

EPSON
EXCEED YOUR VISION

EasyMP™

Guia de funcionament

Multimedia Projector

EB-G5350

EB-G5150



Resum d'EasyMP	4
Instal·lar el software	5
Software inclòs.....	5
Instal·lar.....	5

Connectar amb EMP NS Connection

Descripció d'EMP NS Connection	8
Dos modes de connexió i les seves funcions principals	8
Passos per a connectar en Mode Connexió Avançada	9
Preparar-se per a connectar	10
Preparar l'ordinador	10
Preparar el projector	10
Connectar a un projector d'una xarxa i projectar	11
Utilitzar el projector	11
Utilitzar l'ordinador	11
Utilitzar la pantalla de connexió	12
Utilitzar la barra d'eines.....	14

Funcions útils d'EMP NS Connection

Projectar només una presentació de PowerPoint (Mode Presentació)	18
Projectar pel·lícules des d'un ordinador (Mode Enviar Pel·lícula)	19
Tipus de fitxers compatibles.....	19
Reproduir una pel·lícula	19
Utilitzar la visualització en múltiples pantalles	21
Exemple d'ajust de la pantalla virtual	21
Procediment abans d'utilitzar la funció de visualització en múltiples pantalles..	22
Ajustar la pantalla virtual	22
Assignar la imatge que es projectarà.....	28
Es projecta la imatge assignada	29

Connectar a un projector d'una subxarxa diferent

Connectar a un projector d'una subxarxa diferent	32
Cercar especificant l'adreça IP i el nom del projector (per al "Mode Connexió Avançada")	33
Realitzar una cerca amb un perfil	34
Crear un perfil	34
Cercar especificant un perfil.....	36
Gestionar un perfil.....	37

Configurar el funcionament d'EMP NS Connection

Utilitzar Configurar opcions	40
Fitxa Paràmetres generals.....	40
Fitxa Ajustar rendiment.....	41

Utilitzar un ordinador per a configurar, monitorar i controlar projectors

Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)	43
Visualitzar Control Web	43
Configuració del projector.....	43
Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes	44
Administració utilitzant SNMP	45

Presentacions utilitzant PC Free

Fitxers que es poden projectar utilitzant PC Free, i desar	47
Fitxers que es poden projectar fent servir PC Free	47
Copiar o esborrar fitxers de les targetes SD en xarxa.....	48
Exemples de PC Free.....	50
Operacions bàsiques amb PC Free	51
Iniciar i tancar PC Free	51
Operacions bàsiques amb PC Free.....	54
Girar la imatge	55
Projectar escenaris	56
Crear i editar un escenari	56
Veure un escenari.....	57
Funcionament durant una presentació	57
Projectar fitxers d'imatge i de pel·lícula	58
Projectar imatges/pel·lícules	58
Projectar tots els fitxers d'imatge i de pel·lícula d'una carpeta en seqüència (presentació).....	59
Ajustar les condicions de visualització de fitxers d'imatge i de pel·lícula i el mode de funcionament	60

Preparar un escenari (Fent servir EMP SlideMaker2)

Resum de l'escenari	62
Fitxers que es poden incloure als escenaris	63
Convertir un fitxer de PowerPoint en un escenari	64

Convertir tots els fitxers en una única operació sense iniciar SlideMaker2	65
Iniciar SlideMaker2 i convertir fitxers	67
Ajustar les propietats de l'escenari	67
Incloure fitxers de PowerPoint als escenaris	69
Incloure fitxers d'imatge i de pel·lícula als escenaris	73
Editar un escenari	74
Enviar escenaris	75
Casos com aquests	77
Comprovar l'estat de l'escenari de projecció des d'un ordinador	77
Configurar les animacions	78
Ajustar l'animació de la diapositiva	78

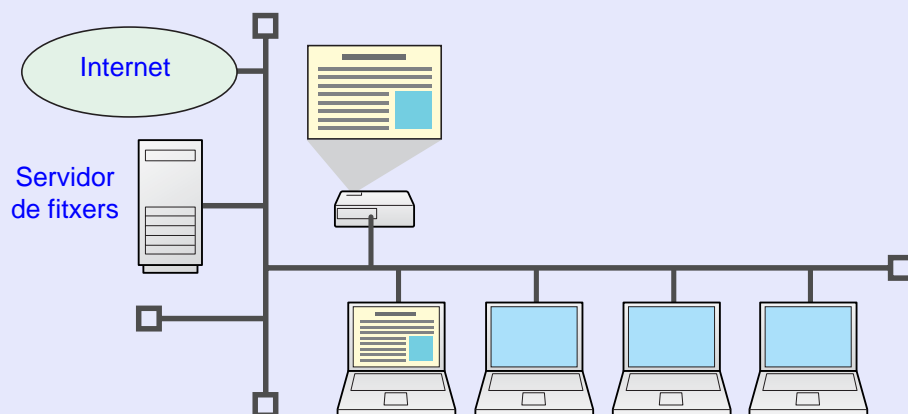
Apèndix

Limitacions de connexió	81
Resolucions compatibles	81
Color de la pantalla	81
Número de connexió	81
Altres	81
Si feu servir Windows Vista	82
Detecció d'errors	83
Glossari	92

Les següents funcions d'EasyMP (Sistema administratiu d'Epson per a reunions i presentacions (Epson Administrative System for Meeting and Presentation)) us ajudaran a crear reunions i presentacions variades i eficaces.

Connecteu el projector a un ordinador a través de la xarxa i projecteu (Connexió EMP NS)

Podeu mantenir reunions i presentacions eficaces connectant el projector a una xarxa.



■ No és necessària cap preparació prèvia






Com que podeu projectar materials guardats a un servidor de fitxers compartit o al vostre escriptori des de la sala de conferències, no cal que feu còpies de les dades prèviament.

■ Progrés fluït

Si el projector està connectat a una xarxa, podeu compartir el projector des dels ordinadors de la xarxa. Quan projecteu dades des de diferents ordinadors durant una reunió o una presentació, podeu dur a terme el progrés de manera fluïda sense canviar el cable de senyal entre cada ordinador.




No es produiran problemes, encara que el projector i l'ordinador estiguin a gran distància.

■ Diferents funcions de transferència de pantalla


- Funció de distribució  [p.9](#)
- Funció de commutació  [p.9](#)
- Visualització en múltiples pantalles  [p.21](#)
- Mode Enviar Pel·lícula  [p.19](#)
- Mode Presentació  [p.18](#)

■ Monitoreu, configureu i controleu el projector des d'una ubicació remota


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

- Monitorar i detectar problemes des d'un administrador SNMP a la xarxa  [p.45](#)
- Rebre una notificació Mail si es produeix un problema  [p.44](#)
- Ajustar i controlar el projector fent servir un navegador web d'un ordinador estàndard  [p.43](#)


Projecteu imatges des de l'ordinador fent servir "Network Projector" de Windows Vista

Amb Windows Vista, podeu fer servir la funció estàndard "Network Projector" per a connectar el projector a un ordinador a través de la xarxa i projectar. Això us permet fer presentacions a través de la xarxa simplement utilitzant una funció estàndard del SO sense instal·lar cap software.  [Guia de l'usuari "En referència al projector de xarxa \(només EB-G5350/G5150\)"](#)

Projecteu directament des de targetes SD i dispositius USB (PC Free)

Podeu fer presentacions fent servir discos durs o càmeres digitals compatibles amb USB o targetes SD. Connectant una memòria USB al projector, les imatges JPEG, les pel·lícules i els escenaris guardats a les targetes SD o als dispositius USB es poden projectar directament.  [p.46](#)

Connecteu un cable USB a l'ordinador i projecteu imatges des de la pantalla de l'ordinador (pantalla USB)

Podeu projectar les imatges de l'ordinador fent servir un cable USB disponible al mercat per connectar a un ordinador amb Windows.  [Guia de l'usuari "Connectar amb un cable USB i projectar \(Pantalla USB només EB-G5350/G5150\)"](#)

Per fer servir les funcions EasyMP, instal·leu el software del CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" inclòs a l'ordinador.

Software inclòs

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

- **EMP NS Connection**
Software per enviar imatges de la pantalla de l'ordinador al projector connectat mitjançant una connexió de xarxa.
- **EMP SlideMaker2**
Software per a convertir fitxers de PowerPoint en fitxers d'escenari que es poden projectar directament amb PC Free.
Només s'extreuen les diapositives necessàries i es classifiquen sense canviar el fitxer de PowerPoint original, i podeu inserir fitxers gràfics i fitxers d'animació mentre avanceu.
- **EMP Monitor**
Software que indica l'estat actual dels projectors Epson connectats a la xarxa, i que els monitora i els controla. Podeu gestionar múltiples projectors de manera conjunta fent servir EMP Monitor.

Instal·lar

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

- Si l'ordinador que esteu fent servir funciona amb Windows XP, Vista o 2000 us heu de registrar com a Administrador per a la instal·lació.
- Assegureu-vos de tancar totes les aplicacions que s'estiguin executant abans d'iniciar la instal·lació.
- Assegureu-vos que esteu fent servir EMP NS Connection Versió 2.4. Si feu servir una versió anterior, és possible que no pugueu connectar-vos al projector correctament. Assegureu-vos d'instal·lar EMP NS Connection Versió 2.4 des del CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" inclòs amb el projector.

Procediment

Per a Windows

- 1 Activeu l'ordinador.**
- 2 Inserir el CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" a l'ordinador.**
L'instal·lador s'iniciarà automàticament.
- 3 Feu clic a "Instal·lació fàcil".**
Per a seleccionar el software i instal·lar-lo individualment, seleccioneu "Instal·lació personalitzada". Per a canviar l'idioma en què es visualitza el software, feu clic a "Seleccioneu un idioma".
- 4 Comproveu les aplicacions que s'instal·laran i, després, feu clic a "Instal·lar".**

5 Quan aparegui la pantalla del Contracte de Llicència, feu clic a "Sí".

6 Quan aparegui la pantalla "Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display", feu clic a "Acceptar".

Per fer servir la visualització en múltiples pantalles, haureu de configurar "EPSON Virtual Display". Si no el voleu configurar ara, podeu fer-ho més endavant. ➡ [p.22](#)

7 Feu clic a "Sortir" per a completar la instal·lació.
Una vegada seleccionat, el software com ara "EMP SlideMaker2" i "EMP Monitor" s'instal·la de manera seqüencial.

Per a Macintosh

1 Activeu l'ordinador.

2 Inserir el CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" a l'ordinador.

3 Feu doble clic a la icona "Installer for Mac OS X" de la finestra "EPSON".
S'inicia la instal·lació.

4 Feu clic a "Finalitzar" per a completar la instal·lació.



• Si la instal·lació no s'inicia automàticament (només Windows) seleccioneu "Inici" - "Executar", i després al quadre de diàleg "Executar" introduïu la lletra de la unitat de CD-ROM seguida per ":\EPsetup.exe" i feu clic a "Acceptar".

• Desinstal·lar

Per a Windows

Seleccioneu "Inici" - "Configuració" - "Panell de control" - "Afegir-treure programes" o "Afegir o treure programes" i, a continuació, elimineu "EMP NS Connection".

Per a Macintosh

Des d'"Aplicacions" elimineu la carpeta "EMP NS Connection".

Connectar amb EMP NS Connection

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

Descripció d'EMP NS Connection 8

- **Dos modes de connexió i les seves funcions principals8**
 - "Mode Connexió Avançada"8
 - "Mode Connexió Ràpida"
(només si s'ha instal·lat la unitat LAN sense fils opcional)8
 - Funcions principals.....9
- **Passos per a connectar en Mode Connexió Avançada.....9**

Preparar-se per a connectar 10

- **Preparar l'ordinador10**
 - Per a Windows.....10
 - Per a Macintosh 10
- **Preparar el projector10**

Connectar a un projector d'una xarxa i projectar 11

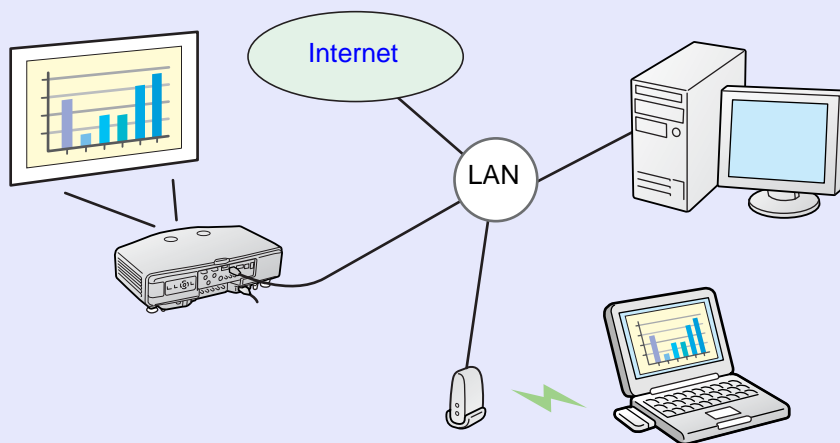
- **Utilitzar el projector..... 11**
- **Utilitzar l'ordinador 11**
- **Utilitzar la pantalla de connexió 12**
- **Utilitzar la barra d'eines..... 14**

Hi ha dos mètodes per a connectar el projecteur i un ordinador a través de la xarxa fent servir EMP NS Connection.

Dos modes de connexió i les seves funcions principals

■ "Mode Connexió Avançada"

El "Mode Connexió Avançada" és una connexió d'infraestructura, i connecta al sistema d'una xarxa existent mitjançant un cable de xarxa. Si instal·leu la unitat LAN sense fils opcional al projecteur, podreu connectar a la xarxa mitjançant un punt d'accés LAN sense fils.

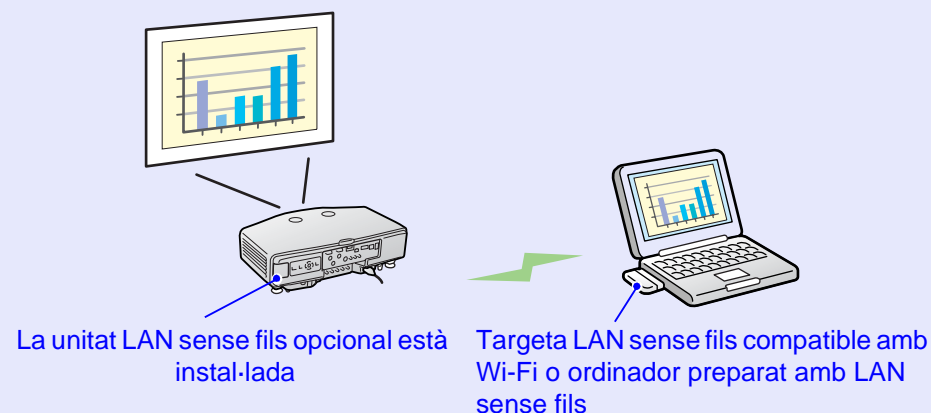


- Des d'una sala de conferències, podeu obrir i projectar un fitxer desat en un ordinador o un servidor de fitxers d'una altra sala.
- Podeu fer servir Internet.
- Podeu monitorar i controlar projectors d'una xarxa des de l'ordinador.

■ "Mode Connexió Ràpida." (només si s'ha instal·lat la unitat LAN sense fils opcional)

El "Mode Connexió Ràpida." només funciona si s'instal·la la unitat LAN sense fils opcional al projecteur.

El "Mode Connexió Ràpida." assigna temporalment el SSID del projecteur a un ordinador creant una connexió ad hoc, i després de connectar-se recupera els ajustos de xarxa de l'ordinador.



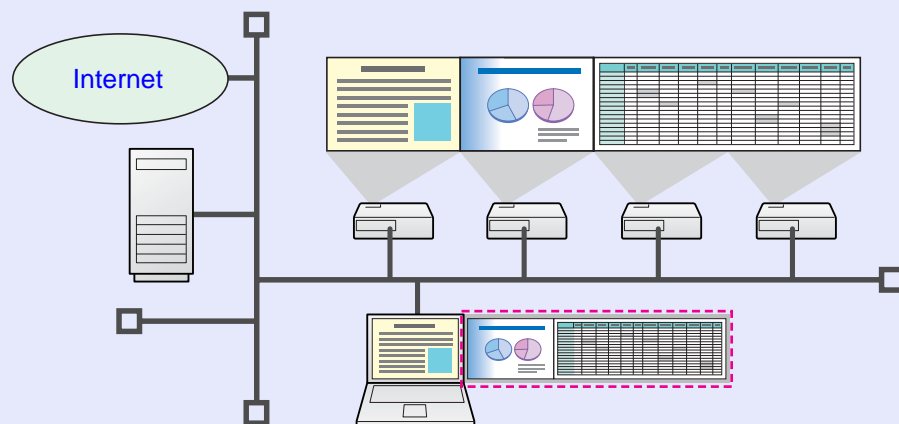
- Podeu connectar fàcilment a un ordinador i projectar imatges des de l'ordinador sense fer ajustos de xarxa.
- Això permet connectar amb facilitat sense un cable connector, i connectar encara que el projecteur i l'ordinador estiguin en ubicacions remotes.


Funcions principals

Les següents útils funcions us permeten dur a terme diferents reunions i presentacions.

- Visualització en múltiples pantalles  [p.21](#)

Podeu projectar diferents imatges des d'un ordinador a un màxim de quatre projectors, la qual cosa permet projectar imatges horitzontals com ara informes.



- Transferència de fitxers de pel·lícula (Mode Enviar Pel·lícula)  [p.19](#)
Fent servir el "Mode Enviar Pel·lícula", podreu projectar una pel·lícula amb molta més qualitat que si s'envia des d'una aplicació que s'executa en un PC. Com que l'àudio s'envia al mateix temps que la pel·lícula, no cal connectar l'ordinador i el projector amb un cable d'àudio.

- Mode Presentació  [p.18](#)

Aquesta funció pot projectar presentacions de diapositives de PowerPoint executades a un ordinador. Podeu oferir presentacions amb estil projectant una pantalla en negre mentre ultimeu detalls o quan no dugueu a terme una presentació de diapositives, etc.

- Funció de distribució

La pantalla que es visualitza en un ordinador remot pot mostrar-se simultàniament a fins a quatre projectors amb el SSID corresponent.

- Funció de commutació

Fent servir la funció de commutació de reunió, si EMP NS Connection està instal·lat a tots els ordinadors, els conferenciants poden projectar les seves imatges per torns sense canviar els cables.


Passos per a connectar en Mode Connexió Avançada

Seguiu els passos següents per a connectar i projectar en el Mode Connexió Avançada d'EMP NS Connection.


A la següent il·lustració, només heu de dur a terme les seccions en blau clar la primera vegada que connecteu.

Instal·leu EMP NS Connection a l'ordinador que connectareu.  [p.5](#)



Determineu la configuració de la xarxa a l'ordinador i prepareu-lo per a la connexió a xarxa  [p.10](#)




Determineu la configuració de la xarxa al projector i prepareu-lo per a la connexió a xarxa  [p.10](#)



Connecteu el projector a la xarxa a través del cable de xarxa  [Guia de l'usuari "Connectar un cable LAN"](#)



Inicieu EMP NS Connection a l'ordinador i connecteu amb el projector  [p.11](#)

Normalment, quan es connecta un ordinador a la xarxa i es fa servir, no cal dur a terme la configuració de la xarxa a l'ordinador.

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

Preparar l'ordinador

■ Per a Windows

Determineu la configuració de la xarxa per a l'ordinador fent servir el software d'utilitat que s'entrega amb l'adaptador LAN. Per a més informació sobre el software d'utilitat, consulteu la Guia de l'usuari que s'entrega amb l'adaptador LAN.

■ Per a Macintosh

Ajusteu el port de xarxa i l'estat de comunicació. Per a més informació sobre l'ajust de l'estat de comunicació, consulteu les Guies de l'usuari de l'ordinador o de la targeta AirPort.

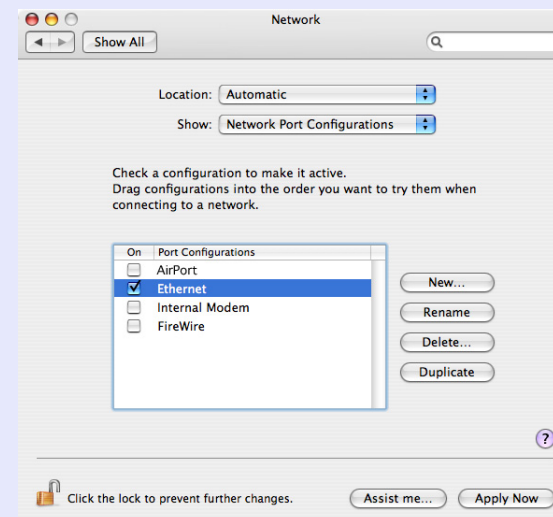
Procediment

1 Seleccioneu "Preferències del Sistema" - "Xarxa", des del menú Apple.

Es visualitza la pantalla de configuració de la xarxa.

2

Seleccioneu el port fet servir a "Port Configurations" i feu clic a "Apply Now".



3

Tanqueu la finestra.

Preparar el projector

Procediment

1

Activeu el projector i prepareu-lo per a projectar.

2

Premeu el botó [Menu] per a mostrar el menú de configuració i, a continuació, determineu la configuració de la xarxa.

Per a més informació sobre la configuració de la xarxa, consulteu la Guia de l'usuari del projector. ➡ [Guia de l'usuari "Menú Xarxa \(només EB-G5350/G5150\)"](#)

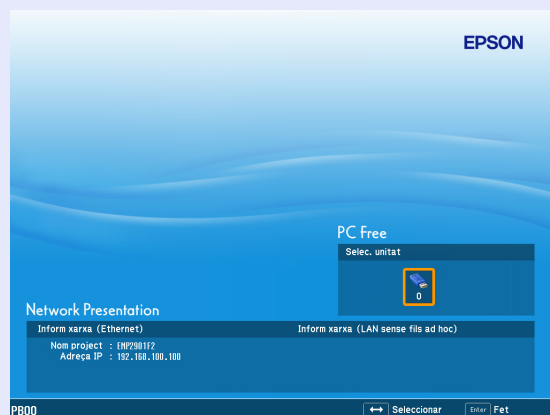
Utilitzar el projector

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

Procediment

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

Apareix la pantalla d'espera d'EasyMP.



Utilitzar l'ordinador

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

Procediment

- 1** Inicieu EMP NS Connection.

Per a Windows

Selecioneu "Inici" - "Programes" (o "Tots els programes") - "EPSON Projector" - "EMP NS Connection".

Per a Macintosh

Feu doble clic a la carpeta "Aplicacions" del volum del disc dur on heu instal·lat EMP NS Connection, i després feu doble clic a la icona d'EMP NS Connection.

- 2** Seleccioneu "Mode Connexió Avançada" i, a continuació, feu clic a "D'acord".

Veureu els resultats de la cerca del projector. Per a connectar sempre fent servir el "Mode Connexió Avançada", seleccioneu "Establiu el mode Connexió seleccionat com a mode per defecte per a futures connexions".

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

Si el projector al que voleu connectar no apareix als resultats de la cerca, feu clic al botó "Recerca automàtica". La cerca triga uns 30 segons.

Per a més informació sobre la pantalla de connexió, consulteu la secció "Utilitzar la pantalla de connexió". ➡ [p.12](#)

4

Quan Paraula clau projector està ajustat a "On" des del projector, també es mostra la pantalla de la paraula clau. Introduïu la paraula clau mostrada a la pantalla d'espera d'EasyMP, i feu clic a "D'acord".

Quan la connexió s'ha completat, es projecta la pantalla de l'ordinador. Es mostra la següent barra d'eines d'EMP NS Connection a la pantalla de l'ordinador. Podeu fer servir aquesta barra d'eines per utilitzar el projector i definir els ajustos, i desconnectar la connexió de xarxa.

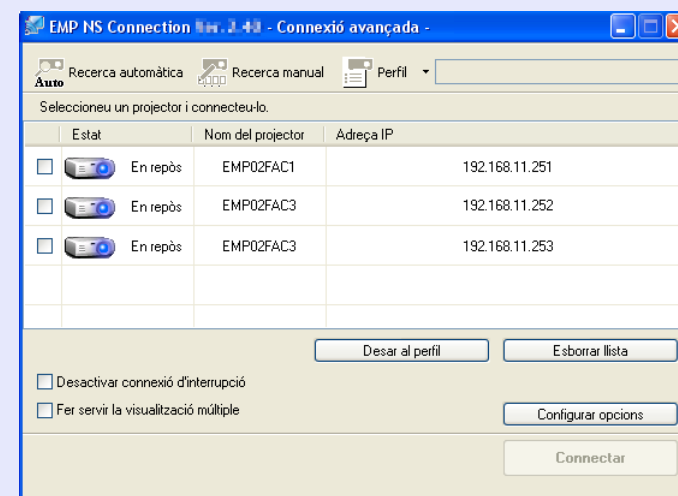
Per a més informació sobre l'ús de la barra d'eines, consulteu la secció "Utilitzar la barra d'eines". [p.14](#)



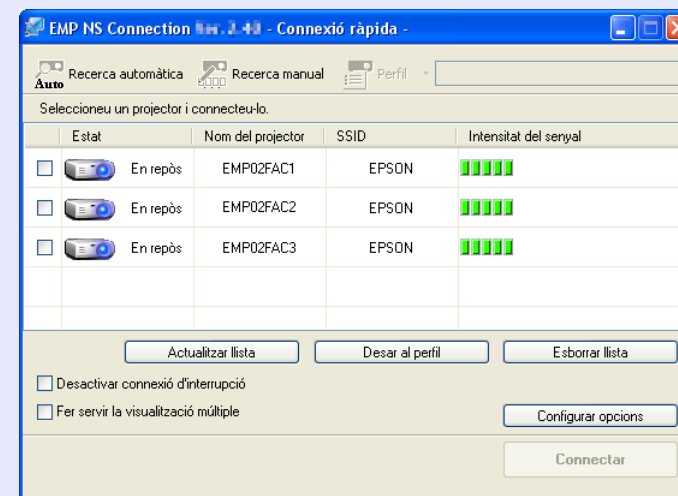
Utilitzar la pantalla de connexió

Quan s'inicia EMP NS Connection, apareix la pantalla següent. A la taula següent es descriu la funció de cada botó o element de menú.

