

EPSON

EasyMP™

活用ガイド

Offirio
オフィリオ プロジェクター

EMP-1825



EMP NS Connectionの概要

2つの接続モード	5
かんたんモード.....	5
マニュアルモード.....	5
EMP NS Connectionで接続するまでの流れ	6
EMP NS Connectionのメイン画面の使い方	7
無線LANのセキュリティ対策	9
ツールバーの使い方	10
各アイコンの名称と働き	10

EMP NS Connectionの便利な機能

PowerPointのスライドショーだけを投写する (プレゼンテーションモード)	14
コンピュータ内の動画ファイルを投写する(動画再生モード).....	15
再生できるファイルタイプ	15
動画再生のしかた.....	15
マルチスクリーンディスプレイ機能を使う	17
仮想ディスプレイの配置例	17
マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するまでの流れ	18
仮想ディスプレイの設定	18
投写する映像を割り当てる	24
割り当てた映像を投写する	25

サブネットが異なるプロジェクターと接続したいとき

サブネットの異なるプロジェクターと接続するには	28
IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索 (「マニュアルモード」のみ)	29
プロファイルを使った検索	30
プロファイルを作成する	30
プロファイルを指定して検索	32
プロファイルを管理する	33

EMP NS Connectionの動作を設定する

EMP NS Connectionの環境を設定する	36
一般設定タブ	36
パフォーマンス調整タブ	38

コンピュータを使ってプロジェクターの設定・監視・制御をする

Webブラウザを使って設定を変更する(Web制御)	40
Web制御を表示する	40
プロジェクターの設定	40
メール通知機能で異常を通知する	41
メール通知機能の設定	41
異常通知のメールが送られてきたら	41
SNMPを使って管理する	42

PC Freeを使ったプレゼンテーション

PC Freeで投写できるファイルと保存の方法	44
PC Freeで投写できるファイル	44
ネットワークからコンパクトフラッシュカードにファイルの コピーや削除をする	45
PC Freeの利用例	47
PC Freeの基本操作	48
PC Freeの起動と終了	48
PC Freeの基本操作	51
画像を回転する	52
シナリオの投写	53
シナリオの準備・編集	53
シナリオの再生	54
プレゼンテーション中の操作	55
画像・動画ファイルの投写	56
画像・動画を投写する	56
フォルダ内のすべての画像・動画ファイルを順番に投写する (スライドショー)	57
画像・動画ファイルの表示条件と操作モードを設定する	58



シナリオの準備 (EMP SlideMaker2の使い方)

シナリオの概要	60
シナリオに組み込めるファイル	61
PowerPointファイルをシナリオにするには	62
SlideMaker2を起動しないで一括変換する	63
SlideMaker2を起動して変換する	65
シナリオのプロパティを設定する	65
PowerPointファイルをシナリオに組み込む	67
画像や動画ファイルをシナリオに組み込む	71
シナリオを編集する	72
シナリオの転送	73
こんなときには	75
コンピュータ上でシナリオの投写状態を確認する	75
アニメーションを設定する	76
スライドのアニメーションを設定する	76

付録

接続時の制限事項	79
対応解像度	79
表示色	79
接続台数	79
その他	79
困ったときに	80
用語解説	90





EMP NS Connectionの概要

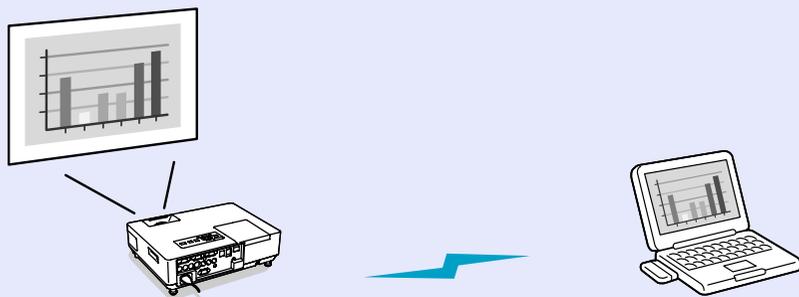
EMP NS Connectionの概要を説明します。

2つの接続モード.....	5
•かんたんモード.....	5
•マニュアルモード.....	5
EMP NS Connectionで接続するまでの流れ.....	6
EMP NS Connectionのメイン画面の使い方.....	7
無線LANのセキュリティ対策.....	9
ツールバーの使い方.....	10
•各アイコンの名称と働き.....	10

