

EPSON

EasyMP™

Guía de funcionamiento

Multimedia Projector EMP-1825



Descripción de EMP NS Connection

Dos modos de conexión	5
Modo de conexión rápida.....	5
Modo de conexión avanzada	5
Pasos para establecer una conexión EMP NS.....	6
Usar la pantalla principal de EMP NS Connection	7
Contramedidas de seguridad de la LAN inalámbrica	9
Utilizar la barra de herramientas.....	10
Nombres y funciones de los iconos	10

Funciones útiles de EMP NS Connection

Proyectar sólo una Ver presen.de PowerPoint (Modo Presentación de diapositivas)	14
Proyectar películas desde un ordenador (Modo transmisión de película).....	15
Tipos de archivo admitidos	15
Reproducir una película	15
Utilizar la visualización en múltiples pantallas.....	17
Ejemplo de ajuste de la pantalla virtual.....	17
Procedimiento antes de utilizar la función de visualización en pantalla múltiple	18
Ajustar la pantalla virtual	19
Asignar la imagen que se proyectará.....	24
Se proyecta la imagen asignada.....	24

Conectar a un proyector de una subred diferente

Conectar a un proyector de una subred diferente	27
Buscar especificando la dirección IP y el nombre del proyector (para el "Modo de conexión avanzada")	28
Efectuar una búsqueda con un perfil	29
Crear un perfil	29
Buscar especificando un perfil	31
Gestionar un perfil.....	32

Ajustar el funcionamiento de EMP NS Connection

Ajustar el entorno de EMP NS Connection.....	35
Ficha Configuración general.....	35
Ficha Ajustar rendimiento	37

Utilizar un ordenador para configurar, monitorizar y controlar los proyectores

Cambiar los ajustes utilizando un navegador web (Web Control)	39
Visualizar Web Control	39
Configuración del proyector.....	39
Utilizar la función de notificación por correo para informar de problemas.....	40
Ajustar la función de notificación por correo	40
Si se envía por correo una notificación de problema.....	40
Administración usando SNMP	41

Presentaciones utilizando PC Free

Archivos que pueden proyectarse utilizando PC Free y guardarse ...	43
Archivos que pueden proyectarse utilizando PC Free.....	43
Copiar o eliminar un archivo en una tarjeta CompactFlash en la red.....	44
Ejemplos de PC Free.....	46
Operaciones básicas con PC Free	47
Iniciar y cerrar PC Free.....	47
Operaciones básicas con PC Free	50
Girar la imagen	51
Proyectar escenarios.....	52
Crear y editar un escenario	52
Reproducir un escenario.....	53
Funcionamiento durante una presentación	54
Proyectar archivos de imagen y de película	55
Proyectar imágenes y películas.....	55
Proyectar todos los archivos de imagen y de película de una carpeta secuencialmente (Ver presen.)	56
Ajustar las condiciones de visualización de archivos de imagen y de película y el modo de funcionamiento	57

Preparar un escenario (Utilizar EMP SlideMaker2)

Resumen del escenario	59
Archivos que se pueden incluir en los escenarios	60
Convertir un archivo de PowerPoint en un escenario	61
Convertir todos los archivos en una única operación sin iniciar SlideMaker2	62
Iniciar SlideMaker2 y convertir archivos.....	64
Ajustar las propiedades del escenario	64
Incluir archivos de PowerPoint en los escenarios.....	66
Incluir archivos de imagen y de película en los escenarios	70
Editar un escenario	71
Enviar escenarios.....	72
Casos como éstos.....	74
Comprobar el estado del escenario de proyección desde un ordenador.....	74
Configurar las animaciones.....	75
Ajustar la animación de la diapositiva	76

Apéndice

Limitaciones de conexión.....	79
Resoluciones compatibles	79
Color de la pantalla	79
Número de conexión	79
Otros	79
Solucionar problemas.....	80
Glosario	90

Descripción de EMP NS Connection

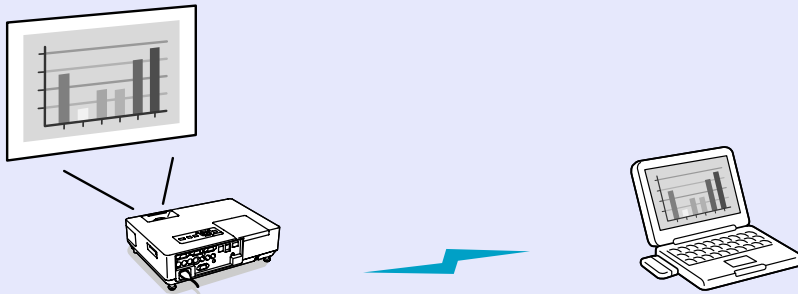
En este capítulo se incluye una descripción de EMP NS Connection.

Dos modos de conexión	5
• Modo de conexión rápida	5
• Modo de conexión avanzada	5
Pasos para establecer una conexión EMP NS	6
Usar la pantalla principal de EMP NS Connection	7
Contramedidas de seguridad de la LAN inalámbrica	9
Utilizar la barra de herramientas	10
• Nombres y funciones de los iconos.....	10

EMP NS Connection admite dos modos de conexión, a saber, "Conexión rápida" y "Conexión avanzada".

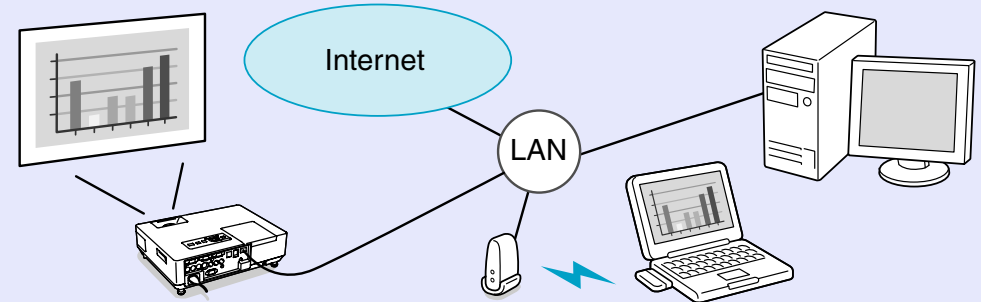
Modo de conexión rápida

- Con una conexión especial, dado que la SSID del proyector está asignada temporalmente al ordenador, no es necesario que realice ninguna operación de configuración desde el ordenador.
- Cuando el ordenador se desconecta, los ajustes de red vuelven automáticamente a su estado original.



Modo de conexión avanzada

- Con una conexión de infraestructura, la conexión se efectúa en un sistema de red existente.
- Este tipo de conexión se utiliza cuando se desea abrir y proyectar el contenido de un archivo a través de una red, compartir el proyector o aplicar opciones de seguridad.



Pasos para establecer una conexión EMP NS



6

Los pasos que permiten crear una conexión EMP NS entre el ordenador y el proyector son los mismos para "Conexión rápida" y "Conexión avanzada".

Para obtener detalles sobre el procedimiento, consulte el ejemplo sobre cómo configurar una conexión en "Conexión rápida" en la Guía de conexión rápida de la LAN inalámbrica, suministrada por separado.

Ahí se explican los pasos que deben seguirse para establecer una conexión, así como las opciones que deben configurarse en "Conexión avanzada".

Preparar el ordenador

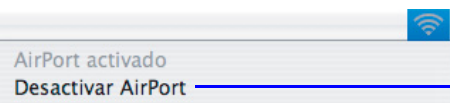
- Instale EMP NS Connection en el ordenador que va a conectarse.
- Habilite la configuración de una conexión de red.

Preparar el proyector

El proyector incorpora la misma unidad LAN inalámbrica.




Configuración del modo de conexión avanzada

Cuando utilice una red LAN cableada en un ordenador Macintosh, defina la opción "Desactivar AirPort" en el estado de comunicación.



Desactivar AirPort




La conexión no es posible con la LAN inalámbrica

- Cuando utilice una LAN cableada para establecer la conexión de red, conecte el proyector utilizando un cable de red y un concentrador disponibles en los comercios.  *Manual de usuario* "Conectar un cable LAN (EMP-1825 solamente)"
- Configure las opciones de red del proyector.  *Manual de usuario* "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)"
- Cuando se utiliza un dispositivo compatible con WPS (configuración inalámbrica protegida) como punto de acceso, la función WPS del proyector permite una conexión sencilla.  *Manual de usuario* "Establecer una conexión de WPS (configuración inalámbrica protegida)"

Establecer una conexión e iniciar la proyección

Inicie EMP NS Connection en el ordenador y, a continuación, establezca una conexión con el proyector.

Se incorporan las siguientes funciones prácticas para ayudar a los usuarios en las reuniones y presentaciones

- Visualización con pantalla múltiple  p.17
- Modo Transmisión de película  p.15
- Modo Presentación de diapositivas  p.14
- Función de distribución
La pantalla que se visualiza desde un ordenador remoto puede mostrarse simultáneamente en hasta cuatro proyectores con la SSID correspondiente.
- Función de conmutación
Con la función de conmutación de reunión y siempre que EMP NS Connection esté instalado en todos los ordenadores, los participantes pueden turnarse para proyectar sus propias imágenes, sin necesidad de cambiar los cables.



Para obtener más detalles sobre las restricciones impuestas en la proyección de imágenes informáticas a través de una conexión con EMP NS Connection, como la resolución y los colores de pantalla compatibles, consulte "Limitaciones de conexión".  p.79

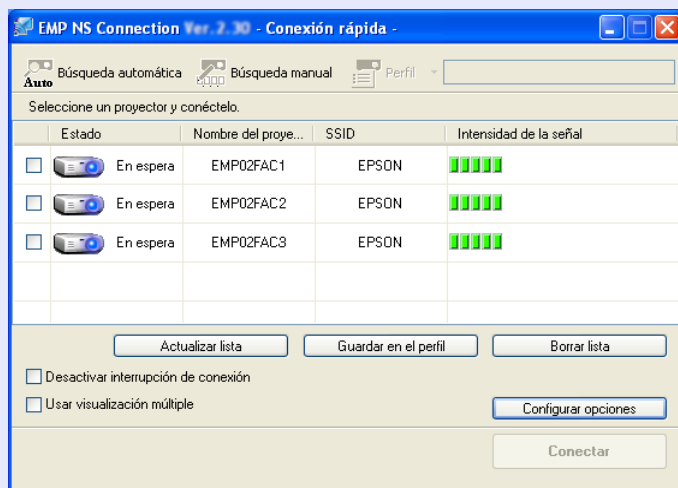
Usar la pantalla principal de EMP NS Connection



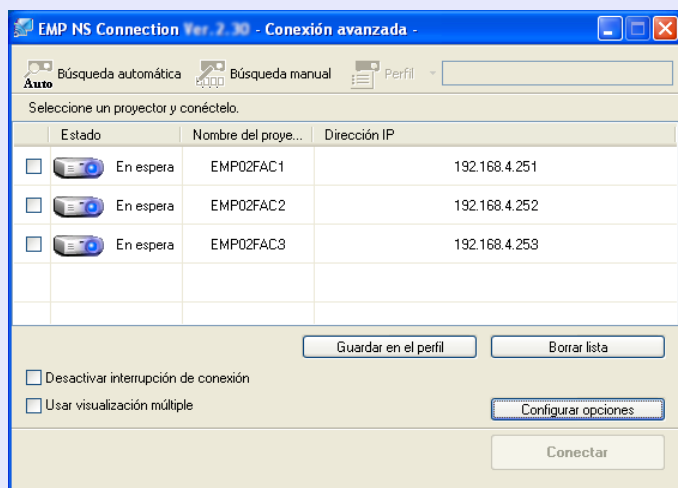
7









Una vez iniciado EMP NS Connection, aparecerá la siguiente pantalla. La función de cada botón o elemento de menú se describe en la tabla siguiente.






Cuando el sistema se ha iniciado en "Conexión rápida".





Cuando el sistema se ha iniciado en "Conexión avanzada".



Búsqueda automática	En "Conexión rápida", se efectúa una búsqueda de un proyector basada en la SSID. En "Conexión avanzada", puede buscar proyectores disponibles en el sistema de red al que está conectado el ordenador.
Búsqueda manual	En "Conexión rápida", se efectúa una búsqueda de un proyector tras haber seleccionado la SSID en una lista. En "Conexión avanzada", puede buscar un proyector a partir de una dirección IP específica o nombre de proyector.
Perfil	Puede buscar un proyector en la red utilizando un perfil guardado en "Guardar perfil". p.29
Estado	<p>El estado de un proyector identificado se muestra mediante uno de los seis iconos siguientes.</p> <div><div> En espera</div><div> Ocupado</div></div> <div><div> Ocupado (Desactivar interrupción de conexión)</div><div> Está siendo utilizado por otra aplicación</div></div> <div><div> Buscando</div><div> No se encuentra.</div></div> <p>El estado de un proyector con una marca de verificación es .</p> <p>En "Conexión rápida", la marca de verificación se muestra solamente en aquellos proyectores con la misma SSID.</p> <p>En un proyector en estado  y con la marca de verificación, al hacer clic en "Conectar" el ordenador conectado anteriormente se desconecta y se establece una nueva conexión con su ordenador.</p>

	 indica que el proyector muestra actualmente el menú Configuración. Una vez cancelado el menú Configuración, puede reintentar la búsqueda y establecer una conexión.  se muestra para indicar una búsqueda de un proyector específico o una búsqueda basada en un perfil.  se muestra cuando no se localiza ningún proyector tras una búsqueda por dirección IP.
Nombre del proyector	Se muestra el nombre del proyector.
Dirección IP (sólo para "Conexión avanzada")	Se muestra la dirección IP del proyector.
SSID (sólo para "Conexión rápida")	Se muestra la SSID del proyector.
Visualización (Cuando la casilla de verificación "Usar visualización múltiple" está activada)	Si la opción "Usar visualización múltiple" está activada, seleccione el número de pantalla que desea utilizar.  p.24
Actualizar información (sólo para "Conexión rápida")	Actualiza el estado de los proyectores mostrados en la lista.
Guardar perfil	Guarda los resultados de una búsqueda de proyectores en la red como perfil.  p.29
Borrar lista	Elimina la lista de proyectores mostrada en ese momento.
Desactivar interrupción de conexión	Esta opción permite interrumpir una conexión mediante otros ordenadores cuando hay una conexión establecida.

Usar visualización múltiple	Seleccione esta opción cuando utilice la función de visualización en múltiples pantallas. Cuando está seleccionada, "Diseño de visualización" y "Propiedades de visualización" aparecen en la parte inferior de la pantalla. Visualización con pantalla múltiple  p.17
Configurar opciones	Puede configurar el entorno, como por ejemplo el método de procesamiento, al iniciar EMP NS Connection. Para la configuración de las opciones, consulte  p.35
Conectar	Es posible seleccionar un proyector si se activa con una marca de verificación. Cuando la conexión con un proyector es posible, se muestra una barra de herramientas.

Una de las ventajas de utilizar una LAN inalámbrica es que es posible comunicarse de forma muy fácil si se encuentra en el alcance de las ondas electromagnéticas, ya que los datos de la LAN inalámbrica se intercambian por ondas electromagnéticas.

Por otra parte, puesto que las ondas electromagnéticas se extienden por obstáculos como paredes, puede interceptarse el contenido de la comunicación, y puede entrarse en la red sin utilizar herramientas especiales en caso de que no se haya ajustado ningún tipo de seguridad.

Para evitar estos problemas, el proyector incorpora las siguientes funciones de seguridad.

- Cifrado de datos

Codifique y transmite datos. Aunque se intercepten los datos, no se descifran. Siempre que establezca una conexión en "Conexión rápida" deberá cifrar los datos. ➡ [p.35](#)

- Límite de conexión (autenticación)

Previamente se registra un nombre de usuario y una contraseña, con lo cual sólo el puerto inalámbrico registrado puede conectarse a la red y así se evita que terceros no autorizados se conecten a la red. El proyector admite este ajuste cuando se utiliza una LAN inalámbrica en "Conexión avanzada" para establecer una conexión.

➡ [Manual de usuario "Menú Red \(sólo modelos EMP-1825\)"](#)

La barra de herramientas se muestra en la pantalla del ordenador después de iniciar EMP NS Connection y de que se establezca la conexión con el proyector. Esta barra de herramientas le permite controlar y configurar el proyector utilizado.

Nombres y funciones de los iconos




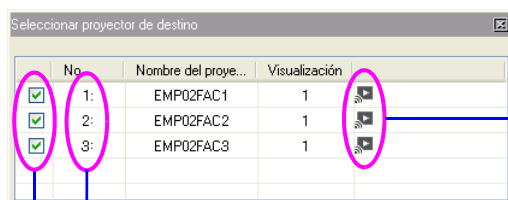
Seleccionar proyector de destino

Es posible especificar un proyector en particular si desea utilizar la barra de herramientas para controlar dicho proyector, a pesar de las funciones de distribución o de visualización en múltiples pantallas que se utilizan para proyectar imágenes desde varios proyectores conectados. La indicación situada debajo del icono significa que ese proyector puede 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.

Al hacer clic en  se muestra la siguiente pantalla.



Indica el estado de proyección del proyector.

Indica el número de un proyector asignado. Cuando se configura el control de un proyector específico, indica el número del proyector que puede controlarse desde la barra de herramientas.

Seleccione el proyector que desea controlar.

Indica el estado de proyección del proyector.



Detener



Mostrar



Pausa



Modo Presentación de diapositivas



Modo transmisión de película



Detener

Detiene la proyección de imágenes del ordenador durante la conexión al proyector. Mientras la proyección está detenida, se proyecta una pantalla en negro. Mientras se emite audio desde un proyector, el audio no puede detenerse. Para detener el audio, o para mostrar una pantalla azul o un logotipo registrado por el usuario cuando se detiene la proyección, utilice la función de silencio A/V.



Mostrar

Además, la detención o pausa se cancela.



Pausa

Pausa la proyección de imágenes del ordenador durante la conexión al proyector. Se proyecta la imagen en el punto en que se pausó. Mientras se emite audio desde un proyector, el audio no puede pausarse.




Modo Presentación de diapositivas

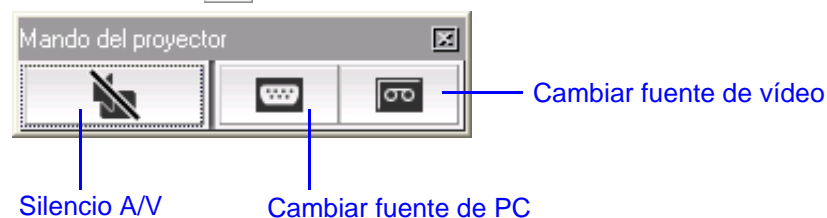
En una presentación de diapositivas de PowerPoint, se proyectan únicamente las imágenes de la presentación de diapositivas. Cuando la presentación de diapositivas se detiene, se proyecta una pantalla en negro. [p.14](#)



Mando del proyector

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

Al hacer clic en  se muestra la siguiente barra de herramientas.



Silencio A/V

Las operaciones posibles con la barra de herramientas son las mismas que con el mando a distancia. ➡ [Manual de usuario "Mando a distancia"](#)



Cambiar fuente de PC

Cada vez que se hace clic en esta opción, la imagen cambia entre la que se recibe del ordenador conectado al terminal de entrada y la que procede del ordenador conectado a través de EMP NS Connection.



Cambiar fuente de vídeo

Permite cambiar a la entrada de imagen del equipo conectado al puerto de entrada de vídeo o de S-vídeo del proyector.



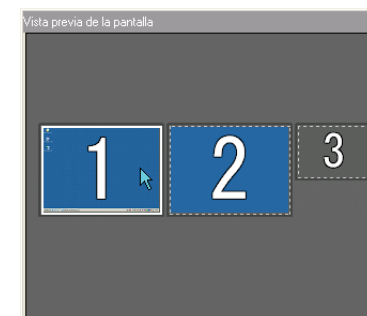
Vista previa de la pantalla

Muestra múltiples pantallas de vista previa.



Vista previa de la pantalla

Al hacer clic en esta opción se muestra una vista previa de la pantalla con la configuración seleccionada. Al hacer clic en cada pantalla, las ventanas de vista previa se amplían a pantalla completa.



Configurar opciones

Es posible ajustar el rendimiento de la transmisión durante la transferencia de imágenes del ordenador. ➡ [p.35](#)



Modo Transmisión de película

Se utiliza para reproducir inmediatamente un archivo de película. ➡ [p.15](#)



Desconectar

Desconecta la conexión al proyector. ➡ [Guía de conexión rápida de la LAN inalámbrica](#)



Intensidad de la señal

Se muestra cuando la conexión se realiza en "Modo de conexión rápida". Cuanto más potente es la señal, mayor es el número de indicadores iluminados.



Cambiar la visualización de la barra de herramientas

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

Completa



Normal



Simple



Funciones útiles de EMP NS Connection

En esta sección se describen las funciones que pueden resultar útiles durante reuniones o presentaciones, como la posibilidad de enviar un archivo de película directamente a un proyector para su reproducción ("Modo transmisión de película") o enviar imágenes a varios proyectores desde un único ordenador ("Visualización con pantalla múltiple").

Proyectar sólo una Ver presen.de PowerPoint (Modo Presentación de diapositivas) 14

Proyectar películas desde un ordenador (Modo transmisión de película)..... 15

- Tipos de archivo admitidos15
- Reproducir una película15




Utilizar la visualización en múltiples pantallas 17

- Ejemplo de ajuste de la pantalla virtual..... 17
- Procedimiento antes de utilizar la función de
visualización en pantalla múltiple..... 18
- Ajustar la pantalla virtual 19
 - Habilitar el controlador de pantalla virtual (Windows solamente) 19
 - Distribución de pantallas virtuales..... 19
- Asignar la imagen que se proyectará..... 24
- Se proyecta la imagen asignada 24

En Modo Presentación de diapositivas se visualizan las imágenes sólo durante una presentación de diapositivas de PowerPoint guardada en un ordenador. Esto resulta útil cuando sólo desea visualizar la presentación.

Además de PowerPoint, Keynote es compatible con Modo Presentación de diapositivas en Macintosh.

Procedimiento

- 1** En caso necesario, seleccione otro proyector que desee controlar.  [p.10](#)
- 2** Haga clic en el botón  en la barra de herramientas.
Se inicia el Modo Presentación de diapositivas.
- 3** Durante el modo Presentación de diapositivas, vuelva a hacer clic en el botón  para salir del Modo Presentación de diapositivas.