Quan el sistema s'inicia en "Mode Connexió Avançada".



Quan el sistema s'inicia en "Mode Connexió Ràpida".





Recerca automàtica

En "Mode Connexió Avançada" podeu buscar els projectors disponibles al sistema de xarxa al qual està connectat l'ordinador.
En "Mode Connexió Ràpida.", podeu buscar el projector a partir del SSID.




Recerca manual

En "Mode Connexió Avançada", podeu buscar un projector a partir d'una Adreça IP o nom del projector determinats.
En "Mode Connexió Ràpida.", podeu buscar el projector a partir del SSID seleccionat d'una llista.



Perfil

Podeu buscar un projector a la xarxa fent servir un perfil guardat amb "Desar al perfil".  [p.34](#)

Estat

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



En repòs

Seccioneu-ho per a connectar.



Ocupat

Seccioneu-ho per a connectar. Si feu clic a "Connectar", es desconnectarà l'ordinador que estigui connectat i es connectarà el vostre ordinador.



Ocupat (Desactivar connexió d'interrupció)

No es pot seleccionar. S'ajusta "Desactivar connexió d'interrupció" a l'altre ordinador i es connecta.



Actualment el fa servir una altra aplicació

El menú de configuració del projector està obert. Podeu seleccionar-lo després de tancar el menú de configuració i de tornar a executar la cerca.



Cerca

Es mostra mentre s'executa la "Recerca manual" o el "Perfil".



No s'ha trobat Es mostra quan no es pot trobar un projector com a resultat de la "Recerca manual" o del "Perfil".

A "Mode Connexió Ràpida.", només podeu seleccionar els que tinguin el mateix SSID.

Nom del projector

Es mostra el nom del projector.


Adreça IP (només "Mode Connexió Avançada")

Es mostra l'adreça IP del projector.

SSID (només "Mode Connexió Ràpida.")

Es mostra el SSID del projector.


Visualització (quan està seleccionat "Fer servir la visualització múltiple")

Seccioneu el número de pantalla.  [p.29](#)

Actualitzar llista (només "Mode Connexió Ràpida.")

Actualitza l'"Estat" i la "Intensitat del senyal".

Desar al perfil

Guarda els resultats d'una cerca de projectors a la xarxa com a perfil.  [p.34](#)


Esborrar llista

Esborra totes les llistes de resultats de la cerca.

Desactivar connexió d'interrupció

Seccioneu-ho per evitar una connexió d'interrupció d'altres ordinadors mentre esteu connectats al projector seleccionat.

Fer servir la visualització múltiple

Seccioneu-ho quan feu servir la funció de visualització en múltiples pantalles. Quan està seleccionat, "Distribució de la visualització" i "Propietats de visualització" es mostren a la part inferior de la pantalla.  [p.21](#)

Configurar opcions

Podeu definir les opcions de configuració general, com el mètode de processament, quan s'inicia EMP NS Connection. Per a la configuració opcional, consulteu la [p.40](#)

Connectar

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

Utilitzar la barra d'eines

La barra d'eines es mostra a la pantalla de l'ordinador després d'iniciar EMP NS Connection i que s'estableixi una connexió amb el projector. Podeu fer servir aquesta barra d'eines per utilitzar i determinar ajustos per al projector.




Seleccioneu projector de destí

Feu-hi clic per a limitar el projector utilitzat des de la barra d'eines quan es projecta des de múltiples projectors fent servir la funció de distribució o la visualització en múltiples pantalles. La indicació situada sota les icones indica que podeu controlar el projector.

"TOT" indica que podeu controlar tots els projectors connectats.


Per exemple, quan es mostra "1, 3" es poden controlar els projectors núm. 1 i núm. 3.

Feu clic a  per a mostrar la següent pantalla.

Seleccioneu projector de destí

No.	Nom del projector	Visualització
1:	EMP02FAC1	1
2:	EMP02FAC2	1
3:	EMP02FAC3	1

Indica l'estat del projector.

-  Aturar
-  Mostrar
-  Pausa
-  Mode Presentació
-  Mode Enviar Pel·lícula

Indica el número d'un projector assignat. Aquest No. indica el número del projector visualitzat com una icona que podeu controlar des de la barra d'eines.

Seleccioneu el projector que voleu controlar.



Aturar

Atura la projecció mentre esteu connectats al projector. Es projecta una pantalla en negre mentre està aturada. L'àudio no s'atura. Per aturar l'àudio, o per a mostrar un logo registrat per l'usuari quan s'atura la projecció, feu servir la funció de silenci A/V.



Mostrar

Suprimeix la detenció o la pausa.



Pausa

Pausa les imatges projectades mentre us connecteu al projector. L'àudio no s'atura.



Mode Presentació

Cada vegada que hi feu clic, el Mode Presentació canviarà entre activat/desactivat. [p.18](#)



Control projec.

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

Feu clic a  per a mostrar la següent barra d'eines.



Silenci A/V

Canviar font de PC

Canviar font de vídeo



Silenci A/V

La mateixa funció que la del botó [A/V Mute] del comandament a distància.

[Guia de l'usuari "Comandament a distància"](#)



Canviar font de PC

Feu-hi clic per a canviar la font d'entrada en l'ordre de port d'entrada Ordinador1 - port d'entrada Ordinador2 - port d'entrada BNC - EasyMP.




Canviar font de vídeo

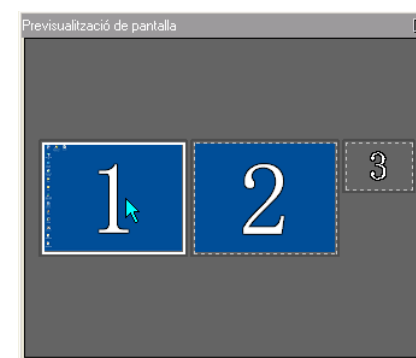
Feu-hi clic per a canviar la font d'entrada en l'ordre de port d'entrada S-Vídeo - port d'entrada Vídeo1 - port d'entrada Vídeo2 - port d'entrada HDMI. El port d'entrada S-Vídeo no canvia si el cable no està connectat.



Previsualització de pantalla

Mostra múltiples pantalles de vista prèvia.

Si feu clic a  es mostrarà una vista prèvia de la pantalla amb els ajustos seleccionats. Si feu clic a cada pantalla, totes les finestres de vista prèvia s'ampliaran a pantalla completa.



Configurar opcions

Es pot ajustar el rendiment de la transmissió durant la transferència d'imatges de l'ordinador. [p.40](#)



Mode Enviar Pel·lícula

Es fa servir per a reproduir immediatament un fitxer de pel·lícula. [p.19](#)



Desconnectar

Desconnecta la connexió amb el projector.



Intensitat del senyal

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



Canviar la visualització de la barra d'eines

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

Completa



Normal



Simple



Funcions útils d'EMP NS Connection

En aquesta secció es descriuen les funcions que poden resultar útils durant reunions o presentacions, com ara la possibilitat d'enviar un fitxer de pel·lícula directament a un projector per a reproduir-lo ("Mode Enviar Pel·lícula") o enviar imatges a diferents projectors des d'un únic ordinador ("Visualització en múltiples pantalles").

Projectar només una presentació de PowerPoint (Mode Presentació) 18

Projectar pel·lícules des d'un ordinador (Mode Enviar Pel·lícula)..... 19

- Tipus de fitxers compatibles.....19
- Reproduir una pel·lícula.....19




Utilitzar la visualització en múltiples pantalles 21

- Exemple d'ajust de la pantalla virtual..... 21
- Procediment abans d'utilitzar la funció de visualització en múltiples pantalles 22
- Ajustar la pantalla virtual 22
 - Activar el driver de pantalla virtual (només Windows)..... 22
 - Distribució de les pantalles virtuals 23
- Assignar la imatge que es projectarà..... 28
- Es projecta la imatge assignada 29

En el mode Presentació, les imatges només es mostren durant una presentació de PowerPoint desada en un ordinador. Quan atureu la presentació, la pantalla del projector es torna negra. Això resulta útil quan només voleu visualitzar la presentació.

A més de PowerPoint, Keynote és compatible amb el mode Presentació de Macintosh.

Procediment

- 1** Si és necessari, seleccioneu un altre projector que vulgueu controlar.  [p.14](#)
- 2** Feu clic al botó  de la barra d'eines.
Comença el mode Presentació.
- 3** Durant el mode Presentació, torneu a fer clic al botó  per sortir del mode Presentació.

En el mode Enviar Pel·lícula, els fitxers de pel·lícula es poden enviar directament a un projector.
D'aquesta manera, una pel·lícula es pot projectar amb més qualitat que si s'envia des d'una aplicació que s'executa en un PC.
A més, com que l'àudio s'envia al mateix temps que la pel·lícula, no es necessita cap cable d'àudio entre l'ordinador i el projector. Podeu seleccionar que diversos fitxers seleccionats es reproduïxin de manera repetida i seqüencial.



- *El mode Enviar Pel·lícula només és vàlid per a un projector. No es pot aplicar el mode Enviar Pel·lícula a més d'un projector.*
- *Segons el mètode de comunicació i la recepció disponible, és possible que la imatge i el so saltin o s'aturin.*

Tipus de fitxers compatibles

Els tipus de fitxers compatibles en el mode Enviar Pel·lícula es mostren a la taula següent.

Tipus de fitxer (extensió)	Pel·lícules Còdec	Còdec d'àudio	Qualitat de gravació
.mpg*	MPEG2	MPEG1 Capa1/2 Els formats d'àudio PCM lineal i AC-3 no es poden reproduir. El contingut MPEG sense so es pot reproduir.	Freqüència de fotogrames més alta: 30 fps Resolució màxima: 720×576
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

* Els fitxers amb l'extensió ".mpg" no es poden projectar.

Els fitxers amb DRM (gestió de drets digitals) no es poden projectar.

Reproduir una pel·lícula

Procediment



Feu clic al botó  de la barra d'eines.

Es visualitza la pantalla de selecció del projector.

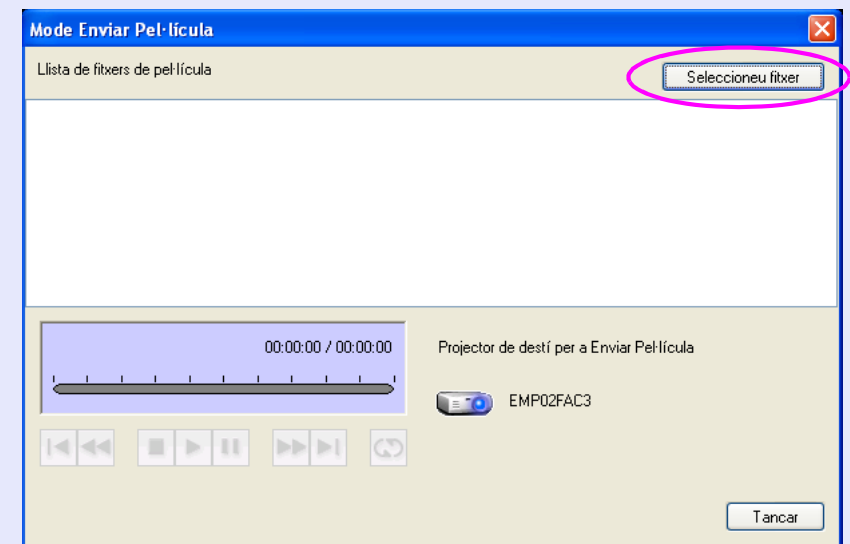


Seleccioneu el projector de destí per a Enviar Pel·lícula i feu clic a "D'acord".

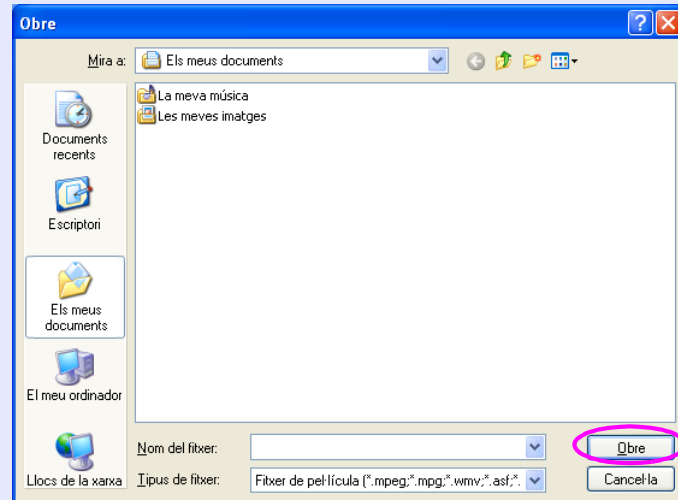
Apareix la pantalla "Mode Enviar Pel·lícula".



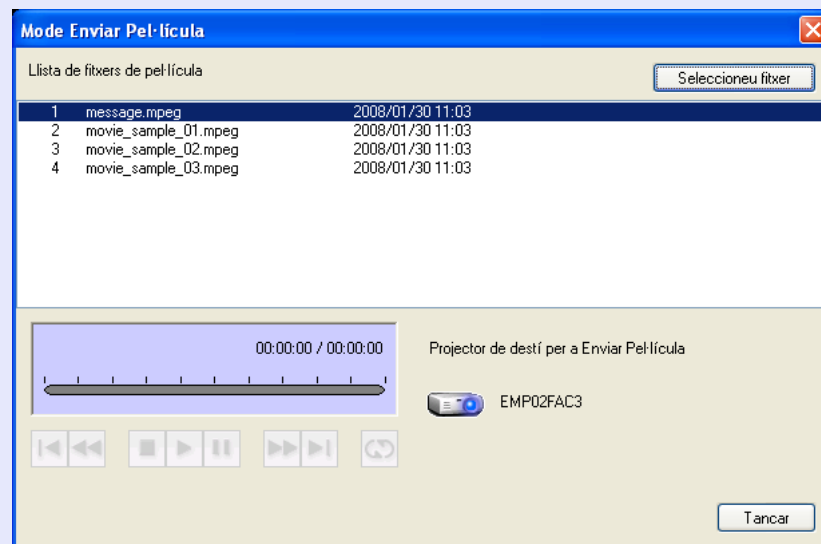
Feu clic a "Seleccioneu fitxer".



- 4** Seleccioneu el fitxer de pel·lícula que voleu reproduir i feu clic a "Obre".











Torna a aparèixer la pantalla "Mode Enviar Pel·lícula". Els fitxers seleccionats es mostren a la llista Reproducció de pel·lícules. Si torneu a executar "Seleccioneu fitxer", la llista Reproducció de pel·lícules canvia després de realitzar la selecció.



- 5** Feu servir els botons de funcionament indicats a continuació per reproduir i aturar els fitxers de vídeo.



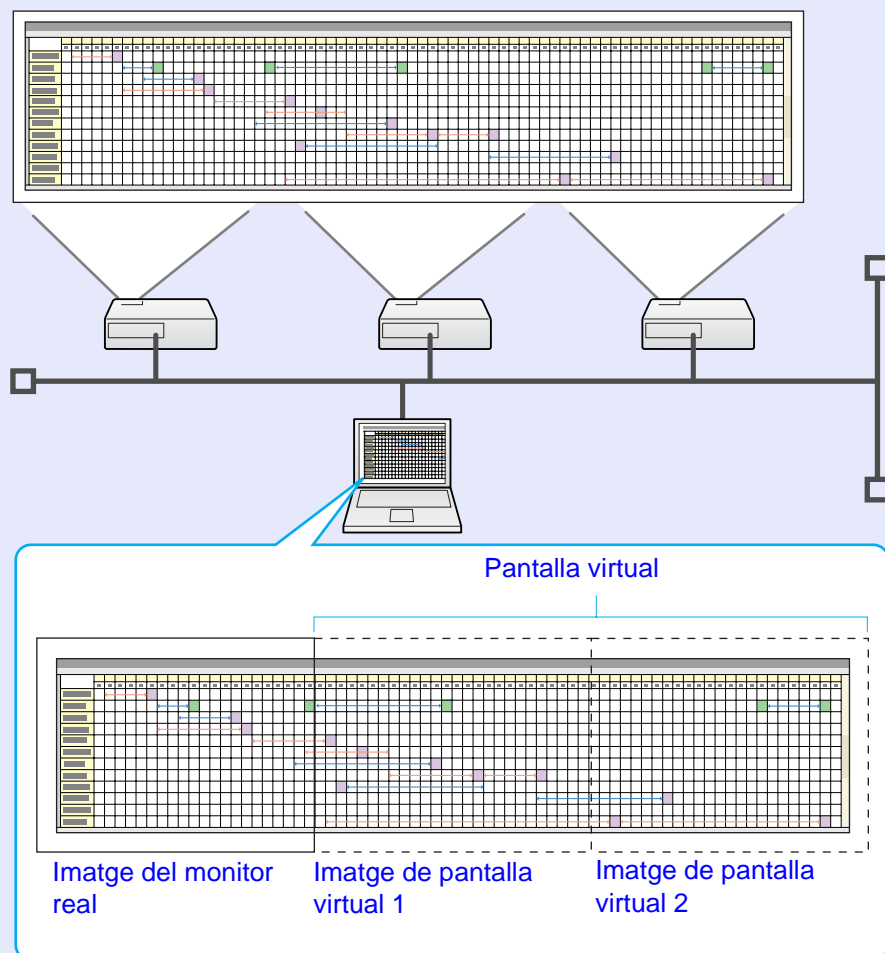
	Reproduceix des del començament el fitxer que s'està reproduint.
	Retrocedeix ràpidament el fitxer que s'està reproduint.
	Atura la reproducció.
	Reproduceix el fitxer.
	Interromp la reproducció.
	Avança ràpidament el fitxer que s'està reproduint.
	Reproduceix el següent fitxer des del començament.
	Reproduceix repetidament la llista de fitxers en ordre. Si hi ha molts fitxers a la llista, no es poden reproduir repetidament només alguns d'aquests fitxers.

- 6** Feu clic a "Tancar" per finalitzar el mode Enviar Pel·lícula.

El mode Visualització en múltiples pantalles permet projectar diferents imatges de diversos projectors que estan connectats a un únic ordinador.

A Windows, podeu configurar diverses pantalles virtuals a l'ordinador, i fer que el projector projecti cadascuna de les imatges. Aquesta funció no està disponible a Windows Vista degut a les restriccions en les especificacions d'aquest sistema operatiu.

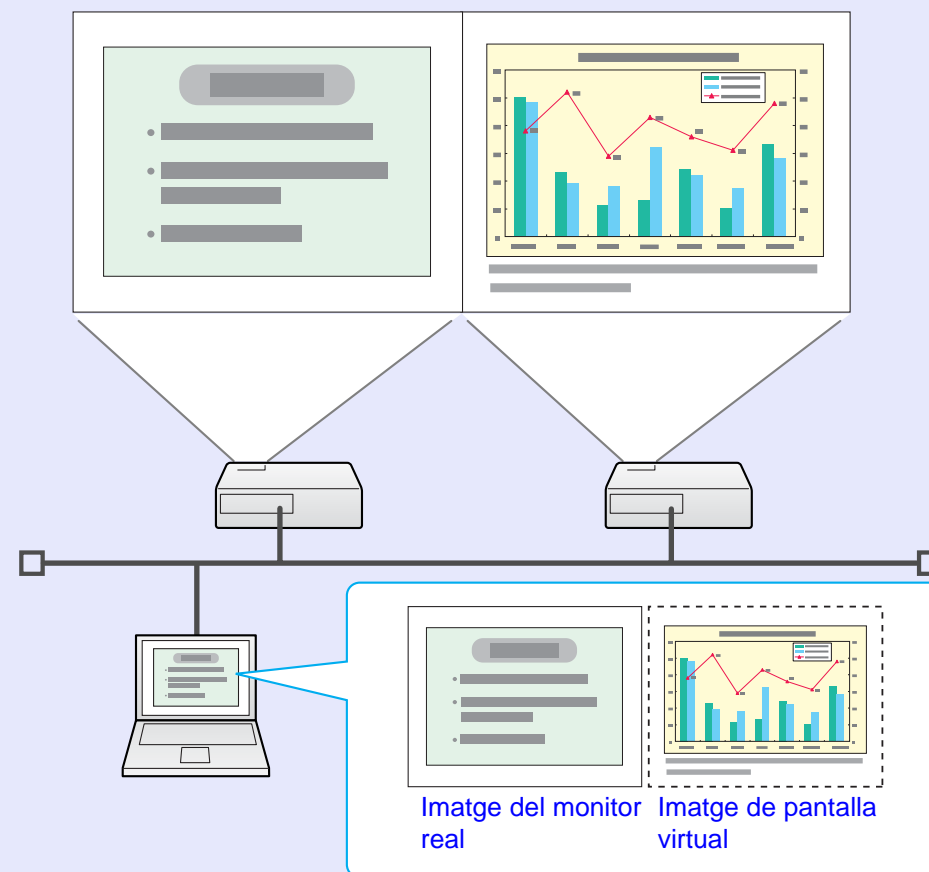
A Macintosh, heu de connectar un monitor extern a l'ordinador per poder utilitzar la funció de visualització en múltiples pantalles. A l'explicació anterior es fa referència a "pantalla virtual", però en el cas de Macintosh l'operació es refereix a les pantalles mostrades al monitor que està connectat físicament.



Exemple d'ajust de la pantalla virtual

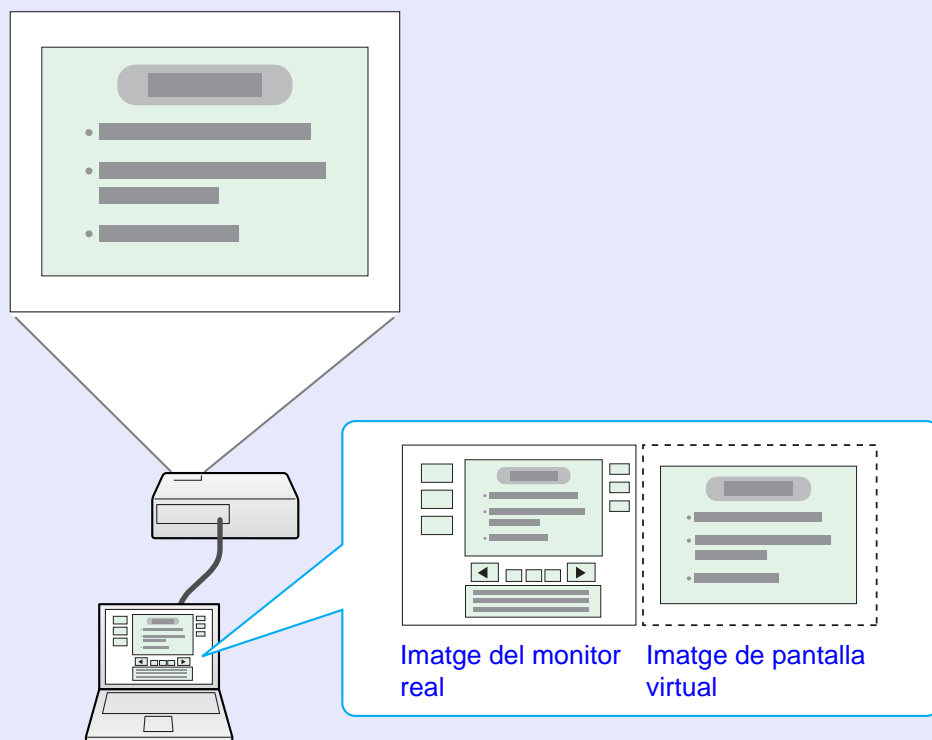
Si distribuïu l'assignació de pantalles virtuals, podeu projectar només la imatge que voleu mostrar en realitzar una presentació o en projectar diferents imatges d'esquerra a dreta.

Exemple de distribució 1



Monitor real	Fitxer de PowerPoint
Pantalla virtual	Fitxer d'Excel

Exemple de distribució 2




Monitor real	Eines de presentació de fitxers de PowerPoint
Pantalla virtual	Projecció de diapositives utilitzant un fitxer de PowerPoint

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

1. Ajustar la pantalla virtual  p.22

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



2. Assignar la imatge que es projectarà  p.28

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




3. Es projecta la imatge assignada  p.29

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

Ajustar la pantalla virtual

A continuació s'explica com assignar la imatge d'ordinador utilitzant 21 pàgina "Exemple de distribució 1".