EMP NS Connectionでは「かんたんモード」と「マニュアルモード」の2つの接続モードがあります。

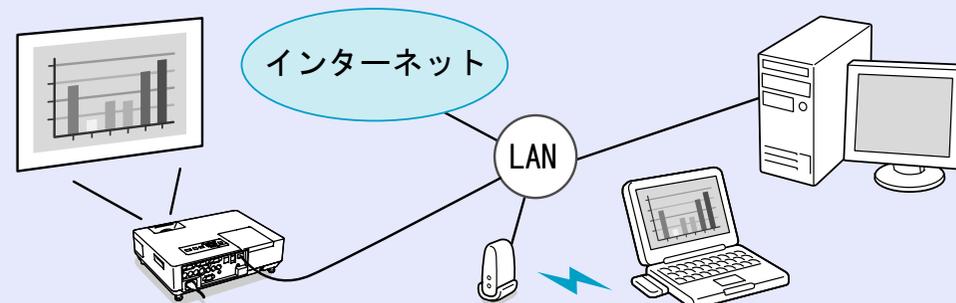
かんたんモード

- アドホック接続で、プロジェクターが持つ SSID が一時的にコンピュータに割り当てられるため、コンピュータ側での設定操作は必要ありません。
- 切断するとコンピュータのネットワーク設定は自動的に元の状態に戻ります。



マニュアルモード

- インフラストラクチャ接続で、すでに構築されているネットワークシステムに接続できます。
- ネットワーク上のファイルを開いて投写したいとき、プロジェクターを共通で使用したいとき、セキュリティ対策をとりたいときに使用します。



EMP NS Connectionでコンピュータとプロジェクターを接続して投写するまでのステップは「かんたんモード」も「マニュアルモード」も同じです。詳細な手順については、別冊の『無線LANかんたん接続ガイド』で「かんたんモード」で接続する場合を例に記載しています。ここでは、接続までの流れを見ながら「マニュアルモード」独自の設定事柄を記載しています。

コンピュータ側の準備

- 接続するコンピュータにEMP NS Connectionをインストールする。
- ネットワーク接続できる状態にする。



プロジェクター側の準備

本機に同梱の無線LANユニットを装着する。



接続して投写

コンピュータでEMP NS Connectionを起動し本機と接続する。

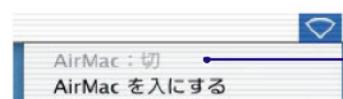


以下の便利な機能で多彩な会議やプレゼンテーションが行えます

- マルチスクリーンディスプレイ p.17
- 動画再生モード p.15
- プレゼンテーションモード p.14
- 分配機能
1台のコンピュータの画面を最大4台のSSIDが一致するプロジェクターに同時に投写できます。
- 切り替え機能
会議で使うすべてのコンピュータにEMP NS Connectionをインストールしておけば、順番に発表するときも接続ケーブルをつなぎ替えることなく次の発表者のコンピュータの画面に切り替えられます。

マニュアルモード独自の設定事項

Macintoshで有線LANでネットワークに接続するときは、通信状態を「AirMac:切」にしてください。



Air Mac:切
無線LANには接続できません。

- 有線LANでネットワークに接続するときは、市販のLANケーブルでプロジェクターをネットワークハブなどに接続します。 『取扱説明書』「LANケーブルの接続 (EMP-1825のみ)」

- プロジェクターのネットワーク設定をします。 『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EMP-1825のみ)」
- WPS (Wi-Fi Protected Setup) に対応している機器をアクセスポイントに使用しているときは、プロジェクターからWPSを使って簡単に接続できます。 『取扱説明書』「WPS (Wi-Fi Protected Setup) で接続する」



EMP NS Connectionで接続してコンピュータの映像を投写するときの対応解像度や表示色などの制限事項については「接続時の制限事項」をご覧ください。 p.79

EMP NS Connectionを起動すると以下の画面が表示されます。各ボタンや項目の動きは次の表のとおりです。

「かんたんモード」で起動したとき



「マニュアルモード」で起動したとき



自動検索	「かんたんモード」の場合は、SSIDによりプロジェクターを検索します。「マニュアルモード」の場合は、コンピュータが接続しているネットワークシステムの中で接続可能なプロジェクターを検索します。
指定検索	「かんたんモード」の場合は、SSIDの一覧から選んでプロジェクターを検索します。「マニュアルモード」の場合は、プロジェクターのIPアドレス、またはプロジェクター名を指定して検索します。
プロファイル	「プロファイルに保存」で保存したプロファイルを使ってネットワーク上のプロジェクターを検索します。  p. 30
ステータス	検索されたプロジェクターの状態がアイコンとともに次の6種類で表示されます。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="1491 842 1688 884">  待機中 </div> <div data-bbox="1832 842 2029 884">  使用中 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="1491 938 1778 1011">  使用中(割り込み禁止) </div> <div data-bbox="1832 938 2119 1011">  他アプリ使用中 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="1491 1037 1688 1078">  検索中 </div> <div data-bbox="1832 1037 2119 1110">  見つからない </div> </div> チェックを付けられるプロジェクターのステータスは、   です。「かんたんモード」の場合は、SSIDが同じもののみチェックを付けられます。