En Modo transmisión de película, los archivos de película pueden enviarse directamente a un proyector.

De este modo, una película puede proyectarse con mayor calidad que cuando se envía desde una aplicación que se ejecuta en un PC.

Además, como el audio se envía a la vez que el vídeo, no se necesita ningún cable de audio entre el ordenador y el proyector. Al seleccionar varios archivos, éstos se reproducen repetidamente y en secuencia.



- *Modo transmisión de película es válido para un proyector solamente. No es posible aplicar Modo transmisión de película a más de un proyector.*
- *Según el método de comunicación y la recepción disponible, es posible que la imagen y el sonido salten o se detengan.*

Tipos de archivo admitidos

Los tipos de archivo compatibles en Modo transmisión de película se enumeran en la tabla siguiente.

Tipo de archivo (extensión)	Notas
.mpg	MPEG2 El formato de audio reproducible es MPEG1 Layer 1/2. El audio PCM lineal y AC-3 no se puede reproducir. El contenido MPEG sin sonido puede reproducirse.
.wmv	WMV9 El formato de audio reproducible es WMA99.

Reproducir una película

Procedimiento



Haga clic en el botón  en la barra de herramientas.

Se visualiza la pantalla de selección del proyector.

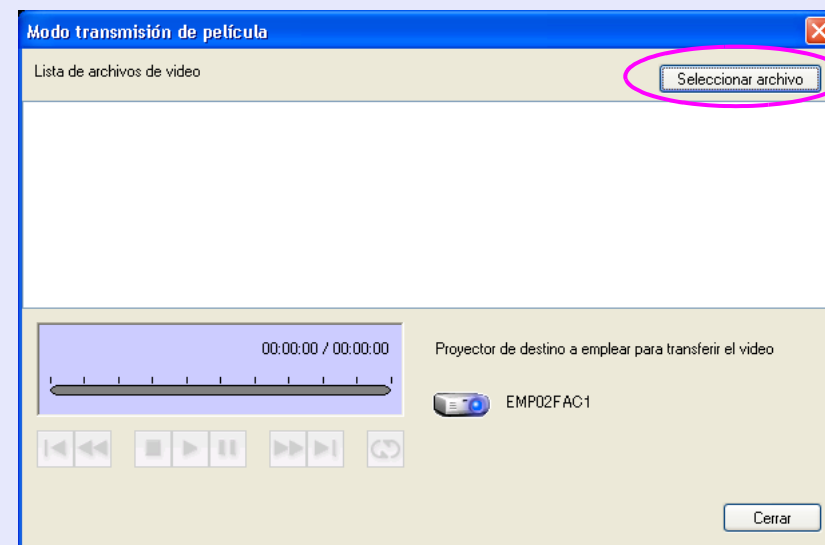


Seleccione el proyector de destino para la Transmisión de película y haga clic en el botón "Aceptar".

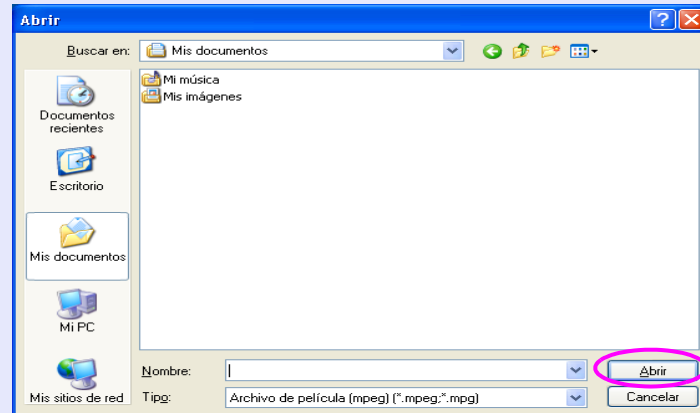
Aparece la pantalla "Modo transmisión de película".



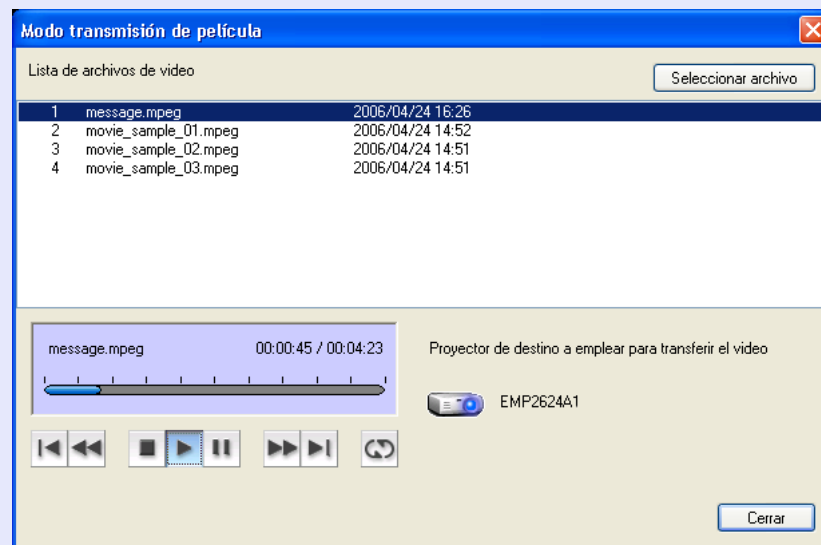
Haga clic en el botón "Seleccionar archivo".



- 4** Seleccione el archivo de película que desea reproducir y haga clic en el botón "Abrir".











Aparece de nuevo la pantalla "Modo transmisión de película". El archivo seleccionado se añade a la lista de archivos de vídeo.



- 5** Utilice los botones de funcionamiento indicados abajo para reproducir y detener los archivos de vídeo.



	Reproduce desde el principio el archivo que se está reproduciendo.
	Retrocede rápidamente el archivo que se está reproduciendo.
	Detiene la reproducción.
	Reproduce el archivo.
	Pausa la reproducción.
	Avanza rápidamente el archivo que se está reproduciendo.
	Reproduce el siguiente archivo desde el principio.
	Reproduce repetidamente la lista de archivos en orden. Si hay varios archivos en la lista, no es posible reproducir repetidamente sólo algunos de los archivos.

- 6** Haga clic en el botón "Cerrar" para finalizar la Modo transmisión de película.

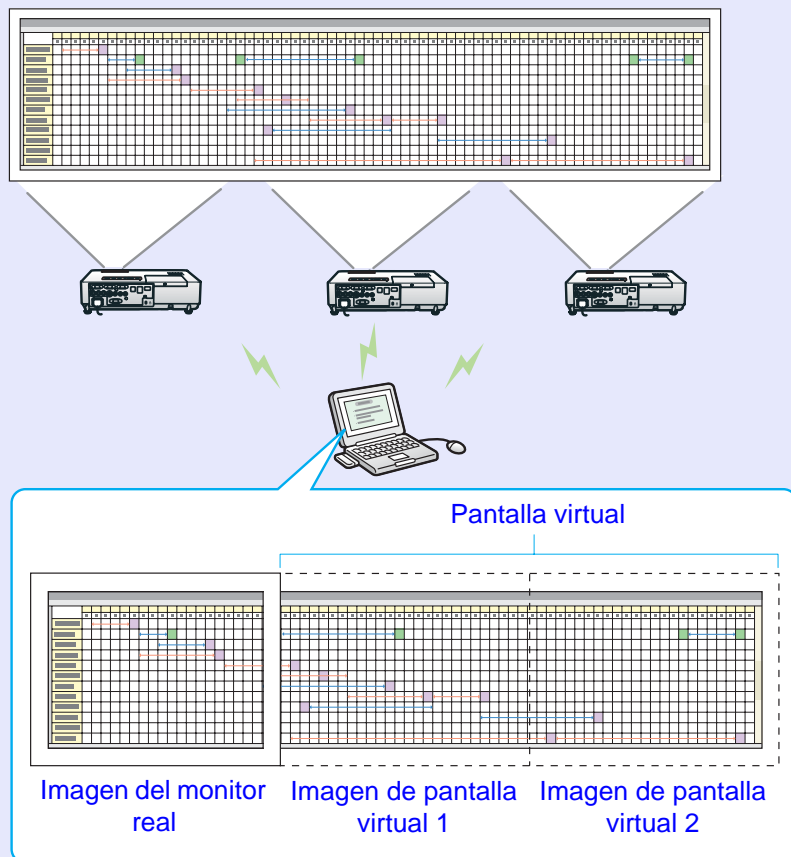
El modo de visualización en múltiples pantallas permite proyectar diferentes imágenes de varios proyectores que están conectados a un único ordenador.

En Windows, es posible configurar distintas 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 este sistema operativo.

En Macintosh, debe conectarse un monitor externo al ordenador para poder utilizar la función de visualización en múltiples pantallas.

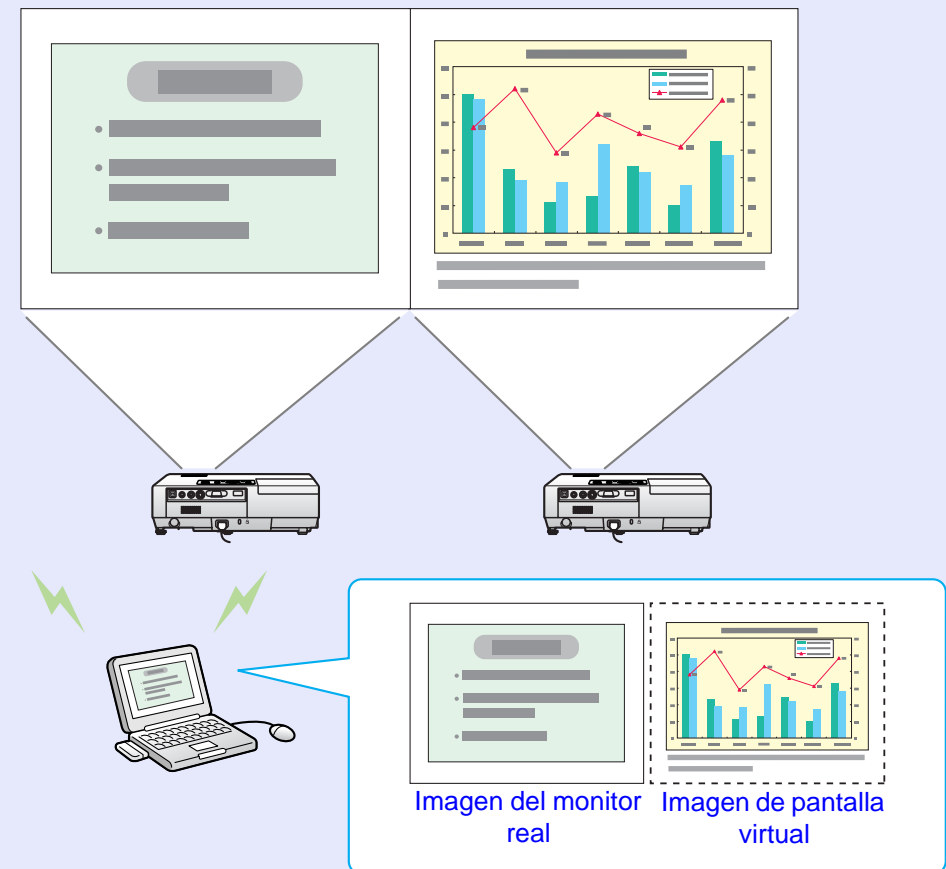
Mientras que en la explicación anterior se hace referencia a "pantalla virtual", en el caso de Macintosh, la operación se refiere a las pantallas mostradas en el monitor que está conectado físicamente.



Ejemplo de ajuste de la pantalla virtual

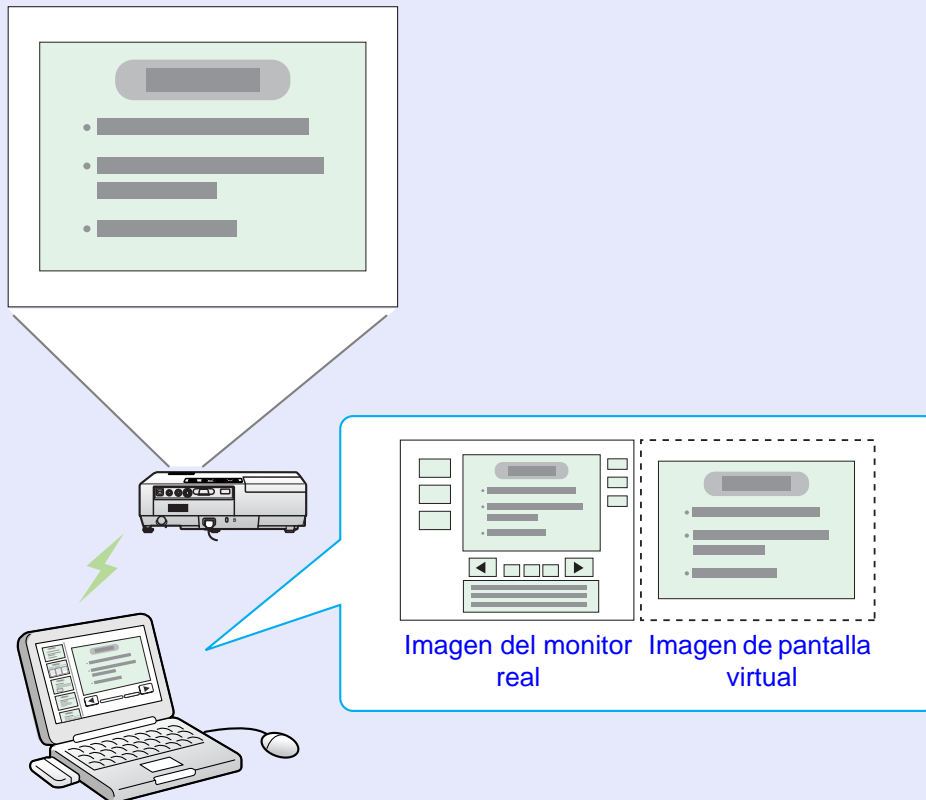
Si distribuye la asignación de pantallas virtuales, puede proyectar sólo la imagen que desea mostrar al realizar una presentación o al proyectar diferentes imágenes de izquierda a derecha.

Ejemplo de distribución 1



Monitor real	Archivo de PowerPoint
Pantalla virtual	Archivo de Excel

Ejemplo de distribución 2



Monitor real	Herramientas de presentación de archivos de PowerPoint
Pantalla virtual	Presentación de diapositivas utilizando un archivo de PowerPoint

Procedimiento antes de utilizar la función de visualización en pantalla múltiple

1. Ajustar la pantalla virtual p.19

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.24

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. Se proyecta la imagen asignada p.24

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

A continuación, se explica cómo asignar la imagen del ordenador utilizando el [ejemplo de distribución 1 de la página 17](#).

■ Habilitar el controlador de pantalla virtual (Windows solamente)

Habilite el controlador de pantalla virtual. Los usuarios enumerados abajo no tendrán que realizar esta operación. Efectúe la operación "Distribución de pantallas virtuales" (Windows) o "Distribución de pantallas virtuales" (Macintosh).  [p.19](#)

- Los usuarios que han habilitado las pantallas virtuales al instalar EMP NS Connection.
- Los usuarios que utilizan ordenadores Macintosh.

Procedimiento

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

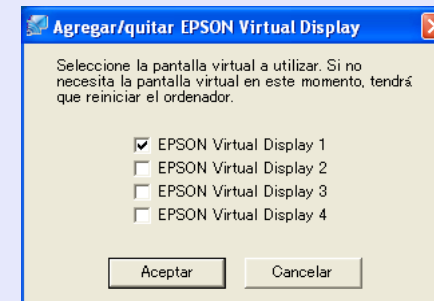
Se muestra la pantalla "Agregar/quitar EPSON Virtual Display". Active la pantalla virtual que desea utilizar con una marca de verificación.

Pueden añadirse hasta cuatro monitores. En este caso, se utilizará una única pantalla virtual, de modo que seleccione una. Si, por ejemplo, utiliza tres proyectores, de modo que tiene que definir varias pantallas virtuales, seleccione únicamente las pantallas necesarias.

Es posible seleccionar cualquiera de las pantallas.

2

Haga clic en el botón "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".

■ Distribución de pantallas virtuales

Después de iniciar EMP NS Connection, la configuración de las pantallas virtuales varía entre Windows y Macintosh. Los procedimientos se explican a continuación por separado.

En Windows, siga el procedimiento descrito a continuación.

En Macintosh, vaya a  [p.22](#).

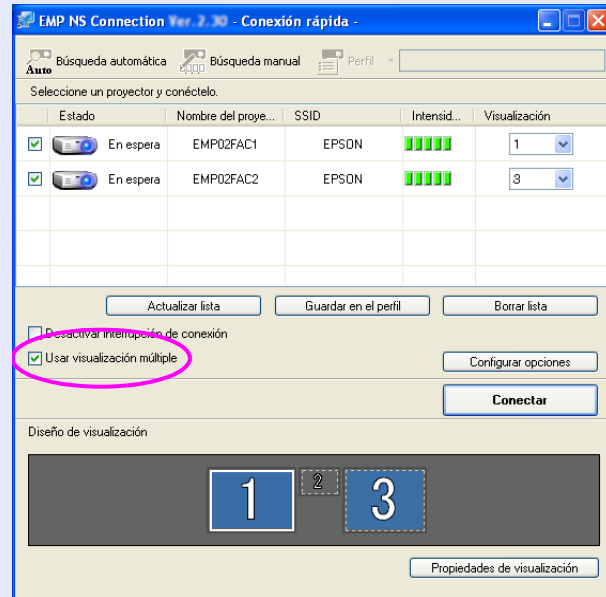
Procedimiento

Para Windows

1

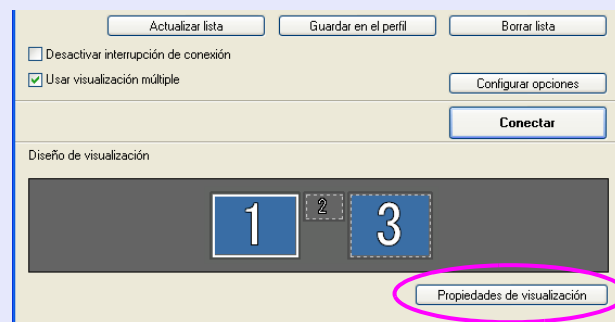
Para iniciar EMP NS Connection, seleccione "Inicio" - "Programas" (o "Todos los programas") - "EPSON Projector" - "EMP NS Connection".

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



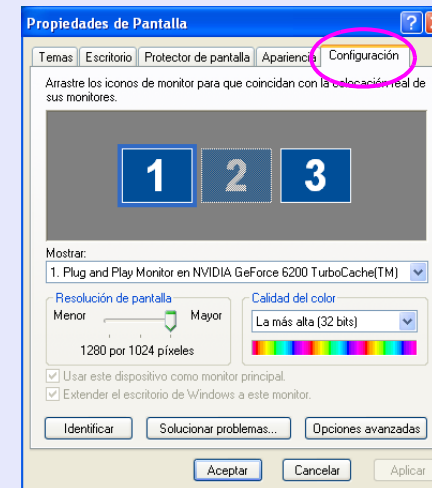
Los botones "Diseño de visualización" y "Propiedades de visualización" aparecen en la parte inferior de la pantalla.

3 Haga clic en el botón "Propiedades de visualización".



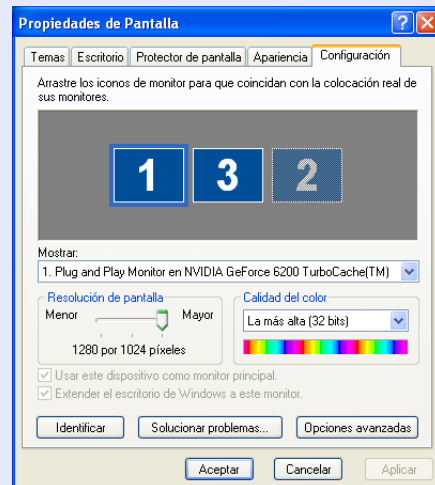
Se muestra la pantalla "Propiedades de visualización".

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 PC posee varios terminales de salida de pantalla, los números asignados a los terminales virtuales serán secuenciales con los de los terminales físicos.




Cuando aparezca el icono de monitor siguiente, significa que hay conectada una pantalla virtual.



6 Haga clic en el botón "Aceptar". La ventana "Propiedades de Pantalla" se cierra.

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

Vaya a  [p.24](#).



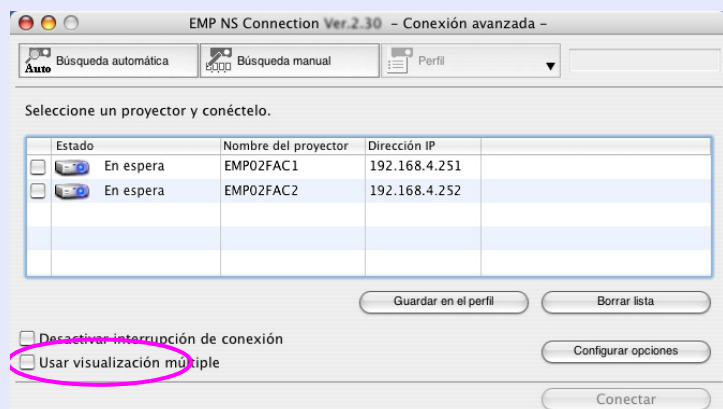
- Cuando un monitor externo se conecta a un monitor secundario, no puede proyectarse la imagen para dicha pantalla.
- Según el hardware, el número del monitor secundario puede ser diferente de "2". Cuando se muestre el icono del monitor en pantalla, haga clic en el icono y confirme que el tipo de monitor mostrado en "Visualización" es diferente de "secundario".

Para Macintosh

- 1 Inicie EMP NS Connection. Haga doble clic en la carpeta "Aplicaciones" del volumen del disco duro en el cual se ha instalado EMP NS Connection, y luego haga doble clic en el icono de EMP NS Connection. Se inicia EMP NS Connection.