■ Activar el driver de pantalla virtual (només Windows)

Activeu el driver de pantalla virtual. Els usuaris mostrats a continuació no han de realitzar aquesta operació. Realitzeu l'operació "Distribució de pantalles virtuals" (Windows) o "Distribució de pantalles virtuals" (Macintosh).  p.23

- Els usuaris que han activat les pantalles virtuals en instal·lar EMP NS Connection.
- Els usuaris que utilitzen ordinadors Macintosh.

Procediment

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

Es visualitza la pantalla "Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display".

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

Es poden afegir un màxim de quatre monitors. En aquest cas es farà servir una única pantalla virtual, de manera que n'heu de seleccionar una. Si, per exemple, utilitzeu tres projectors, de manera que heu de definir diverses pantalles virtuals, seleccioneu únicament les pantalles necessàries.

Podeu seleccionar qualsevol de les pantalles.

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



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

Distribució de les pantalles virtuals

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

A Windows, seguiu el procediment descrit a continuació.

A Macintosh, aneu a p.26.



Comproveu aquests punts abans d'iniciar EMP NS Connection quan us connecteu des d'una LAN sense fils. Si aquests punts no estan ben configurats, no podreu fer servir la Pantalla múltiple.

- La SSID ha de ser la mateixa per a l'ordinador i per a cadascun dels projectors.

- El sistema LAN sense fils per a l'ordinador i la targeta LAN sense fils de cada projector ha de ser el mateix.

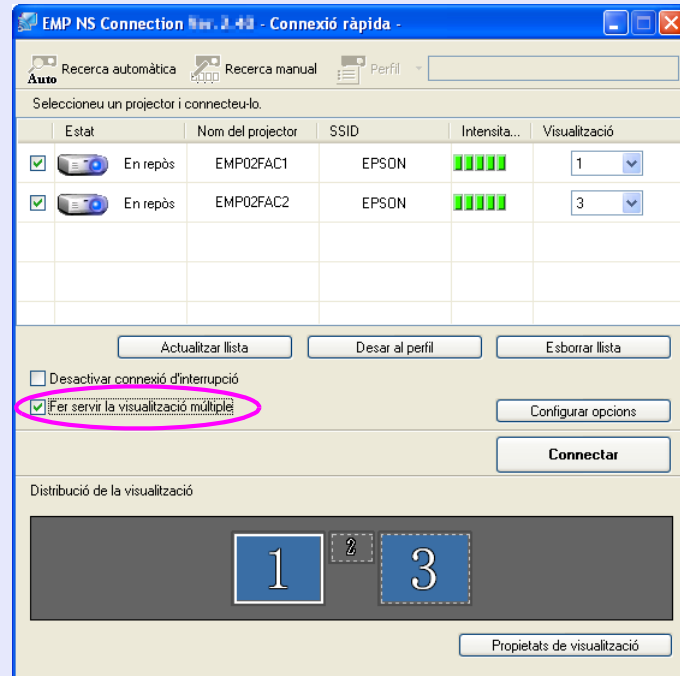
Podeu modificar la SSID i el sistema LAN sense fils per al projector des del menú "Xarxa" del menú de configuració del projector. Guia de l'usuari "El Menú LAN sense fils (només si s'ha instal·lat la unitat LAN sense fils)"

Procediment

Per a Windows

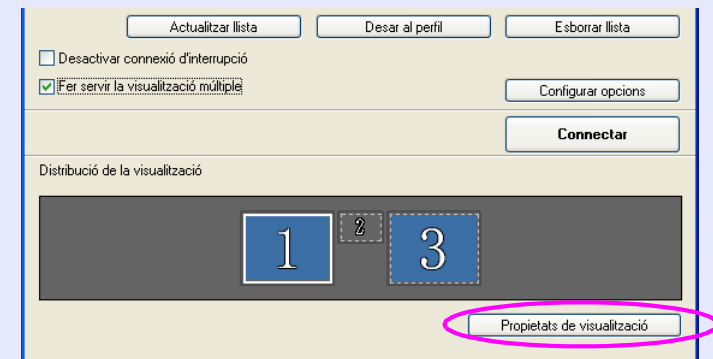
- 1 **Seleccioneu "Inici" - "Programes" (o "Tots els programes") - "EPSON Projector" - "EMP NS Connection".**
S'inicia EMP NS Connection.

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



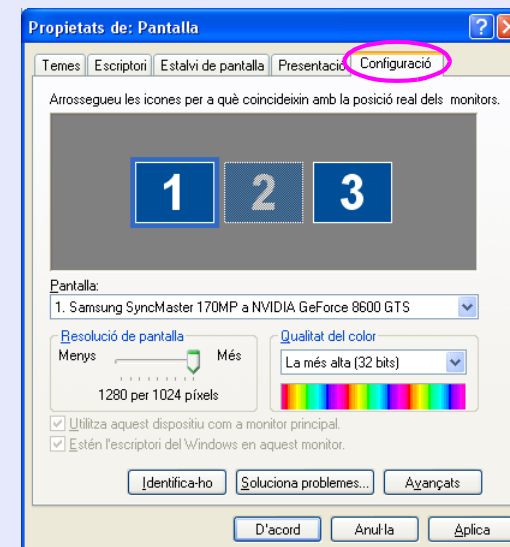
"S'afegeixen "Distribució de la visualització" i "Propietats de visualització" a la part inferior de la pantalla.

3 Feu clic a "Propietats de visualització".



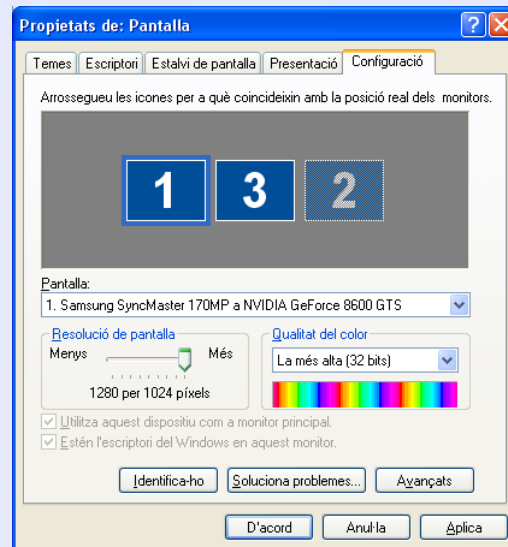
Es visualitza la pantalla "Propietats de visualització".

4 Feu clic a la pestanya "Configuració".



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

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



Si apareix aquesta icona de monitor, vol dir que hi ha connectada una pantalla virtual.



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

En aquest punt, s'ha definit la distribució de les pantalles virtuals. Aneu a la [p.28](#).



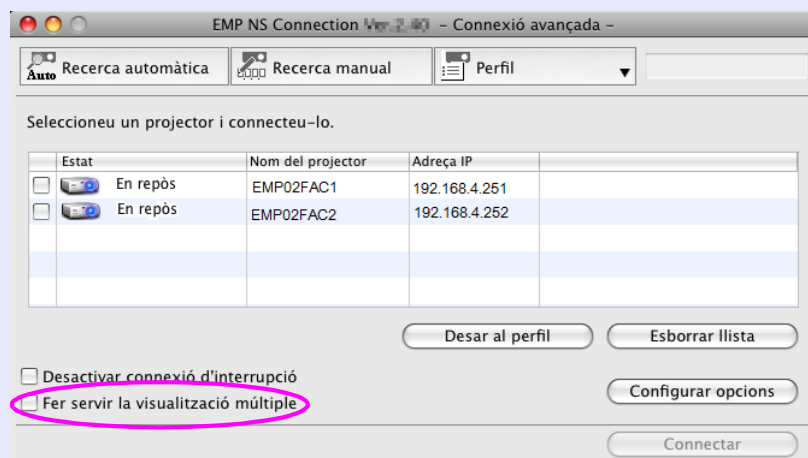
- *Quan un monitor extern es connecta com a monitor secundari, no es pot projectar la imatge per a aquesta pantalla.*
- *Segons el hardware, el número del monitor secundari pot ser diferent de "2". Quan es mostri la icona del monitor en pantalla, feu clic a la icona i confirmeu que el tipus de monitor mostrat a "Visualització" és diferent de "secundari".*

Per a Macintosh

- 1 **Inicieu EMP NS Connection.**
Feu doble clic a la carpeta "Aplicacions" del volum del disc dur on heu instal·lat EMP NS Connection, i després feu doble clic a la icona d'EMP NS Connection. S'inicia EMP NS Connection.

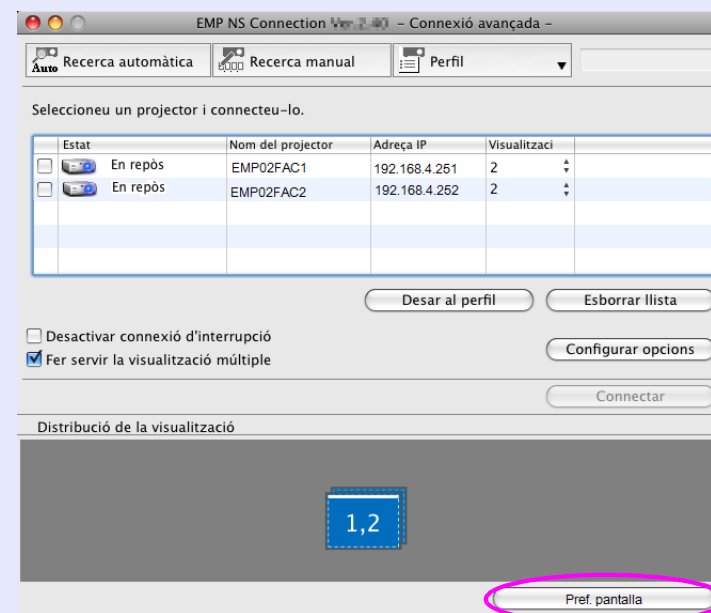
Seccioneu "Mode Connexió Avançada" i inicieu-lo.
Es visualitza la pantalla "Mode Connexió Avançada".

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



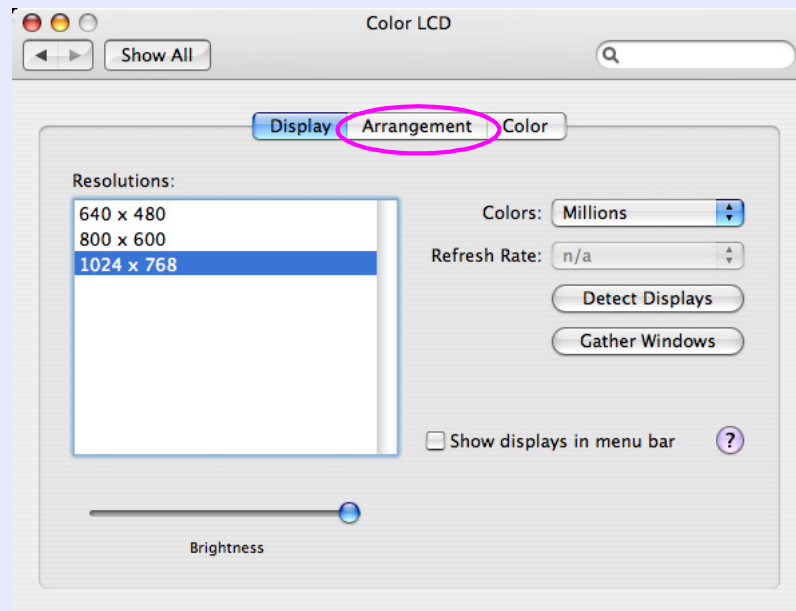
"S'afegeixen "Distribució de la visualització" i "Propietats de visualització" a la part inferior de la pantalla.

- 3 **Feu clic a "Pref. pantalla".**



Es visualitza la pantalla de configuració de la visualització.

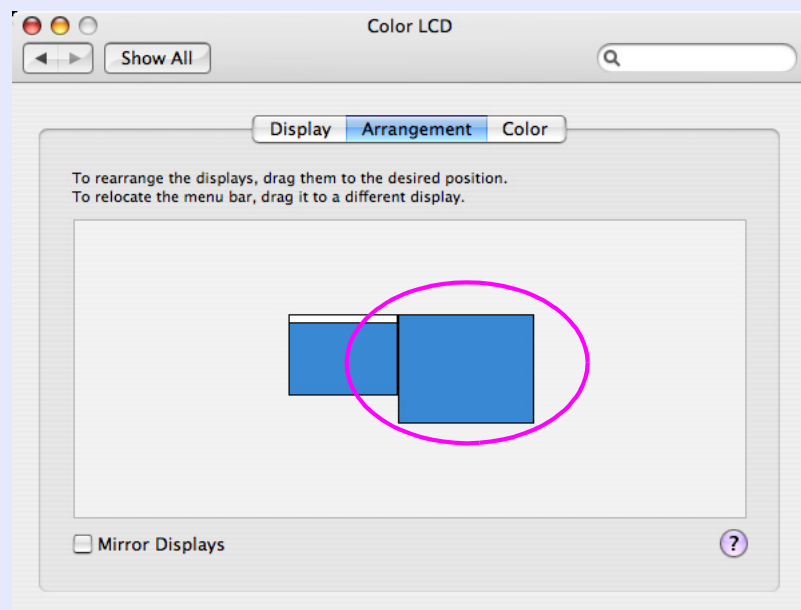
4 Feu clic a "Arrangement".



5 Esborreu "Mirror Displays".



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



- 7 Tanqueu la pantalla d'ajustos de visualització. En aquest punt, s'ha definit la distribució de les pantalles.

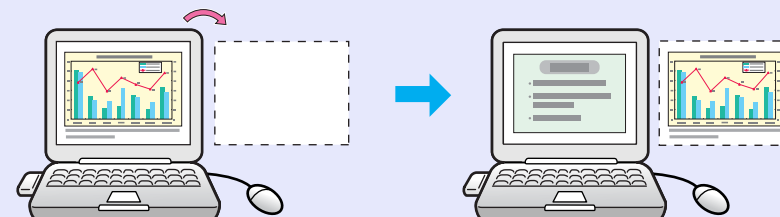
Assignar la imatge que es projectarà

A continuació s'explica com assignar la imatge d'ordinador utilitzant 21 pàgina "Exemple de distribució 1".

Procediment

- 1 Obriu el fitxer que voleu projectar.
Inicieu els fitxers de PowerPoint i d'Excel.
- 2 Arrossegueu la finestra a la pantalla virtual desitjada i assigneu-la on s'hagi de projectar la imatge.

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

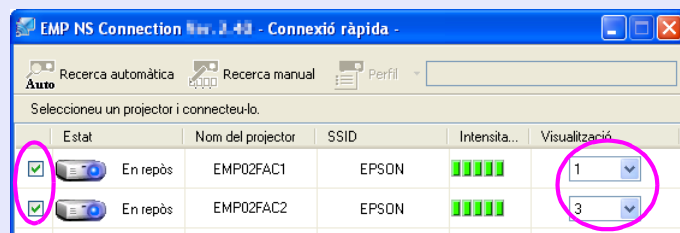


Es projecta la imatge assignada

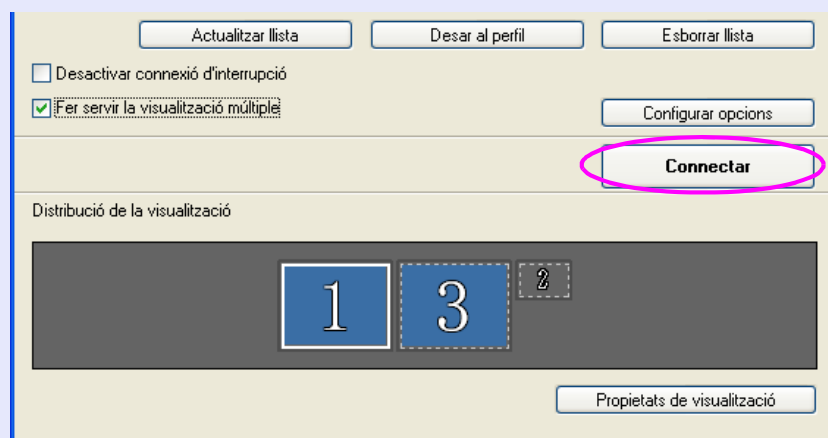
A continuació s'explica com assignar la imatge d'ordinador utilitzant 21 pàgina "Exemple de distribució 1".

Procediment

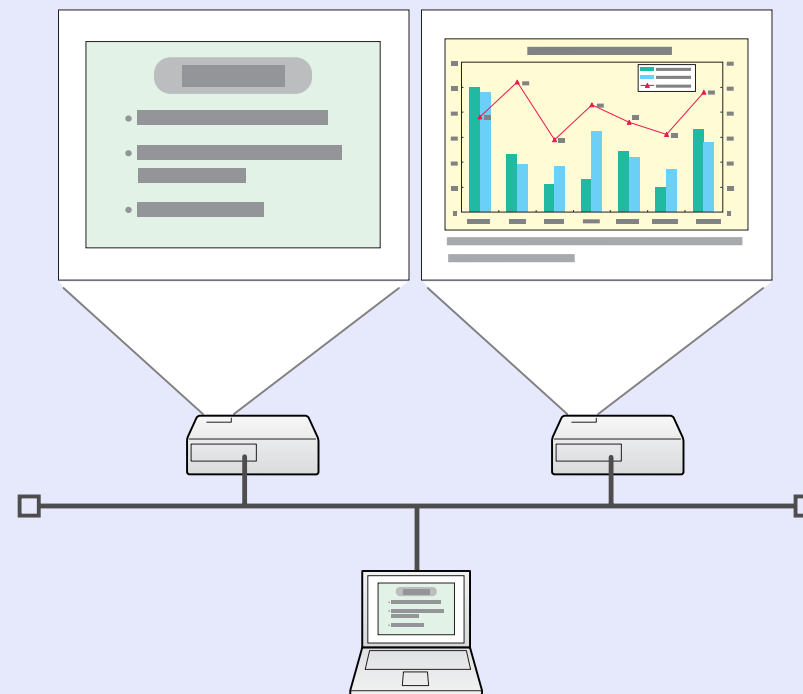
- 1 Seleccioneu el número de la **pantalla virtual** que voleu assignar a "Visualització", i seleccioneu quina imatge es projectarà des de quin projector.



- 2 Feu clic a "Connectar".



Es projecta la imatge assignada a cada projector.



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

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



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



• *En un entorn de Windows, si heu activat el driver de pantalla virtual i el punter del ratolí es pot moure per fora dels límits de la pantalla, pot ser que a vegades el punter desaparegui. Si no feu servir una pantalla virtual, desactiveu l'opció "Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display", de manera que el punter del ratolí no pugui moure's fora dels límits de la pantalla. Per tornar a utilitzar la funció de visualització en múltiples pantalles, activeu la pantalla desitjada a "Afegir-Esborrar EPSON Virtual Display".*

Per esborrar una marca de verificació, vegeu les instruccions següents. ➡ [p.22](#)

• *Podeu ajustar el to de color de cada projector.
➡ [Guia de l'usuari "Corregir el color de diversos projectors \(Ajust de color de pantalla múltiple\)"](#)*

Connectar a un projector d'una subxarxa diferent

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

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

Cercar especificant l'adreça IP i el nom del projector (per al "Mode Connexió Avançada") 33

Realitzar una cerca amb un perfil 34

- Crear un perfil.....34
- Cercar especificant un perfil.....36
- Gestionar un perfil.....37

Per defecte, aquesta aplicació només cerca projectors ubicats a la mateixa subxarxa que l'ordinador. Per tant, quan realitzeu una cerca de projectors de la xarxa, els que formin part d'una subxarxa diferent no es localitzaran.

No obstant això, podeu identificar un projector d'una subxarxa diferent i connectar-vos-hi de la següent manera.

- Especifiqueu una adreça IP o nom del projector i realitzeu una cerca. L'adreça IP pot introduir-se directament. A més, si el nom del servidor connectat s'ha registrat en el servidor DNS, podeu realitzar una cerca introduint només aquest nom. ➡ [p.33](#)
- Realitzar una cerca per perfil.

Després de realitzar una cerca d'un projector d'una subxarxa diferent especificant una adreça IP o un nom de projector, podeu guardar-la com un perfil amb un nom fàcil de recordar i després utilitzar aquest perfil sempre que vulgueu buscar un projector en un subxarxa diferent. ➡ [p.34](#)



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

Per a Windows i Macintosh

- *El senyal LAN sense fils es troba a fora de l'interval o és dèbil.*

Comproveu si hi ha algun element que pugui interferir amb el senyal.

Quan la unitat LAN sense fils opcional està instal·lada al projector, i el Macintosh està connectat a una LAN sense fils

- *L'opció "AirPort: On (Activat)" no està definida, o bé no s'ha seleccionat un punt d'accés adequat.*

Comproveu si AirPort està ajustat a "Activar". O comproveu si s'ha seleccionat un accés adequat.

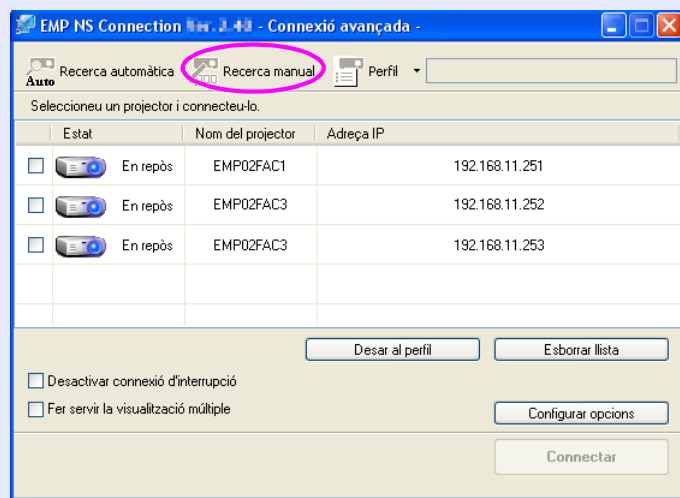
A les següents explicacions, llevat que s'indiqui el contrari, es fan servir captures de pantalla de Windows.

Veureu pantalles semblants, fins i tot si feu servir Macintosh.

Procediment

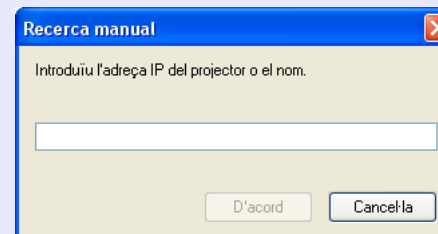
1

Feu clic a "Recerca manual" a la pantalla de selecció del projector d'EMP NS Connection.




2

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



Els resultats de la cerca es mostren a la pantalla de selecció del projector d'EMP NS Connection.

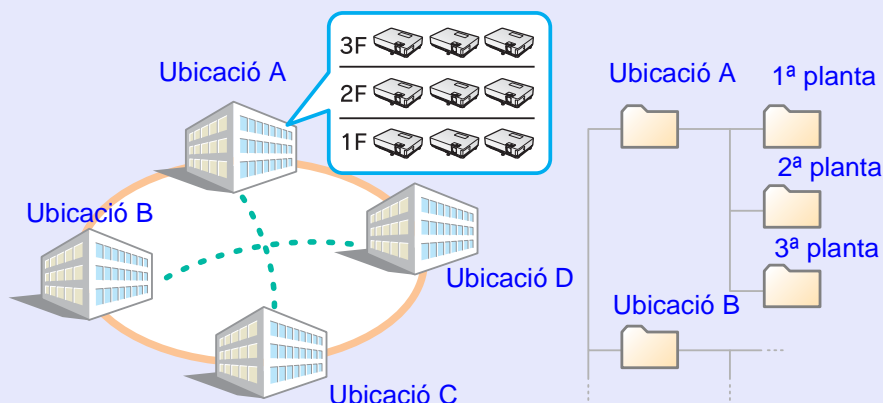
Si el projector de destinació s'ha identificat, seleccioneu-lo i feu clic a "Connectar" per tal d'establir una connexió.

Si voleu utilitzar aquest projector altres vegades, deseu la cerca com un perfil i així no haureu d'introduir els detalls necessaris cada vegada que realitzeu una cerca.  p.34



Quan utilitzeu "Recerca manual" a "Mode Connexió Ràpida.", podeu especificar l'SSID. Quan existeixen molts projectors, podeu restringir el camp de cerca utilitzant SSID.


Podeu desar una cerca d'un projector que utilitzeu amb freqüència com a perfil. Un "perfil" és un fitxer que conté tota la informació relativa a un projector determinat, com el nom del projector, la seva adreça IP i l'SSID. Només cal especificar aquest perfil en realitzar una cerca perquè es realitzi amb l'adreça IP i el nom del projector desats. Per exemple, si es crea un grup de perfils per a cada lloc on es configura un projector i s'administren en carpetes, podreu localitzar el projector de destinació ràpidament.




Aquesta secció explica com crear i editar un perfil.

Crear un perfil

Els perfils es creen guardant els resultats trobats.