	<p> のステータスとなっているプロジェクターにチェックを付けて「接続する」をクリックすると、先に接続しているコンピュータとは切断してから接続します。</p> <p> はそのプロジェクターが環境設定メニューを表示中であることを示しています。環境設定メニューを解除してから検索しなおして接続します。</p> <p> は、指定検索やプロファイル検索のときに表示します。</p> <p> は、IP指定検索をした結果みつからなかったときに表示します。</p>
プロジェクター名	プロジェクターの名前が表示されます。
IPアドレス (「マニュアルモード」のみ)	プロジェクターのIPアドレスが表示されます。
SSID (「かんたんモード」のみ)	プロジェクターのSSIDが表示されます。
ディスプレイ (「マルチディスプレイを使用する」にチェックしたとき)	「マルチディスプレイを使用する」にチェックしたときディスプレイ番号を選択します。  p. 25
情報の更新 (「かんたんモード」のみ)	プロジェクター一覧内に表示されているプロジェクターのステータスを最新の状態に更新します。
プロファイルに保存	ネットワーク上のプロジェクターを検索した結果をプロファイルとして保存します。  p. 30

リストのクリア	表示されているプロジェクターの一覧を消去します。
割り込み接続を禁止する	接続中に他のコンピュータからの割り込み接続を禁止するときにチェックを付けます。
マルチディスプレイを使用する	マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するとき、チェックマークを付けます。チェックマークを付けると画面の下側に「ディスプレイ配置」と「ディスプレイのプロパティ」が表示されます。マルチスクリーンディスプレイについて  p. 17
オプション設定	EMP NS Connection起動時の処理方法などの環境を設定します。オプション設定について  p. 36
接続する	プロジェクターにチェックを付けるとクリックできます。プロジェクターと接続できるとツールバーが表示されます。



無線LANでは、電波を利用してデータのやり取りを行うため、電波の届く範囲であれば簡単に通信ができるという利点があります。

その反面、電波は壁などの障害物を越えてどこへでも届くため、セキュリティの設定を行っていないと、特別なツールを使わなくても通信内容を傍受したり、ネットワークに侵入したりできます。

この問題を防ぐために、本機では次のセキュリティ機能が準備されています。

- データの暗号化

データを暗号化して送信します。データを傍受されても、解読されません。「かんたんモード」で接続するときは必ずデータを暗号化してお使いください。☛ [p.36](#)

- 接続の制限(認証)

ユーザー名やパスワードをあらかじめ登録し、登録されている無線LAN端末だけをネットワークに接続できるようにして、第三者がネットワークに接続することを防ぎます。本機では無線LANの「マニュアルモード」で接続するときに設定できます。☛『取扱説明書』『ネットワークメニュー (EMP-1825のみ)』

EMP NS Connectionを起動してプロジェクターと接続すると、コンピュータの画面にツールバーが表示されます。このツールバーを使ってプロジェクターの操作や設定ができます。

各アイコンの名称と働き



操作対象プロジェクター

分配機能やマルチスクリーンディスプレイで複数台のプロジェクターを接続して投写中に、特定のプロジェクターに対してだけツールバーから操作をしたいときに、操作対象プロジェクターを限定できます。アイコン下の表示は、操作対象となっているプロジェクターを表示しています。

「ALL」は接続しているプロジェクターすべてが操作対象となっていることを表示しています。

例えば、「1, 3」と表示しているときは、接続しているプロジェクターのうちNo. 1と3が操作対象となっていることを表示しています。

 をクリックすると以下の画面が表示されます。

No.	プロジェクター名	ディスプレイ
<input checked="" type="checkbox"/> 1	EMP02FAC1	1
<input checked="" type="checkbox"/> 2	EMP02FAC2	1
<input checked="" type="checkbox"/> 3	EMP02FAC3	1