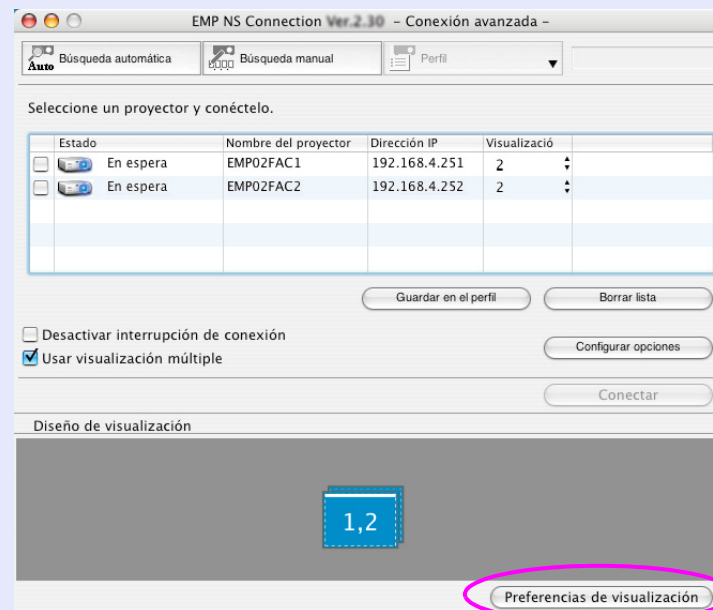
Seleccione "Conexión avanzada" y efectúe el inicio.
Se muestra la pantalla "Conexión avanzada".

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



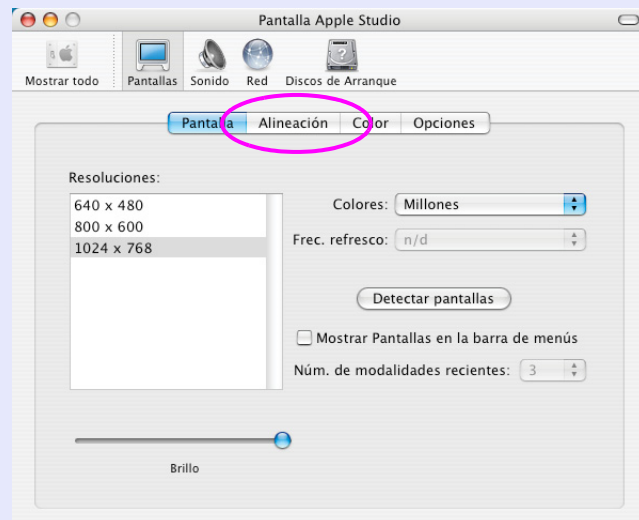
"Los botones Diseño de visualización" y "Preferencias de visualización" aparecen en la parte inferior de la pantalla.

- 3 Haga clic en el botón "Preferencias de visualización".

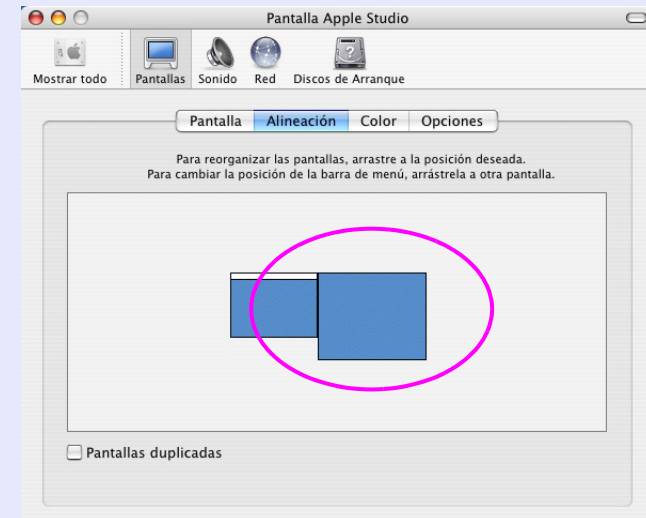


Se muestra la pantalla de ajustes de visualización.

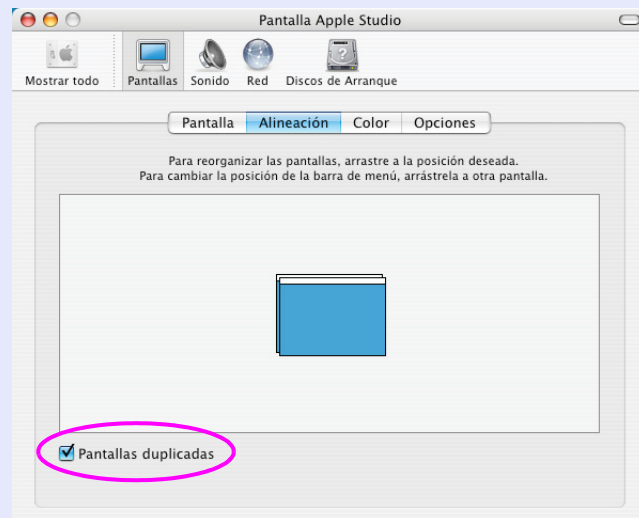
4 Haga clic en el botón "Alineación".




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



5 Desactive la opción "Pantallas duplicadas".



7 Cierre la pantalla de ajustes de visualización.
En este punto, la disposición de las pantallas queda definida.
Vaya a  [p.24](#).

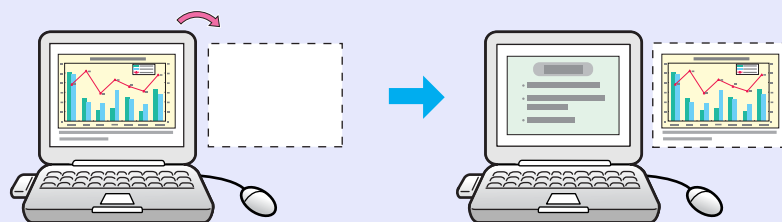
Asignar la imagen que se proyectará

A continuación, se explica cómo asignar la imagen del ordenador utilizando el [ejemplo de distribución 1 de la página 17](#).

Procedimiento

- 1 Abra el archivo que desea proyectar**
En el [ejemplo de distribución 1 de la página 17](#), abra el archivo de PowerPoint y de Excel.

- 2 Arrastre la ventana al monitor de pantalla virtual deseado y asígnela donde deba proyectarse la imagen.**
En el ejemplo con los archivos de PowerPoint y Excel abiertos, arrastre la ventana de Excel a la derecha hasta que deje de verse. 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.

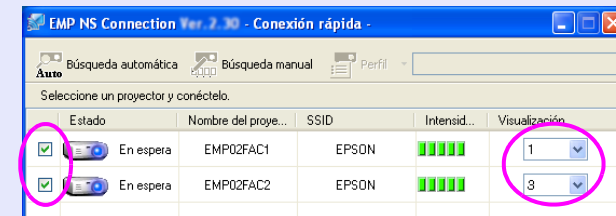


Se proyecta la imagen asignada

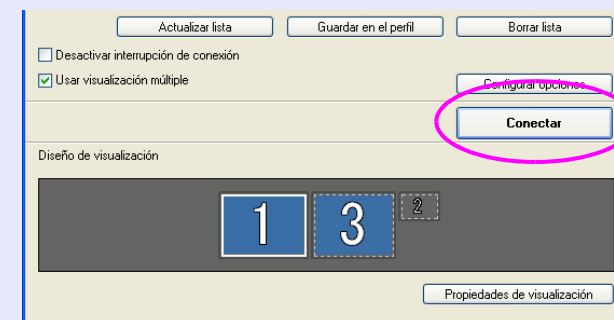
A continuación, se explica cómo asignar la imagen del ordenador utilizando el [ejemplo de distribución 1 de la página 17](#).

Procedimiento

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



- 2 Haga clic en el botón "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 en múltiples pantallas, 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 función de visualización en múltiples pantallas, active la pantalla deseada en "Agregar/quitar EPSON Virtual Display".

Para quitar la marca de verificación, consulte [p.19](#).

• Puede ajustar el tono de color de cada proyector.
 ☛ [Manual de usuario "Ajustar el color para varios proyectores \(Ajuste de color en pantalla múltiple\)"](#)

Conectar 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 inalámbrica o LAN cableada en un sistema de red existente.

Conectar a un proyector de una subred diferente..... 27

Buscar especificando la dirección IP y el nombre del proyector (para el "Modo de conexión avanzada")..... 28

Efectuar una búsqueda con un perfil 29

- **Crear un perfil.....29**
- **Buscar especificando un perfil.....31**
- **Gestionar un perfil.....32**

De manera predeterminada, esta aplicación sólo busca proyectores ubicados en la misma subred que el ordenador. Por lo tanto, 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 de proyector y efectúe una búsqueda.

La dirección IP puede introducirse directamente. Además, si el nombre del servidor conectado se ha registrado en el servidor DNS, puede efectuar una búsqueda con sólo introducir ese nombre.

☛ p.28

- Efectuar una búsqueda por perfil

Cuando realice una búsqueda de un proyector en una subred diferente especificando una dirección IP o un nombre de 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.29



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.

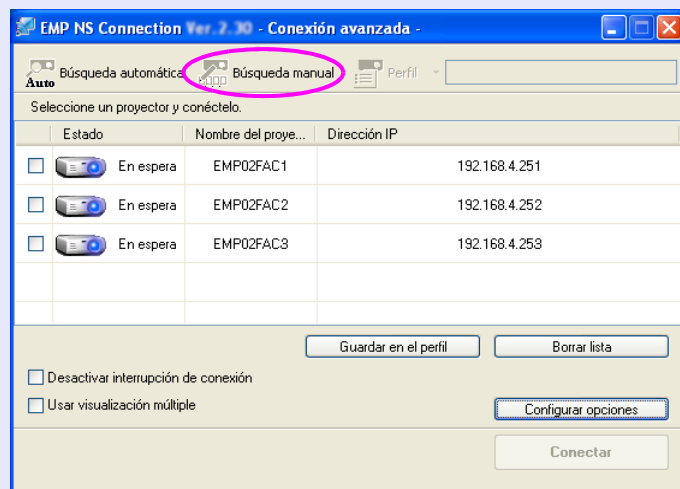
Para Macintosh

- *La opción "AirPort activado" no está definida, o no se ha seleccionado un punto de acceso apropiado. Compruebe que AirPort se ha definido en "activado". O bien, verifique que se ha seleccionado un 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.

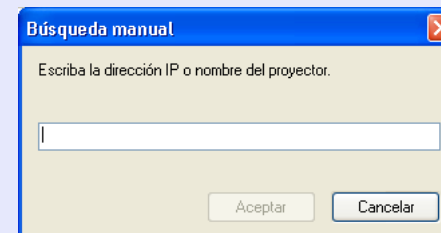
Procedimiento

- 1 Haga clic en "Búsqueda manual" en la pantalla de selección del proyector de EMP NS Connection.




2

- 2 Entre la dirección IP o el nombre del proyector para el proyector al que desee conectarse y haga clic en el botón "Aceptar".



Los resultados de la búsqueda se muestran en la pantalla de selección del proyector de EMP NS Connection.

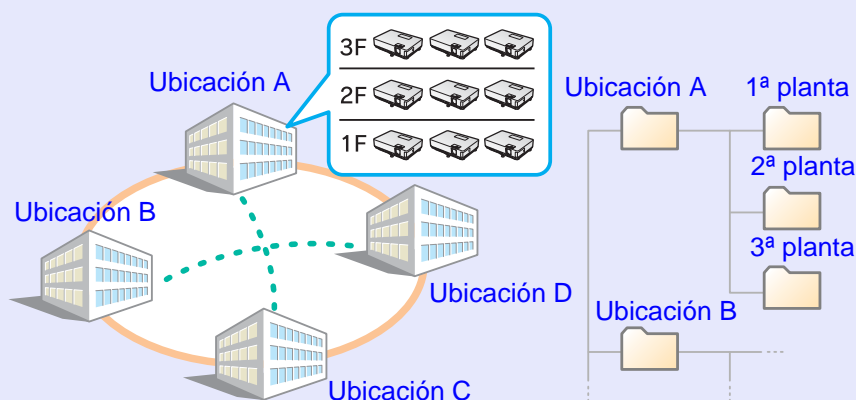
Si la búsqueda localiza el proyector deseado, selecciónelo y haga clic en el botón "Conectar" para establecer una conexión.

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.29



Cuando utiliza "Búsqueda manual" en "Modo de 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 la SSID. Al especificar ese perfil cuando efectúe una búsqueda, la búsqueda se realizará con la dirección IP y el nombre del proyector guardados. Por ejemplo, si se crea un grupo de perfiles para cada lugar donde se configura un proyector y los administra en carpetas, podrá localizar el proyector de destino rápidamente.



Esta sección explica cómo crear y editar un perfil.

Crear un perfil

Los perfiles se crean guardando los resultados encontrados.

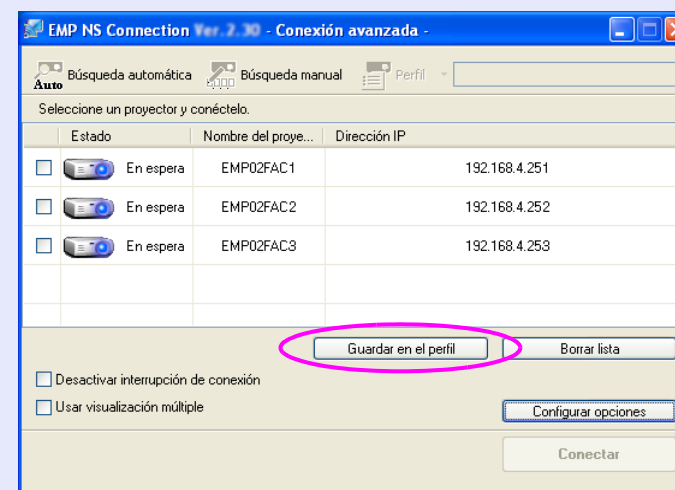
Para obtener detalles sobre cómo editar un perfil guardado anteriormente, consulte "Gestionar un perfil". [p.32](#)

Para obtener más información sobre cómo localizar un proyector en una subred diferente, consulte "Buscar especificando la dirección IP y el nombre del proyector (para el "Modo de conexión avanzada")". [p.28](#)

Procedimiento



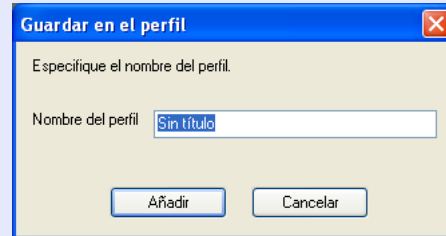
Cuando se muestre el proyector en la pantalla de selección del proyector de EMP NS Connection, haga clic en el botón "Guardar en el perfil".



Se visualiza la pantalla "Guardar en el perfil".

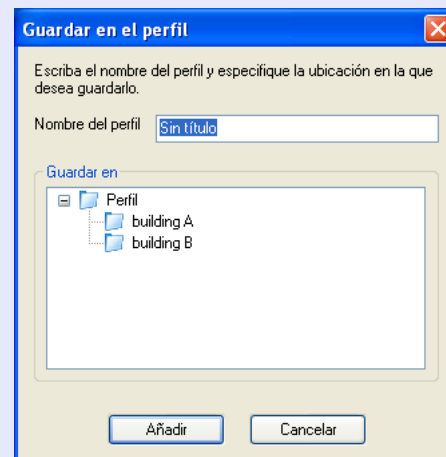
2

Introduzca un nombre de perfil y haga clic en el botón "Añadir".

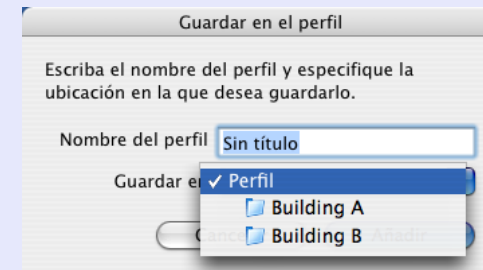



La información del proyector se registra en el perfil. Si ha guardado un perfil anteriormente, se mostrará un mensaje para que confirme si desea sobrescribir ese perfil. Para guardar un perfil con un nombre diferente, seleccione "Guardar como". Si ha creado una carpeta para un perfil, se mostrarán las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

Para Windows



Para Macintosh



Para obtener detalles sobre cómo crear una carpeta para un perfil, consulte "Gestionar un perfil".  [p.32](#)

Buscar especificando un perfil

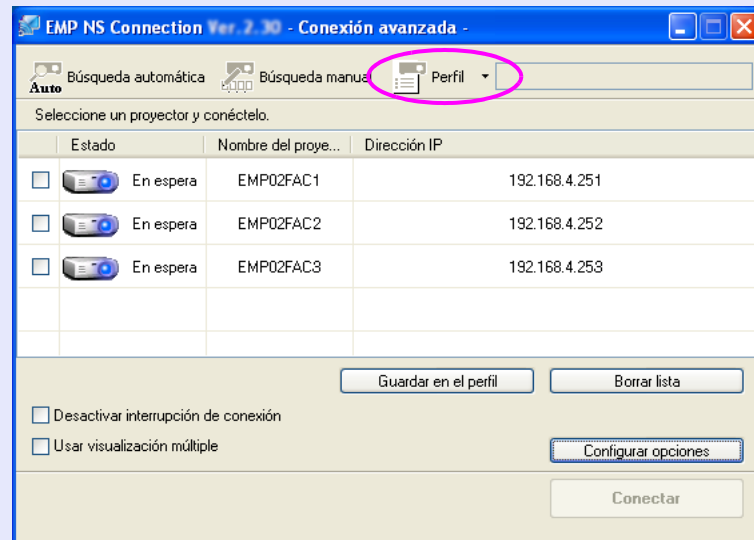
Puede buscar especificando el perfil que ha creado.

Procedimiento

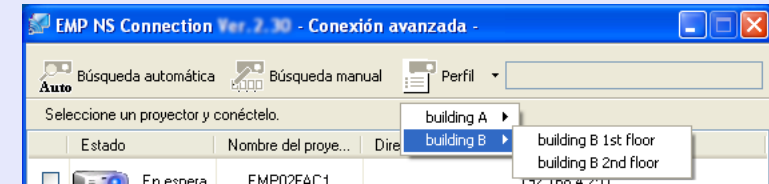
1

Haga clic en "Perfil" en la pantalla de selección del proyector de EMP NS Connection.

Si no existe ningún perfil registrado, puede 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 EMP NS Connection.

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

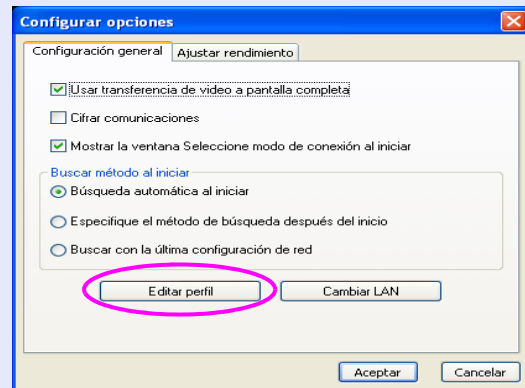
Gestionar un perfil

Puede cambiar el nombre y la estructura jerárquica del perfil.

Procedimiento

1 Haga clic en el botón "Configurar opciones" de la pantalla principal de EMP NS Connection.
Se visualiza la pantalla de configuración.

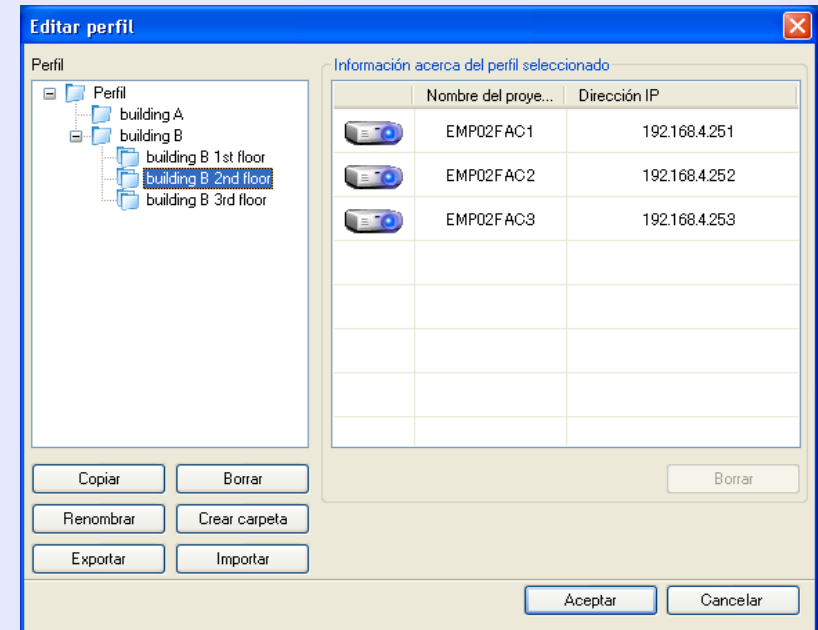
2 Haga clic en el botón "Editar perfil".





Se visualiza la pantalla de gestión del perfil.

3

Edite el contenido registrado en el perfil.



 : indica una carpeta.
 : indica un perfil.

Perfil	
Ítem	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.
Borrar	Puede borrar el perfil y la carpeta.
Renombrar	Puede visualizar el cuadro de diálogo para renombrar la carpeta o el perfil. Puede entrar hasta 32 caracteres en el cuadro de diálogo de renombrar.
Crear carpeta	Puede crear una carpeta nueva.
Exportar	Puede exportar un perfil, así como importarlo y utilizarlo.
Importar	Se utiliza para poder leer y utilizar un perfil exportado.
Información acerca del perfil seleccionado	
Ítem	Función
IP Address or Projector Name	Puede visualizar la información del proyector registrada en el perfil.
Borrar	Puede borrar la información del proyector. Cuando se elimina toda la información del proyector, el perfil también se elimina.

**Haga clic en "Aceptar".**

Guarde y cierre la pantalla de administración de perfiles.



Ajustar el funcionamiento de EMP NS Connection

Puede configurar el entorno, como por ejemplo el método de procesamiento, al iniciar EMP NS Connection.