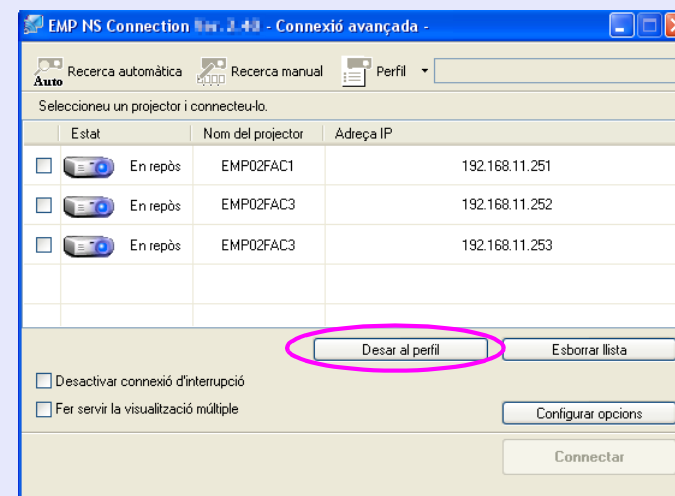
Per obtenir més informació sobre com editar un perfil prèviament guardat, consulteu "Gestionar un perfil".  [p.37](#)

Per obtenir informació sobre com localitzar un projector en una subxarxa diferent, consulteu "Cercar especificant l'adreça IP i el nom del projector (per al "Mode Connexió Avançada")".  [p.33](#)

Procediment

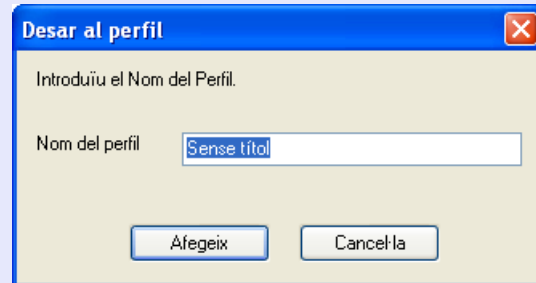
1

Quan es mostri el projector a la pantalla de selecció del projector d'EMP NS Connection, feu clic a "Desar al perfil".



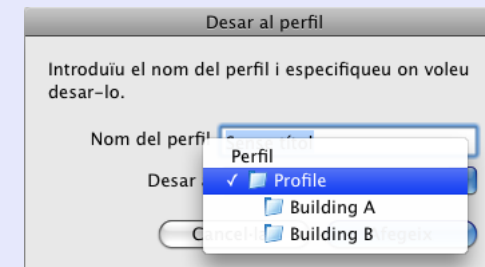
Es visualitza la pantalla "Desar al perfil".


2

Introduïu un nom de perfil i feu clic a "Afegeix".

La informació del projector es registra al perfil.

Si prèviament heu guardat un perfil, apareixerà un missatge per confirmar si voleu sobre escriure aquest perfil. Per guardar un perfil amb un altre nom, seleccioneu "Desar com". Si heu creat una carpeta per a un perfil, es visualitzaran les següents pantalles. Després d'introduir el nom del perfil i de seleccionar la destinació on s'ha de desar, feu clic al botó "Afegeix".

Per a Windows**Per a Macintosh**

Per obtenir més informació sobre com crear una carpeta per a un perfil, consulteu "Gestionar un perfil".  p.37

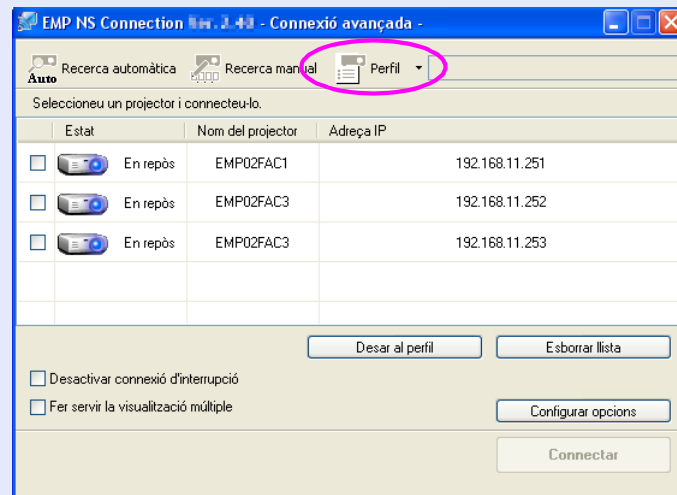
Cercar especificant un perfil

Podeu cercar especificant el perfil que heu creat.

Procediment

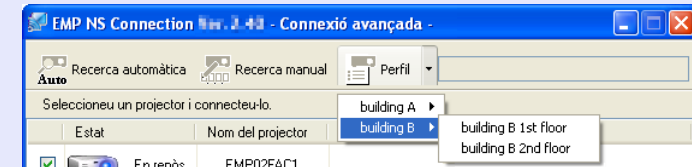
1 Feu clic a "Perfil" a la pantalla de selecció del projector d'EMP NS Connection.

Si no hi ha cap perfil registrat, no podeu seleccionar "Perfil".



2

Al menú que es visualitza, seleccioneu el projector al qual voleu connectar-vos.



Els resultats de la cerca es mostren a la pantalla de selecció del projector d'EMP NS Connection.

Si el projector de destinació s'ha identificat, seleccioneu-lo i feu clic a "Connectar" per tal d'establir una connexió.

Gestionar un perfil

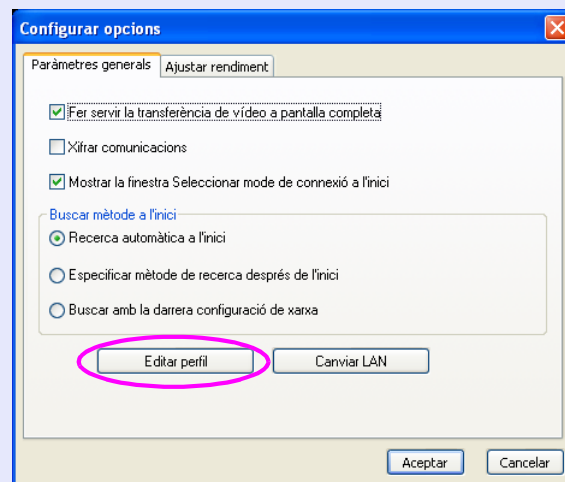
Podeu canviar el nom i l'estructura jeràrquica dels perfils.

Procediment

1 Feu clic a "Configurar opcions" a la pantalla principal d'EMP NS Connection.

Es visualitza la pantalla "Configurar opcions".

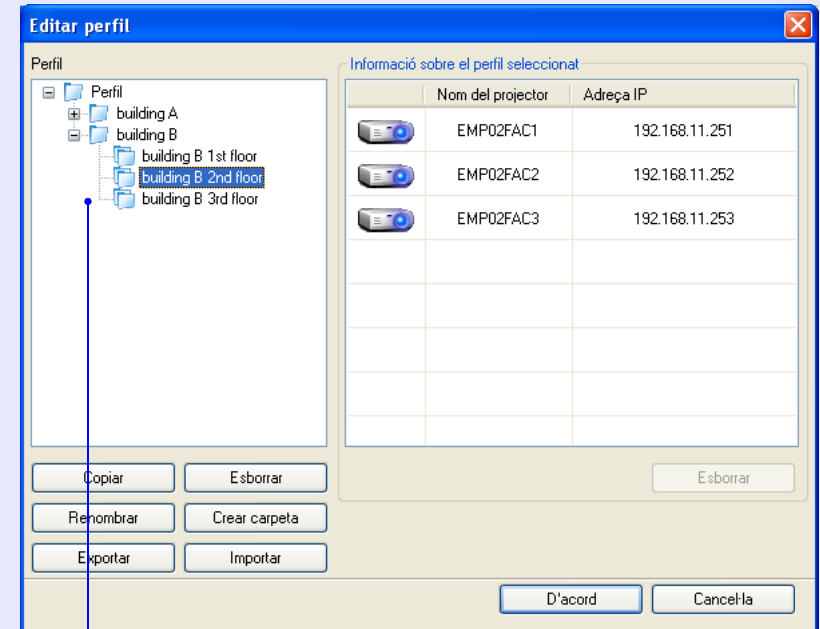
2 Feu clic a "Editar perfil".



Es visualitza la pantalla "Editar perfil".

3

Editeu el contingut registrat al perfil.



: Indica una carpeta.

: Indica un perfil.

Perfil	
Element	Funció
Perfil	Podeu visualitzar el perfil registrat. Podeu gestionar-lo creant una carpeta. Podeu canviar l'ordre del perfil o de la carpeta arrossegant-los.
Copiar	Podeu copiar el perfil. El perfil copiat es desa a la mateixa carpeta que l'original amb el mateix nom.
Esborrar	Podeu esborrar el perfil i la carpeta.
Renombrar	Podeu visualitzar el quadre de diàleg per a renombrar la carpeta o el perfil. Podeu introduir un màxim de 32 caràcters al quadre de diàleg renombrar.
Crear carpeta	Podeu crear una nova carpeta.
Exportar	Podeu exportar un perfil, i també importar-lo i utilitzar-lo.
Importar	S'utilitza per a poder llegir i utilitzar un perfil exportat.
Informació sobre el perfil seleccionat	
Element	Funció
Nom del projector Adreça IP	Podeu visualitzar la informació del projector registrada en el perfil.
Esborrar	Podeu esborrar la informació del projector seleccionat. Quan s'esborra tota la informació del projector, el perfil també s'esborra.

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

Desa les edicions i tanca la pantalla "Editar perfil".

Configurar el funcionamiento d'EMP NS Connection

Podeu definir les opcions de configuració general, com el mètode de processament, quan s'inicia EMP NS Connection.

Utilitzar Configurar opcions 40

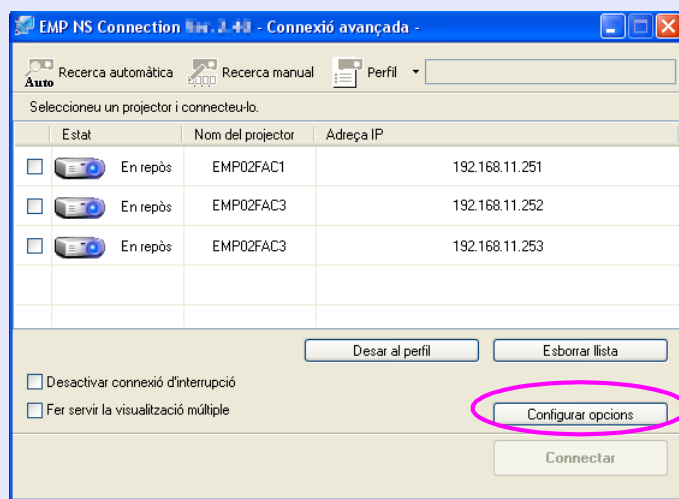
- **Fitxa Paràmetres generals.....40**
- **Fitxa Ajustar rendiment41**

Podeu definir les opcions de configuració general, com el mètode de processament, quan s'inicia EMP NS Connection.

Activeu els ajustos opcionals des de la pantalla principal d'EMP NS Connection.

Procediment

1 A la pantalla principal d'EMP NS Connection, feu clic a "Configurar opcions".

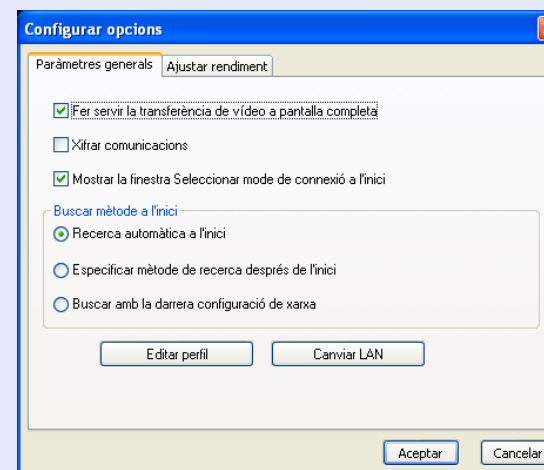


Es visualitza la pantalla "Configurar opcions".


2 Ajusteu cada un dels elements.

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

Fitxa Paràmetres generals



Fer servir la transferència de vídeo a pantalla completa	Només per a Windows (excepte Windows Vista) Marqueu aquest quadre de verificació si voleu visualitzar Reproductor de Windows Media a pantalla completa. No obstant això, desmarqueu aquest quadre si la pel·lícula no es reproduceix de manera uniforme.
Xifrar comunicacions	Seccioneu-lo per a codificar i transmetre dades. Encara que s'interceptin dades, no es desxifren. Si utilitzeu "Mode Connexió Ràpida.", comproveu que aquest quadre de verificació està sempre seleccionat.
Mostrar la finestra Seleccionar mode de connexió a l'inici	Definiu si es visualitzarà la pantalla "Mode Connexió Ràpida."/"Mode Connexió Avançada" quan s'iniciï EMP NS Connection. Desmarqueu aquest quadre de verificació després d'haver establert un mètode d'inici habitual.
Buscar mètode a l'inici	Ajusta un dels següents mètodes de cerca del projector que s'executen quan s'inicia EMP NS Connection. "Recerca automàtica a l'inici" "Especificar mètode de recerca després de l'inici" "Buscar amb la darrera configuració de xarxa"

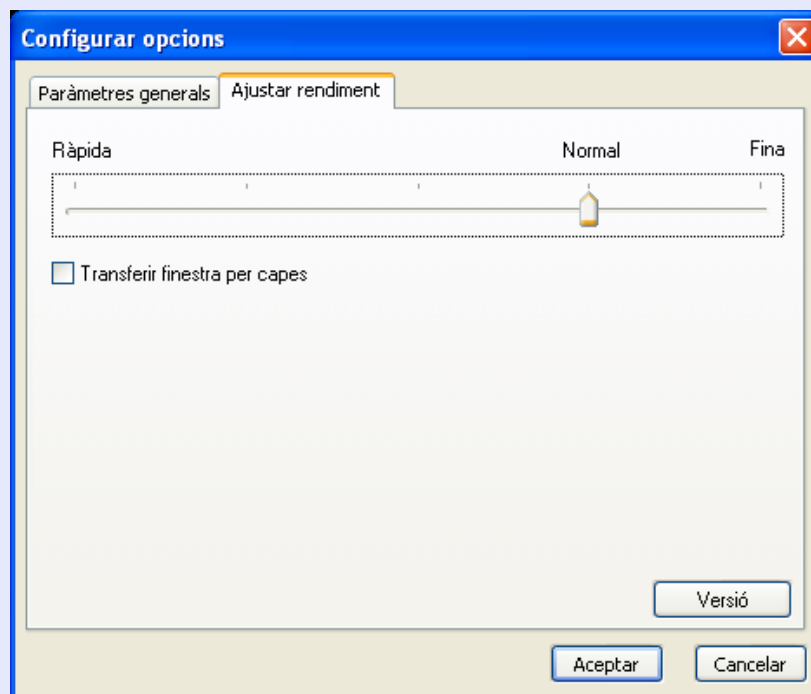
Editar perfil	Es visualitza el quadre de diàleg "Editar perfil".  p.37
Canviar LAN	Només Windows Es visualitza el quadre de diàleg de canvi de l'adaptador de xarxa. S'utilitza quan cal canviar l'adaptador de xarxa que s'utilitzarà per a realitzar una cerca quan un ordinador té més d'un adaptador. Per defecte, tots els adaptadors de xarxa es fan servir per a realitzar una cerca. Si utilitzeu sempre una LAN amb cables com a mètode de connexió, seleccioneu un adaptador de LAN amb cables.

Lliscador d'ajust Performance	Es pot ajustar Performance a "Ràpida", "Normal", i "Fina". Seleccioneu "Ràpida" en cas que les projeccions de les pel·lícules s'interrompin.
Transferir finestra per capes	Només Windows Seleccioneu si es transferirà o no una finestra per capes. La finestra per capes està activada quan el projector no projecta contingut visualitzat a l'ordinador, com per exemple, missatges. Marqueu aquest quadre de verificació per a projectar contingut com els missatges que utilitza la finestra per capes.

Fitxa Ajustar rendiment



Si feu clic en el botó  de la barra d'eines, només es mostra la fitxa Ajustar rendiment.



Utilitzar un ordinador per a configurar, monitorar i controlar projectors

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

Canviar els ajustos utilitzant un navegador web (Control Web)	43
• Visualitzar Control Web	43
Introduir l'adreça IP del projector.....	43
• Configuració del projector	43
Elements del menú de configuració que no es poden ajustar amb el navegador web	43
Utilitzar la funció Notificació Mail per a comunicar problemes.....	44
Administració utilitzant SNMP	45

Podeu configurar i controlar el projector d'un ordinador utilitzant un navegador web d'un ordinador que estigui connectat al projector a través d'una xarxa. Amb aquesta funció, es poden realitzar les operacions de configuració i control de forma remota. A més, com que podeu utilitzar el teclat de l'ordinador per introduir els caràcters necessaris, la configuració és més fàcil.

Utilitzeu Microsoft Internet Explorer 6.0 o posterior com a navegador web. Si treballeu amb Macintosh, també podeu utilitzar Safari.

No obstant això, si utilitzeu Safari amb Macintosh 10.2.8, pot ser que alguns botons de grup del control Web no es visualitzin correctament.



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

Visualitzar Control Web

Podeu visualitzar el control de la web seguint aquest procediment.



Si el navegador web que utilitzeu està configurat per a connectar-lo a un servidor proxy, no podreu visualitzar el control de la web. Per utilitzar el control Web, cal que definiu els ajustos de connexió de la xarxa a un servidor que no sigui proxy.

■ Introduir l'adreça IP del projector

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

Procediment

1

Inicieu el navegador web a l'ordinador.

2

Introduïu l'adreça IP del projector al quadre d'entrada d'adreça del navegador web, i premeu la tecla [Enter] del teclat de l'ordinador.

Es visualitza el control web.

Si seleccioneu "Contras. control Web" al menú "Xarxa" del menú de configuració del projector, introduïu el "Nom usuari" i la "Contrasenya". Introduïu "EPSONWEB" com a "Nom usuari".

Configuració del projector

Podeu definir els elements que normalment s'ajusten al menú de configuració del projector. El contingut ajustat queda reflectit al menú de configuració.

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

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

- "Senyal" - "Interval vídeo HDMI"
- "Ajustos" - "Keystone" - "Quick Corner"
- "Ajustos" - "Forma del punter"
- "Ajustos" - "Botó d'usuari"
- Registrar un logotip de l'usuari utilitzant "Ampliada" - "Logotip de l'usuari"
- "Ampliada" - "Funcionament" - "Mode d'alçada alta" i "Terminació sinc. BNC"
- "Ampliada" - "Idioma"
- "Reinicialitzar" - "Reinicialitzar tot", "Reinic hores làmpada"

Els elements disponibles a cada menú són els mateixos que en el menú de configuració del projector.

☛ *Guia de l'usuari "Llista de funcions", Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150) L'"Adreça MAC" no es visualitza.*

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

☞ [Guia de l'usuari "Menú Xarxa \(només EB-G5350/G5150\)", "Menú Correu"](#)



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

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

☞ [Guia de l'usuari "Menú Xarxa \(només EB-G5350/G5150\)", "Menú Altres"](#)



- *L'SNMP hauria d'estar gestionat per un administrador de xarxes o per algú que estigui familiaritzat amb la xarxa.*
- *Perquè la funció SNMP pugui monitorar el projector, cal haver instal·lat un administrador SNMP a l'ordinador.*
- *La funció d'administració utilitzant SNMP no es pot utilitzar a través d'una LAN sense fils en el mode de connexió ràpida.*
- *Es poden desar un màxim de dues adreces IP de destinació.*

Presentacions utilitzant PC Free

En aquest capítol s'explica com projectar fitxers d'imatges i vídeos emmagatzemats en dispositius USB i targetes SD, així com també escenaris realitzats amb EMP SlideMaker2, utilitzant directament PC Free.

Fitxers que es poden projectar utilitzant

PC Free, i desar 47

- Fitxers que es poden projectar fent servir PC Free.....47
- Copiar o esborrar fitxers de les targetes SD en xarxa ...48
- Exemples de PC Free50

Projectar imatges i vídeos emmagatzemats en un dispositiu d'emmagatzematge USB.....50

Projectar una presentació de PowerPoint sense connectar a un ordinador.....50

Operacions bàsiques amb PC Free 51

- Iniciar i tancar PC Free.....51
 - Iniciar PC Free.....51
 - Tancar PC Free.....53
- Operacions bàsiques amb PC Free.....54
- Girar la imatge55


Projectar escenaris 56

- Crear i editar un escenari 56
 - Edició bàsica d'un escenari 56
- Veure un escenari 57
- Funcionament durant una presentació..... 57

Projectar fitxers d'imatge i de pel·lícula..... 58

- Projectar imatges/pel·lícules..... 58
- Projectar tots els fitxers d'imatge i de pel·lícula d'una carpeta en seqüència (presentació)..... 59


Ajustar les condicions de visualització de fitxers d'imatge i de pel·lícula i el mode de funcionament..... 60


Podeu utilitzar PC Free per projectar directament els fitxers emmagatzemats en càmeres digitals, en dispositius d'emmagatzematge USB i en targetes SD que estiguin connectats al projector. Si deixeu una targeta SD a la ranura del projector, podeu utilitzar la xarxa per copiar i eliminar fitxers en aquesta targeta.  [p.48](#)



De vegades els dispositius d'emmagatzematge USB que incorporen funcions de seguretat no es poden utilitzar.

Fitxers que es poden projectar fent servir PC Free

Tipus	Tipus de fitxer (Extensió)	Notes
Fitxer d'escenari	.sit	Fitxers d'escenari creats utilitzant SlideMaker2. Per crear escenaris, consulteu  p.56 També podeu reproduir fitxers d'àudio (.wav) ajustats com a BGM en el moment de la creació de l'escenari. També podeu projectar escenaris creats per a altres projectors utilitzant l'EMP SlideMaker inclòs.
Imatge	.bmp	No es poden projectar imatges amb una resolució superior a 1.024 × 768.
	.gif	No es poden projectar imatges amb una resolució superior a 1.024 × 768.
	.jpg	No es poden projectar aquests suports. • Formats de mode de color CMYK • Formats progressius • Imatges amb una resolució superior a 4.608 × 3.072 • Fitxers amb l'extensió ".jpeg" Normalment, les imatges jpeg no es poden projectar clarament si el valor de l'ajust de la compressió és massa alt.
	.png	No es poden projectar imatges amb una resolució superior a 1.024 × 768.

Tipus	Tipus de fitxer (Extensió)	Notes
<u>DPOF</u> 	.mrk	A la versió 1.10 de DPOF, només es poden projectar els fitxers anomenats AUTPLAYx.mrk (on x és un número entre 0 i 9).

Fitxers de pel·lícula compatibles

Tipus de fitxer (Extensió)	Pel·lícules Còdec	Còdec d'àudio	Qualitat de gravació
.mpg*	MPEG2	MPEG1 Capa1/2 Els formats d'àudio PCM lineal i AC-3 no es poden reproduir. El contingut MPEG sense so es pot reproduir.	Freqüència de fotogrames més alta: 30 fps Resolució màxima: 720×576
.mp4*	MPEG4 ASP MPEG-4AVC	MPEG4 AAC-LC	
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

* Els fitxers amb l'extensió ".mpeg" no es poden projectar.



- *Els fitxers amb DRM (gestió de drets digitals) no es poden projectar.*
- *Si feu servir un dispositiu d'emmagatzematge USB amb una velocitat d'accés lenta per reproduir vídeos i escenaris amb BGM (amb una transmissió de velocitat més alta), és possible que els fitxers de vídeo no es reproduïxin correctament, o que el so salti o no s'emeti.*
- *Si feu servir un disc dur USB, és recomanable fer servir una font d'alimentació amb adaptador de CA.*
- *El projector no admet targetes de memòria formatejades en determinats sistemes de fitxers. Si teniu problemes per projectar el contingut de targetes de memòria, feu servir targetes formatejades a Windows.*
- *Formategeu el suport utilitzant el sistema de fitxers FAT16/32.*

Copiar o esborrar fitxers de les targetes SD en xarxa

Podeu copiar i esborrar fitxers d'una targeta SD inserida al projector des de l'ordinador a través de la xarxa. Això és útil, perquè permet utilitzar una targeta SD sense extreure-la del projector si l'heu instal·lat al sostre o a una ubicació remota. Podeu utilitzar un projector amb un ordinador. No podeu copiar ni esborrar fitxers en un dispositiu d'emmagatzematge USB.



Si el commutador de protecció contra escriptura de la targeta SD està ajustat a només lectura, no podreu copiar ni eliminar fitxers. En aquest cas, retireu la protecció contra escriptura.

Procediment

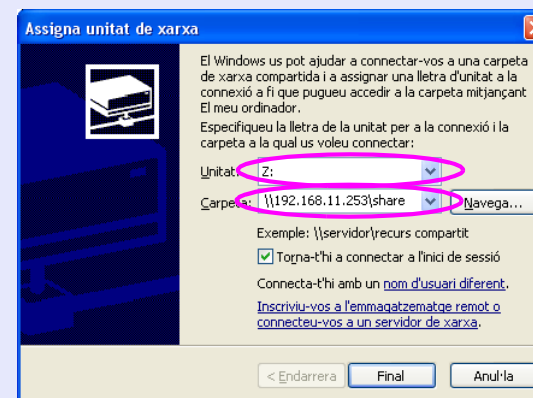
Per utilitzar els fitxers d'una targeta SD, comproveu que es visualitza la pantalla en espera d'EasyMP (☞ p.51).