プロジェクターの投写状態を表示しています。

割り振られたプロジェクターNo. を表示しています。個別に操作対象としたときに、ツールバーの操作対象プロジェクターNo. として表示されます。

操作対象としたいプロジェクターを選択します。

プロジェクターの投写状態を表示しています。



停止



表示



一時停止



プレゼンテーションモード



動画再生モード



停止

プロジェクターと接続したまま、コンピュータ画面の投写を停止します。停止中、プロジェクターは黒い画面を投写します。音声をプロジェクターから出力しているときには音声は停止できません。音声を停止したいとき、停止中の画面を青い画面やプロジェクターに登録してあるユーザーロゴを表示させたいときは、A/Vミュートをお使いください。



表示

停止や一時停止を解除します。



一時停止

プロジェクターと接続したまま、コンピュータ画面の投写を一時停止します。プロジェクターには一時停止した時点の映像が投写されます。音声をプロジェクターから出力しているときには音声は一時停止できません。





プレゼンテーションモード

PowerPointのスライドショーを実行しているときの映像だけを投写します。スライドショーを実行していないときは黒い画面が投写されます。☞ p. 14



プロジェクター制御

ネットワークに接続したまま、プロジェクター本体の機能の「A/Vミュート」、「PCソース切替」、「Videoソース切替」がリモコンや本体操作パネルからの操作と同様に行えます。



をクリックすると、以下のツールバーが表示されます。



A/Vミュート PCソース切替

Videoソース切替



A/Vミュート

本体のリモコンからの操作と同様です。☞『取扱説明書』「リモコン」



PCソース切替

クリックするたびにプロジェクターに接続しているコンピュータ入力端子からの映像/EMP NS Connectionで接続しているコンピュータの映像が切り替わります。



Videoソース切替

プロジェクターに接続しているビデオ入力端子、またはS-ビデオ入力端子からの映像に切り替わります。



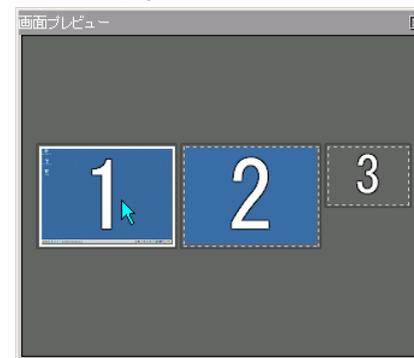
画面プレビュー

マルチスクリーンディスプレイのプレビュー画面を表示します。



画面プレビュー

クリックすると、設定されているディスプレイの配置がプレビュー表示されます。各ディスプレイをクリックすると、画面プレビューウィンドウ全体に拡大表示されます。



オプション設定

コンピュータの映像を送信するときの送信パフォーマンスを調整できます。☞ p. 36



動画再生モード

動画ファイルを直接再生するときに使います。☞ p. 15



切断する

切断する

プロジェクターとの接続を終了します。☞『無線LANかんたん接続ガイド』



信号強度

「かんたんモード」で接続したときに表示されます。信号強度が強いほど、点灯しているインジケータの数が多くなります。





ツールバー表示切り替え

ツールバーの表示を以下のように切り替えられます。ツールバーの表示状態は、次に切り替えるまで保存されます。

Full



Normal



Simple



EMP NS Connectionの便利な機能

プロジェクターで動画ファイルを直接再生することで滑らかな動画投写を実現する「動画再生モード」や、1台のコンピュータから複数のプロジェクターへ多様な画面を投写する「マルチスクリーンディスプレイ」機能など会議やプレゼンテーションを多彩にする便利な機能の使い方を説明しています。

PowerPointのスライドショーだけを投写する (プレゼンテーションモード).....	14
--	----

コンピュータ内の動画ファイルを投写する (動画再生モード)	15
--	----

- 再生できるファイルタイプ 15
- 動画再生のしかた 15

マルチスクリーンディスプレイ機能を使う	17
---------------------------	----

- 仮想ディスプレイの配置例 17

- マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するまでの流れ 18
- 仮想ディスプレイの設定 18
 - 仮想ディスプレイドライバを有効にする
(Windowsのみ) 18
 - 仮想ディスプレイの配置 19
- 投写する映像を割り当てる 24
- 割り当てた映像を投写する 25

プレゼンテーションモードにすると、コンピュータ上でPowerPointのスライドショーを実行したときだけプロジェクターに映像が投写されます。スライドショー以外を見せたくないときに便利です。

MacintoshではPowerPointのほかKeynoteもプレゼンテーションモードに対応しています。

操作

- 1 必要に応じ操作対象のプロジェクターを選択し直します。 p.10
- 2 ツールバーの  ボタンをクリックします。
プレゼンテーションモードになります。
- 3 プレゼンテーションモード中に、もう一度  ボタンをクリックするとプレゼンテーションモードが解除されます。