Ajustar el entorno de EMP NS Connection 35

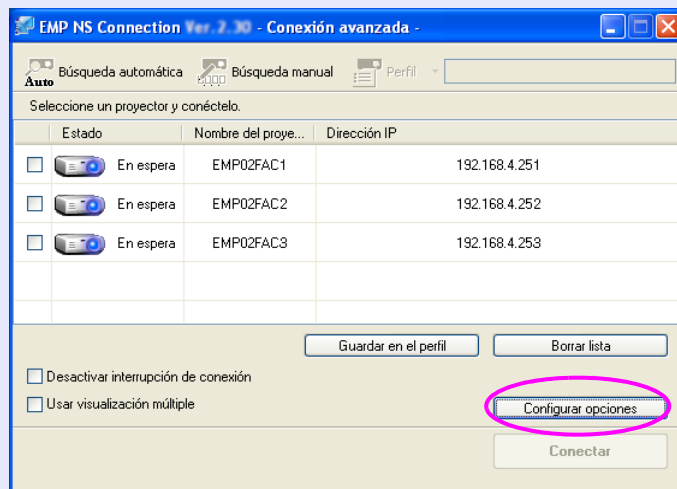
- **Ficha Configuración general.....35**
- **Ficha Ajustar rendimiento37**

Puede configurar el entorno, como por ejemplo el método de procesamiento, al iniciar EMP NS Connection.
Active las opciones de configuración en la pantalla principal de EMP NS Connection.

Procedimiento

1

Haga clic en el botón "Configurar opciones" de la pantalla principal de EMP NS Connection.



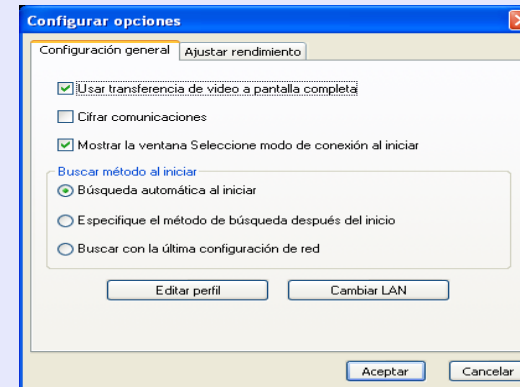
Se visualiza la pantalla "Configurar opciones".


2

Ajuste cada uno de los elementos.

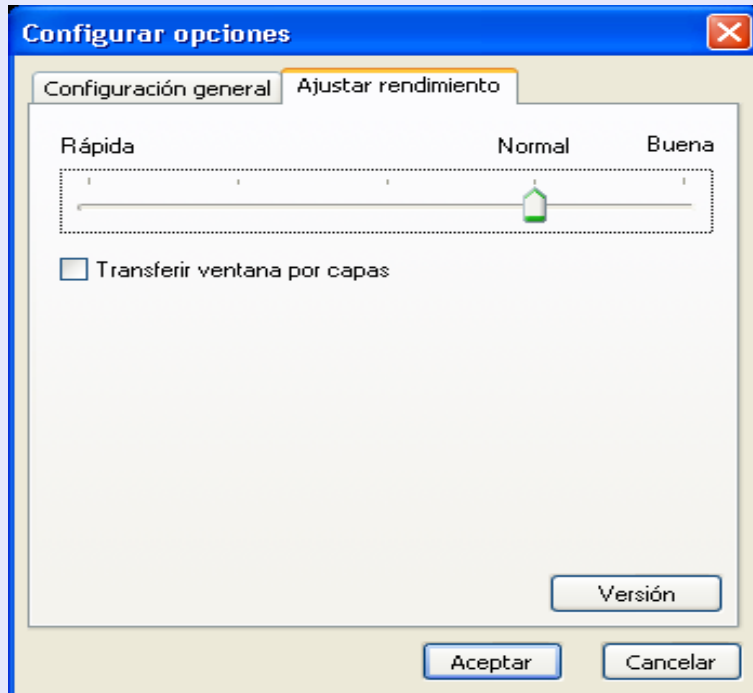
Confirme los detalles de los elementos definidos en el paso siguiente. Una vez realizados los ajustes necesarios, haga clic en el botón "Aceptar" para cerrar la pantalla "Configurar opciones".

Ficha Configuración general



Usar transferencia de vídeo a pantalla completa	Sólo para Windows (excepto Windows Vista) Cuando desee mostrar Windows Media Player en pantalla completa, marque la casilla de verificación "Usar transferencia de vídeo a pantalla completa". No marque la casilla de verificación si observa que el movimiento no es fluido.
Cifrar comunicaciones	Codifique y transmite datos. Aunque se intercepten los datos, no se descifran. Cuando utilice "Conexión rápida", defina siempre la opción "Cifrar".
Mostrar la ventana Seleccione modo de conexión al iniciar	Indique si se mostrará o no la pantalla modo de "conexión rápida"/modo de "conexión avanzada" al iniciar EMP NS Connection. Una vez determinado el método de inicio, no marque la casilla de verificación "Abrir ventana de modo de conexión al iniciar".
Buscar método al iniciar	Seleccione uno de los métodos siguientes para buscar el proyector que se activará cuando se inicie EMP NS Connection. "Búsqueda automática al iniciar" "Especifique el método de búsqueda después del inicio" "Buscar con la última configuración de red"
Editar perfil	Se muestra el cuadro de diálogo "Editar perfil".  p.32
Cambiar LAN	Sólo Windows Se muestra el cuadro de diálogo "Cambiar LAN". 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. Por ejemplo, si emplea siempre una red LAN cableada como método de conexión, seleccione "Ethernet".

Ficha Ajustar rendimiento



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

Control deslizante de ajuste del rendimiento	El rendimiento puede definirse en "Rápida", "Normal" y "Buena". Seleccione "Rápido" cuando las proyecciones de las películas queden interrumpidas.
Transferir ventana por capas	Sólo Windows Seleccione si se transferirá o no una ventana por capas. La ventana por capas está activada cuando el proyector no proyecta contenido mostrado en el ordenador, como por ejemplo los mensajes. Marque esta casilla de verificación para mostrar dicho contenido en el proyector.

Utilizar un ordenador para configurar, monitorizar y controlar los proyectores

Este capítulo describe cómo utilizar un ordenador que está conectado a la red para cambiar los ajustes del proyector y controlarlo.

Cambiar los ajustes utilizando un navegador web (Web Control) 39

- **Visualizar Web Control.....39**
 - Introducir la dirección IP del proyector39
- **Configuración del proyector39**
 - Elementos del menú de configuración que no se pueden ajustar con el navegador web39

Utilizar la función de notificación por correo para informar de problemas 40

- **Ajustar la función de notificación por correo40**
- **Si se envía por correo una notificación de problema40**

Administración usando SNMP 41

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 que con el mando a distancia.

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 Macintosh 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 "Modo en espera" se ajusta a "Red activada" en el menú "Extendida" del menú de configuración del proyector, aunque el proyector esté en el modo en espera (cuando está desactivado).

Visualizar Web Control

Puede visualizar Web control siguiendo este procedimiento.



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



Inicie el navegador web en el ordenador.



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.

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.

■ 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.

- "Configuración" - "Forma del puntero", "Salida audio EasyMP"
- Registrar un logo del usuario usando "Extendida" - "Logotipo del usuario"
- "Extendida" - "Operación" - "Modo alta altitud"
- "Extendida" - "Link 21L", "Idioma"
- "Restablecer" - "Restablecer todo", "Restablecer h. lámpara"

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

☛ [Manual de usuario](#) "Lista de funciones"

☛ [Manual de usuario](#) "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)"


La "Dirección MAC" no se visualiza.

Ajustando la función de notificación por correo en los ajustes de red desde el menú de configuración, se enviarán mensajes de notificación a las direcciones de correo electrónico predeterminadas cuando ocurra un problema o advertencia con un proyector. Esto permitirá que el operador se entere de problemas con los proyectores aunque se encuentre lejos de los proyectores.



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

Ajustar la función de notificación por correo

Seleccione "Correo" desde los ajustes de red del menú de configuración del proyector y ajuste la función de notificación por correo.  [Manual de usuario "Menú Red \(sólo modelos EMP-1825\)" "Menú Correo"](#)

Confirme también los siguientes puntos.

- Los ajustes de red se han definido para que el proyector y el ordenador puedan conectarse mediante una LAN inalámbrica en "Conexión avanzada" o a la unidad LAN cableada.

 [Manual de usuario "Menú Red \(sólo modelos EMP-1825\)" "Menú Correo"](#)

Si se envía por correo una notificación de problema


Cuando la función de notificación mail está ajustada a "On" y el proyector se encuentra en un estado anómalo/de aviso, se envía el siguiente mail.

Asunto: EPSON Projector

Primera línea: El nombre del proyector que ha sufrido la anomalía

Segunda línea: La dirección IP establecida para el proyector que ha sufrido la anomalía

Tercera línea y siguientes: Detalles de la anomalía

Los detalles de la anomalía se describen uno por uno, de línea en línea. En la siguiente tabla explicamos los detalles mostrados en el mensaje. Si desea más detalles acerca de las anomalías/avisos,  [Manual de usuario "Estado de los indicadores"](#)

Mensaje	Causa
Internal error	Se ha producido un error interno.
Fan related error	Se ha producido un error en el ventilador.
Error de sensor	Se ha producido un error en el sensor.
Lamp timer failure	Se ha producido un fallo de la lámpara.
Lamp out	Se ha producido un error en la lámpara.
Lamp cover is open.	La cubierta de la lámpara está abierta.
Internal temperature error	Se ha producido un error de alta temperatura. (Sobrecalentamiento)
High-speed cooling in progress	Se ha producido un aviso de alta temperatura.
Lamp replacement notification	Ha llegado el momento de sustituir la lámpara.
No-signal	No hay señal El proyector no recibe ninguna señal de imagen. Compruebe el estado de la conexión para el proyector y que el equipo conectado esté activado.

(+) o (-) al principio de la frase

(+): se ha producido un error en el proyector

(-): se ha corregido un error en el proyector

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



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

Para ajustar SNMP, seleccione "SNMP" desde los ajustes de red del menú de configuración del proyector. ➡ [Manual de usuario "Menú Red \(sólo modelos EMP-1825\)" "Menú Otros"](#)

Presentaciones utilizando PC Free

Este capítulo explica los escenarios creados con EMP SlideMaker2 y cómo proyectar archivos de imagen y película utilizando PC Free.

Archivos que pueden proyectarse utilizando PC Free y guardarse 43

- Archivos que pueden proyectarse utilizando PC Free.....43
- Copiar o eliminar un archivo en una tarjeta CompactFlash en la red44
- Ejemplos de PC Free.....46
 - Proyectar imágenes guardadas en un dispositivo de almacenamiento USB46
 - Presentación de diapositivas utilizando un archivo de PowerPoint guardado en el ordenador.....46

Operaciones básicas con PC Free 47

- Iniciar y cerrar PC Free47
 - Iniciar PC Free.....47
 - Cerrar PC Free.....49
- Operaciones básicas con PC Free50
- Girar la imagen51


Proyectar escenarios52

- Crear y editar un escenario 52
 - Edición básica de un escenario 52
- Reproducir un escenario..... 53
- Funcionamiento durante una presentación 54

Proyectar archivos de imagen y de película55

- Proyectar imágenes y películas 55
- Proyectar todos los archivos de imagen y de película de una carpeta secuencialmente (Ver presen.)..... 56

Ajustar las condiciones de visualización de archivos de imagen y de película y el modo de funcionamiento57


Puede utilizar PC Free para proyectar archivos almacenados en cámaras digitales, dispositivos de almacenamiento USB y tarjetas CompactFlash. Si deja una tarjeta CompactFlash en la ranura del proyector, puede utilizar la red para copiar y eliminar archivos en esa tarjeta.  [p.44](#)




Los dispositivos de almacenamiento USB que incorporan funciones de seguridad en ocasiones no pueden utilizarse.

Pueden proyectarse los siguientes archivos utilizando PC Free.

Archivos que pueden proyectarse utilizando PC Free

Tipo	Tipo de archivo (extensión)	Notas
Escenario	.sit	Archivos de escenario creados utilizando SlideMaker2. Puede convertir archivos de PowerPoint tal como están, y crearlos combinando archivos de imagen y de película. En la sección  p.52 encontrará las instrucciones para crear un escenario. También puede reproducir archivos de audio (.wav) ajustados como BGM en el momento de la creación del escenario. También puede proyectar escenarios creados utilizando EMP SlideMaker, que se incluye con el EMP-1815/1715/1705/7950/7850/765/755/745/737, ELP-735/715/505.

Tipo	Tipo de archivo (extensión)	Notas
Imagen	.bmp	No es posible proyectar imágenes con una resolución superior a 1.024 x 768.
	.gif	No es posible proyectar imágenes con una resolución superior a 1.024 x 768.
	.jpg	No es posible proyectar imágenes en formato de color CMYK, en modo progresivo y con una resolución superior a 4.608 x 7.072.
	.png	No es posible proyectar imágenes con una resolución superior a 1.024 x 768.
Películas	.mpg	MPEG2 El formato de audio reproducible es MPEG1 Layer 1/2. El audio PCM lineal y AC-3 no se puede reproducir. El contenido MPEG sin sonido puede reproducirse.
	.mp4	MPEG4, H.264/MPEG-4 AVC El formato de audio reproducible es MPEG4AAC-LC.
	.wmv	WMV8/9 El formato de audio reproducible es WMA.
<u>DPOF</u> 	.mrk	En la versión 1.10 de DPOF, solamente se pueden proyectar los archivos llamados AUTPLAYx.mrk (donde x es un número entre 0 y 9).



- *Los archivos con DRM (gestión de derechos digitales) no pueden proyectarse.*
- *Los archivos JPEG con la extensión ".jpeg" y los archivos MPEG con la extensión ".mpeg" no se pueden proyectar.*
- *Cuando esté proyectando archivos JPEG, la imagen no se proyectará claramente si se ajusta la compresión a un valor demasiado alto.*
- *Si utiliza un dispositivo de almacenamiento USB con una velocidad de acceso lenta para reproducir vídeos y escenarios con BGM (con una transmisión de rangos de bits más altos), es posible que los archivos de vídeo no se reproduzcan correctamente, o que el sonido salte o no se emita.*
Si utiliza un disco duro USB, recomendamos utilizar una fuente de alimentación con adaptador de CA.
- *Cuando proyecte imágenes o películas almacenados en tarjetas de memoria, utilice un lector USB MultiCard conectado al proyector. El proyector no admite tarjetas de memoria formateadas en determinados sistemas de archivos. Si tiene problemas para proyectar el contenido de tarjetas de memoria, utilice tarjetas formateadas en Windows.*
- *Formatee el soporte utilizando el sistema de archivos FAT16/32.*

Copiar o eliminar un archivo en una tarjeta CompactFlash en la red

Incluso cuando el proyector está colgado del techo o instalado en una ubicación remota, los archivos de la tarjeta CompactFlash insertada en el proyector pueden copiarse o eliminarse. Esta operación es posible con un solo ordenador y un solo proyector. No es posible copiar o eliminar archivos almacenados en un dispositivo USB. A continuación, se describe cómo copiar archivos a una tarjeta CompactFlash.

Procedimiento

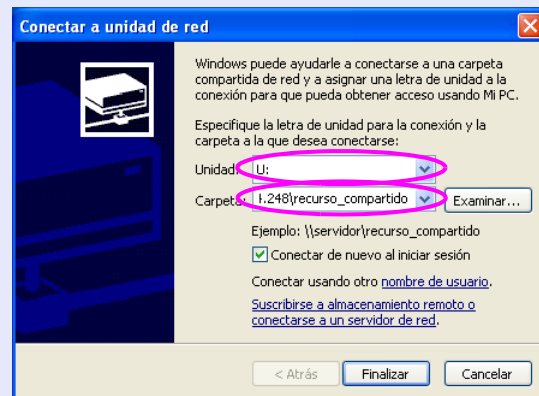
Realice las operaciones de archivos en una tarjeta CompactFlash cuando se muestre la pantalla en espera de EasyMP (☛ p.49).

Para Windows



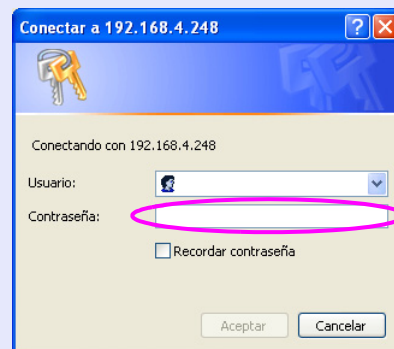
En el ordenador, vaya a "Mi PC" y abra "Conectar a unidad de red".

- 2 En "Unidad", introduzca un nombre de unidad que no esté siendo utilizado. En "Carpeta", introduzca \\dirección IP proyector\recurso_compartido. A continuación, haga clic en "Finalizar".



Se muestra la carpeta CompactFlash.

- 3 Haga doble clic en la carpeta CompactFlash y, a continuación, para la contraseña, introduzca la "contraseña de unidad de red" definida para el proyector. A continuación, haga clic en "Aceptar".



- 4 Copie las carpetas o archivos de destino en la tarjeta CompactFlash.

Para Macintosh

- 1 Haga clic en el icono "Finder".
- 2 En el menú "Transferencia", seleccione "Conectar a servidor".
- 3 En el campo de dirección del cuadro de diálogo "Conectar a servidor", introduzca "smb://dirección IP proyector/CompactFlash".



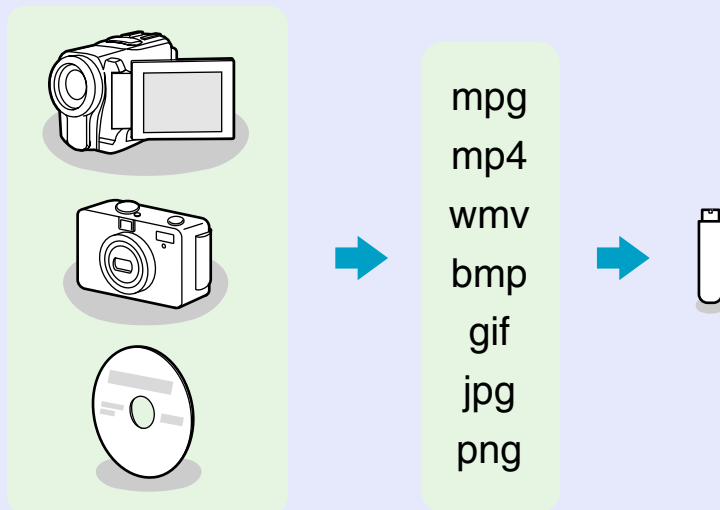
- 4 Haga clic en "Conectar".



- Puede grabar datos en una tarjeta CompactFlash conectándose al proyector desde Internet Explorer. Utilice caracteres alfanuméricos para los nombres de las carpetas donde grabará los datos.
- Si se define "Contraseña Acc. Web", se mostrará un cuadro de diálogo. Introduzca el nombre de usuario y "Contraseña Acc. Web" y, a continuación, conecte al proyector.

Ejemplos de PC Free

■ Proyectar imágenes guardadas en un dispositivo de almacenamiento USB



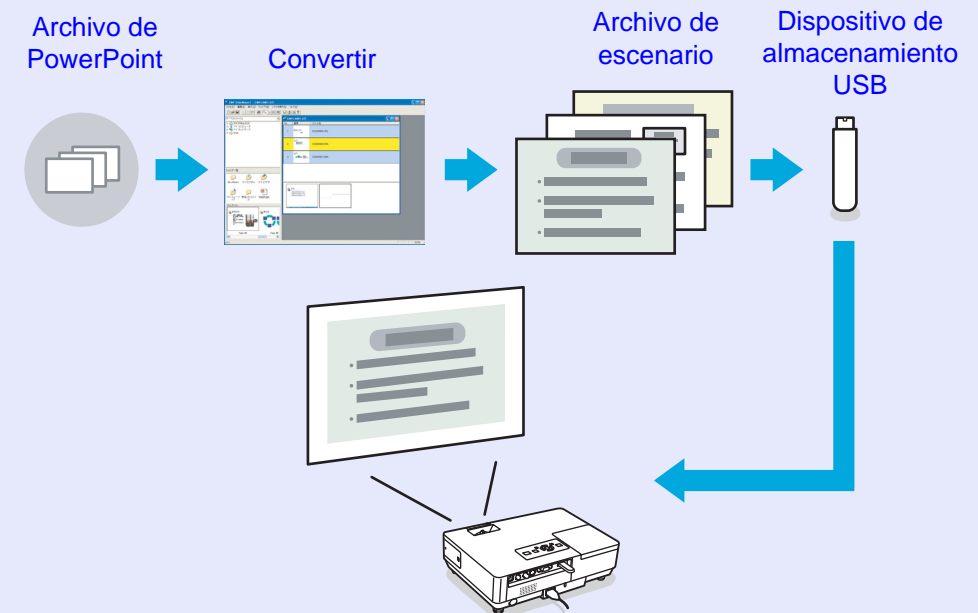
Los archivos de imagen y de película pueden reproducirse utilizando cualquiera de los dos métodos siguientes. Puede enviarse una película al proyector mientras que en la pantalla del ordenador se muestra otra aplicación.

■ **Ejemplo 1: Prepare varias imágenes y proyéctelas de manera continuada (Ver presen.)** ➡ [p.56](#)

■ **Ejemplo 2: Seleccione los archivos de imagen y los archivos de vídeo de uno en uno y proyéctelos** ➡ [p.57](#)

■ Presentación de diapositivas utilizando un archivo de PowerPoint guardado en el ordenador

Con EMP SlideMaker2, puede convertir el archivo de PowerPoint en un formato de escenario. Si guarda esos datos en un dispositivo de memoria USB o en una tarjeta CompactFlash, podrá proyectar una presentación de diapositivas de PowerPoint sin necesidad de ordenador.



El método de reproducción para el archivo que va a proyectarse puede definirse del modo siguiente durante la conversión.

■ **Ejemplo 1: Convertir un archivo de PowerPoint en un escenario y un proyecto**

➡ "Convertir un archivo de PowerPoint en un escenario" [p.61](#)

➡ "Proyectar escenarios" [p.52](#)

■ **Ejemplo 2: Defina la presentación en reproducción automática (ejecución automática)**

➡ "Enviar escenarios" [p.72](#)

■ **Ejemplo 3: Presentación del proyecto con BGM** ➡ [p.64](#)

PC Free le permite reproducir y proyectar escenarios, archivos de imagen y archivos de vídeo almacenados en dispositivos de almacenamiento USB y tarjetas CompactFlash, así como imágenes de cámaras digitales.