Per a Windows

- 1 A l'ordinador, aneu a "El meu ordinador" i obriu "Assigna una unitat de xarxa".



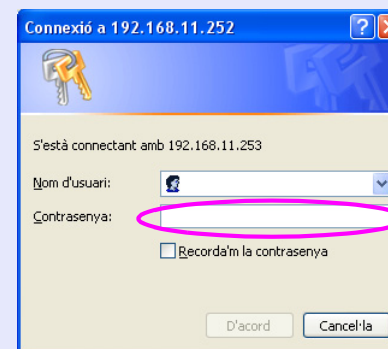
A "Unitat", introduïu un nom d'unitat que no estigueu utilitzant. Per a "Carpeta", introduïu \\adreça IP del projector\compartir, i feu clic a "Final".



Es visualitza la carpeta compartida.



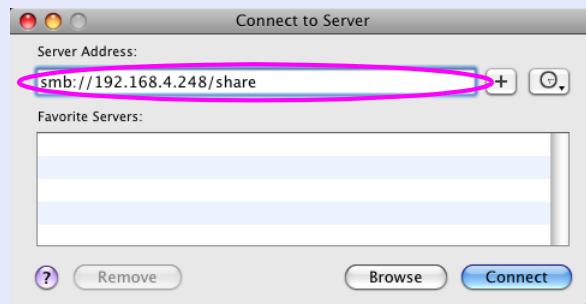
Quan feu doble clic a la carpeta compartida, es mostra la següent pantalla. Si seleccioneu "Contras. unitat de xarxa" al menú "Xarxa" del menú de configuració del projector, introduïu el "Nom usuari" i la "Contrasenya", i feu clic a "D'acord". Introduïu "EPSONDRV" com a "Nom usuari".



- 4 Copieu la(es) carpeta(es) o el(s) fitxer(s) de destí a la targeta SD.

Per a Macintosh

- 1 Feu clic a la icona "Finder".
- 2 Al menú "Transferència", seleccioneu "Connectar a Servidor".
- 3 Al camp d'adreça del quadre de diàleg "Connectar a Servidor", introduïu "smb://adreça IP del projector/ compartir".



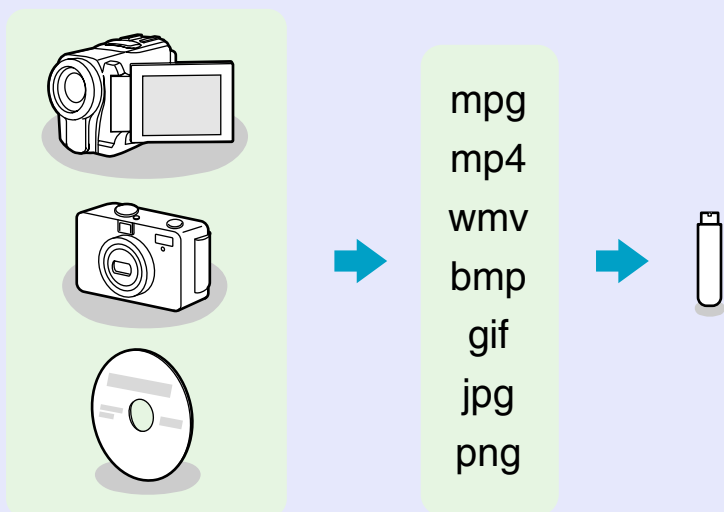
- 4 Feu clic a "Connectar".



Si definiu "Contras. control Web", es visualitza un quadre de diàleg. Introduïu el vostre nom d'usuari i "Contras. control Web" i, a continuació, connecteu-vos al projector.

Exemples de PC Free

■ Projectar imatges i vídeos emmagatzemats en un dispositiu d'emmagatzematge USB



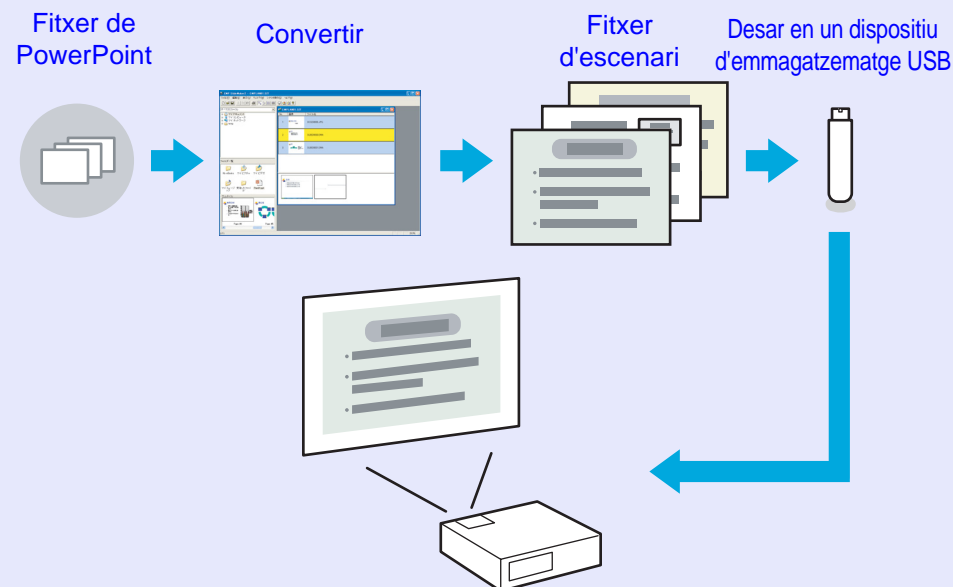
Els fitxers d'imatge i de pel·lícula es poden reproduir utilitzant qualsevol dels dos mètodes següents. Si feu servir PC Free, les imatges de vídeo projectades tenen un aspecte molt més uniforme que les projectades utilitzant altres aplicacions per a la seva reproducció en un ordinador.

Exemple 1: Prepareu diverses imatges i projecteu-les de manera continuada (presentació) ➡ [p.59](#)

Exemple 2: Seleccionen els fitxers d'imatge i els fitxers de vídeo d'un en un i projecteu-los ➡ [p.58](#)

■ Projectar una presentació de PowerPoint sense connectar a un ordinador

Podeu fer servir EMP SlideMaker2 per convertir el vostre fitxer de PowerPoint a un format d'escenari. Si emmagatzemeu aquest fitxer d'escenari a un dispositiu d'emmagatzematge USB o a una targeta SD, podeu projectar una presentació de PowerPoint sense connectar-lo a un ordinador.



El mètode de reproducció per al fitxer que s'ha de projectar es pot definir d'aquesta manera durant la conversió.

Exemple 1: Convertiu un fitxer de PowerPoint en un escenari i projecteu-lo

➡ "Convertir un fitxer de PowerPoint en un escenari" [p.64](#)

➡ "Projectar escenaris" [p.56](#)

Exemple 2: Definiu l'escenari en reproducció automàtica (execució automàtica)

➡ "Enviar escenaris" [p.75](#)

Exemple 3: Projecteu l'escenari amb BGM ➡ [p.67](#)

PC Free permet reproduir i projectar escenaris, fitxers d'imatge i fitxers de vídeo emmagatzemats en dispositius d'emmagatzematge USB i targetes SD, i també imatges de càmeres digitals.

Aquesta secció explica el funcionament bàsic de PC Free.

Per dur a terme aquests passos es fa servir el comandament a distància, i per tant els noms dels botons es refereixen als botons del comandament.

Iniciar i tancar PC Free

■ Iniciar PC Free

Procediment

1

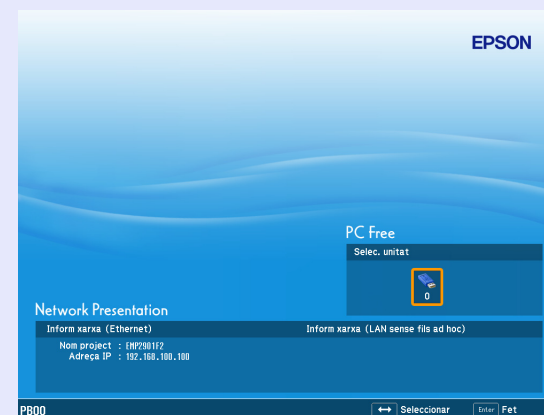
Connecteu un d'aquests dispositius al projector.

- Càmeres digitals o dispositiu d'emmagatzematge USB ➡ *Guia de l'usuari "Connectar i retirar dispositius USB (només EB-G5350/G5150)"*
- Lector USB MultiCard (si heu inserit una targeta de memòria) ➡ *Guia de l'usuari "Connectar i retirar dispositius USB (només EB-G5350/G5150)"*
- Targeta SD ➡ *Guia de l'usuari "Inserir i expulsar targetes SD (només EB-G5350/G5150)"*

2

Premeu el botó [EasyMP]. Apareix la pantalla d'espera d'EasyMP.

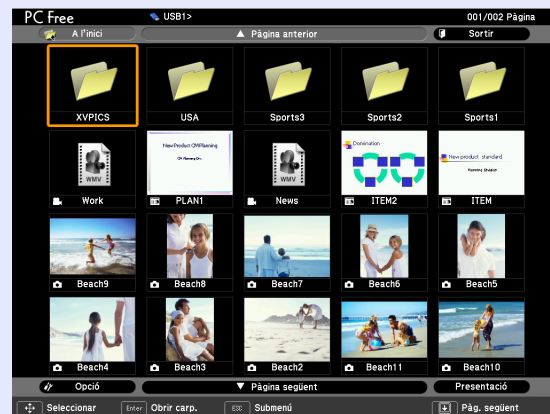
Les icones dels dispositius d'emmagatzematge USB i de les targetes SD es visualitzen a la pantalla en espera.












3

Feu servir el botó [↻] per moure el cursor fins a la icona del destí de projecció, i premeu el botó [Enter].

PC Free s'inicia i mostra el contingut del dispositiu d'emmagatzematge USB o de la targeta SD.



Els fitxers JPEG i MPEG es visualitzen en forma de miniatures (el contingut del fitxer es visualitza en forma d'imatges petites). Els altres fitxers o carpetes es visualitzen en forma d'icones, de la manera indicada a la taula següent.

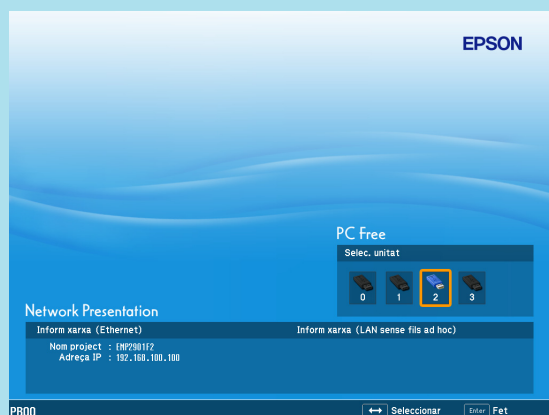
Icona	Tipus de fitxer	Icona	Tipus de fitxer
	Format de càmera digital		Fitxer JPEG
	Fitxer MPEG		Fitxer PNG
	Fitxer WMV	 	Fitxer de certificat electrònic
	Fitxer BMP		
	Fitxer GIF		



• Si heu activat l'execució automàtica per a un escenari, es reproduirà automàticament amb la màxima prioritat sobre les fonts d'entrada. Si voleu aturar aquesta reproducció, premeu el botó [Esc] del comandament a distància.

 p.75

• Si heu connectat un lector de targetes USB al projector, es visualitzen aquestes icones USB i les ranures on heu inserit una targeta es visualitzen en forma d'icona blava.



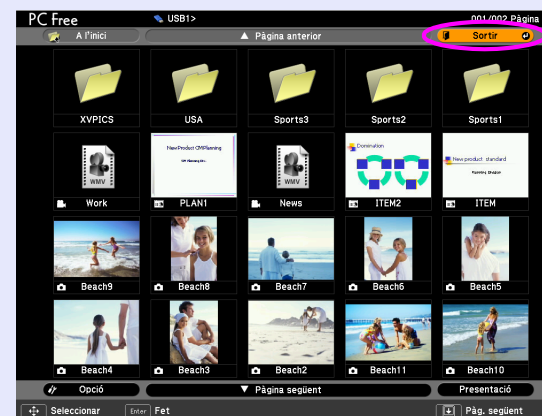
• Alguns fitxers JPEG poden aparèixer en forma d'icones, no de miniatures. En aquest cas, es visualitza una icona de fitxer.

Tancar PC Free

Procediment



1 Premeu la posició superior del botó  per col·locar el cursor a "Sortir".



2 Premeu [Enter].

PC Free es tanca i es mostra la pantalla en espera d'EasyMP.



3 Després de desactivar la càmera digital o el dispositiu d'emmagatzematge USB, desconnecteu-los del projector.

Quan extraieu una targeta SD, comproveu abans l'estat de l'indicador d'accés a la ranura de la targeta.



Si deixeu el dispositiu d'emmagatzematge USB connectat quan tanqueu PC Free i es visualitza la pantalla d'espera d'EasyMP, desconnecteu el dispositiu d'emmagatzematge USB i torneu-lo a connectar abans de tornar a iniciar PC Free.

Operacions bàsiques amb PC Free

A continuació, es descriuen els procediments per reproduir imatges, pel·lícules i escenaris utilitzant PC Free, així com les operacions de projecció.

Procediment

- 1 **Feu servir el botó [⊙] per col·locar el cursor sobre el fitxer o la carpeta als quals voleu accedir.**



2 **Premeu [Enter].**

Es mostra la imatge seleccionada.

Quan seleccioneu una carpeta, es visualitzen els fitxers de la carpeta seleccionada. Seleccioneu "A l'inici" a la pantalla que s'obre i premeu el botó [Enter] per tornar a la pantalla anterior.



Si no es poden visualitzar tots els fitxers i carpetes al mateix temps a la finestra actual, premeu el botó [↑] o moveu el cursor fins al botó "Pàgina següent" i premeu el botó [Enter].




Per tornar a la pantalla anterior, premeu el botó [↓], o col·loqueu el cursor al botó "Pàgina anterior" i premeu el botó [Enter].

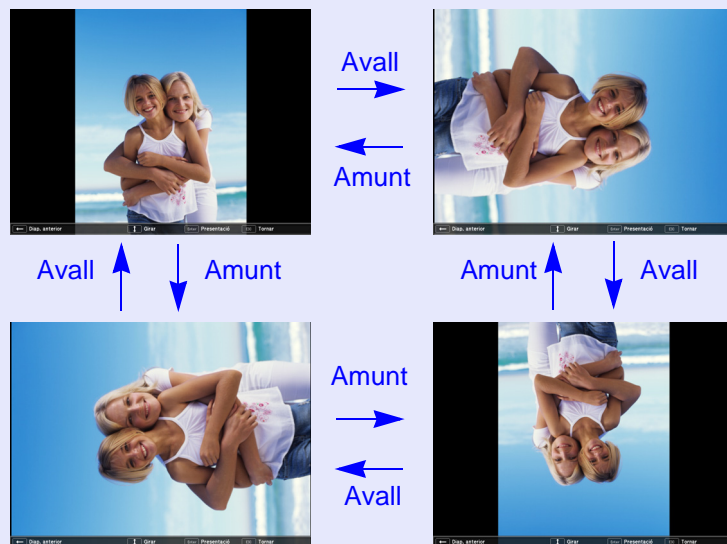
Girar la imatge

Podeu girar les imatges en format JPEG en increments de 90 quan les reproduïu amb PC Free. La funció de gir també està disponible durant la presentació.

Gireu les imatges JPEG d'aquesta manera.

Procediment


- 1** Podeu veure les imatges o els escenaris en format JPEG, o bé realitzar una presentació.
Per veure imatges JPEG  p.58
Per veure escenaris  p.57
Per veure presentacions  p.59
- 2** Mentre esteu projectant una imatge JPEG, premeu la posició superior o inferior del botó [⊙].



En aquesta secció es descriu el mètode per veure escenaris desats a un dispositiu d'emmagatzematge USB o a una targeta SD, així com també les operacions que es poden fer durant la reproducció dels escenaris.

Per dur a terme aquests passos es fa servir el comandament a distància, i per tant els noms dels botons es refereixen als botons del comandament.

Crear i editar un escenari

Creeu l'escenari prèviament amb EMP SlideMaker2 i després transferiu-lo a la targeta SD o a un dispositiu d'emmagatzematge USB del projector utilitzant la funció "Send Scenario".  p.75




Durant la transferència de l'escenari podeu ajustar l'execució automàtica i la reproducció contínua.  p.75

■ Edició bàsica d'un escenari

En un escenari emmagatzemat a un dispositiu d'emmagatzematge USB o a una targeta SD, podeu canviar l'ordre de projecció de les imatges, o bé definir la visualització/no visualització de les imatges individuals.

Procediment



1 Feu servir el botó [



2 Seleccioneu "Editar escenari" al menú que es visualitza, i premeu el botó [Enter].



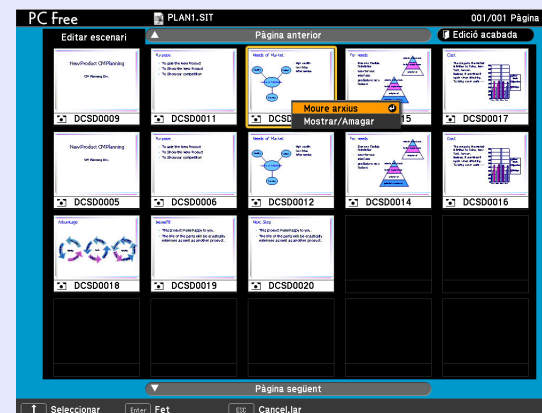
3 Col·loqueu el cursor a la diapositiva desitjada i premeu el botó [Esc].

Es visualitza el sub menú.

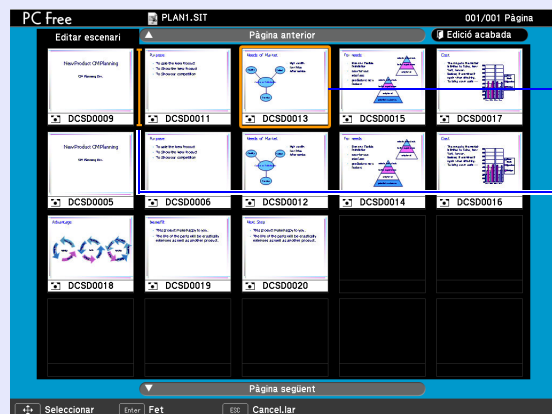
Seleccioneu "Moure arxius" per canviar l'ordre de les diapositives, i "Mostrar/Amagar" per mostrar o amagar els fitxers, i premeu el botó [Enter].

Passeu al punt 4 quan seleccioneu "Moure arxius".

Passeu al punt 5 quan seleccioneu "Mostrar/Amagar".



- 4** Moveu el cursor a la posició desitjada, i premeu el botó [Enter].



Diapositiva per moure

Col·loqueu el cursor al destí

- 5** Quan hagueu acabat l'edició, utilitzeu la posició superior del botó [⊙] per col·locar el cursor al botó "Edició acabada", i premeu [Enter].

Només podreu accedir al contingut editat mentre la targeta SD o el dispositiu d'emmagatzematge USB estiguin inserits al projector.

Veure un escenari

Procediment

- 1** Inicieu PC Free. p.51
Es visualitza el contingut de la càmera digital, del dispositiu d'emmagatzematge USB o de la targeta SD connectats.
- 2** Feu servir el botó [⊙] per col·locar el cursor a la carpeta de l'escenari de destí.
- 3** Premeu [Enter].
S'inicia la reproducció.

- 4** Si s'ajusta "Advance" a "Automatically after", quan la reproducció arriba al final torna a la pantalla de llista de fitxers. Si seleccioneu "Revive", l'escenari es repeteix des del començament.

Consulteu "Funcionament durant una presentació" si voleu més detalls sobre com utilitzar l'escenari quan "Advance" s'ajusta a "On mouse click", i també sobre la manera d'aturar i cancel·lar.



- *Podeu girar les imatges de format JPEG a l'escenari mentre s'estan projectant.* p.55
- *Els fitxers de pel·lícules inclosos als escenaris es poden avançar ràpidament, retrocedir i interrompre durant la reproducció.* p.59
- *El temps de canvi de diapositiva per als escenaris es pot ajustar fent servir l'ordre "Advance" a EMP SlideMaker2.* p.79

Funcionament durant una presentació

Durant la reproducció d'un escenari podeu realitzar aquestes operacions fent servir el comandament a distància.

Canvi de pantalla	Passeu a la següent pantalla prement [Enter] o [⏏]. Torneu a la pantalla anterior prement [⏏].
Aturar la reproducció	Es visualitza el missatge "Voleu deixar de reproduir l'escenari?" quan premeu el botó [Esc]. Tanqueu-ho seleccionant "Sortir" i prement el botó [Enter]. Continueu la reproducció seleccionant "Tornar" i prement el botó [Enter].

Les següents funcions del projector es poden fer servir quan s'està projectant un escenari o un fitxer d'imatge amb PC Free.

- Bloquejar
- Silenci A/V
- E-zoom

Per obtenir més detalls sobre les diferents funcions *Guia de l'usuari*
"Bloqueig de la imatge (Bloquejar)" "Amagar la imatge i el so temporalment (Silenci A/V)" "Ampliar una part de la imatge (E-Zoom)"

Els fitxers d'imatge d'una càmera digital i els fitxers d'imatge i de pel·lícula emmagatzemats a un dispositiu d'emmagatzematge USB o a una targeta SD es poden projectar utilitzant PC Free i seguint un d'aquests dos mètodes.

- Projectar fitxers d'imatge i de pel·lícula seleccionats
Es tracta d'una funció per projectar fitxers individuals.
- Projectar tots els fitxers d'imatge i de pel·lícula d'una carpeta en seqüència (presentació)
Aquesta funció serveix per projectar en ordre els fitxers continguts en una carpeta, d'un en un.

Atenció

Durant la reproducció de fitxers de pel·lícula s'accedeix sovint al dispositiu d'emmagatzematge USB. No desconnecteu el dispositiu d'emmagatzematge USB en aquest moment. PC Free podria no funcionar correctament.

Per dur a terme aquests passos es fa servir el comandament a distància, i per tant els noms dels botons es refereixen als botons del comandament.

Projectar imatges/pel·lícules

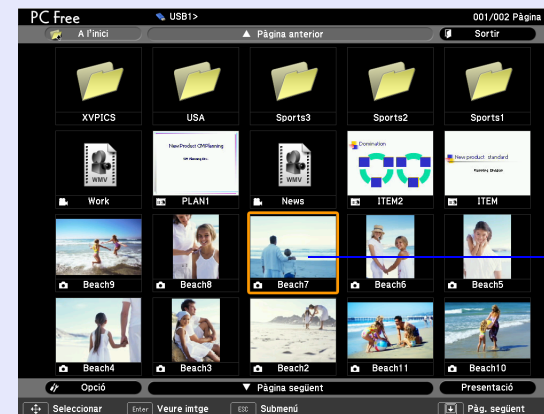
Procediment

1 Inicieu PC Free. p.51

Es visualitza el contingut de la càmera digital, del dispositiu d'emmagatzematge USB o de la targeta SD connectats.

2

Feu servir el botó [] per col·locar el cursor a sobre del fitxer d'imatge o de pel·lícula que voleu projectar.



Fitxer d'imatge

3

Premeu [Enter].

Comença la reproducció de la imatge o de la pel·lícula.




4

Amb aquestes operacions podreu tornar a la llista de fitxers.

- Si projecteu imatges fixes: Premeu el botó [Esc].
- Si projecteu pel·lícules: Premeu el botó [Esc]. A la pantalla que es visualitza, seleccioneu "Sortir" i premeu el botó [Enter].




- Les imatges de format JPEG es poden girar durant la projecció.  p.55
- Durant la reproducció de fitxers de pel·lícula podeu realitzar aquestes operacions amb el comandament a distància.
Avanç ràpid: Premeu el botó [↻] cap a la dreta
Retrocedir: Premeu el botó [↻] cap a l'esquerra
Bloquejar (pausa): Premeu el botó [⏸] cap avall
Hi ha tres velocitats d'avanç ràpid/retrocés disponibles, i la velocitat canvia cada vegada que premeu el botó.
Per tornar a la reproducció normal, premeu el botó [Enter].
L'àudio no s'escolta durant l'avanç ràpid, el retrocés o la pausa.

Projectar tots els fitxers d'imatge i de pel·lícula d'una carpeta en seqüència (presentació)

Podeu projectar en ordre els fitxers d'imatge i de pel·lícula d'una carpeta, d'un en un. Aquesta funció s'anomena Presentació. Executeu la presentació seguint aquest procediment.



Podeu definir les condicions de visualització, com ara una projecció repetida o bé afegir algun efecte a la visualització quan es canvia d'un fitxer a l'altre. Per canviar els fitxers de pel·lícula i d'imatge automàticament quan realitzeu la presentació, seleccioneu qualsevol opció diferent de "No" per l'interval de temps de canvi de pantalla al menú d'opcions de PC Free. Ajust per defecte: "No"  p.60

Procediment



1 Inicieu PC Free. p.51

Es visualitza el contingut de la càmera digital, del dispositiu d'emmagatzematge USB o de la targeta SD connectats.





2 Feu servir el botó [↻] per moure el cursor fins a la carpeta que conté la presentació, i premeu el botó [Enter].



3 Seleccioneu "Presentació" a la part inferior dreta de la pantalla, i premeu el botó [Enter].

Comença la presentació.

Quan es projecta l'últim fitxer, es torna a visualitzar automàticament la llista de fitxers. Si ajusteu "Reprod. contínua" a "Activat" a la finestra Opcions, la projecció tornarà a començar des del principi quan arribi al final.  p.60


Igual que als escenaris, podeu passar a la pantalla següent, tornar a la pantalla anterior o bé aturar la reproducció durant la projecció d'una presentació.  "Funcionament durant una presentació" p.57



Si l'ajust del temps de canvi de pantalla està ajustat a "No", els fitxers no canviaran automàticament quan executeu una presentació. Premeu el botó [Enter] o [↵] del comandament a distància per continuar amb el fitxer següent.

Podeu definir les condicions de visualització i el mode de funcionament per a la reproducció de fitxers d'imatge o de pel·lícula en forma de presentació en PC Free.

Procediment

1 Premeu el botó [] per col·locar el cursor a "Opció" a la part inferior esquerra de la pantalla, i premeu el botó [Enter].


2 Ajusteu cada un dels elements.

Activeu els ajustos col·locant el cursor a l'element de destí i prement el botó [Enter].

A continuació podeu veure alguns detalls dels elements.



Ordre visualització	Podeu ajustar l'ordre de visualització dels fitxers. Podeu seleccionar ordenar els fitxers pel nom o per la data de revisió.
Reprod. contínua	Podeu determinar si s'ha de repetir la presentació.
Temps canvi pantalla	Podeu ajustar el temps de visualització d'un fitxer quan s'està executant una presentació. Podeu ajustar el temps de visualització d'un fitxer quan s'està executant una presentació. Podeu definir l'interval de temps entre "No" (0) i 60 segons. Si seleccioneu "No", es desactiva la reproducció automàtica.
Efecte	Ajusta els efectes de transició entre fitxers.

3 Premeu la posició superior del botó [] per col·locar el cursor a "Acceptar", i premeu [Enter].

S'apliquen els ajustos.

Si no voleu aplicar els ajustos, col·loqueu el cursor a "Cancel·lar" i premeu el botó [Enter].

Preparar un escenari (Fent servir EMP SlideMaker2)

Aquest capítol descriu com crear i enviar escenaris.

Resum de l'escenari 62

Fitxers que es poden incloure als escenaris ... 63

**Convertir un fitxer de PowerPoint en
un escenari 64**

**Convertir tots els fitxers en una única
operació sense iniciar SlideMaker2 65**

Iniciar SlideMaker2 i convertir fitxers 67

Procediment de creació d'escenaris 67

- **Ajustar les propietats de l'escenari.....67**

- **Incloure fitxers de PowerPoint als escenaris69**

Incloure totes les diapositives en un fitxer de PowerPoint..... 70

Incloure només les diapositives seleccionades consultant les
miniatures 72

- **Incloure fitxers d'imatge i de pel·lícula als escenaris 73**

- **Editar un escenari 74**

Afegir fitxers i diapositives..... 74

Esborrar una diapositiva 74

Canviar l'ordre de les diapositives 74

Enviar escenaris.....75

Casos com aquests77

- **Comprovar l'estat de l'escenari de projecció des d'un
ordinador 77**

- **Configurar les animacions 78**

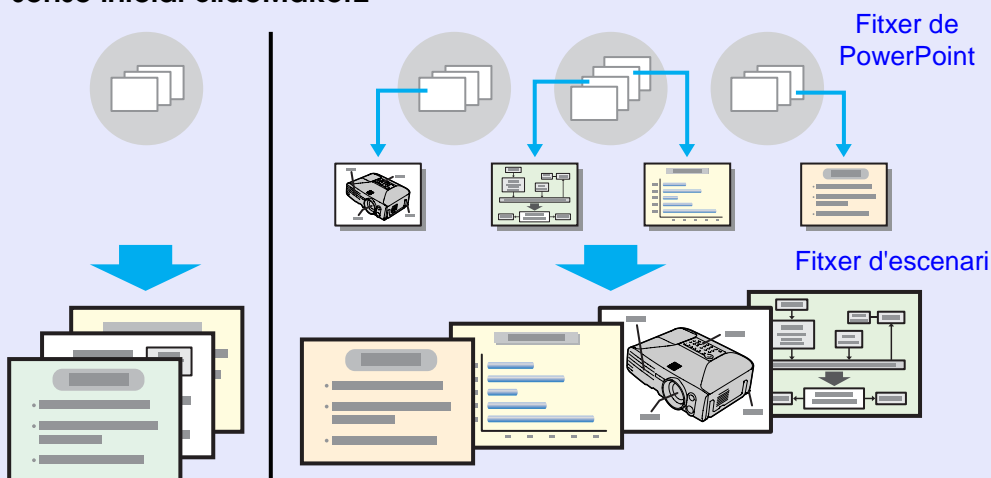
- **Ajustar l'animació de la diapositiva 78**

Un escenari és una combinació de fitxers de PowerPoint, d'imatge i de pel·lícula, classificats per ordre de projecció i desats en un únic fitxer, creat amb EMP SlideMaker2.

La creació d'un escenari permet preparar material de presentació de manera ràpida i eficaç extraient les parts necessàries dels fitxers, i organitzant-les per ordre sense editar els fitxers originals.

Convertir tots els fitxers en una única operació sense iniciar SlideMaker2

Convertir tots els fitxers en una única operació iniciant SlideMaker2



Transferiu els escenaris creats per desar-los en un dispositiu d'emmagatzematge USB o en una targeta SD connectats a l'ordinador. A continuació, connecteu el dispositiu d'emmagatzematge USB o la targeta SD al projector per tal de fer servir la funció PC Free del projector per a projectar l'escenari.

Per a connectar dispositius d'emmagatzematge USB, consulteu [Guia de l'usuari "Connectar i retirar dispositius USB \(només EB-G5350/G5150\)"](#)



Cal tenir instal·lat EMP SlideMaker2 a l'ordinador.
Per a més informació sobre la instal·lació d'EMP SlideMaker2, consulteu la [p.5](#)

Creeu el fitxer de PowerPoint, els fitxers d'imatge, i els fitxers de pel·lícula

Des d'un ordinador



EMP SlideMaker2

Hi ha dues maneres de fer servir EMP SlideMaker2 per convertir una presentació de PowerPoint en un escenari.

- **Arrossegueu els fitxers de PowerPoint a la icona EMP SlideMaker2 de l'escriptori** [p.65](#)
- **Iniciar SlideMaker2 i convertir fitxers** [p.67](#)



Enviar escenaris [p.75](#)



PC Free

Projectar escenaris [p.56](#)

Des d'un ordinador

Des del projector


Qualsevol dels següents tipus de fitxers es poden combinar en un únic fitxer per a crear un escenari.


Tipus	Tipus de fitxer (Extensió)	Notes
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003
	.pptx	Microsoft PowerPoint 2007
Imatge	.bmp	No es poden reproduir imatges amb una resolució superior a 1.024×768 .
	.jpg	Qualsevol versió. Tot i així, els formats de color CMYK i els formats progressius no es poden reproduir.
Pel·lícules	.mpg	MPEG2-PS Els vídeos que superen la mida màxima de 720×576 o que no estan en el mateix format que un DVD (encapçalament de seqüència organitzat per a cada GOP), no es poden reproduir. El format d'àudio que es pot reproduir és MPEG1 Layer 2. L'àudio lineal PCM i AC-3 no es pot reproduir.
Àudio	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0 kHz, 8/16 bits




• Els següents ajustos d'aminació i efectes de transició de diapositives del menú "Presentació de diapositives" de PowerPoint es reflecteixen en un escenari.

- Desplaçar
- Quadres bicolores
- Desplegar
- Dividir
- Girar
- Persianes
- Arrossegar
- Barres a l'atzar
- Estirar
- Escombrar
- Requadre
- Dissoldre
- Espiral
- Ratlles
- Zoom

Els efectes per a les transicions de pantalla diferents a les esmentades a dalt es converteixen en "Tallar", i l'animació es converteix en "Regles d'animació (per defecte: Tallar)".  p.78

- En el cas que els fitxers d'imatge i de pel·lícula de la taula de l'esquerre es vulguin reproduir com a unitats de fitxer, no cal integrar-los dins d'un escenari. Després de guardar el fitxer en un dispositiu d'emmagatzematge USB o en una targeta SD, podeu reproduir-lo directament i projectar-lo amb PC Free connectant el dispositiu USB al projector.  p.58

La següent taula indica si els escenaris creats mitjançant el software inclòs d'altres projectors es poden obrir amb l'EMP SlideMaker2 d'aquest projector.

Projector	Software	Es pot obrir amb l'EMP SlideMaker2 d'aquest projector
EMP-1825/1815 EMP-1715/1705 EMP-7950/7850 EMP-835 EMP-765/755/745/737 ELP-735	EMP SlideMaker2	
ELP-8150/8150NL	Escenari EMP	×
ELP-715/505	EMP SlideMaker	×

Els fitxers de PowerPoint es poden convertir en escenaris amb els tres procediments següents. Si voleu fer servir un fitxer de PowerPoint tal com està, feu servir el mètode 1 o 2.

1 Conversió per lots sense iniciar EMP Slidemaker2

Totes les diapositives d'una presentació de PowerPoint es poden convertir per lots en un escenari. ➡ "Convertir tots els fitxers en una única operació sense iniciar SlideMaker2" [p.65](#)

2 Incloure un fitxer de PowerPoint de la llista de fitxers

Després de convertir els fitxers de PowerPoint per lots per crear escenaris, un fitxer d'imatge o de pel·lícula es pot convertir per crear un altre escenari. ➡ "Iniciar SlideMaker2 i convertir fitxers" [p.67](#)

3 Incloure només les diapositives que vulgueu de les miniatures

Selecioneu només les diapositives de PowerPoint que necessiteu i convertiu-les en un escenari. ➡ [p.67](#)



• *Quan creeu escenaris amb els mètodes 1 a 2, també es reflectiran a l'escenari les següents animacions ajustades a PowerPoint.*

- Desplaçar
- Quadres bicolores
- Desplegar
- Dividir
- Girar
- Persianes
- Arrossegar
- Barres a l'atzar
- Estirar
- Escombrar
- Requadre
- Dissoldre
- Espiral
- Ratlles
- Zoom

• *Les animacions diferents a les esmentades a dalt, se substitueixen per animacions de les "Regles d'animació (per defecte: Tallar)". ➡ [p.78](#)*

• *La qualitat d'imatge per a escenaris creats amb el mètode 1 és "Standard" dels possibles "Highest image quality", "High Quality" i "Standard". Si voleu crear un escenari amb alta qualitat d'imatge, feu servir els mètodes 2 a 3.*

La taula següent mostra les diferències quan es fan servir els mètodes 1 a 3.


	Qualitat d'imatge	Reflexió de l'animació	Enviar escenari
1	"Standard" fix	Reflectida	Funcionament continu ^{*1}
2	Selecioneu entre "Highest image quality", "High Quality" i "Standard"	Reflectida	Funcionament continu ^{*1}
3	Selecioneu entre "Highest image quality", "High Quality" i "Standard"	No reflectida	Funcionament posterior ^{*2}

*1 Una vegada s'ha creat l'escenari, es visualitza automàticament la pantalla "Enviar escenari".

*2 Després de crear l'escenari, executeu "Enviar escenaris" ➡ [p.75](#).

A continuació, es descriu com es pot crear un escenari fàcilment, sense haver d'iniciar EMP SlideMaker2.



- **Tingueu en compte que el següent no és possible si no inicieu EMP SlideMaker2. Primer, tanqueu EMP SlideMaker2.**
- **Una vegada hagueu incorporat els escenaris, inclouran l'animació definida amb PowerPoint. Quan es projecta amb PC Free, aquesta animació s'activarà.**  **p.64**

Procediment

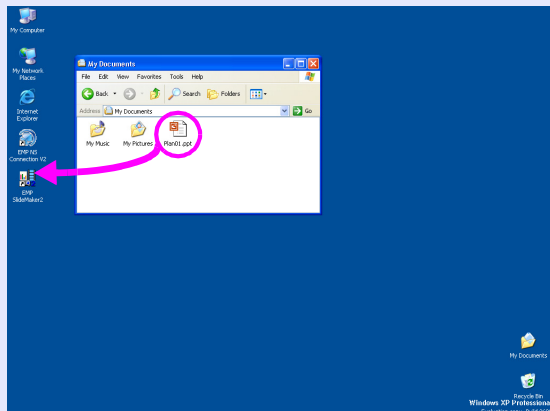
1

Connecteu a l'ordinador el dispositiu d'emmagatzematge USB o la targeta SD que conté l'escenari.

2

Arrossegueu el fitxer de PowerPoint a la icona de programa d'EMP SlideMaker2 de l'escriptori.

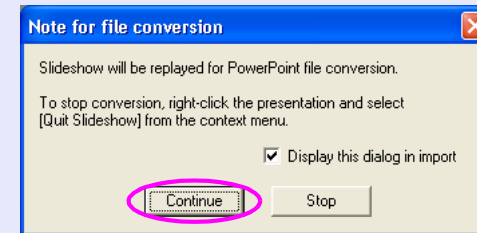
Tingueu en compte que, en aquest cas, no és possible seleccionar múltiples fitxers de PowerPoint i convertir-los com un lot. Seleccioneu només un fitxer per convertir.



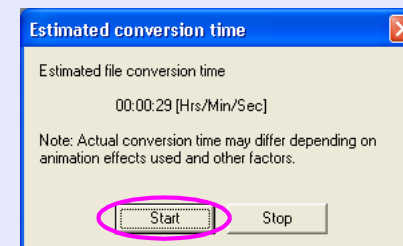
S'inicia EMP SlideMaker2.

3

Comproveu el missatge i feu clic a "Continue".

**4**

Comproveu el missatge i feu clic a "Start".



Inicia la conversió del fitxer en un escenari. Durant la conversió es mostra la presentació de diapositives. Si atureu la presentació de diapositives abans que finalitzi, l'escenari es tancarà sense haver-se creat.

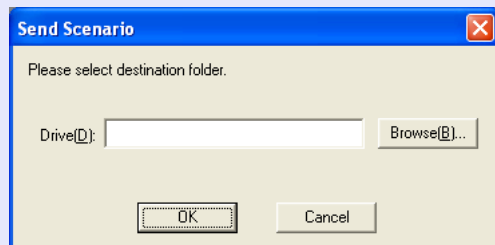
5


Quan la presentació de diapositives arribi al final, feu clic a la pantalla.

Es mostrarà el quadre de diàleg per especificar el destí de la transferència de l'escenari.

6

Seleccioneu la unitat i la carpeta on s'ha connectat el dispositiu USB o la targeta SD i feu clic a "OK".



Aneu al procediment 3 de "Enviar escenarios"  [p.75](#).



Els escenaris creats arrossegant obtenen automàticament el nom "Scnxxxx" (on xxxx és un número).

Comproveu els següents punts abans de crear un escenari.

- Les dades que es combinaran per crear un escenari, com els fitxers de PowerPoint, d'imatge i de pel·lícula, s'han de crear prèviament.
- Només es poden fer servir els tipus de fitxer que s'indiquen a "Fitxers que es poden incloure als escenaris". ➡ p.63

■ Procediment de creació d'escenaris

Els escenaris es creen amb el procediment següent.

Inicieu EMP SlideMaker2 i ajusteu les propietats de l'escenari (como ara el nom, el color de fons i la qualitat d'imatge de l'escenari). ➡ p.67



Incloeu els fitxers que es faran servir a l'escenari.
➡ "Incloure fitxers de PowerPoint als escenaris" p.69
➡ "Incloure fitxers d'imatge i de pel·lícula als escenaris" p.73



Classifiqueu els fitxers inclosos en l'ordre desitjat per completar l'escenari. ➡ p.74



Una vegada s'ha creat l'escenari, seguïu els passos indicats a "Enviar escenaris". ➡ p.75

Ajustar les propietats de l'escenari

Procediment

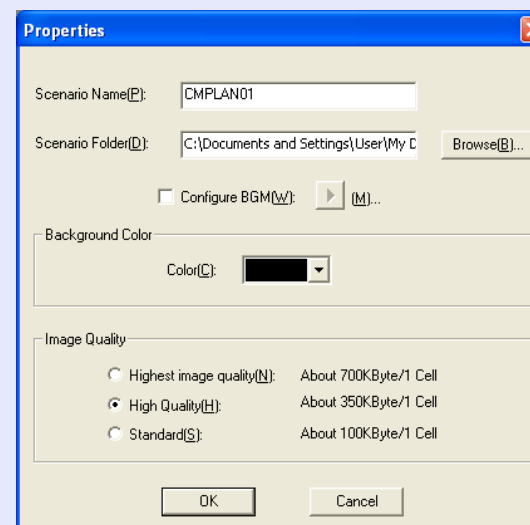


Inicieu Windows a l'ordinador, seleccioneu "Inici" - "Programes" (o "Tots els programes") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".

EMP SlideMaker2 s'inicia, i es visualitzen les propietats de l'escenari.



Introduïu cadascun dels elements consultant la taula següent, i feu clic a "OK".



Scenario Name	Introduïu el nom de fitxer per a l'escenari creat. Introduïu sempre el nom de fitxer. El nom de fitxer pot constar de fins a 8 lletres en majúscula i números. Limiteu el número total de caràcters del nom de fitxer i el nom de directori per a la carpeta de l'escenari a un màxim de 127.
Scenario Folder	Especifiqueu la ubicació de la carpeta de l'escenari que es farà servir per crear-lo. El nom de la carpeta de l'escenari serà el mateix que el nom de l'escenari.
Configure BGM	Si voleu reproduir música de fons mentre s'està reproduint l'escenari, marqueu el quadre. Si està seleccionat, es visualitza la finestra de selecció del fitxer d'àudio (format WAVE). En aquesta finestra, seleccioneu el fitxer que voleu fer servir com a música de fons. Després de seleccionar el fitxer d'àudio, reproduïu el fitxer fent clic al botó "▶" de la dreta. Atureu la reproducció fent clic al botó "■".
Background Color	Selecciona el color de fons per a les dades d'imatge de l'escenari.
Image Quality	Amb EMP SlideMaker2, cadascuna de les diapositives d'un fitxer de PowerPoint es convertirà en un fitxer JPEG i es desarà. Aquest element us permet seleccionar la qualitat d'imatge quan les diapositives es converteixen en fitxers JPEG. Podeu seleccionar la qualitat entre "Highest image quality", "High Quality" i "Standard". Si seleccioneu "Estàndard", la qualitat serà inferior comparada amb altres ajustos. Es recomanen "Highest image quality" i "High Quality". Si s'han inclòs fitxers JPEG directament en un escenari, aquest ajust s'ignorarà i es projectarà el fitxer JPEG amb la seva qualitat d'imatge original.



Els detalls d'ajust es poden canviar al menú "File" - "Properties" de l'EMP SlideMaker2.

Es visualitzarà la finestra següent.

Finestra de carpeta

Finestra d'escenari
Aquesta finestra es fa servir per crear escenaris.

Casella
Un escenari consta d'una sèrie de diapositives individuals anomenades caselles.

Finestra de verificació de l'animació

Finestra de miniatures
Previsualitza las imatges en miniatura del fitxer sobre el qual s'ha fet clic a la finestra de fitxer.

Finestra de fitxer
S'hi mostren els fitxers de la carpeta que se selecciona a la finestra de carpeta.

Incloure fitxers de PowerPoint als escenaris

Els fitxers de PowerPoint es poden incloure en escenaris amb els dos mètodes següents. Si creeu un escenari fent servir el mètode d'inclusió, les animacions definides a PowerPoint no es conservaran.

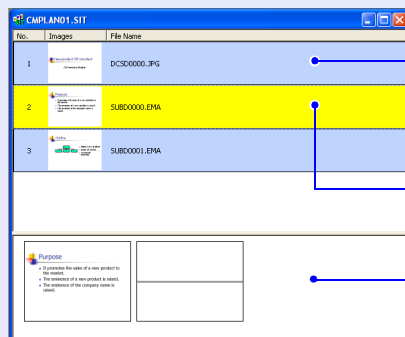
- Lot que inclou fitxers de PowerPoint p.70
Una vegada hagueu incorporat els escenaris, inclouran l'animació definida amb PowerPoint. Quan es projecta amb PC Free, aquesta animació s'activarà.
- Incloure només les diapositives seleccionades consultant les miniatures
Si només incloeu una selecció de diapositives, els ajustos d'animació que s'hagin creat fent servir PowerPoint s'ignoraran. p.72



Els fitxers de pel·lícula inclosos en un fitxer de PowerPoint no es poden reproduir a l'escenari. Els fitxers de pel·lícula s'han de convertir en escenaris individualment.



Consulteu l'ajuda d'EMP Slidemaker2 per a obtenir més informació sobre les funcions de menú d'EMP SlideMaker2.



.JPG: caselles amb ajustos d'animació de PowerPoint que s'han ignorat

.EMA: caselles amb ajustos d'animació de PowerPoint que s'han conservat

Finestra de verificació de l'animació



- Si PowerPoint no està instal·lat a l'ordinador, és impossible visualitzar les miniatures.
- Tot i que les animacions es poden ajustar a la finestra de propietats d'EMP SlideMaker2, les animacions ajustades prèviament al fitxer PowerPoint funcionaran amb més fluïdesa quan es reproduïxin a l'escenari. Per ajustar animacions a les diapositives de PowerPoint, es recomana fer-ho al mateix fitxer de PowerPoint. Si voleu definir ajustos d'animació per a les imatges, o si voleu afegir ajustos d'animació a les diapositives que els han perdut en el moment d'incloure-les a l'escenari, afegiu els ajustos a la finestra de propietats d'EMP SlideMaker2. p.79

Incloure totes les diapositives en un fitxer de PowerPoint

Arrossegueu el fitxer de PowerPoint de la finestra de fitxer a la finestra d'escenari per crear un escenari. Una vegada s'ha creat l'escenari, es visualitza automàticament la pantalla "Enviar escenari" que permet transferir-lo.

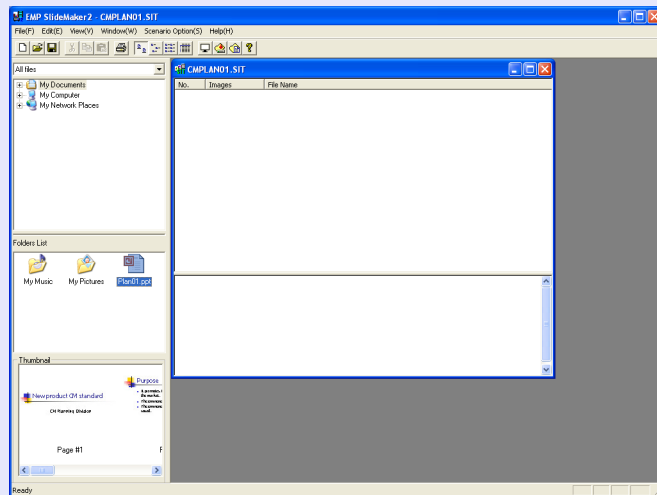
Quan s'inclouen diapositives amb aquest mètode, l'animació configurada a PowerPoint es conserva.

Procediment

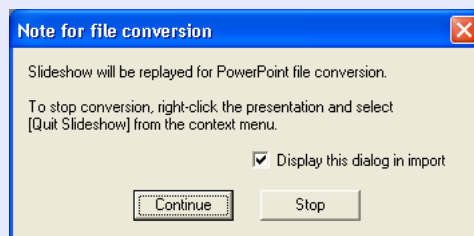
- 1 Connecteu a l'ordinador el dispositiu d'emmagatzematge USB o la targeta SD que conté l'escenari.
- 2 Inicieu Windows a l'ordinador, seleccioneu "Inici" - "Programes" (o "Tots els programes") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".
EMP SlideMaker2 s'inicia, i es visualitzen les propietats de l'escenari.
- 3 Ajusteu les propietats d'escenari. p.67
- 4 Seleccioneu la carpeta que conté el fitxer de PowerPoint de destí a la finestra de carpetes.

5 Arrossegueu el fitxer de PowerPoint des de la finestra de fitxers fins a la finestra d'escenari.

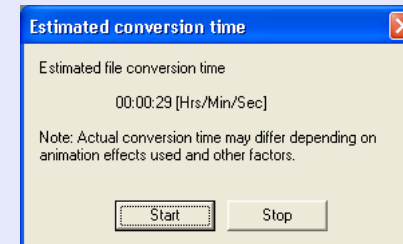
O bé, feu doble clic a la icona del fitxer de PowerPoint de destí a la finestra de fitxers.