Esta sección explica el funcionamiento básico de PC Free.

Iniciar y cerrar PC Free

■ Iniciar PC Free

Procedimiento

1

Conecte uno de los dispositivos siguientes al proyector.

- Cámaras digitales o dispositivo de almacenamiento USB
☞ *Manual de usuario "Conexión de dispositivos USB (cámara digital, unidad de disco duro o dispositivos de memoria) (sólo EMP-1825)"*
- Lector multitarjetas USB (cuando se introduce una tarjeta de memoria) ☞ *Manual de usuario "Conexión de dispositivos USB (cámara digital, unidad de disco duro o dispositivos de memoria) (sólo EMP-1825)"*
- CompactFlash ☞ *Manual de usuario "Introducir y expulsar las tarjetas CompactFlash (EMP-1825 solamente)"*

2

Pulse el botón "EasyMP" del mando a distancia. A continuación, se muestra la pantalla de espera de EasyMP.

Si ha conectado varios dispositivos de almacenamiento USB, se mostrarán varios iconos de dispositivos de almacenamiento USB o tarjetas CompactFlash en la pantalla de espera.



3

Incline el botón [] del mando a distancia para mover el cursor hasta el icono del destino de proyección y luego pulse el botón [Enter].

PC Free se iniciará y mostrará el contenido del dispositivo de almacenamiento USB o de la tarjeta CompactFlash.



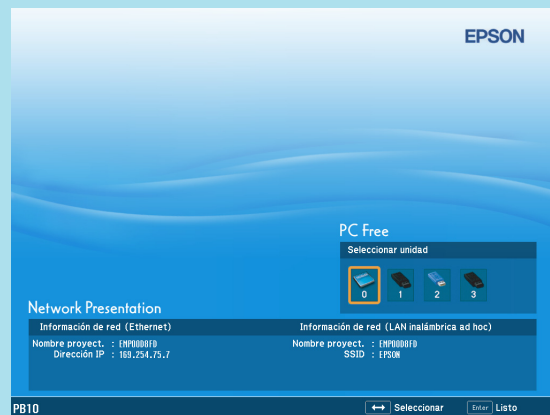
Los archivos JPEG y MPEG se visualizan como miniaturas (el contenido del archivo se visualiza como pequeñas imágenes). Otros archivos o carpetas se visualizan como iconos.

Los archivos que no pueden visualizarse como miniaturas se muestran con los siguientes iconos.

Icono	Tipo de archivo	Icono	Tipo de archivo
	Archivo de escenario		Archivo JPEG
	Formato de cámara digital		Archivo PNG
	Archivo MPEG		Archivo de certificado electrónico
	Archivo WMV		
	Archivo BMP		
	Archivo GIF		



- Si el dispositivo de almacenamiento USB contiene un escenario que está ajustado para ejecución automática, este escenario se reproducirá con la máxima prioridad. Si desea detener esta reproducción, pulse el botón [Esc] del mando a distancia.
- Si la cámara digital y el dispositivo de almacenamiento USB están conectados al proyector, se muestra la siguiente pantalla.



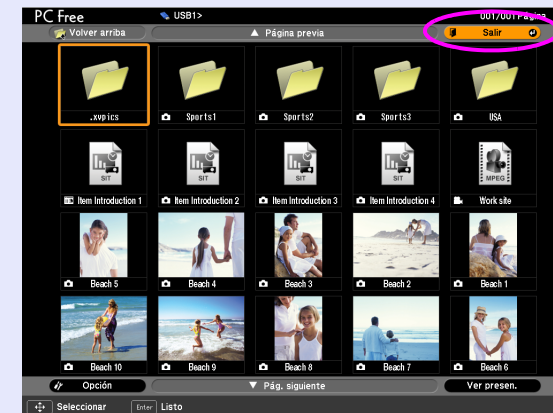
- Algunos archivos JPEG pueden aparecer como iconos en vez de miniaturas. En este caso, se visualiza un icono de archivo.

Cerrar PC Free

Procedimiento



Debe inclinar el botón [⊙] del mando a distancia hacia arriba para apuntar el cursor hacia el botón "Salir".



Pulse el botón [Enter] del mando a distancia.

PC Free se cierra y se muestra la pantalla en espera de EasyMP.



3

Después de desactivar la cámara digital o el dispositivo de almacenamiento USB, desconéctelos del puerto USB Type A del proyector.

Cuando esté utilizando una tarjeta CompactFlash, compruebe el estado del indicador de acceso en la ranura de la tarjeta antes de retirarla.



Si deja el dispositivo de almacenamiento USB conectado al cerrar PC Free y se visualiza la pantalla de espera de EasyMP, desconecte el dispositivo de almacenamiento USB y vuélvalo a conectar antes de volver a iniciar PC Free.

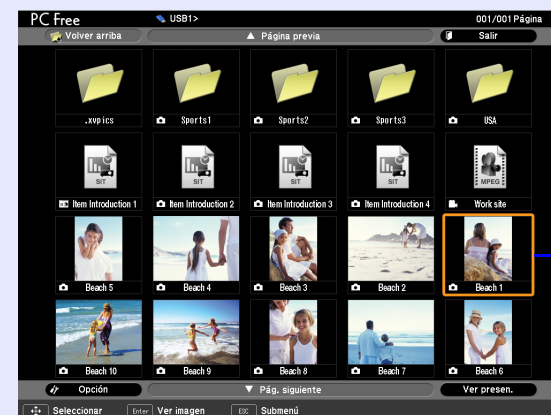
Operaciones básicas con PC Free

A continuación, se describen los procedimientos para reproducir escenarios, imágenes y películas usando PC Free.

Procedimiento

1

Incline el botón [⊙] del mando a distancia para colocar el cursor sobre el archivo o carpeta a los que desea acceder.



Cursor



Si todos los archivos y carpetas no se pueden visualizar al mismo tiempo en la ventana actual, pulse el botón [↵] del mando a distancia o mueva el cursor hasta el botón "Pág. siguiente" y pulse el botón [Enter] del mando a distancia. Para volver a la pantalla anterior, pulse el botón [⏮] del mando a distancia, o coloque el cursor sobre el botón "Pág. anterior" y pulse el botón [Enter] del mando a distancia.



2 Pulse el botón [Enter] del mando a distancia.

Se visualiza el sub menú.



3 Seleccione el elemento de destino desde el menú de visualización y pulse el botón [Enter] en el mando a distancia.

Si ha seleccionado una carpeta

Abrir carpeta	Abre una carpeta y visualiza los archivos que contiene. Seleccione "Volver" en la pantalla que se abre y pulse el botón [Enter] para volver a la pantalla anterior.
Ver presen.	Reproduce los archivos de imagen o de película de la carpeta en orden.  p.56
Opciones	Visualiza la pantalla de ajuste de opciones. Permite definir la operación de presentación de diapositivas para los archivos de imagen y de película en secuencia.  p.57


Girar la imagen


Puede girar las imágenes en formato JPEG en incrementos de 90° cuando las reproduzca con PC Free. La función de giro también está disponible durante la presentación de diapositivas.

Gire las imágenes JPEG de la siguiente manera.

Procedimiento

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

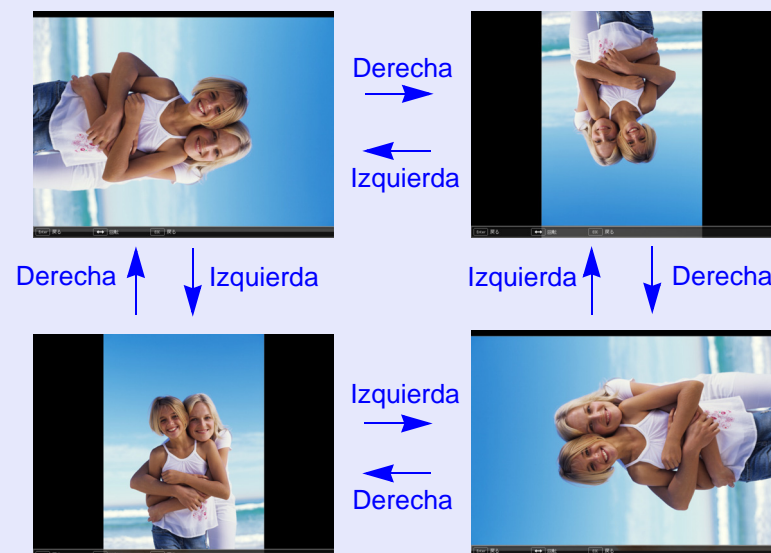
Para ver imágenes en formato JPEG  p.55

Para ver escenarios  p.52

Para reproducir Ver presen.  p.56


2 Durante la proyección de una imagen JPEG, incline el botón [◂] del mando a distancia hacia la izquierda o derecha.

La imagen gira cuando el botón [◂] se inclina en una cierta dirección, como se indica a continuación.



En esta sección se describe el método para ver escenarios almacenados en un dispositivo de almacenamiento USB o tarjeta CompactFlash, así como las operaciones durante la reproducción de los escenarios.

Crear y editar un escenario

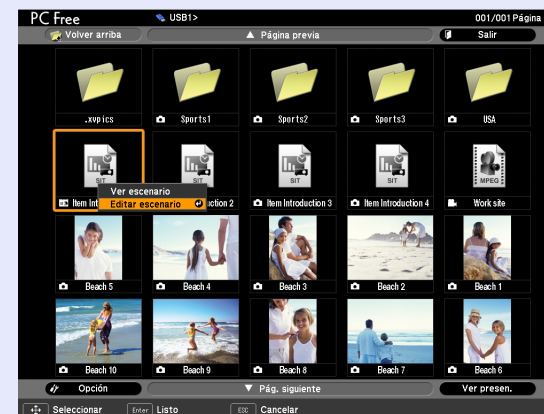
Cree el escenario previamente con EMP SlideMaker2 y luego transfíralo a la tarjeta CompactFlash en el proyector o a un dispositivo de almacenamiento USB utilizando la función "Enviar guión".  [p.72](#)



Durante la transferencia del escenario puede ajustar la ejecución automática y la reproducción continua.  [p.72](#)



Seleccione "Editar escenario" y presione el botón [Enter].




Edición básica de un escenario

En un escenario almacenado en un dispositivo de almacenamiento USB o una tarjeta CompactFlash, es posible cambiar el orden en que se proyectan las imágenes, o definir la visualización/no visualización de las imágenes individuales.

Procedimiento



Incline el botón [

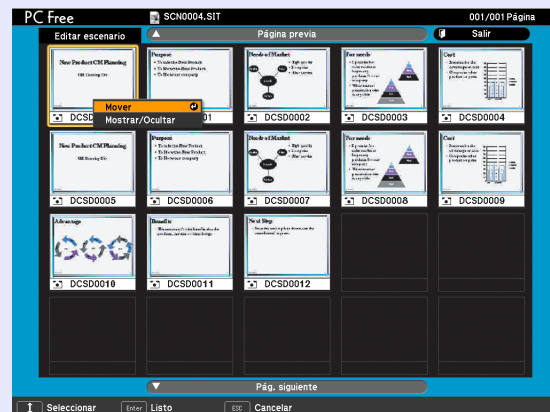
3 Coloque el cursor en la diapositiva deseada y luego pulse el botón [Esc].

Coloque el cursor en la diapositiva deseada.

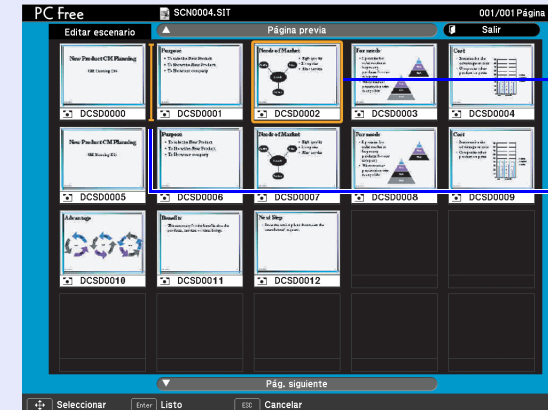
Para cambiar el orden de las diapositivas, vaya al paso 4.

Para definir la no visualización de una diapositiva, pulse el botón [Enter].

Después de seleccionar si desea cambiar el orden de proyección de las diapositivas, o de definir la visualización/no visualización, pulse el botón [Enter].



4 Mueva el cursor a la posición deseada y luego pulse el botón [Enter].



Seleccione la diapositiva que desea mover.

Cursor para seleccionar la posición deseada

5 Una vez completada la edición, incline el botón [↶] del mando a distancia hacia arriba para colocar el cursor sobre el botón "Edición terminada", y luego pulse el botón [Enter] en el mando a distancia.

Al contenido editado sólo puede accederse mientras la tarjeta CompactFlash o el dispositivo de almacenamiento USB está insertado en el proyector.

Reproducir un escenario

Procedimiento

1 Inicie PC Free. p.47

Se visualiza el contenido del dispositivo de almacenamiento USB.

2 Incline el botón [↶] del mando a distancia hacia arriba para colocar el cursor en la carpeta del escenario de destino.

3 Pulse el botón [Enter] del mando a distancia.



Archivo de escenario

4 Si se ajusta "Avanzado" a "Automáticamente después", cuando la reproducción llega al final el control vuelve a la pantalla de lista de archivos. Si selecciona "Repetir", el escenario se repetirá desde el comienzo.

Consulte "Funcionamiento durante una presentación" para más detalles acerca de cómo utilizar el escenario cuando "Avanzado" se ajusta a "Al hacer clic con el ratón", así como la forma de detener y cancelar.

Funcionamiento durante una presentación

Mientras se está reproduciendo un escenario puede realizar las siguientes operaciones usando el mando a distancia.

Cambio de pantalla	Pase a la siguiente pantalla pulsando [Enter] o [↓]. Vuelva a la pantalla anterior pulsando [↑].
Detener la reproducción	Se visualiza el mensaje "¿Desea abandonar la reproducción del escenario?" cuando pulsa el botón "Esc". Cierre seleccionando el botón "Salir" y pulsando el botón "Entrar". Continúe la reproducción seleccionando el botón "Volver" y pulsando el botón "Entrar".

Las siguientes funciones del proyector se pueden usar cuando se está proyectando un escenario o un archivo de imagen con PC Free.

- Congelar
- Silencio A/V
- E-Zoom

Para obtener más detalles sobre cada función consulte [Manual de usuario](#) "Congelar la imagen", "Ocultar la imagen y silenciar el sonido temporalmente (Fondo)", "Ampliar parte de la imagen (E-Zoom)"



- Puede girar imágenes con formato JPEG en el escenario mientras se están proyectando. [p.51](#)
- Los archivos de películas incluidos en escenarios se pueden avanzar rápidamente, retroceder y pausar durante la reproducción. [p.56](#)
- El tiempo de cambio de diapositiva para escenarios se puede ajustar usando el comando "Avanzado" en EMP SlideMaker2. [p.77](#)

Los archivos de imagen de una cámara digital y los archivos de imagen y de vídeo almacenados en un dispositivo de almacenamiento USB o tarjeta CompactFlash pueden proyectarse utilizando PC Free siguiendo uno de estos dos métodos.

- Proyectar archivos de imagen y de película. Se trata de una función para proyectar archivos únicos.
- Proyección secuencial de archivos de imagen y de película en una carpeta (Ver presen.). Se trata de una función para proyectar el contenido de los archivos de una carpeta en orden, un archivo detrás de otro.

Atención

Durante la reproducción de archivos de película se accede con frecuencia al dispositivo de almacenamiento USB. No desconecte el dispositivo de almacenamiento USB en este momento. PC Free podría no funcionar correctamente.

Proyectar imágenes y películas


Procedimiento

1

Inicie PC Free.  p.47

Se visualiza el contenido de la cámara digital, del dispositivo de almacenamiento USB o de la tarjeta CompactFlash conectado.

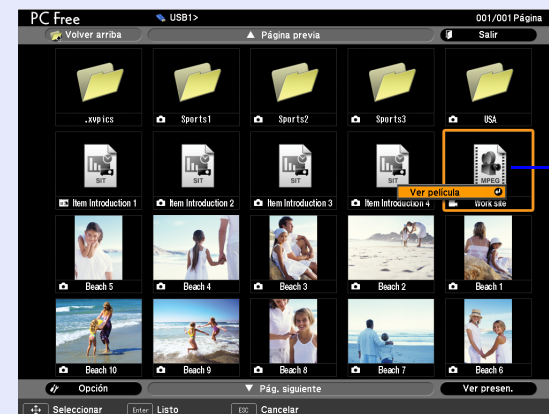
2

Incline el botón [] del mando a distancia para mover el cursor hasta el archivo de imagen o de película que se va a proyectar.

3

Pulse el botón [Enter] del mando a distancia.

Empieza la reproducción de la imagen o de la película.



Archivo de imagen

4

Si pulsa los botones [Enter] o [Esc] del mando a distancia durante la proyección de una imagen o película, vuelve a la pantalla de lista de archivos.





- Las imágenes con formato JPEG pueden girarse durante la proyección.  p.51

- Durante la reproducción de archivos de película puede realizar las siguientes operaciones utilizando el mando a distancia.

Avance rápido (FF): Incline el botón [↗] hacia la derecha

Retroceder: Incline el botón [↖] hacia la izquierda

Congelar (pausa): Incline el botón [⏸] hacia abajo

Hay tres velocidades de avance rápido/retroceso disponibles, y la velocidad cambia cada vez que se pulsa el botón.


Para volver a la reproducción normal, pulse el botón [Enter].

El audio no se escucha mientras se avanza rápidamente, se retrocede o se hace una pausa.

Proyectar todos los archivos de imagen y de película de una carpeta secuencialmente (Ver presen.)

Puede proyectar los archivos de imagen y de película en una carpeta en orden, de uno en uno. Esta función se denomina "Ver presen.". Ejecute la presentación siguiendo este procedimiento.



Puede definir las condiciones de visualización, como por ejemplo una proyección repetida o añadir algún efecto cuando se cambia de un archivo a otro. Para cambiar los archivos de película y de imagen automáticamente al ejecutar la función presentación, seleccione cualquier opción distinta a "No" para el intervalo de tiempo de cambio de pantalla en el menú de opciones de PC Free. Ajuste por defecto: "No"  p.57

Procedimiento



Inicie PC Free.  p.47


Se visualiza el contenido de la cámara digital, del dispositivo de almacenamiento USB o de la tarjeta CompactFlash conectado.




Incline el botón [↗] del mando a distancia para colocar el cursor sobre la carpeta y activar la presentación.



Se ejecutará la función Presentación y los archivos de imagen y de película de la carpeta se proyectarán secuencialmente de uno en uno.

Cuando se proyecte el último archivo, la lista de archivos se visualizará de nuevo automáticamente. Si ajusta "Rep. Cont" a "ON" en la ventana Opciones, la proyección comenzará desde el comienzo otra vez cuando se llegue al final.  p.57

Igual que en los escenarios, puede saltar a la siguiente pantalla, volver a la pantalla anterior o detener la reproducción durante la proyección de una presentación.  "Funcionamiento durante una presentación" p.54



Si el ajuste de tiempo de cambio de pantalla está definido en "No", los archivos no cambiarán automáticamente cuando realice una presentación. Pulse el botón [Enter] o [↵] del mando a distancia para continuar con el siguiente archivo.

Puede definir las condiciones de visualización y el modo de funcionamiento para la reproducción de archivos de imagen o de película en forma de presentación en PC Free.

Procedimiento

1 Incline el botón [⊙] del mando a distancia para colocar el cursor en la carpeta donde desea ajustar las condiciones de visualización.

2 Ajuste cada uno de los elementos.

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

A continuación se ofrecen detalles de los elementos.



Orden de presentación	Puede ajustar el orden de visualización de los archivos. Puede ordenar los archivos por nombre de archivo o por fecha de revisión.
Rep. Cont	Puede determinar si debe repetirse la presentación.
T. cambio pantalla	Puede ajustar el tiempo de visualización de un archivo cuando se está ejecutando una presentación. Puede definir el intervalo de tiempo entre 0 y 60 segundos. Si lo define en 0 segundos, la reproducción automática se deshabilita.
Efecto	Ajusta los efectos de transición entre archivos.

3 Incline el botón [⊙] del mando a distancia hacia arriba para colocar el cursor en el botón "Aceptar", y luego pulse el botón [Enter].

Se aplicarán los ajustes.

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

Preparar un escenario (Utilizar EMP SlideMaker2)

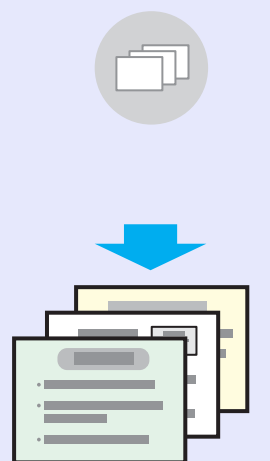
Este capítulo describe cómo crear y enviar escenarios.

Resumen del escenario	59	
Archivos que se pueden incluir en los escenarios	60	
Convertir un archivo de PowerPoint en un escenario.....	61	
Convertir todos los archivos en una única operación sin iniciar SlideMaker2	62	
Iniciar SlideMaker2 y convertir archivos	64	
Procedimiento de creación de escenarios	64	
• Ajustar las propiedades del escenario.....	64	
• Incluir archivos de PowerPoint en los escenarios	66	
Incluir todas las diapositivas de un archivo de PowerPoint	67	
Incluir sólo diapositivas seleccionadas consultando las miniaturas	69	
• Incluir archivos de imagen y de película en los escenarios	70	
• Editar un escenario	71	
Añadir archivos y diapositivas	71	
Borrar una diapositiva.....	71	
Cambiar el orden de las diapositivas	71	
Enviar escenarios	72	
Casos como éstos	74	
• Comprobar el estado del escenario de proyección desde un ordenador	74	
• Configurar las animaciones	75	
• Ajustar la animación de la diapositiva	76	

Un escenario es una combinación de archivos de PowerPoint, de imagen y de película dispuestos en orden de proyección y guardados como un único archivo, creado con EMP SlideMaker2.