6 Comproveu el missatge i feu clic a "Continue".



7 Comproveu el missatge i feu clic a "Start".



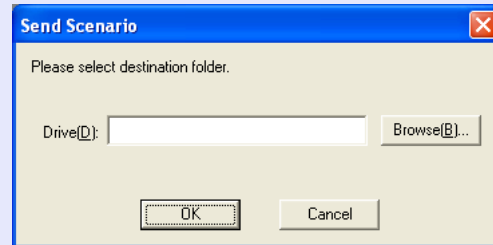
S'inicia la conversió a un escenari i la presentació de diapositives es reproduïx automàticament.

Si premeu la tecla [Esc] en el teclat durant la presentació de diapositives, la cancel·lareu. En aquest cas, l'escenari es tanca abans que es pugui crear.

8 Quan finalitzi la presentació de diapositives, feu clic a la pantalla.

Es mostrarà el quadre de diàleg per especificar el destí de la transferència de l'escenari.

- 9 Seleccioneu la unitat i la carpeta on s'ha connectat el dispositiu USB o la targeta SD i feu clic a "OK".



Aneu al procediment 3 de "Enviar escenaris" ➡ p.75.



Podeu crear un escenari amb un únic fitxer de PowerPoint fàcilment arrossegant-lo. ➡ p.65

■ Incloure només les diapositives seleccionades consultant les miniatures

Feu servir el procediment següent per incloure només les diapositives seleccionades d'un fitxer de PowerPoint en un escenari. Tingueu en compte que si feu servir aquest mètode per incloure les diapositives, s'ignoraran les animacions definides amb PowerPoint.

Procediment

- 1 Feu clic a la icona del fitxer de PowerPoint de destí a la finestra de fitxers.
- 2 Feu doble clic a les miniatures que voleu incloure a l'escenari.

Les diapositives seleccionades es mostraran a la finestra de l'escenari.

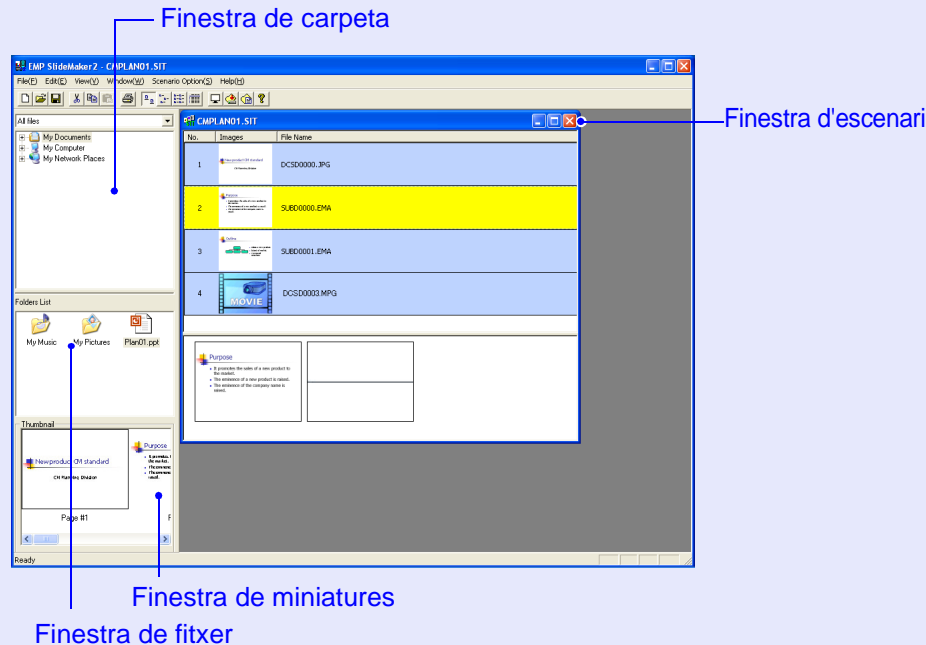
Per seleccionar més d'una diapositiva i incloure-les a la vegada,

- (1) feu clic a les diapositives addicionals d'una en una a la finestra de miniatures.
Se seleccionaran totes les diapositives que cliqueu.
Si feu clic en una diapositiva que ja està seleccionada, la desmarcareu.
- (2) Quan hagueu seleccionat totes les diapositives necessàries, arrossegueu una de les diapositives seleccionades fins a la finestra d'escenari i deixeu-la anar al lloc on la vulgueu afegir.
S'afegiran totes les diapositives seleccionades a l'escenari.

Aneu al procediment 3 de "Enviar escenaris". ➡ p.75.

Incloure fitxers d'imatge i de pel·lícula als escenaris

Es poden incloure fitxers d'imatge i de pel·lícula en un escenari.



Procediment

- 1** Feu clic a la carpeta desitjada de la finestra de carpetes.

Els fitxers continguts a la carpeta es visualitzaran com una llista a la finestra de fitxers.

- 2** Feu clic a la icona del fitxer d'imatge de la finestra de fitxers.

El contingut del fitxer d'imatge es visualitza a la finestra de miniatures.

En el cas d'un fitxer de pel·lícula, es visualitza una icona a la finestra de miniatures.

- 3** Feu doble clic a la icona del fitxer d'imatge desitjat de la finestra de fitxers.

Es visualitzarà el fitxer seleccionat a la finestra d'escenari i s'inclourà a l'escenari.

- 4** Per afegir més d'un fitxer com un lot, manteniu premuda la tecla [Ctrl] del teclat mentre seleccioneu els fitxers que voleu afegir. Quan hagueu seleccionat tots els fitxers necessaris, arrossegueu un dels fitxers seleccionats fins a la finestra d'escenari i deixeu-lo anar al lloc on el vulgueu afegir.

S'afegiran tots els fitxers seleccionats a l'escenari.



Per desmarcar tots els fitxers seleccionats, feu clic a l'àrea blanca fora de les icones.

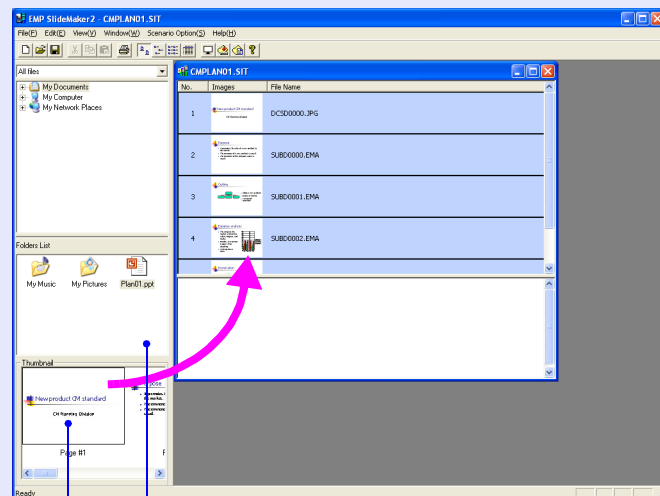
Editar un escenari

Amb PC Free, els escenaris de la finestra d'escenaris es gestionen per ordre, començant per la part superior. Podeu afegir i esborrar diapositives i fitxers d'un escenari o canviar-ne l'ordre per editar l'escenari.


Afegir fitxers i diapositives

Procediment

Arrossegueu els fitxers visualitzats a la finestra de fitxers o les diapositives de PowerPoint visualitzades a la finestra de miniatures fins a la finestra d'escenaris i deixeu-los anar al lloc on els vulgueu afegir.



Podeu arrossegar els fitxers o les diapositives necessàries per afegir-les a una finestra d'escenaris.

Es transferirà l'escenari acabat de modificar.
Aneu al procediment 3  p.75.

Esborrar una diapositiva


Procediment

Feu clic amb el botó dret del ratolí a la casella que voleu esborrar i seleccioneu "Clear" o "Cut" en el menú d'accés directe.

Canviar l'ordre de les diapositives

Procediment

Arrossegueu i deixeu anar una casella a la finestra d'escenaris per canviar l'ordre de les caselles. També podeu visualitzar el menú d'accés directe, seleccioneu "Cut" i després "Paste".

Es transferirà l'escenari acabat de modificar.
Aneu al procediment 3  p.75.

Per projectar un escenari creat amb el projector, envieu l'escenari a un dispositiu d'emmagatzematge USB fent servir "Send Scenario" a EMP SlideMaker2.

Especifiqueu un dispositiu d'emmagatzematge USB o una targeta SD connectada al port USB de l'ordinador com el destí.

També és possible ajustar la projecció automàtica i la projecció continua d'un escenari en iniciar el projector. La funció de projecció automàtica s'anomena execució automàtica.



- En "Send Scenario", el fitxer d'escenari es desa al destí amb el nom "Nom de l'escenari.sit". A més a més, es crea una carpeta amb el mateix nom que l'escenari i les pantalles es converteixen en fitxers d'imatge i es desen d'acord amb la qualitat d'imatge. Tot i així, a PC Free no es visualitza una carpeta amb el mateix nom que l'escenari.
- Si feu servir "Send Scenario" sense desar, es crearà una carpeta amb el mateix nom que l'escenari i un fitxer "nom de l'escenari.sit" a la carpeta d'escenaris. Les pantalles es converteixen en fitxers d'imatge i es desen a la carpeta creada d'acord amb la qualitat d'imatge.

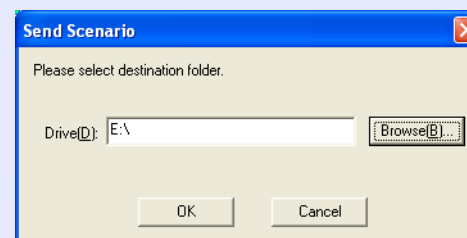
Procediment

1

Quan hagueu completat l'escenari, connecteu un dispositiu d'emmagatzematge USB a l'ordinador i després seleccioneu "Scenario Options" - "Send Scenario".

2

Es mostra un quadre de diàleg per especificar la unitat de destí. Seleccioneu la unitat i la carpeta on s'ha connectat el dispositiu USB o la targeta SD i feu clic a "OK".

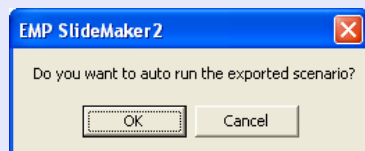


3

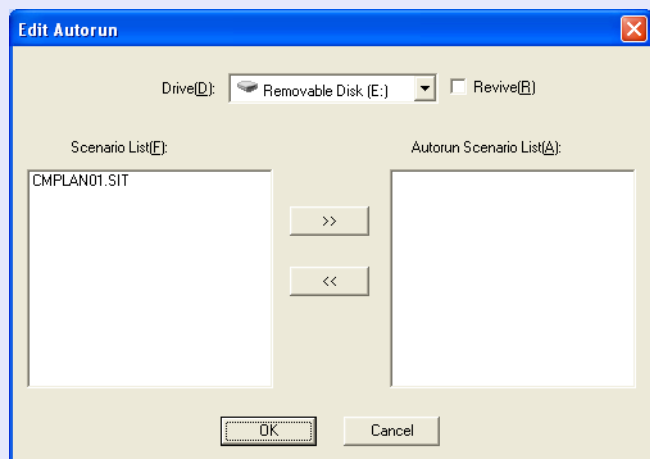
Quan aparegui el missatge de confirmació, feu clic a "Acceptar".

S'envia al destí d'escenari seleccionat.

- 4** Una vegada s'ha completat la transferència, apareix un missatge sol·licitant confirmació per dur a terme l'execució automàtica. Si voleu ajustar l'execució automàtica, feu clic a "OK" i continueu amb el següent procediment. Si no la voleu ajustar, feu clic a "Cancel" per a tancar.



Tots els fitxers d'escenari de la unitat de destí es visualitzen a la llista d'escenaris de l'esquerra en el format "Nom de la carpeta/ Nom del fitxer".



- 5** Quan es fa servir l'execució automàtica

Per ajustar un escenari perquè s'executi automàticament en activar el projector, feu clic al nom de l'escenari desitjat de la llista d'escenaris, i feu clic a "►►".

Es visualitza l'escenari a la llista d'escenaris d'execució automàtica de la dreta i s'ajusta com a fitxer d'execució automàtica.

No és possible seleccionar un fitxer d'escenari d'una carpeta amb una jerarquia profunda o amb un nom de carpeta llarg.

En projectar repetidament un escenari.

Per començar a projectar des del primer escenari de nou, una vegada finalitzada la projecció de tots els escenaris de la "Autorun Scenario List", marqueu el quadre de verificació "Repetir".



- *També podeu ajustar l'execució automàtica seleccionant "Scenario Option" - "Edit Autorun".*
- *L'ajust d'execució automàtica no es pot especificar a EasyMP per a PC Free.*
- *Si hi ha dos o més fitxers ajustats per a l'execució automàtica, es reproduiran per ordre des de la part superior de la "Llista d'escenaris d'execució automàtica".*

- 6** Una vegada ajustat l'escenari per a l'execució automàtica, feu clic a "Acceptar".

- 7** Retireu el dispositiu d'emmagatzematge USB o la targeta SD de l'ordinador.

Consulteu a la Guia de l'usuari de l'ordinador el mètode per a retirar-lo.

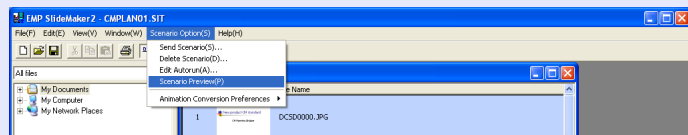
- 8** Quan hagueu transferit l'escenari, connecteu el dispositiu d'emmagatzematge USB o la targeta SD al projector i projecteu mitjançant PC Free. ➡ p.51

Comprovar l'estat de l'escenari de projecció des d'un ordinador

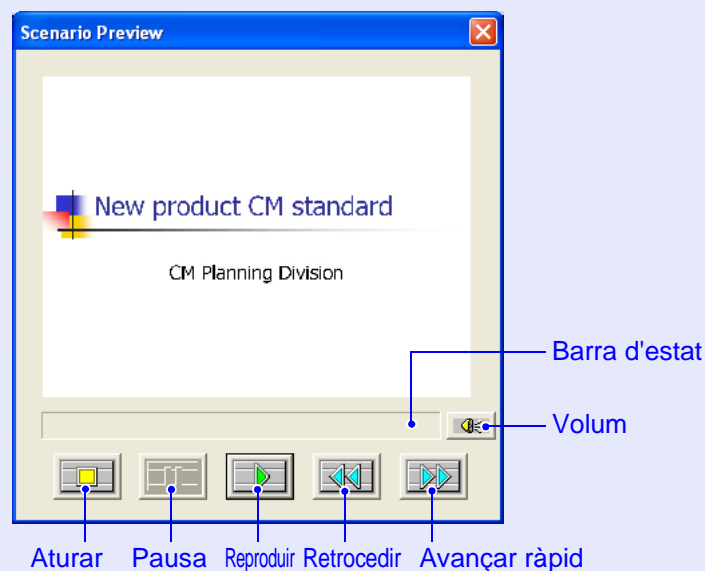
Podeu comprovar a un ordinador com es reproduïx l'escenari creat en un projector mitjançant PC Free. Es poden reproduir tots els elements estructurals de l'escenari com ara imatges, animació i música de fons.

Procediment







- 1 Obriu l'escenari que voleu comprovar a EMP SlideMaker2.
- 2 Seleccioneu "Scenario Options" - "Scenario Preview".



Es visualitza la finestra de vista prèvia d'escenari.



La taula següent indica les funcions de cada botó.

 Aturar	Atura la reproducció i torna a la primera diapositiva.
 Pausa	Interromp les diapositives quan se selecciona "Automàticament després" per a "Avançat". p.79
 Reproduir	Inicia la vista prèvia d'escenari. També reinicia els escenaris aturats o interromputs. Quan "En fer clic amb el ratolí" està ajustat a "Avançat", es visualitza la següent diapositiva. p.79
 Retrocedir	Torna a la diapositiva anterior o a la pantalla anterior a l'animació que s'està executant. Els efectes d'animació no es duen a terme quan es retrocedeix.
 Avançar ràpid	Avança fins a la diapositiva següent o mostra la pantalla després d'executar l'animació. En aquest moment no s'executen els efectes d'animació.
 Volum	Du a terme el control de volum. Ajusta el volum de la música de fons.
Barra d'estat	Visualitza el progrés de l'escenari en una barra. Al principi no es mostra cap barra, i després la barra s'extén d'esquerra a dreta a mida que avança l'escenari. L'escenari acaba a l'extrem dret de la barra.

- 3 Després d'acabar la comprovació, feu clic a "X" de la part superior dreta de la finestra per a tancar la finestra de vista prèvia d'escenari.

Configurar les animacions

Las següents animacions de PowerPoint es reflecteixen també a un escenari.

- | | | | |
|--------------|-------------|-------------|---------------------|
| • Desplaçar | • Persianes | • Requadre | • Quadres bicolores |
| • Arrossegar | • Dissoldre | • Desplegar | • Barres a l'atzar |
| • Espiral | • Dividir | • Estirar | • Ratlles |
| • Girar | • Escombrar | • Zoom | |

Podeu definir quines animacions substitueixen les no esmentades anteriorment (per defecte: Tallar).

Procediment

- 1** **Inicieu EMP SlideMaker2.**
Feu clic a "Cancel" si es visualitzen les propietats pantalla.
- 2** **Selecioneu "Scenario Option" - "Animation Conversion Preferences".**
- 3** **Selecioneu l'animació ajustada.**

Ajustar l'animació de la diapositiva

Amb EMP SlideMaker2, podeu ajustar efectes similars als efectes d'animació de PowerPoint per a cada casella de l'escenari. Podeu projectar les diapositives que conserven l'animació definida a PowerPoint ajustant el temps de projecció o d'animació per a cada escena dividida. En aquest cas, feu clic amb el botó dret del ratolí a l'animació desitjada a la finestra de comprovació de l'animació, i feu clic a "Cell Properties".

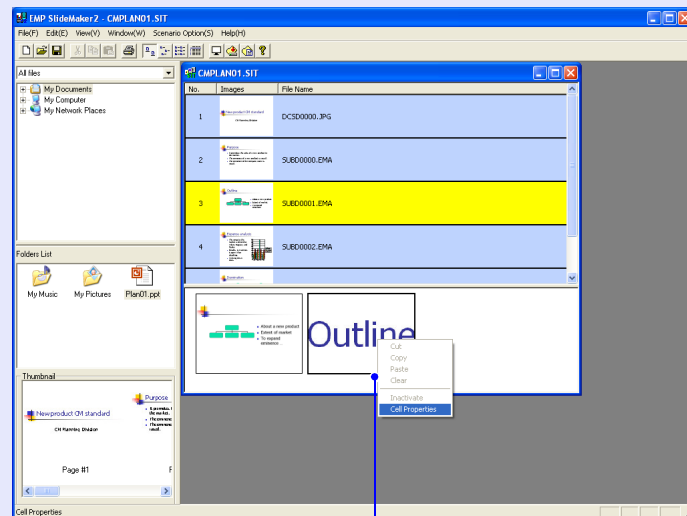
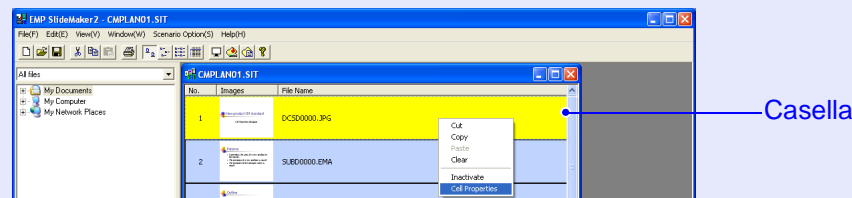


Si un escenari inclou animacions ajustades prèviament a PowerPoint, les animacions es reproduïxen de manera fluida quan es reproduceix l'escenari. Per ajustar animacions a les diapositives de PowerPoint, es recomana fer-ho al mateix fitxer de PowerPoint. Si voleu definir ajustos d'animació per als fitxers d'imatge, o si voleu afegir ajustos d'animació a les diapositives que els han perdut en el moment d'incloure-les a l'escenari, afegiu els ajustos mitjançant el mètode següent.

Procediment

- 1 Feu clic amb el botó de la dreta a la casella o a l'animació de destí, i seleccioneu "Cell Properties".

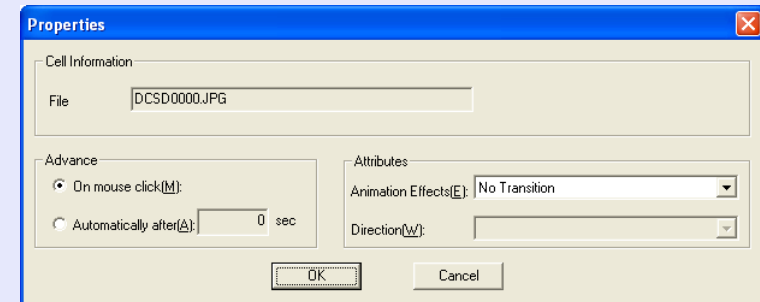
Quan definiu els mateixos ajustos per a múltiples caselles o animacions, seleccioneu-les mantenint premuda la tecla [Mayús] o [Ctrl] del teclat, feu-hi clic amb el botó dret del ratolí i seleccioneu "Cell Properties".



Animació

2

Es visualitza la pantalla de propietats. Ajusteu cadascun dels elements consultant la taula següent, i feu clic a "OK".



Advance	Si seleccioneu "Automatically after", podreu ajustar el temps de canvi de 0 a 1.800 segons. Quan està seleccionat "En fer clic amb el ratolí", podeu canviar de diapositiva prement els botons [↓] o [↑] del comandament distància durant la projecció.
Animation Effects	Podeu especificar els efectes que es faran servir durant la transició de la pantalla. Seleccioneu la "Direction" depenent de l'animació seleccionada. A continuació, s'inclouen exemples dels efectes. Desplaçar: la imatge canvia a partir de la direcció especificada. Requadre entrant: la imatge canvia a partir de l'interior.

Apèndix

Limitacions de connexió	81
• Resolucions compatibles	81
• Color de la pantalla.....	81
• Número de connexió.....	81
• Altres	81
• Si feu servir Windows Vista	82
Limitacions quan projecteu des de la Galeria fotogràfica de Windows	82
Limitacions a Windows Aero.....	82

Detecció d'errors.....	83
Glossari	92

Quan projecteu imatges de l'ordinador durant l'execució d'EMP NS Connection, s'apliquen aquestes restriccions. Confirmeu aquests punts.

Resolucions compatibles

Podeu projectar aquestes resolucions de pantalla de l'ordinador. No podeu connectar-vos a un ordinador amb una resolució superior a **UXGA**[•].

- **VGA**[•] 640 × 480
- **SVGA**[•] 800 × 600^{*}
- **XGA**[•] 1.024 × 768^{*}
- **SXGA**[•] 1.280 × 960
- **SXGA** 1.280 × 1.024^{*}
- **SXGA+** 1.400 × 1.050^{*}
- **UXGA** 1.600 × 1.200

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

Si es visualitzen aquests missatges, connecteu l'equip després d'ajustar la resolució de l'ordinador a SXGA com a màxim.

Un o més dels projectors connectats no són compatibles amb resolucions superiors a SXGA. Reduïu la resolució de la pantalla i torneu a connectar-vos.

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

Color de la pantalla

Nombre de colors que podeu projectar a les pantalles d'ordinador.

Windows	Macintosh
Color de 16 bits	Uns 32.000 colors (16 bits)
Color de 24 bits	-
Color de 32 bits	Uns 16,7 milions de colors (32 bits)

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

Número de connexió

Podeu connectar fins a quatre projectors a un ordinador i projectar simultàniament.

No podeu connectar diversos ordinadors a un projector simultàniament.

Altres

- Si la velocitat de transmissió de la LAN sense fils és baixa, és possible que la xarxa es talli fàcilment, encara que us connecteu i desconnecteu de manera inesperada.
- L'àudio no es transmet.
- La reproducció de pel·lícules no és tan uniforme com quan es visualitzen a l'ordinador.
- És possible que les aplicacions que utilitzen part de les funcions DirectX no es visualitzin correctament. (Només a Windows)
- No es poden projectar els missatges d'MS-DOS a pantalla completa. (Només a Windows)
- En alguns casos, és possible que la imatge de la pantalla de l'ordinador i la imatge projectada pel projector no coincideixin exactament.

Si feu servir Windows Vista

Teniu en compte aquests punts quan feu servir EMP NS Connection amb un ordinador que utilitzi Windows Vista.

■ Limitacions quan projecteu des de la Galeria fotogràfica de Windows

Teniu en compte aquestes dues limitacions quan feu servir la Galeria fotogràfica de Windows i executeu EMP NS Connection.