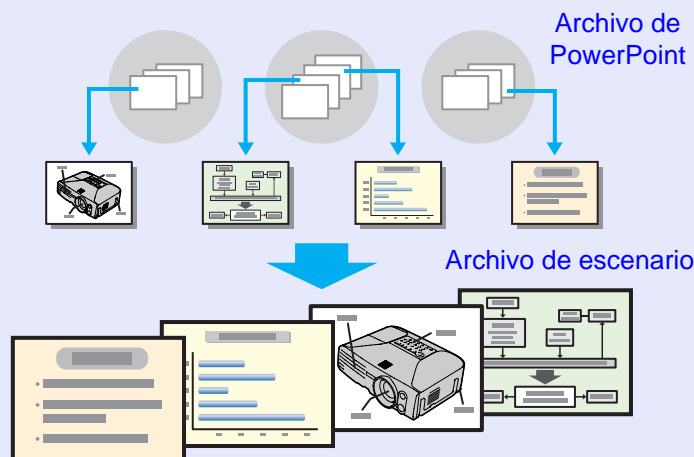
La creación de un escenario permite preparar material de presentación de manera fácil y eficiente extrayendo las partes necesarias de los archivos, y organizándolas en orden sin editar los archivos originales.


Convertir todos los archivos en una única operación sin iniciar SlideMaker2




Transfiera los escenarios creados para almacenarlos en un dispositivo de almacenamiento USB o tarjeta CompactFlash conectado al ordenador. A continuación, conecte el dispositivo de almacenamiento USB o tarjeta CompactFlash al proyector para que pueda utilizar la función PC Free del proyector para proyectar el escenario.

Iniciar SlideMaker2 y convertir archivos



Para conectar dispositivos de almacenamiento USB  [Manual de usuario](#) "Conexión de dispositivos USB (cámara digital, unidad de disco duro o dispositivos de memoria) (sólo EMP-1825)"



EMP SlideMaker2 debería estar instalado en el ordenador.
Para más detalles acerca de la instalación de EMP SlideMaker2  [Guía de conexión rápida de la LAN inalámbrica](#) "Instalar el software EasyMP"

Cree los archivos de PowerPoint, de imagen y de película.



Desde un ordenador



EMP SlideMaker2

Existen dos formas de utilizar EMP SlideMaker2 para convertir una presentación de PowerPoint en un escenario.

Desde un ordenador

- En el escritorio, arrastre el icono de EMP SlideMaker2 y suéltelo sobre el archivo de PowerPoint. Se iniciará la conversión  [p.66](#)
- Iniciar SlideMaker2 y convertir archivos.  [p.64](#)




Enviar escenarios  [p.72](#)

Desde el proyector



PC Free

Proyectar escenarios  [p.52](#)


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


Tipo	Tipo de archivo (Extensión)	Notas
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003
	.pptx	Microsoft PowerPoint 2007
Imagen	.bmp	No es posible reproducir imágenes con una resolución superior a 1.024 x 768.
	.jpg	Cualquier versión. Sin embargo, los formatos de color CMYK y los formatos progresivos no se pueden reproducir.
Películas	.mpg	MPEG2-PS Los vídeos que superan el tamaño máximo de 720 x 576 o que no están en el mismo formato que un DVD (encabezado de secuencia organizado para cada GOP), no se pueden reproducir. El formato de audio reproducible es MPEG1 Layer 2. El audio PCM lineal y AC-3 no se puede reproducir.
Audio	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0 kHz, 8/16 bits



• *Los siguientes ajustes de animación y efectos de transición de diapositivas del menú "Ver presen." de PowerPoint se reflejan en un escenario.*

- | | | |
|--------------------|-----------------|-----------|
| •Desplazar | •Persianas | •Recuadro |
| •Cuadros bicolores | •Arrastrar | •Disolver |
| •Desplegar | •Barras al azar | •Espiral |
| •Dividir | •Estirar | •Rayas |
| •Girar | •Barrido | •Zoom |

Los efectos para las transiciones de pantalla distintos a los mencionados arriba se convierten en "Cortar", y la animación se convierte en "Reglas de la animación (por defecto: Cortar)".  [p.75](#)

• *En el caso de que los archivos de imagen y de película en la tabla de la izquierda se reproduzcan como archivos independientes, no es necesario integrarlos dentro de un escenario. Después de guardar el archivo en un dispositivo de almacenamiento USB, puede reproducirlo directamente y proyectarlo con PC Free conectando el dispositivo USB al proyector.*  [p.55](#)

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

Proyector	Software	Puede abrirse con el EMP SlideMaker2 de este proyector
EMP-1815/1825 EMP-1715/1705 EMP-7950/7850 EMP-835 EMP-765/755/745/737 ELP-735	EMP SlideMaker2	Es posible
ELP-8150/8150NL	Escenario EMP	No es posible
ELP-715/505	EMP SlideMaker	No es posible

Los archivos de PowerPoint pueden convertirse en escenarios mediante los cuatro métodos siguientes. Si desea utilizar un archivo de PowerPoint tal cual, utilice el método 1 o 2.

1 Conversión por lotes sin iniciar EMP Slidemaker2

Todas las diapositivas de una presentación de PowerPoint pueden convertirse por lotes en un escenario. ☛ "Convertir todos los archivos en una única operación sin iniciar SlideMaker2" [p.62](#)

2 Incluir un archivo de PowerPoint de la lista de archivos

Una vez que los archivos de PowerPoint se han convertido por lotes para crear escenarios, un archivo de imagen o de película podrá convertirse para crear otro escenario. ☛ "Iniciar SlideMaker2 y convertir archivos" [p.64](#)

3 Incluir sólo las diapositivas deseadas de las miniaturas

Seleccione solamente las diapositivas de PowerPoint que necesite y conviértalas a un escenario. ☛ [p.64](#)



• Cuando cree un escenario utilizando los métodos 1 a 2, las siguientes animaciones ajustadas en PowerPoint también se utilizan en el escenario.

- | | | |
|--------------------|-----------------|-----------|
| •Desplazar | •Persianas | •Recuadro |
| •Cuadros bicolores | •Arrastrar | •Disolver |
| •Desplegar | •Barras al azar | •Espiral |
| •Dividir | •Estirar | •Rayas |
| •Girar | •Barrido | •Zoom |

• Las animaciones distintas a las mencionadas se sustituyen por las animaciones de "Reglas de la animación (por defecto: Cortar)". ☛ [p.75](#)

• La calidad de imagen para los escenarios creados utilizando el método 1 es "Normal" de las posibles opciones "Extra-high Quality", "High Quality" y "Normal". Si desea crear un escenario con una alta calidad de imagen, utilice los métodos 2 a 3.

La siguiente tabla muestra las diferencias cuando utilice los métodos de 1 a 3.


	Calidad de imagen	Reflexión de la animación	Envío de un escenario
1	"Normal" fijo	Reflejado	Funcionamiento continuo ^{*1}
2	Seleccione entre "Extra-high Quality", "High Quality" y "Normal"	Reflejado	Funcionamiento continuo ^{*1}
3	Seleccione entre "Extra-high Quality", "High Quality" y "Normal"	No reflejado	Funcionamiento posterior ^{*2}

^{*1} Una vez completada la creación del escenario, se visualiza automáticamente la pantalla Envío de un escenario.

^{*2} Después de crear el escenario, ejecute "Transferencia de escenario" ☛ [p.72](#).

A continuación, se describe cómo puede crearse un escenario fácilmente, sin necesidad de iniciar EMP SlideMaker2.



- *Observe que lo siguiente no es posible si se ha iniciado EMP SlideMaker2. Cierre EMP SlideMaker2 en primer lugar.*
- *Una vez incorporados los escenarios, incluirán la animación definida en PowerPoint. Al proyectar con PCFree, la animación se habilitará.  p.61*

Procedimiento

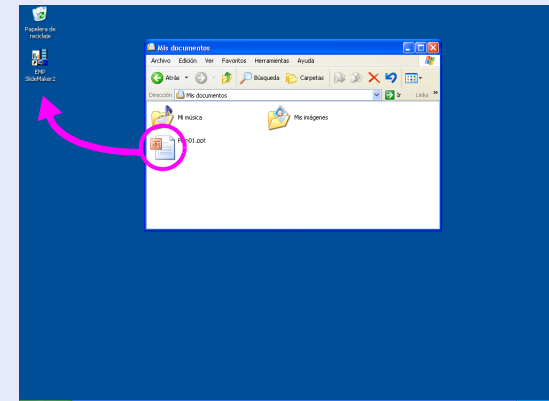
1

Conecte al ordenador el dispositivo de almacenamiento USB o tarjeta CompactFlash que contiene el escenario.

2

Arrastre y suelte el icono del archivo de PowerPoint al icono de programa de EMP SlideMaker2 en el escritorio.

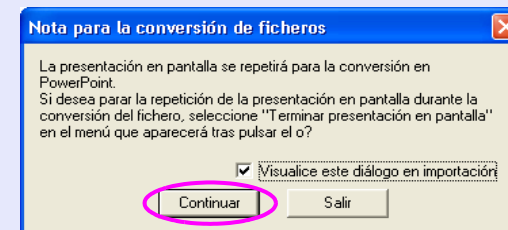
Observe que, en este caso, no es posible seleccionar varios archivos de PowerPoint y convertirlos como un lote. Seleccione solamente un archivo para su conversión.



Se inicia EMP SlideMaker2.

3

Compruebe el mensaje y haga clic en el botón "Continuar".



- 4** Compruebe el mensaje y haga clic en el botón "Iniciar".



Empieza la conversión a escenario. Durante la conversión se muestra la presentación de diapositivas. Si detiene la presentación de diapositivas antes de que ésta finalice, el escenario se cierra sin crearse.

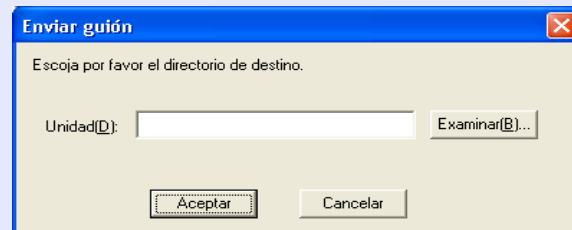



Los escenarios creados arrastrando y soltando reciben automáticamente el nombre "Scnxxxx" (donde xxxx es un número).

- 5** Cuando la presentación de diapositivas llegue al final, haga clic en la pantalla.

Se visualiza el cuadro de diálogo de destino de la transferencia del escenario.

- 6** Seleccione la unidad y la carpeta donde se ha conectado el dispositivo USB o la tarjeta CompactFlash y haga clic en el botón "Aceptar".



Vaya al procedimiento 3 de  p.72.

Compruebe los siguientes puntos antes de crear un escenario.

- Los datos que se combinan para crear un escenario, como archivos de PowerPoint, de imagen y de película, deben crearse de antemano.
- Sólo pueden utilizarse los tipos de archivo mostrados en "Archivos que se pueden incluir en los escenarios". ➡ p.60

■ Procedimiento de creación de escenarios

Los escenarios se crean mediante el siguiente procedimiento:

Inicie EMP SlideMaker2 y ajuste las propiedades del escenario (tales como nombre del escenario, color de fondo y calidad de imagen). ➡ p.64



Incluya los archivos que se van a usar en el escenario.

- ➡ "Incluir archivos de PowerPoint en los escenarios" p.66
- ➡ "Incluir archivos de imagen y de película en los escenarios" p.70



Organice los archivos incluidos en el orden deseado para completar el escenario. ➡ p.71



Una vez creado el escenario, siga los pasos indicados en "Envío de un escenario". ➡ p.72

Ajustar las propiedades del escenario

Procedimiento

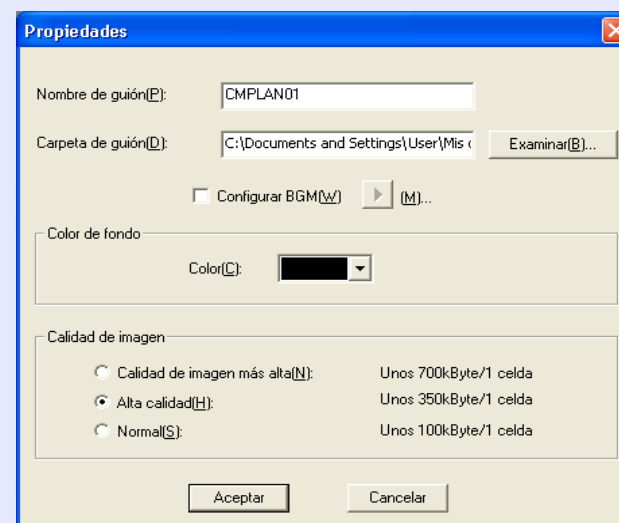


Inicie Windows en el ordenador, luego seleccione "Inicio" - "Programas" (o "Todos los Programas") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".

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



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



Nombre de escenario	Entre el nombre de archivo para el escenario creado. Entre siempre el nombre de archivo. El nombre de archivo puede consistir en un máximo de 8 caracteres alfanuméricos en mayúsculas y números. Limite el número total de caracteres del nombre de archivo y el nombre del directorio para la carpeta (escenario) de trabajo a un máximo de 127 caracteres.
Carpeta de escenario	Especifique la ubicación de la carpeta de escenario que se utilizará mientras se está creando el escenario. El nombre de la carpeta de escenario será el mismo que el nombre del escenario.
Configurar BGM	Si desea reproducir BGM mientras se está reproduciendo un escenario, marque la casilla. Si está seleccionada, se visualiza la ventana de selección del archivo de audio (formato WAVE). En esta ventana, seleccione el archivo que desea usar como BGM. Después de seleccionar el archivo de audio, reproduzca el archivo haciendo clic en el botón "▶" a la derecha. Detenga la reproducción haciendo clic en el botón "■".
Color de fondo	Selecciona el color de fondo para los datos de imagen del escenario.

Calidad de imagen	Con EMP SlideMaker2, cada una de las diapositivas de un archivo PowerPoint se convertirá a un archivo JPEG y se guardará. Este elemento le permite seleccionar la calidad de imagen cuando las diapositivas se convierten a archivos JPEG. Puede seleccionar la calidad entre "Extra-high Quality", "High Quality" y "Standard". Si selecciona "Normal", la calidad será inferior comparada con otros ajustes. Se recomienda "Extra-high Quality" y "High Quality". Si se han incluido archivos JPEG directamente en un escenario, se ignorará este ajuste y el archivo JPEG se proyectará con su calidad de imagen original.
-------------------	---



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

Se visualizará la siguiente ventana.

Ventana de carpeta

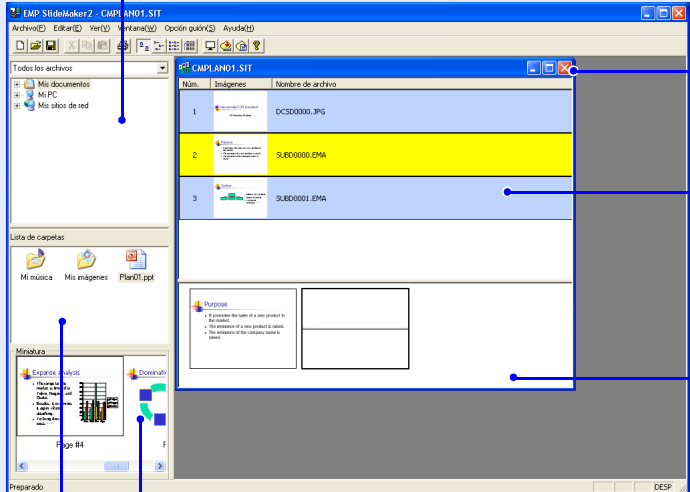
Ventana de escenario
Esta ventana se utiliza para crear escenarios.

Célula
Un escenario se compone de una serie de diapositivas llamadas células.

Ventana de verificación de la animación

Ventana de miniaturas
Previsualiza las imágenes en miniatura del archivo sobre el que se hace clic en la ventana de archivo.



Ventana de archivo
Aquí aparecen los archivos de la carpeta que se selecciona en la ventana de carpeta.



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

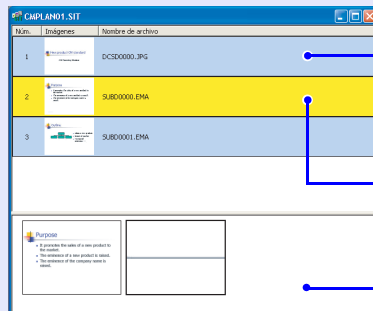
Incluir archivos de PowerPoint en los escenarios

Los archivos de PowerPoint pueden incluirse en escenarios siguiendo uno de los dos métodos descritos a continuación. El usuario que incluye los archivos en un escenario puede liberar una animación definida en la presentación de PowerPoint.

- Lote con archivos de PowerPoint  p.67
Una vez incorporados los escenarios, incluirán la animación definida en PowerPoint. Al proyectar con PCFree, esa animación se habilitará.
- Incluir sólo diapositivas seleccionadas consultando las miniaturas
Si incluye sólo una selección de diapositivas, se ignoran los ajustes de animación definidos utilizando PowerPoint.  p.69



Los archivos de película incluidos en un archivo de PowerPoint no se pueden reproducir en el escenario. Los archivos de película deben convertirse en escenario de manera individual.



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

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

Ventana de verificación de la animación



- *No se pueden visualizar las miniaturas si PowerPoint no está instalado en el ordenador.*
- *Aunque las animaciones se pueden ajustar en la ventana de propiedades de EMP SlideMaker2, las animaciones ajustadas de antemano en el archivo de PowerPoint funcionarán más fluidamente cuando se reproducen en el escenario. Para ajustar animaciones en diapositivas de PowerPoint, recomendamos que las ajuste en el mismo archivo de PowerPoint. Si desea definir ajustes de animación para las imágenes, o si desea añadir ajustes de animación a diapositivas que perdieron sus ajustes de animación cuando fueron incluidas en el escenario, añada los ajustes en la ventana de propiedades de EMP SlideMaker2. ➡ p.77*

Incluir todas las diapositivas de un archivo de PowerPoint

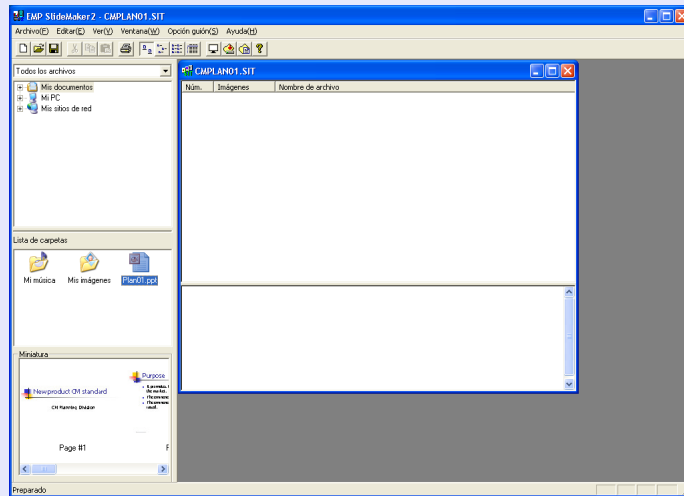
Arrastre y suelte el archivo de PowerPoint en la ventana de archivo a la ventana de escenario para crear un escenario. Una vez completada la creación del escenario, se visualiza automáticamente la pantalla Envío de un escenario y ya puede transferirlo.

Cuando se incluyen diapositivas con este método, la animación configurada en PowerPoint permanece activa.

Procedimiento

- 1 **Conecte al ordenador el dispositivo de almacenamiento USB o tarjeta CompactFlash que contiene el escenario.**
- 2 **Inicie Windows en el ordenador, luego seleccione "Inicio" - "Programas" (o "Todos los Programas") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".**
EMP SlideMaker2 se inicia, y se visualizan las propiedades del escenario.
- 3 **Las propiedades del escenario están ajustadas.**
➡ p.64
- 4 **Seleccione la carpeta que contiene el archivo PowerPoint de destino en la ventana de carpetas.**

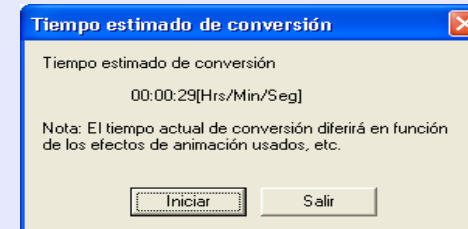
- 5** Arrastre y suelte el archivo de PowerPoint desde la ventana de archivos hasta la ventana del escenario. O bien, haga doble clic en el icono del archivo de PowerPoint de destino en la ventana de archivos.



- 6** Compruebe el mensaje y haga clic en el botón "Continuar".



- 7** Compruebe el mensaje y haga clic en el botón "Iniciar".

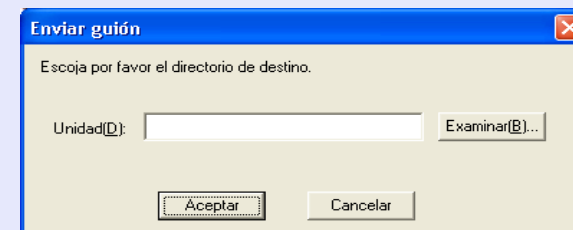



Se inicia la conversión a un escenario y la presentación de diapositivas se reproduce automáticamente. Si pulsa la tecla [Esc] en el teclado durante la presentación de diapositivas, ésta se cancelará. En dicho caso, el escenario se cierra antes de crearse.

- 8** Cuando finalice la presentación de diapositivas, haga clic en la pantalla.


Se muestra el cuadro de diálogo para especificar el destino de transferencia del escenario.

- 9** Seleccione la unidad y la carpeta donde se ha conectado el dispositivo USB o la tarjeta CompactFlash y haga clic en el botón "Aceptar".



Vaya al procedimiento 3 de  p.72.



Cuando cree un escenario con sólo un archivo de PowerPoint, podrá hacerlo fácilmente arrastrando y soltando.  p.62

■ Incluir sólo diapositivas seleccionadas consultando las miniaturas

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

Procedimiento



Haga clic en el icono de archivo de PowerPoint deseado en la ventana de archivo.




Haga doble clic en las miniaturas que desea incluir en el escenario.

Se visualizarán las diapositivas seleccionadas en la ventana de escenario.

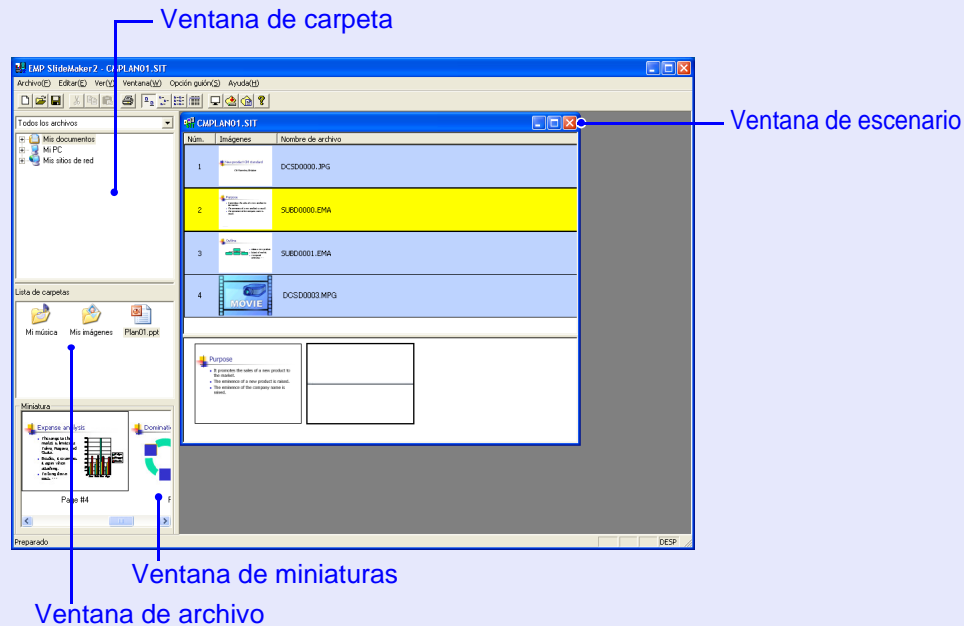
Para seleccionar más de una diapositiva e incluirlas todas de una vez,

- (1) Haga clic en las diapositivas adicionales una tras otra en la ventana de miniaturas.
Todas las diapositivas marcadas quedarán seleccionadas.
Si hace clic en una diapositiva que ya está seleccionada, ésta quedará desmarcada.
- (2) Una vez seleccionadas todas las diapositivas necesarias, arrastre una de las diapositivas seleccionadas hasta la ventana de escenario y déjela en el lugar donde desea añadirla.
Se añadirán al escenario todas las diapositivas seleccionadas.

Vaya al procedimiento 3 de "Enviar escenarios"  p.72.

Incluir archivos de imagen y de película en los escenarios

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



Procedimiento

- Haga clic en la carpeta deseada en la ventana de carpeta.**

Los archivos contenidos en la carpeta se visualizarán en una lista en la ventana de archivo.

- Haga clic en el icono del archivo de imagen en la ventana de archivos.**

El contenido del archivo de imagen se visualizará en la ventana de miniaturas.

En el caso de un archivo de película, se visualizará un icono en la ventana de miniaturas.

- Haga doble clic en el icono del archivo de imagen de destino en la ventana de archivos.**

Se visualizará el archivo seleccionado en la ventana de escenario y se incluirá en el escenario.

- Para añadir por lotes más de un archivo, mantenga pulsada la tecla [Ctrl] del teclado mientras selecciona los archivos que desea añadir. Una vez seleccionados todos los archivos que desea añadir, arrastre uno de los archivos seleccionados hasta la ventana de escenario y déjelo en el lugar donde lo desea añadir.**

Se añadirán al escenario todos los archivos seleccionados.



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

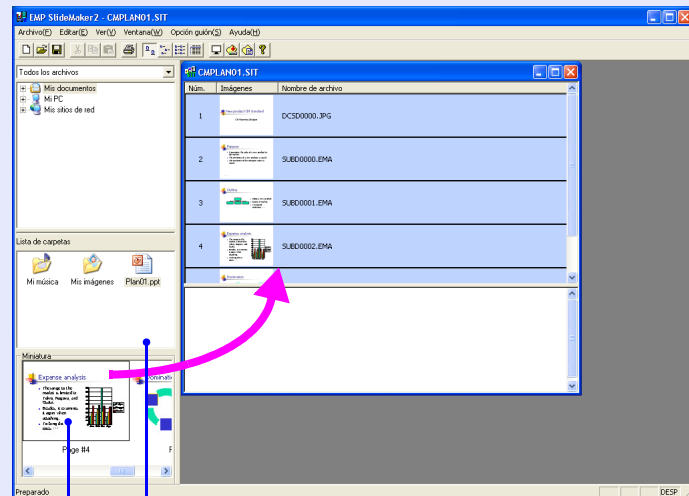
Editar un escenario

Con PC Free, los escenarios de la ventana de escenarios se gestionan en orden, comenzando por la parte superior. Puede añadir y borrar diapositivas y archivos de un escenario y cambiar su orden.

Añadir archivos y diapositivas

Procedimiento

Arrastre los archivos visualizados en la ventana de archivo o las diapositivas de PowerPoint visualizadas en la ventana de miniaturas hasta la ventana de escenario y suéltelos en la posición donde desea añadirlos.



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

Se transferirá el escenario recién modificado.

Vaya al procedimiento 3 p.72.

Borrar una diapositiva

Procedimiento

Haga clic con el botón derecho del ratón en la célula que desea borrar, y luego seleccione "Borrar" o "Cortar" en el menú de acceso directo.

Cambiar el orden de las diapositivas

Procedimiento

Arrastre y suelte una célula en la ventana de escenario para cambiar el orden de las células. También puede visualizar el menú de acceso directo, seleccionar "Cortar" y luego seleccionar "Pegar".

Se transferirá el escenario recién modificado.

Vaya al procedimiento 3 p.72.

Para proyectar un escenario creado utilizando el proyector, envíe el escenario a un dispositivo de almacenamiento USB utilizando "Envío de un escenario" en EMP SlideMaker2.

Especifique como destino una unidad de disco duro USB o un dispositivo de almacenamiento USB conectado al puerto USB del ordenador.

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



- Al realizar el "Envío de un escenario", se graba el archivo de escenario en el destino con el nombre "Nombre del escenario.sit". Además, se crea una carpeta con el mismo nombre que el escenario, y cada pantalla se convierte en archivos de imagen y se guarda de acuerdo con la calidad de imagen. Sin embargo, en PC Free no se visualiza una carpeta con el mismo nombre que el escenario.
- Si usa "Envío de un escenario" sin guardar, se crean en la carpeta de escenario una carpeta con el mismo nombre que el escenario y un archivo "nombre del escenario.sit". Cada pantalla se convierte en un archivo de imagen y se guarda en la carpeta creada de acuerdo con la calidad de imagen.

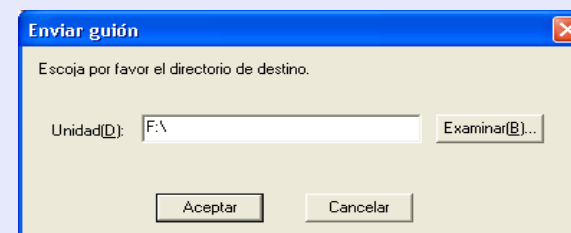
Procedimiento

1

Una vez completado el escenario, conecte un dispositivo de almacenamiento USB al ordenador y luego seleccione "Opción guión" - "Envío de un escenario".

2

Se visualiza un cuadro de diálogo para designar la unidad de destino. Seleccione la unidad y la carpeta donde se ha conectado el dispositivo USB y haga clic en el botón "Aceptar".



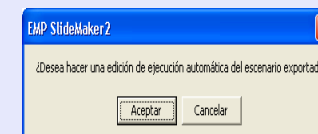
3

Cuando se visualice un mensaje de confirmación, haga clic en el botón "Aceptar".

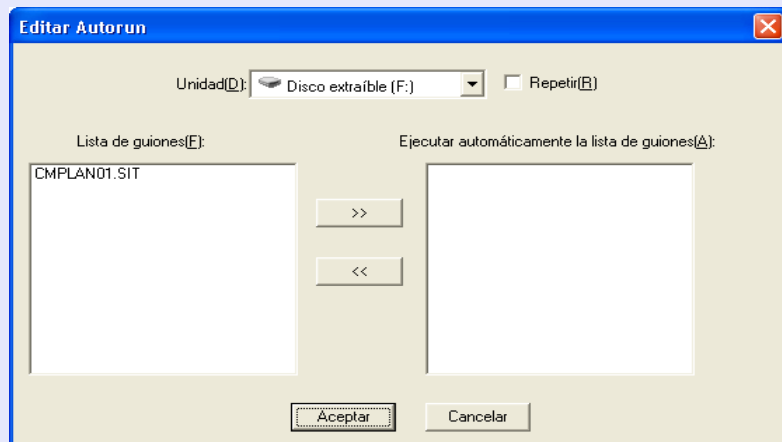
Se envía al destino del escenario seleccionado.

4

Una vez completada la transferencia, se visualiza un mensaje solicitando confirmación para ajustar la ejecución automática. Si desea ajustar la ejecución automática, haga clic en el botón "Aceptar" y continúe con el siguiente procedimiento. Si no desea ajustar nada, haga clic en el botón "Cancelar" para cerrar.



Todos los archivos de escenario dentro de la unidad de destino se visualizan en la lista de escenario a la izquierda en el formato "Nombre de carpeta/Nombre de archivo".



- *También puede ajustar la ejecución automática seleccionando "Opción guión" - "Editar ejecución automática".*
- *El ajuste de ejecución automática no puede designarse en el PC Free de EasyMP.*
- *Si existen dos o más archivos configurados para la ejecución automática, se reproducen en el orden indicado en la "lista de escenarios de ejecución automática".*

6


Una vez ajustado el escenario para la ejecución automática, haga clic en el botón "Aceptar".

7

Retire el dispositivo de almacenamiento USB del ordenador.

Consulte en el manual de usuario del ordenador el método para retirarlo.

8

Una vez finalizada la transferencia de su escenario, conecte el dispositivo de almacenamiento USB al proyector y proyecte utilizando PC Free.  [p.52](#)

5

Al utilizar la ejecución automática

Para que un escenario se ejecute automáticamente al activar el proyector, haga clic en el nombre de escenario deseado en la lista de escenarios, y haga clic en el botón ">>".

Se visualiza el escenario en la lista de escenarios de ejecución automática a la derecha, y se ajusta como un archivo de ejecución automática.

No es posible seleccionar un archivo de escenario situado en una carpeta con una jerarquía profunda o con un nombre largo de carpeta.

Al proyectar repetidamente un escenario.

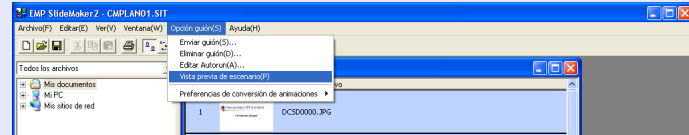
Para comenzar a proyectar desde el primer escenario de nuevo una vez finalizada la proyección de todos los escenarios en la "lista de escenarios de ejecución automática", seleccione "Revive" (Repetir).

Comprobar el estado del escenario de proyección desde un ordenador

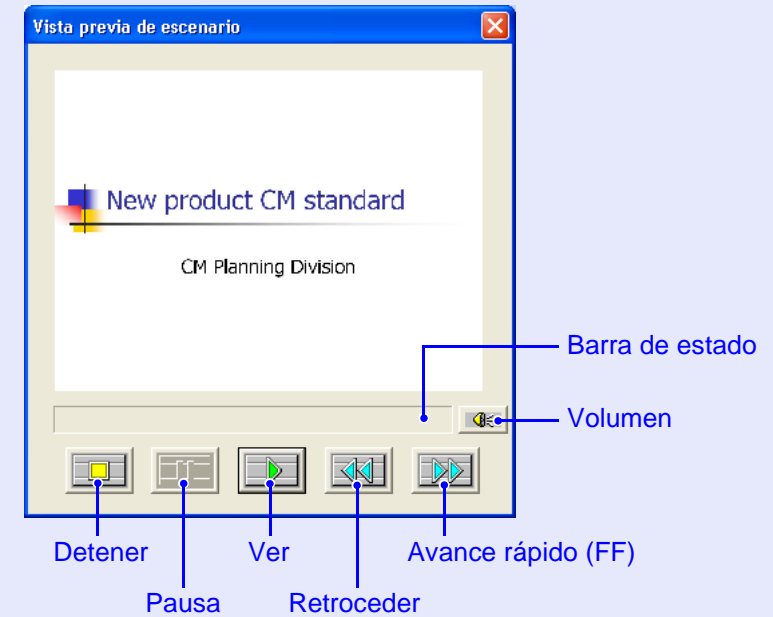
Puede comprobar en un ordenador cómo se reproduce un escenario creado en un proyector utilizando PC Free. Pueden reproducirse todos los elementos estructurales del escenario tales como imágenes, animación y música de fondo.

Procedimiento









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



Se visualiza la ventana "Vista previa de escenario".



La siguiente tabla muestra las funciones para cada botón.

 Detener	Detiene la reproducción y vuelve a la primera diapositiva.
 Pausa	Detiene temporalmente las diapositivas cuando se selecciona "Automáticamente después" para "Avanzado".  p.77
 Ver	Comienza la vista previa de escenario. Además, reinicia los escenarios detenidos o pausados. Se visualiza la siguiente diapositiva cuando "Al hacer clic con el ratón" está ajustado a "Avanzado".  p.77
 Retroceder	Vuelve a la diapositiva anterior o a la pantalla anterior a la animación que se está ejecutando. Los efectos de animación no se realizan cuando se retrocede.
 Avance rápido (FF)	Avanza hasta la diapositiva siguiente o muestra la pantalla después de la ejecución de la animación. En este momento los efectos de animación no se ejecutan.
 Volumen	Realiza el control de volumen. Ajusta el volumen de la música de fondo.
Barra de estado	Visualiza el progreso del escenario en una barra. Al principio no hay ninguna barra, y luego la barra se extiende de izquierda a derecha a medida que progresa el escenario. El escenario termina en el extremo derecho de la barra.

Configurar las animaciones

Las siguientes animaciones de PowerPoint se reflejan también en un escenario.

Desplazar	Persianas	Recuadro	Cuadros bicolores
Arrastrar	Disolver	Desplegar	Barras al azar
Espiral	Dividir	Estirar	Rayas
Girar	Barrido	Zoom	

Puede definir qué animaciones sustituyen las no mencionadas anteriormente (por defecto: Cortar).

Procedimiento



Inicie EMP SlideMaker2.

Haga clic en el botón "Cancelar" si se visualizan las propiedades de pantalla.



Seleccione "Opción guión" - "Preferencias de conversión de animación".



Se selecciona la animación ajustada.



Después de terminar la comprobación, haga clic en el botón "X" de la parte superior derecha de la ventana para cerrar la ventana de vista previa de escenario.

Ajustar la animación de la diapositiva

Con EMP SlideMaker2, puede ajustar efectos similares a los efectos de animación de PowerPoint para cada célula del escenario. Puede proyectar las diapositivas que conservan la animación definida en PowerPoint ajustando el tiempo de proyección o animación para cada escena dividida. Para ello, haga clic con el botón derecho del ratón en la animación deseada en la ventana de comprobación de la animación, y luego haga clic en "Propiedades de la celda".



Los archivos incluidos en un escenario con la animación ajustada de antemano en PowerPoint, se reproducen de manera uniforme cuando se reproduce el escenario. Para ajustar animaciones en diapositivas de PowerPoint, recomendamos que las ajuste en el mismo archivo de PowerPoint. Si desea definir ajustes de animación para archivos de imagen, o si desea añadir ajustes de animación a diapositivas que perdieron sus ajustes de animación cuando se incluyeron en el escenario, añada los ajustes utilizando el método siguiente.

Procedimiento

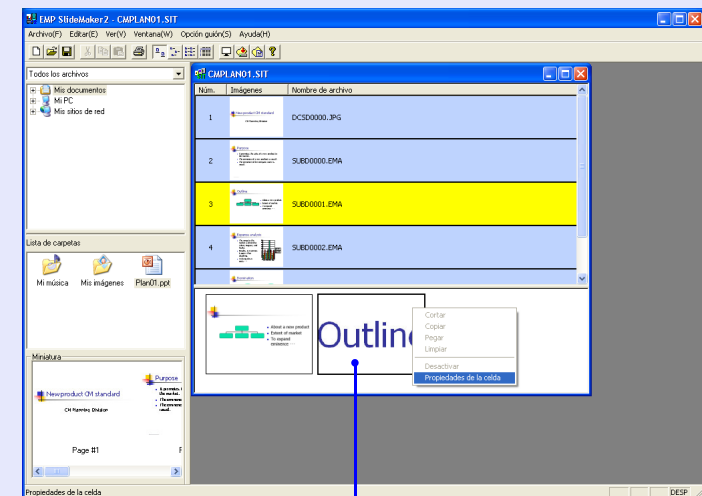
1

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

Cuando defina los mismos ajustes para múltiples células o animaciones, seleccione las distintas células pulsando las teclas [Mayús] o [Ctrl] y luego haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione "Propiedades de la celda".



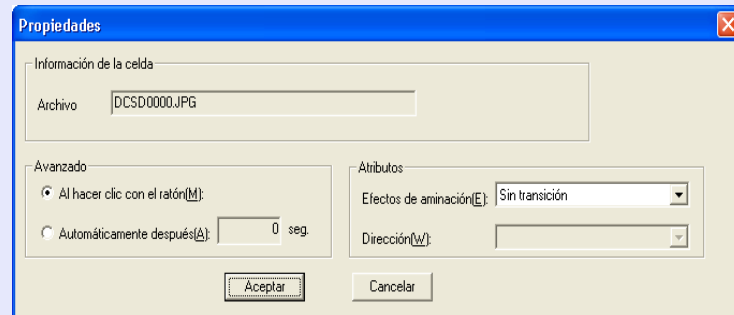
Célula



Animación

2

Se visualiza la pantalla de propiedades. Ajuste cada uno de los elementos de acuerdo con la siguiente tabla, y luego haga clic en el botón "Aceptar".



Avanzado	Si selecciona "Automáticamente después", puede ajustar el tiempo de cambio de 0 a 1.800 segundos. Cuando se selecciona "Al hacer clic con el ratón", cambie de diapositivas pulsando los botones [↵] o [⏏] del mando a distancia durante la proyección.
Efectos de animación	Puede especificar los efectos que se utilizarán durante la transición de la pantalla. Seleccione la "Dirección" según la animación seleccionada. Los siguientes son ejemplos de los efectos de pantalla. Desplazar: la imagen cambia a partir de la dirección especificada. Recuadro entrante: la imagen cambia a partir del interior.

Apéndice

Limitaciones de conexión	79
• Resoluciones compatibles	79
• Color de la pantalla.....	79
• Número de conexión.....	79
• Otros	79
Solucionar problemas	80
Glosario	90

Cuando proyecte imágenes del ordenador durante la ejecución de EMP NS Connection, se aplicarán las siguientes restricciones. Confirme estos puntos.

Resoluciones compatibles

Pueden proyectarse las siguientes resoluciones de pantalla del ordenador. Para las siguientes resoluciones, la imagen puede proyectarse como si fuera en la pantalla del ordenador. No puede conectarse a un ordenador con una resolución superior a UXGA.

- VGA (640 x 480)
- SVGA (800 x 600)*
- XGA (1,024 x 768)*
- SXGA (1,280 x 960)
- SXGA (1,280 x 1,024)*
- SXGA+ (1,400 x 1,050)*
- UXGA (1,600 x 1,200)

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

Si se visualizan los siguientes mensajes, conecte el equipo después de ajustar la resolución del ordenador a SXGA como máximo.

Uno o más proyectores conectados no son compatibles con resoluciones superiores a SXGA. Reduzca la resolución de la pantalla y vuelva a conectarse.

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 siete 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 24 bits	-
Color de 32 bits	Unos 16,7 millones de colores (32 bits)

La garantía operativa de la visualización en múltiples pantallas es color de 16 bits y de 32 bits.

Número de conexión

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 la LAN inalámbrica es baja, es posible que la red se corte fácilmente aunque se conecte y desactive en momentos inesperados.
- El audio no se transmite.
- La reproducción de los 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.

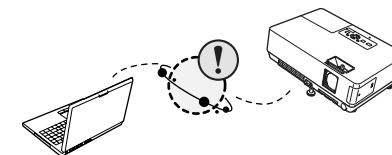
Si se produce alguno de los siguientes problemas, consulte las páginas relativas a cada problema.

Problemas referentes a EasyMP

- EMP NS Connection no puede utilizarse para establecer una conexión  [p.81](#)
- Cambia repentinamente a la pantalla EasyMP  [p.81](#)
- Cuando se establece una conexión mediante EMP NS Connection, la imagen proyectada permanece tal cual y no puede establecerse una conexión desde otro ordenador.  [p.81](#)
- No se encuentra el proyector cuando se inicia EMP NS Connection  [p.82](#)
- No se puede conectar en Modo de conexión avanzada o en conexión LAN con cables  [p.83](#)
- La imagen y el sonido de las películas con EMP NS Connection parecen estar deshabilitados, la imagen tarda en aparecer o el vídeo o el audio se detienen  [p.84](#)
- Cuando se efectúa una conexión utilizando EMP NS Connection, no es posible iniciar una presentación de diapositivas de PowerPoint  [p.84](#)
- Cuando se establece una conexión utilizando EMP NS Connection, la pantalla no se actualizará mientras se utilice una aplicación de Office.  [p.84](#)
- No se pueden especificar los archivos con EMP SlideMaker2  [p.85](#)
- Mensaje de error al iniciar EMP NS Connection  [p.85](#)
- Mensaje de error al iniciar EMP SlideMaker2  [p.87](#)

Problemas relacionados con la observación y el control por parte de EMP Monitor

- No se envía ningún correo aunque se produzca alguna anomalía en el proyector  [p.88](#)
- No se puede controlar o monitorizar el proyector con EMP Monitor  [p.88](#)



■ EMP NS Connection no puede utilizarse para establecer una conexión

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

Mensajes de error	Solución
La versión de la aplicación usada no es compatible.	Está utilizando una versión antigua de EMP NS Connection. No puede establecerse una conexión. Instale EMP NS Connection V2.3 y, a continuación, establezca una conexión.

■ Cambia repentinamente a la pantalla EasyMP



ERR en la parte inferior izquierda de la pantalla: verifique los números y realice los siguientes remedios.