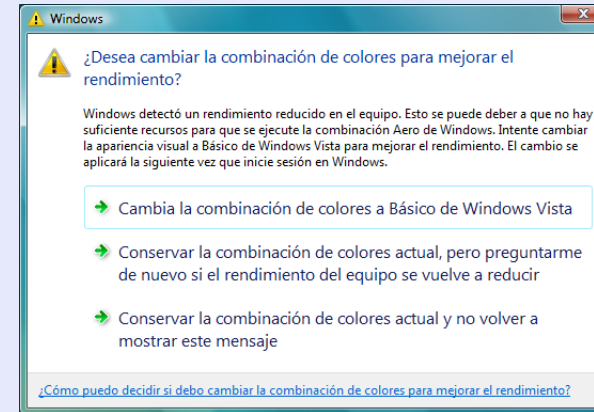
- Les presentacions de diapositives es reproduïxen en mode simple quan es projecta des de la Galeria fotogràfica de Windows.
La barra d'eines no es visualitza, i per tant no podreu fer canvis mentre reproduïu un "Tema" (efectes), sense tenir en compte la qualificació de l'"Índex d'experiència de Windows".
Un cop iniciat el mode simple, no podeu canviar els modes mentre s'executa la Galeria fotogràfica de Windows, fins i tot si tanqueu EMP NS Connection. Reinicieu la Galeria fotogràfica de Windows.
- No es poden reproduir pel·lícules.

■ Limitacions a Windows Aero

Teniu en compte aquestes dues limitacions quan el disseny de la finestra per al vostre ordinador sigui Windows Aero.

- Es projecten finestres per capes sense tenir en compte l'opció "Transferir finestra per capes" a "Configurar opcions".
Per exemple, si l'opció "Transferir finestra per capes" està desactivada per a la barra d'eines d'EMP NS Connection, no s'hauria de visualitzar a la pantalla de l'ordinador, malgrat que es projecta la barra d'eines.

- Uns minuts després de connectar un ordinador al projector en una xarxa amb EMP NS Connection, es visualitza el missatge següent.
Es recomana seleccionar "Conservar la combinació de colors actual i no volver a mostrar este mensaje". Aquesta selecció està activada fins que es reinicia l'ordinador.



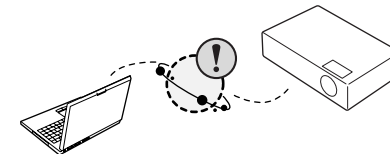
Si es produeix algun d'aquests problemes, consulteu les pàgines relatives a cada problema.

Problemes referents a EasyMP

- No es pot utilitzar EMP NS Connection per establir una connexió 🖱️ [p.84](#)
- Canvia sobtadament a la pantalla EasyMP 🖱️ [p.84](#)
- Quan s'estableix una connexió mitjançant EMP NS Connection, la imatge projectada roman tal i com està i no es pot establir una connexió des d'un altre ordinador. 🖱️ [p.84](#)
- No es troba el projector quan s'inicia EMP NS Connection 🖱️ [p.85](#)
- No es pot connectar en "Mode Connexió Avançada" ni en la connexió de la LAN amb cables 🖱️ [p.86](#)
- La imatge i el so de les pel·lícules amb EMP NS Connection estan desactivats, la imatge tarda en aparèixer, o la pel·lícula o l'àudio s'aturen 🖱️ [p.87](#)
- Quan es realitza una connexió utilitzant EMP NS Connection, no es pot iniciar una presentació de PowerPoint 🖱️ [p.88](#)
- Quan s'estableix una connexió utilitzant EMP NS Connection, la pantalla no s'actualitzarà mentre s'utilitzi una aplicació d'Office. 🖱️ [p.88](#)
- No es poden especificar els fitxers amb EMP SlideMaker2 🖱️ [p.88](#)
- Missatge d'error quan s'inicia EMP NS Connection 🖱️ [p.88](#)
- Missatge d'error quan iniciu EMP SlideMaker2 🖱️ [p.90](#)

Problemes relatius al monitoratge i al control

- No s'envia cap correu electrònic encara que es produeixi alguna anomalia al projector 🖱️ [p.91](#)



■ **No es pot utilitzar EMP NS Connection per establir una connexió**

Consulteu el missatge de la part inferior esquerra de la pantalla i, a continuació, preneu les mesures següents.

Missatges d'error	Solució
La versió de l'aplicació usada no és compatible.	Esteu utilitzant una versió antiga d'EMP NS Connection. No es pot establir una connexió. Instal·leu la versió actual des del CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" inclòs amb el projector.

■ **Canvia sobtadament a la pantalla EasyMP**

Apareix ERR a la part inferior esquerra de la pantalla: comproveu els números i apliqueu aquestes solucions.

Número d'ERR	Significat de l'error	Solució
2,50,53,245,-103	No s'ha pogut iniciar EasyMP.	Desactiveu el projector i torneu-lo a activar.
51,52,100	No s'ha pogut processar EasyMP.	Quan utilitzeu EMP NS Connection, torneu a connectar EMP NS Connection. Quan utilitzeu una pantalla USB, torneu a connectar el cable USB.
-101	S'ha tallat la comunicació des del punt d'accés.	Comproveu el funcionament del punt d'accés.
-102,-105	La comunicació sense fils és inestable.	Comproveu la situació del tràfic de xarxa, espereu-vos un moment i torneu a connectar EMP NS Connection.

■ **Quan s'estableix una connexió mitjançant EMP NS Connection, la imatge projectada roman tal i com està i no es pot establir una connexió des d'un altre ordinador.**

Comprovació	Solució
El presentador ha abandonat la sala de conferències sense tallar la connexió de xarxa?	Amb EMP NS Connection, la connexió a l'ordinador connectat prèviament es pot tallar quan un altre ordinador intenta connectar-se al projector, i es connecta al nou ordinador que intenta connectar-se. Per tant, si no s'ha establert cap paraula clau per al projector, o bé si la coneixeu, podeu tallar la connexió actual i, si realitzeu una operació de connexió, podeu connectar-vos al projector. Si s'ha establert una paraula clau per al projector, o bé si no la coneixeu, tal·leu la projecció des del projector i torneu-vos a connectar. Per tallar la connexió des del projector, premeu el botó [Esc] del comandament a distància, seleccioneu "Tancar" des del menú de tancar i premeu el botó [Enter] del comandament a distància. Quan es talla, podeu connectar-vos des de l'ordinador de destí.

■ No es troba el projector quan s'inicia EMP NS Connection

Comprovació	Solució
La unitat LAN sense fils està connectada? Per a la xarxa LAN sense fils	Comproveu que la unitat LAN sense fils opcional estigui connectada amb fermesa.
El menú de configuració del projector està obert?	Mentre es visualitza el menú de configuració, la connexió de xarxa no és vàlida. Tanqueu el menú de configuració i torneu a la pantalla d'espera d'EasyMP.
La targeta LAN de l'ordinador i la funció LAN integrada està disponibles?	Comproveu que la LAN sigui vàlida comprovant "Tauler de control" - "Sistema" a l'administrador de dispositius, etc.
El SSID coincideix amb el del punt d'accés? Mode Connexió Ràpida	Ajusteu un SSID diferent al del punt d'accés. ➡ Guia de l'usuari "Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150)"
La funció DHCP per a la LAN amb cables està ACTIVADA? Mode Connexió Ràpida	Desactiveu l'ajust "DHCP" per a "LAN amb cables" des del menú de configuració. ➡ Guia de l'usuari "Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150)"
L'adaptador de xarxa utilitzat s'ha seleccionat correctament amb EMP NS Connection?	Si l'ordinador disposa de diversos entorns LAN, no es pot connectar llevat que l'adaptador de xarxa estigui seleccionat correctament. Si utilitzeu un ordinador amb Windows, inicieu EMP NS Connection i seleccioneu l'adaptador de xarxa que esteu utilitzant des de "Configurar opcions" - "Canviar LAN". ➡ p.40
Per a la connexió de la LAN sense fils, l'ajust d'aquesta LAN està activat quan l'ordinador es troba en mode d'estalvi d'energia?	Activeu la LAN sense fils.
Hi ha algun obstacle entre el punt d'accés i l'ordinador o el projector? Per a la xarxa LAN sense fils	De vegades, la situació de les ones electromagnètiques no permet trobar el projector en una cerca. Comproveu els obstacles situats entre el punt d'accés i l'ordinador o el projector, i canvieu la vostra posició per millorar la situació de les ones electromagnètiques.
L'ona electromagnètica de la LAN sense fils de l'ordinador està ajustada a baixa?	Ajusteu la força de l'ona electromagnètica al màxim.
La LAN sense fils és compatible amb 802.11g, 802.11b, o 802.11a?	Només és compatible amb els estàndards 802.11g, 802.11b i 802.11a, i no amb altres estàndards com ara 802.11.

Comprovació	Solució
El firewall està desactivat o s'ha registrat com a excepció? Per a la xarxa LAN sense fils	Si no voleu desactivar el firewall ni registrar-lo com a excepció, realitzeu els ajustos necessaris per obrir els ports. Els ports utilitzats per EMP NS Connection són "3620", "3621" i "3629".
El cable de xarxa està connectat correctament? Per a la LAN amb cables	Comproveu que el cable de xarxa estigui ben connectat. Torneu-lo a connectar si no està connectat, o bé si no està connectat correctament.

■ No es pot connectar en "Mode Connexió Avançada" ni en la connexió de la LAN amb cables

Comprovació	Solució
L'ajust de SSID és diferent?	Ajusteu l'ordinador, el punt d'accés i el projector al mateix SSID. ☛ Guia de l'usuari "Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150)"
La clau WEP ajustada és la mateixa?	Quan seleccioneu WEP des de "Seguretat", seleccioneu la mateixa clau WEP per al punt d'accés, l'ordinador i el projector. ☛ Guia de l'usuari "Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150)"
Les funcions de negació de connexió, com ara les restriccions d'adreces MAC» i les restriccions de port, estan ajustades correctament al punt d'accés?	Ajusteu el projector per permetre connexions des del punt d'accés.
S'han ajustat correctament l'adreça IP, la màscara de subxarxa i la direcció de la passarel·la pel punt d'accés i pel projector?	Si no feu servir cap DHCP, definiu cada un dels ajustos. ☛ Guia de l'usuari "Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150)"
El punt d'accés i la subxarxa del projector són diferents?	Seleccioneu "Recerca manual" des d'EMP NS Connection, especifiqueu l'adreça IP i connecteu-ho. ☛ p.33

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

Comprovació	Solució
Feu servir PowerPoint 2002 o una versió anterior? Per a Windows	Per definir i utilitzar dues o més <u>pantalles virtuals</u> », feu servir PowerPoint 2003 o bé limiteu el nombre de pantalles virtuals a un abans de mostrar la presentació de diapositives.

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

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

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

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

■ La imatge i el so de les pel·lícules amb EMP NS Connection estan desactivats, la imatge tarda en aparèixer, o la pel·lícula o l'àudio s'aturen

Comprovació	Solució
Heu provat de reproduir pel·lícules amb Media Player o d'utilitzar la vista prèvia de l'estalvi de pantalla?	Segons l'ordinador, és possible que la pantalla de reproducció de pel·lícules de Media Player no es visualitzi, i que la vista prèvia de l'estalvi de pantalla no es visualitzi correctament.
El xifratge WEP és eficaç, o hi ha connectats múltiples projectors?	La velocitat de visualització disminueix quan el xifratge WEP és efectiu o si s'han connectat múltiples projectors.
Heu activat DHCP?	Si DHCP està ajustat a "Activat" al "Mode Connexió Avançada" o a la "connexió LAN amb cables", si no es troba un servidor DHCP al que pot estar connectat, tardarà temps en entrar en l'estat d'espera d'EasyMP.
EMP NS Connection s'ha iniciat durant la reproducció d'una pel·lícula, o s'ha canviat la resolució i el nombre de colors? Per a Macintosh	Quan reproduïu pel·lícules, inicieu EMP NS Connection abans d'iniciar la reproducció. Si s'inicia EMP NS Connection durant la reproducció d'una pel·lícula i canvien la resolució i el nombre de colors de la pantalla, moveu la finestra de reproducció de la pel·lícula, minimitzeu-la, o bé canvieu la seva mida, etc.
Feu servir una LAN sense fils 802.11g/b al "Mode Connexió Ràpida."?	Segons l'entorn de les ones electromagnètiques, és possible que de vegades la imatge i el so de les pel·lícules s'aturin. Quan feu servir la funció d'enviar pel·lícules, utilitzeu el "Mode Connexió Avançada" o una LAN sense fils 802.11a al "Mode Connexió Ràpida.".


■ Quan es realitza una connexió utilitzant EMP NS Connection, no es pot iniciar una presentació de PowerPoint

Comprovació	Solució
S'ha iniciat EMP NS Connection mentre s'iniciava PowerPoint? Per a Windows	Quan connecteu amb EMP NS Connection, tanqueu sempre primer PowerPoint. És possible que la presentació no funcioni si es connecta mentre s'inicia.


■ Quan s'estableix una connexió utilitzant EMP NS Connection, la pantalla no s'actualitzarà mentre s'utilitzi una aplicació d'Office.





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

■ No es poden especificar els fitxers amb EMP SlideMaker2

Comprovació	Solució
Esteu utilitzant un fitxer de PowerPoint (.ppt) amb format de PowerPoint 95/97?	Els fitxers creats o desats amb format de PowerPoint 95/97 no es poden editar amb EMP SlideMaker2. Els podreu fer servir després de desar-los amb PowerPoint 2000/2002/2003.  p.63
Si no podeu incloure un fitxer de PowerPoint (.ppt) en un escenari, o si no es pot visualitzar com a miniatura, heu instal·lat el convertidor JPEG de Microsoft Office?	Instal·leu el convertidor JPEG. Consulteu la Guia de l'Usuari de Microsoft Office per obtenir més informació sobre com instal·lar el convertidor JPEG.

■ Missatge d'error quan s'inicia EMP NS Connection



Comprovació	Solució
No s'ha pogut connectar amb el projector.	Proveu de tornar-lo a connectar. Si encara no es connecta, comproveu els ajustos de xarxa a l'ordinador i a l'EasyMP del projector. Per a més informació sobre els ajustos de xarxa que s'han de definir al projector, consulteu la secció  Guia de l'usuari "Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150)".
La paraula clau no coincideix. Comproveu com la visualitza el projector, i escriviu la paraula clau correcta.	Comproveu la paraula clau del projector visualitzada a la pantalla d'EasyMP, i inseriu la paraula clau del projector.
El projector seleccionat està ocupat. Voleu continuar el procés de connexió?	Heu provat de connectar-vos a un projector que està connectat a un altre ordinador. Si feu clic al botó "Sí", es connecta al projector. La connexió entre el projector i l'altre ordinador es talla. Si feu clic al botó "No", no es connecta al projector. La connexió entre el projector i l'altre ordinador es manté.

Comprovació	Solució
No s'ha pogut reiniciar EMP NS Connection.	Reinicieu EMP NS Connection. Si el missatge encara apareix, desinstal·leu EMP NS Connection i torneu-lo a instal·lar.  p.5
No s'ha pogut connectar perquè la paraula clau era errònia.	Quan us connecteu a un projector per al qual heu ajustat una paraula clau, heu inserit una paraula clau errònia. Comproveu la paraula clau que es visualitza a la pantalla d'espera de la connexió del projector. Després de tallar la connexió i tornar-la a connectar, escriviu la paraula clau del projector a la pantalla d'entrada.  p.11
No s'ha pogut adquirir la informació de l'adaptador de xarxa.	Comproveu aquest punt. <ul style="list-style-type: none"> • Hi ha un adaptador de xarxa instal·lat a l'ordinador? • Heu instal·lat a l'ordinador el controlador per a l'adaptador de xarxa utilitzat? Quan ho hagueu comprovat, reinicieu l'ordinador i torneu-lo a connectar. Si encara no us podeu connectar, comproveu aquests punts. Comproveu els ajustos de xarxa a l'ordinador i al projector. Per a més informació sobre els ajustos de xarxa que s'han de definir al projector, consulteu la secció  Guia de l'usuari "Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150)" .
Un o més dels projectors connectats no són compatibles amb resolucions superiors a SXGA . Reduïu la resolució de la pantalla i torneu a connectar-vos.	Hi ha un projector ELP-735 al destí de la connexió. Canvieu la resolució de pantalla de l'ordinador a SXGA (1.280 × 1.024) o inferior.
Alguns projectors no responen.	No us podeu connectar a diversos projectors simultàniament. Comproveu els ajustos de xarxa a l'ordinador i al projector. Per a més informació sobre els ajustos de xarxa que s'han de definir al projector, consulteu la secció  Guia de l'usuari "Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150)" .
Introduïu la paraula clau mostrada al projector.	Comproveu la paraula clau del projector visualitzada a la pantalla d'espera d'EasyMP, i inseriu la paraula clau del projector.

■ La configuració de la xarxa no es recupera després de tallar la connexió a l'ordinador amb EMP NS Connection.

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

■ Missatge d'error quan iniciu EMP SlideMaker2

Comprovació	Solució
<p>** .SIT ja està registrat. (** Nom del fitxer d'escenari)</p>	<p>Els fitxers d'escenari que ja s'han afegit a la "Autorun Scenario List" no es poden tornar a afegir.  p.75</p>
<p>La jerarquia de carpetes és complexa, i per tant no podreu seleccionar el fitxer d'escenari.</p>	<p>La jerarquia de carpetes amb el fitxer d'escenari afegit a la "Autorun Scenario List" és complexa, i per tant no el podreu seleccionar. Canvieu la destinació on voleu enviar el fitxer d'escenari de destí.  p.75</p>
<p>Capacitat d'emmagatzematge insuficient al disc.</p>	<p>La capacitat d'emmagatzematge a la unitat per transferir l'escenari és insuficient, no es pot transferir l'escenari. Allibereu espai a la unitat per tal que l'escenari es pugui enviar eliminant els fitxers innecessaris.</p>
<p>** S'ha inclòs una ruta no vàlida. (** el nom de ruta que inclou el nom de fitxer de l'escenari)</p>	<p>No s'ha trobat la ruta del fitxer que s'ha d'obrir. Pels següents motius. El fitxer d'escenari s'ha mogut a una altra carpeta perquè la darrera vegada es va desar amb EMP SlideMaker2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nom de la carpeta que conté el fitxer d'escenari s'ha canviat perquè la darrera vegada es va desar amb EMP SlideMaker2. • El fitxer d'escenari que intenteu obrir s'ha esborrat. • Seleccioneu "File" - "Open" i obriu el fitxer d'escenari de destí, o bé busqueu-lo utilitzant la funció de recerca de Windows.
<p>** El disc ha quedat ple emplenat durant l'accés. (** el nom de ruta que inclou el nom de fitxer de l'escenari)</p>	<p>Capacitat d'emmagatzematge insuficient a la unitat que conté la carpeta de treball, no es pot desar el fitxer d'escenari. Allibereu espai a la unitat que conté la carpeta de treball per tal que el fitxer d'escenari es pugui desar esborrant els fitxers innecessaris.</p>
<p>El document especificat no es pot obrir.</p>	<p>El fitxer de PowerPoint que proveu d'afegir a l'escenari està corromput, o bé no es pot fer servir perquè és incorrecte. Feu servir un altre fitxer de PowerPoint.</p>
<p>Especifiqueu un nom diferent o un directori diferent.</p>	<p>Ja existeix un fitxer amb aquest nom. Canvieu el nom de l'escenari i deseu-lo.</p>

■ No s'envia cap correu electrònic encara que es produeixi alguna anomalia al projector

Comprovació	Solució
La unitat LAN sense fils està connectada? Per a la xarxa LAN sense fils	Comproveu que la unitat LAN sense fils opcional estigui connectada amb fermesa.
L'ajust de connexió de xarxa és correcte?	Comproveu la configuració de la xarxa del projector. ➡ Guia de l'usuari "Menú Xarxa (només EB-G5350/G5150)"
El "Mode d'espera" està ajustat a "Xarxa activada"?	Per utilitzar la funció de Notificació Mail quan el projector està en espera, seleccioneu "Xarxa activada" a "Mode d'espera" des del menú de configuració. ➡ Guia de l'usuari "Menú Ampliada"
S'ha produït una situació anormal i el projector s'ha aturat de manera inesperada?	Si el projector s'atura de sobte, no podreu enviar correus electrònics. Si, després de comprovar el projector, continua l'estat anormal, poseu-vos en contacte amb el vostre distribuïdor local o amb l'adreça més propera indicada a la <i>Suport i guia de servei tècnic</i> . ➡ Llista de contactes per a projectors Epson
El projector rep corrent sense problemes?	Comproveu que la presa de corrent o la font d'alimentació funcionen correctament.
El cable de xarxa està connectat correctament? Per a la LAN amb cables	Comproveu que el cable de xarxa estigui ben connectat. Torneu-lo a connectar si no està connectat, o bé si no està connectat correctament.

En aquesta secció s'expliquen de manera senzilla els termes que s'utilitzen amb el projector, i els termes difícils que no s'expliquen al text d'aquesta guia. Per a més detalls, consulteu altres publicacions disponibles al mercat.

Ad hoc	Un mètode de connexió de LAN sense fils que comunica amb clients de LAN sense fils sense utilitzar un punt d'accés. No és possible comunicar-se amb dos o més dispositius de manera simultània.
Adreça MAC	Abreviació de "Media Access Control" (control d'accés als suports). L'adreça MAC és un número d'ID exclusiu per a cada adaptador de xarxa. S'assigna un número exclusiu a cada adaptador de xarxa, i les dades es transmeten entre els adaptadors de xarxa basats en aquesta identificació.
DPOF	Abreviació de "Digital Print Order Format" (format d'ordre d'impressió digital); es tracta d'un format per gravar informació (fotos que voleu imprimir, nombre de còpies, etcètera) per imprimir fotos preses amb una càmera digital en suports de gravació com ara targetes de memòria.
Pantalla virtual	La pantalla d'un ordinador s'envia a múltiples pantalles. Podeu crear una pantalla virtual d'una mida molt gran utilitzant múltiples pantalles.
SVGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 800 punts horitzontals × 600 verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
SXGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 1.280 punts horitzontals × 1.024 verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
UXGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 1.600 punts horitzontals × 1.200 verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
VGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 640 punts horitzontals × 480 verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.
XGA	Tipus de senyal de vídeo amb una resolució de 1.024 punts horitzontals × 768 verticals, utilitzat pels ordinadors compatibles amb IBM PC/AT.

Avís general:

IBM, DOS/V i XGA són marques comercials o marques comercials registrades d'International Business Machines Corporation.
Macintosh, Mac i iMac són marques registrades d'Apple Inc.
Windows, WindowsNT, Windows Vista i PowerPoint són marques comercials o marques comercials registrades de Microsoft Corporation als Estats Units.

HDMI i High-Definition Multimedia Interface són marques comercials o marques comercials registrades d'HDMI Licensing LLC. 

Aquest producte inclou el software RSA-BSAFE[®] Cryptographic d'RSA Security Inc. RSA Security Inc. Tots els drets reservats. RSA i BSAFE són marques comercials registrades o marques comercials d'RSA Security Inc. als Estats Units i/o altres països.

Aquest producte inclou el software **NetNucleus[®] WPA** Cryptographic de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

NetNucleus és una marca comercial registrada de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION a Japó.

Pixelworks i DNX són marques comercials de Pixelworks Inc.

EasyMP és una marca comercial de Seiko Epson Corporation.

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

Copyright del software:

Aquest producte utilitza software gratuït, i també software els drets del qual posseeix aquesta empresa.

A continuació informem sobre el software gratuït que utilitza aquest producte.

1.LGPL

- (1) Aquesta empresa utilitza software gratuït per aquest producte d'acord amb les condicions de la versió 2 o posteriors de la llicència Pública General GNU LESSER de juny de 1991 (d'ara endavant, "LGPL").

Podeu veure el text complet de l'LGPL als següents llocs web.

[LGPL]<http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>

Aquesta empresa, d'acord amb les condicions de l'LGPL, revela el codi font del software gratuït utilitzat en aquest producte segons l'LGPL.

Consulteu amb les persones de contacte indicades a la Llista de contactes de projectors Epson per a reproduir, modifica i/o distribuir el software gratuït esmentat.

Seguiu les indicacions de l'LGPL quan reproduïu, modifiqueu i/o distribuïu el software gratuït esmentat.

De la mateixa manera, el software gratuït esmentat s'ofereix tal com està, sense cap tipus de garantia. El concepte de garantia inclou la comercialització adequada, el potencial comercial i la finalitat d'utilització, però no s'hi limita, i no infringeix drets de tercers (incloent drets de patents, copyrights i secrets comercials sense limitar-s'hi).

- (2) A més, tal i com s'indica a (1), el software gratuït inclòs amb aquest producte no té garantia a la qual es pot aplicar l'LGPL a causa de les característiques del software gratuït que ja s'han utilitzat amb aquest producte; qualsevol problema amb aquest producte (incloent els causats pel software gratuït esmentat) no influeix les condicions de la garantia (per escrit) emesa per aquesta empresa.
- (3) Segons les condicions de l'LGPL, el codi font i l'autoria del software gratuït utilitzat en aquest producte s'han de divulgar d'acord amb el que s'indica a (1).

2. Altres software gratuïts

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

D'ara endavant, cada autor, les condicions, etc., es descriuen a l'original. A més, el software gratuït no té garantia a causa de les seves característiques ja utilitzades amb aquest producte; qualsevol problema amb aquest producte (incloent els causats pel software gratuït esmentat) no influeix les condicions de la garantia (garantia per escrit) emesa per aquesta empresa.

- (1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

- (2) zlib

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

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!

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

Copyright © 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

For MPEG-4 ASP:

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

For MPEG-4 AVC:

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

For WMV/WMA (Microsoft):

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