Número de ERR	Significado del error	Solución
2,50,53,245,-103	No se ha iniciado EasyMP.	Desactive el proyector y vuélvelo a activar.
51,52,100	No se ha procesado EasyMP.	Cuando utilice EMP NS Connection, vuelva a conectar EMP NS Connection. Cuando utilice una pantalla USB, vuelva a conectar el cable USB.
-101	Se ha cortado la comunicación desde el punto de acceso.	Compruebe el funcionamiento del punto de acceso.
-102,-105	La comunicación inalámbrica es inestable.	Verifique la situación del tráfico de red, espere un momento y vuelva a conectar EMP NS Connection.

■ Cuando se establece una conexión mediante EMP NS Connection, 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 EMP NS Connection, 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 para el proyector, o si conoce dicha palabra, puede cortar la conexión actual y, si realiza la operación de conexión, puede conectarse al proyector. Cuando se determina una palabra clave para el proyector, o si no sabe la palabra clave para el proyector, corte la proyección desde el proyector y vuelva a conectar. Para cortar la conexión desde el proyector, pulse el botón [Esc] del mando a distancia, seleccione "Cerrar" en el menú y pulse el botón [Enter] del mando a distancia. Cuando se corta, puede conectarse desde el ordenador de destino. ☞ <i>Guía de conexión rápida de la LAN inalámbrica</i>

■ No se encuentra el proyector cuando se inicia EMP NS Connection

Comprobar	Solución
¿La unidad de la LAN inalámbrica está conectada? Para la red LAN inalámbrica	Compruebe que la unidad LAN inalámbrica está conectada con seguridad.
¿El menú de configuración del proyector está abierto?	Mientras se visualiza el menú de configuración, la conexión de red no es válida. Cierre el menú de configuración y vuelva a la pantalla EasyMP.
¿La tarjeta LAN del ordenador y la función LAN integrada están disponibles?	Compruebe que la LAN es válida verificando "Panel de control" - "Sistema" en el administrador de dispositivos, etc.
¿La SSID coincide con la del punto de acceso? Modo de conexión rápida	Defina una SSID que sea diferente a la del punto de acceso.  Manual de usuario "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)"
¿La función DHCP para la LAN con cables está ACTIVADA? Modo de conexión rápida	DESACTIVE la función DHCP para la LAN con cables desde el menú de configuración de EasyMP.  Manual de usuario "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)"
¿El adaptador de red usado se ha seleccionado correctamente con EMP NS Connection?	Si el ordenador dispone de varios entornos LAN, no se puede conectar a menos que la red usada con EMP NS Connection esté correctamente seleccionada. Inicie EMP NS Connection y vaya a "Configuración" - "Cambiar LAN" (Windows), o "Configuración" - "Configuración de red" (Macintosh) y seleccione el adaptador de red usado.
¿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 g, 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? Para la red LAN inalámbrica	Si no desea desactivar el firewall ni registrarlo como excepción, realice los ajustes necesarios para abrir los puertos. Los puertos que utiliza EMP NS Connection son 3260, 3261 y 3629.

Comprobar	Solución
¿El cable de red está conectado correctamente? Para la red LAN cableada	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 Modo de conexión avanzada o 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 (sólo modelos EMP-1825)"
¿La clave WEP ajustada es la misma?	Cuando seleccione WEP de "Seguridad", ajuste el punto de acceso, el ordenador y el proyector a la misma clave WEP.  Manual de usuario "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)"
¿Las funciones de denegación de conexión, como por ejemplo las restricciones de direcciones 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.
¿La dirección IP, la máscara de subred y la dirección de gateway para el punto de acceso están ajustadas correctamente?	Cuando no utilice ningún DHCP, determine cada ajuste.  Manual de usuario "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)"
¿El punto de acceso y la subred del proyector son diferentes?	Seleccione "Búsqueda manual" desde EMP NS Connection, especifique la dirección IP y conéctelo.  p.27

■ La presentación de diapositivas no puede mostrarse en la pantalla deseada cuando se ejecuta la función de visualización en múltiples pantallas.

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 limite el número de pantallas virtuales a uno antes de mostrar la presentación de diapositivas.

■ Las aplicaciones dejan de mostrarse en la pantalla del ordenador cuando se ejecuta la función de visualización en múltiples pantallas

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, desactive "EPSON VirtualDisplay" 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. Mueva el ratón hasta que se muestre el cursor.

■ La imagen y el sonido de las películas con EMP NS Connection parecen estar deshabilitados, la imagen tarda en aparecer o el vídeo o el audio se detienen

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.
¿El cifrado WEP es eficaz, o están conectados varios proyectores?	La velocidad de visualización cuando el cifrado WEP es efectivo o varios proyectores están conectados disminuye.
¿Ha habilitado DHCP?	Cuando DHCP está ajustado en el modo de conexión avanzada o en la conexión LAN con cables, si no se encuentra un servidor DHCP al que puede estar conectado, tardará tiempo en entrar en el estado de espera de EasyMP.
¿Se inició EMP NS Connection durante la reproducción de una película, o cambió la resolución y el número de colores? Para Macintosh	Cuando reproduzca películas, inicie EMP NS Connection antes de iniciar la reproducción. Si se inicia EMP NS Connection durante la reproducción de una película y la resolución y el color de la pantalla de visualización se cambian, mueva la ventana de reproducción, minimícela, cambie su tamaño, etc.
¿Se utiliza una LAN inalámbrica 802.11g/b en "Modo de conexión rápida"?	Dependiendo del entorno de las ondas electromagnéticas, es posible que algunas veces la imagen y el sonido de las películas se detengan. Cuando utilice la función de envío de película, utilice el "Modo de conexión avanzada" o una LAN inalámbrica 802.11a en el "Modo de conexión rápida".


■ Cuando se efectúa una conexión utilizando EMP NS Connection, no es posible iniciar una presentación de diapositivas de PowerPoint

Comprobar	Solución
¿Se inició EMP NS Connection mientras se iniciaba PowerPoint? Para Windows	Cuando establezca una conexión con EMP NS Connection, no olvide cerrar PowerPoint primero. Es posible que la presentación de diapositivas no se ejecute si se conecta con el programa abierto.




■ Cuando se establece una conexión utilizando EMP NS Connection, la pantalla no se actualizará mientras se utilice una aplicación de 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.

■ No se pueden especificar los archivos con EMP SlideMaker2



Comprobar	Solución
¿Utiliza un archivo de PowerPoint (.ppt) con formato PowerPoint 95/97?	Los archivos creados con PowerPoint 95/97 y guardados con formato PowerPoint 95/97 no pueden editarse con EMP SlideMaker2. Los puede usar una vez guardados con PowerPoint 2000/2002/2003.  p.60
Si no se puede incluir un archivo de PowerPoint (.ppt) en un escenario, o no se puede visualizar como miniatura, ¿El convertidor JPEG de Microsoft Office está instalado?	Instale el convertidor JPEG. Consulte la Guía del Usuario de Microsoft para obtener más información acerca de cómo instalar el convertidor JPEG.

■ Mensaje de error al iniciar EMP NS Connection




Comprobar	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 para EasyMP del proyector. Para obtener más detalles sobre la configuración de red que debe definirse en el proyector, consulte  Manual de usuario "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)" .
La palabra clave no coincide. Compruebe cómo la visualiza el proyector, y escriba la palabra clave correcta.	Verifique la palabra clave del proyector visualizada en la pantalla de EasyMP, y entre la palabra clave del proyector.
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.
No se pudo reiniciar EMP NS Connection.	Reinicie EMP NS Connection. Si el mensaje todavía aparece, desinstale EMP NS Connection e instálelo de nuevo.  Guía de conexión rápida de la LAN inalámbrica "Instalar el software EasyMP"
No pudo conectarse porque la palabra clave era errónea.	Al conectarse a un proyector para el cual se determinó una palabra clave, entró una palabra clave errónea. Verifique la palabra clave 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.  Guía de conexión rápida de la LAN inalámbrica

Comprobar	Solución
No se pudo adquirir información del adaptador de red.	<p>Compruebe el siguiente punto.</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Hay un adaptador de red instalado en el ordenador?• ¿El controlador para el adaptador de red usado está instalado en el ordenador? <p>Una vez comprobado, reinicie el ordenador y conéctelo de nuevo.</p> <p>Si todavía no puede conectarse, compruebe lo siguiente.</p> <p>Compruebe los ajustes de red en el ordenador y los ajustes de red en el proyector.</p> <p>Para obtener más detalles sobre la configuración de red que debe definirse en el proyector, consulte  Manual de usuario "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)".</p>
Uno o más proyectores conectados no son compatibles con resoluciones superiores a SXGA. Reduzca la resolución de la pantalla y vuelva a conectarse.	<p>Existe un proyector ELP-735 en el destino de la conexión. Cambie la resolución de pantalla del ordenador a SXGA (1.280 x 1.024) o inferior.</p>
Algunos proyectores no responden.	<p>No puede conectarse a varios proyectores simultáneamente. Compruebe los ajustes de red en el ordenador y los ajustes de red para EasyMP del proyector.</p> <p>Para obtener más detalles sobre la configuración de red que debe definirse en el proyector, consulte  Manual de usuario "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)".</p>
Entre la palabra clave visualizada en el proyector.	<p>Verifique la palabra clave del proyector visualizada en la pantalla de EasyMP, y entre la palabra clave del proyector.</p>




■ Mensaje de error al iniciar EMP SlideMaker2

Comprobar	Solución
** .SIT ya está registrado. (** nombre del archivo del escenario)	Los archivos de escenario que ya se han añadido a la "lista de escenarios de ejecución automática" no pueden añadirse de nuevo.  p.72
La jerarquía de carpetas es compleja, por lo que no podrá seleccionar el archivo de escenario.	La jerarquía de carpetas con el archivo de escenario añadido a la "lista de escenarios de ejecución automática" es compleja, por lo que no puede seleccionarse. Cambie el destino donde enviar el archivo de escenario de destino.  p.72
Capacidad de almacenamiento insuficiente en el disco.	La capacidad de almacenamiento en la unidad para transferir el escenario es insuficiente, imposible transferir el escenario. Libere espacio en la unidad para que el escenario pueda enviarse eliminando los archivos innecesarios.
** Se ha incluido una ruta no válida. (** el nombre de ruta que incluye el nombre de archivo del escenario)	No se ha encontrado la ruta del archivo que debe abrirse. Debido a lo siguiente. El archivo de escenario se ha movido a otra carpeta porque la última vez se guardó con EMP SlideMaker2. El nombre de la carpeta que contiene el archivo de escenario se ha cambiado porque la última vez se guardó con EMP SlideMaker2. El archivo de escenario que intenta abrir se ha borrado. Seleccione Archivo - Abrir y abra el archivo de escenario de destino, o búsquelo utilizando la función de búsqueda de Windows.
** El disco se llenó durante su acceso. (** el nombre de ruta que incluye el nombre de archivo del escenario)	Capacidad de almacenamiento insuficiente en la unidad que contiene la carpeta de trabajo, imposible guardar el archivo de escenario. Libere espacio en la unidad que contiene la carpeta del trabajo para que el archivo de escenario pueda guardarse eliminando los archivos innecesarios.
El documento especificado no puede abrirse.	El archivo PowerPoint que intenta añadir en el escenario está corrupto o no puede usarse porque es incorrecto. Utilice otro archivo de PowerPoint.
Especifique un nombre diferente o un directorio diferente	Ya existe un archivo con este nombre. Cambie el nombre del escenario y guárdelo.



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

Comprobar	Solución
¿La unidad de la LAN inalámbrica está conectada?	Compruebe que la unidad LAN inalámbrica está conectada con seguridad.
¿El ajuste de conexión de red es correcto?	Compruebe los ajustes de red del proyector.  Manual de usuario "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)"
¿Está el "Modo en espera" ajustado a "Red activada"?	Para utilizar la función de notificación por correo cuando el proyector se encuentra en espera, ajuste "Red activada" en "Modo en espera" desde el menú de configuración.  Manual del 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. 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 <i>Manual de asistencia y mantenimiento</i> .  Lista de contactos de proyectores Epson
¿El proyector recibe alimentación?	Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionan correctamente.
¿El cable de red está conectado correctamente? Para la red LAN cableada	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 controlar o monitorizar el proyector con EMP Monitor

Comprobar	Solución
¿La unidad de la LAN inalámbrica está conectada? Para la red LAN inalámbrica	Compruebe que la unidad LAN inalámbrica está conectada con seguridad.
¿El ajuste de conexión de red es correcto?	Compruebe los ajustes de red del proyector.  Manual de usuario "Menú Red (sólo modelos EMP-1825)"
¿EMP Monitor está instalado correctamente en el ordenador?	Desinstale EMP Monitor y vuélvalo a instalar.
¿Todos los proyectores que desea monitorizar y controlar, están registrados en la lista de proyectores?	Regístrelos en la lista de proyectores.  Guía de funcionamiento de EMP Monitor "Registro y borrado de proyectores para la monitorización"
¿Está el "Modo en espera" ajustado a "Red activada"?	Para utilizar la función de notificación por correo cuando el proyector se encuentra en espera, ajuste "Red activada" en "Modo en espera" desde el menú de configuración.  Manual de Usuario "Menú Extendida"
¿El proyector recibe alimentación?	Compruebe que la toma eléctrica o la fuente de alimentación funcionan correctamente.
¿El cable de red está conectado correctamente? Para la unidad Ethernet opcional	Compruebe que el cable de red está conectado correctamente. Vuélvalo a conectar si no está conectado o si no está conectado correctamente.

■ Mensaje de error al iniciar EMP Monitor

Comprobar	Solución
La contraseña es incorrecta.	Se ha introducido una contraseña incorrecta. Introduzca la contraseña correcta. Si olvida la contraseña, inicie "Configuración de la red" en "Red" desde el menú de configuración, y marque "Contraseña Acc. Web" en "Configuración básica".
No puede conectarse al proyector con la dirección IP introducida.	<p>Compruebe si los ajustes de red para el proyector al que desea conectarse, la LAN cableada o el Modo de conexión avanzada (LAN inalámbrica) son los ajustes utilizados. Si selecciona "Modo de conexión rápida" en "LAN inalámbrica", el ajuste cambia a "Modo de conexión avanzada".</p> <p>A continuación, compruebe la "Dirección IP" para la "LAN con cables" o la "LAN inalámbrica" y registre la "Dirección IP" manualmente.  Guía de funcionamiento de EMP Monitor "Registro y borrado de proyectores para la monitorización"</p> <p>Si sigue sin conectarse, compruebe los ajustes de red en el ordenador y los ajustes de red para el proyector. Para obtener información sobre la configuración de red,  Guía de conexión rápida de la LAN inalámbrica</p>

Esta sección explica los términos que se utilizan habitualmente con el proyector y los términos difíciles que no se explican en el texto de este manual. Consulte los detalles en otras publicaciones comerciales.

DPOF	Abreviación de "Digital Print Order Format" (formato de orden de impresión digital); se trata de un formato para grabar información (fotos que desea imprimir, número de copias, etcétera) para imprimir fotos tomadas con una cámara digital en soportes de grabación tales como tarjetas de memoria.
DVI	Abreviación de "Digital Visual Interface" (interface visual digital); éste es el estándar por el cual se transmiten digitalmente las señales de vídeo. DVI es el estándar no sólo para ordenadores, sino también para aparatos domésticos digitales para poder transferir imágenes con una resolución superior a DFP, y también existe una función de cifrado en la señal digital.
Dirección MAC	Abreviación de "Media Access Control" (control de acceso a los medios). 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.
NDIS	Abreviación de "Network Driver Interface Specification" (especificación de interface del controlador de red); se trata de la especificación estándar de los controladores de red para utilizar tarjetas de red como tarjetas LAN inalámbricas configuradas por la empresa Microsoft y similares. Ofrece protocolos de comunicación para SO, software y controladores, así como regulaciones del protocolo de comunicación para controladores y tarjetas de red.
Servidor RADIUS	"RADIUS" es la abreviación de "Remote Authentication Dial-In User Service" (servicio de usuario de marcación de autenticación remota); se trata de un protocolo que inicia la LAN inalámbrica y que utilizan una gran variedad de servicios de red para la autenticación. Un servidor RADIUS con un servidor de autenticación que utiliza RADIUS realiza la autenticación para acceder a un punto de acceso de LAN inalámbrica con información como el nombre de usuario y la contraseña. Cuando se utiliza un servidor RADIUS, no es necesario registrar individualmente la información de usuario para cada punto de acceso, incluso si existen múltiples puntos de acceso de LAN inalámbrica, y pueden controlarse el punto de acceso y los usuarios.
SVGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 800 (horizontal) x 600 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles IBM PC/AT.
SXGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 1,280 (horizontal) x 1,024 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles IBM PC/AT.
USB	Abreviación de "Universal Serial Bus" (bus serie universal); se trata de un interface para conectar periféricos con velocidades relativamente bajas a ordenadores.
UXGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 1,600 (horizontal) x 1,200 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles IBM PC/AT.
VGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 640 (horizontal) x 480 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles IBM PC/AT.
XGA	Un tipo de señal de vídeo con una resolución de 1,024 (horizontal) x 768 (vertical) puntos utilizada por los ordenadores compatibles IBM PC/AT.
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.

Pantalla virtual	La pantalla de un ordenador se presenta en múltiples visualizaciones. Puede crearse una pantalla virtual de gran tamaño utilizando múltiples visualizaciones.
Canal	Las velocidades de comunicación disminuyen si existen demasiados dispositivos de comunicación inalámbrica utilizando la misma frecuencia. En este caso, pueden evitarse las interferencias de otras LANs inalámbricas ajustando un canal inalámbrico diferente para cada red LAN inalámbrica.
Servidor de autenticación	Un servidor que realiza la autenticación del usuario. Cuando se utiliza un servidor de autenticación, se unifican la gestión de información del usuario y las operaciones de autenticación del usuario. Igualmente, y debido a que el servidor de autenticación ofrece a menudo un método de autenticación avanzado, también resulta efectivo como contramedida de seguridad.

Propiedad intelectual

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o, transmitida, de forma parcial o total, por cualquier medio, ya sea a título enunciativo y no exhaustivo, de forma electrónica, mecánica, de fotocopia y registro ni, explotada de cualquier otra forma, sin la previa autorización y por escrito de Seiko Epson Corporation.

Propiedad industrial

Seiko Epson Corporation, asume en su caso la titularidad y, cualquier derecho, que le pueda corresponder en materia de propiedad industrial y, que pueda derivarse de la información contenida en la presente publicación.

Responsabilidad

Seiko Epson Corporation no asume responsabilidad alguna por los daños y/o perjuicios resultantes del uso de la información contenida aquí.

Asimismo Seiko Epson Corporation ni sus afiliados serán responsables ante el comprador de este producto o terceras partes, por los daños, pérdidas, costes, gastos incurridos por el comprador o terceras partes o, en general por cualquier tipo de reclamación y/o perjuicio derivado de: accidentes, usos incorrectos, abusos de este producto, modificaciones no autorizadas, reparaciones o alteraciones a este producto, o fallos en el cumplimiento estricto de las instrucciones de mantenimiento y operacionales de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation, no será responsable por los daños y/o perjuicios derivados del uso de cualquier opción y/o cualquier producto consumible diferente de los designados como Productos Originales y/o oficiales Epson o, Productos homologados por Seiko Epson Corporation.

Del mismo modo, Seiko Epson Corporation no responderá/n de la falta de exactitud que, en su caso, pueda existir entre la presente publicación y las ilustraciones y pantallas reales.

Actualizaciones

El contenido de esta guía está sujeto a cambios y/o actualizaciones sin previo aviso, si bien cualquier cambio que afecte de forma sustancial a la presente publicación será debidamente informado por medio del/os sitio/s web titularidad de Seiko Epson Corporation.

Noticia general:

EasyMP es una marca comercial de Seiko Epson Corporation.

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

IBM es una marca registrada de International Business Machines Corporation.

Windows, Windows NT, VGA y PowerPoint son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos u otros países.

Dolby es una marca registrada de Dolby Laboratories.

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

Pixelworks y DNX son marcas comerciales de Pixelworks, Inc.

Partes de este software están basadas parcialmente en el trabajo del grupo JPEG independiente.

CompactFlash es una marca comercial registrada o una marca comercial de SanDisk Corporation.

Este producto incluye el software criptográfico RSA BSAFE® de RSA Security Inc.

RSA y BSAFE son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de RSA Security Inc. en Estados Unidos u otros países. RSA Security Inc. Todos los derechos reservados.

Este producto incluye el software criptográfico de **WPA NetNucleus®** de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

NetNucleus es una marca comercial registrada de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION en Japón.

Otros nombres de productos utilizados aquí se utilizan para propósitos de identificación y son marcas de sus respectivos dueños. Seiko Epson Corporation deniega cualquiera de los derechos sobre esas marcas.

Copyright:

Las capturas de pantalla de los productos de Microsoft se han reproducido con el permiso de Microsoft Corporation.

Copyright del software:

Este producto utiliza software gratuito y también software cuyos derechos posee esta empresa.

A continuación informamos acerca del software gratuito utilizado por este producto.

1. LGPL

- (1) Esta empresa utiliza software gratuito para este producto de acuerdo con las condiciones de la versión 2 o posteriores de la Licencia Pública General GNU LESSER de junio de 1991 (en adelante, "LGPL").

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.

Igualmente, el software gratuito mencionado se ofrece "tal cual", sin ningún tipo de garantía. El concepto de garantía incluye, pero no se limita a, la comercialización adecuada, el potencial comercial y la finalidad de uso, y no infringe derechos de terceros (incluyendo, pero sin limitarse a, derechos de patentes, copyrights y secretos comerciales).

- (2) Tal como se detalla en el punto (1) anterior, de acuerdo con las condiciones de la LGPL, no existe garantía para el software gratuito incluido en este producto; cualquier problema detectado en este producto (incluidos los causados por el software gratuito mencionado) no influye en las condiciones de la garantía (por escrito) otorgada por esta empresa.
- (3) El software gratuito incluido en este producto de acuerdo con las condiciones de la LGPL, así como el autor, se revelan en el código fuente indicado en (1).

2. Otro software gratuito

Además del software gratuito utilizado de acuerdo con las condiciones 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 and Mark Adler

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright© 1991, 1999 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 LESSER 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!