動画再生モードを使うと、動画ファイルそのものをプロジェクターに転送します。

このため、コンピュータ上でほかのアプリケーションで動画を再生して投写するよりも滑らかに再生できます。

また、音声も同時に転送しながら再生しますので、コンピュータとプロジェクターをオーディオケーブルで接続する必要がありません。複数のファイルを選択しておき、上から順に繰り返し再生することもできます。



- 動画再生モードは1台のプロジェクターに対して行えます。複数台のプロジェクターに対して同時に動画再生モードを実行することはできません。
- 通信方式や電波状況によっては映像や音が飛んだり止まったりすることがあります。

再生できるファイルタイプ

動画再生モードで投写できるファイルは、以下の表のとおりです。

ファイルタイプ (拡張子)	備考
. mpg	MPEG2 再生できる音声形式は、MPEG1レイヤー1/2 です。リニアPCMとAC-3は再生できません。 無音のMPEGコンテンツも再生できます。
. wmv	WMV9 再生できる音声形式は、WMA99です。

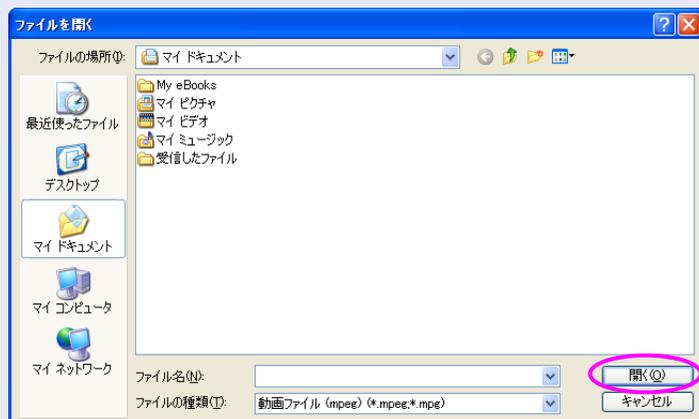
動画再生のしかた

操作

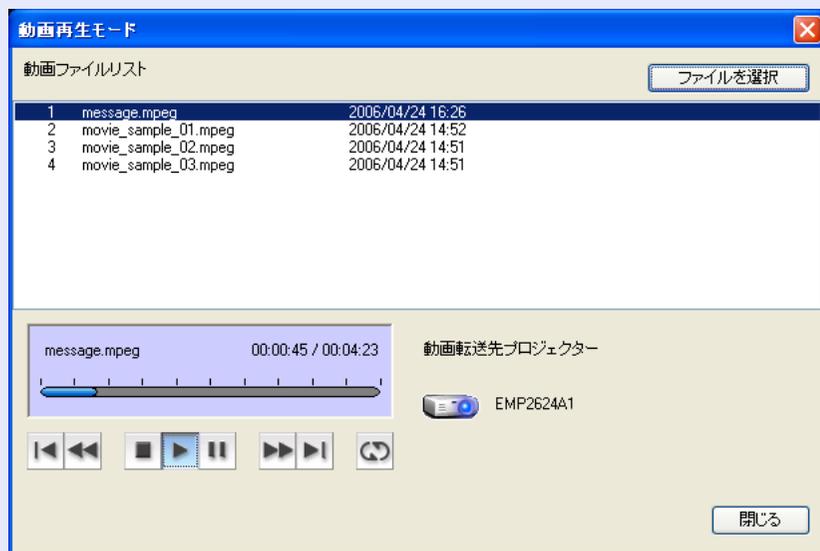
- 1 ツールバーの  ボタンをクリックします。
プロジェクターを選択する画面が表示されます。
- 2 動画再生を行うプロジェクターを選択して「OK」ボタンをクリックします。
「動画再生モード」画面が表示されます。
- 3 「ファイルを選択」ボタンをクリックします。



- 4 再生する動画ファイルを選択して「開く」ボタンをクリックします。



「動画再生モード」画面に戻ります。選択したファイルは、動画ファイルリストに追加されます。



- 5 以下の操作ボタンを使って動画ファイルの再生、停止を操作します。



	再生中のファイルの先頭から再生します。
	再生中のファイルを早戻しします。
	再生を停止します。
	ファイルを再生します。
	再生を一時停止します。
	再生中のファイルを早送りします。
	次のファイルの先頭から再生します。
	ファイルリストの上から順番に繰り返し再生します。リストに複数のファイルがあるときは、特定のファイルだけを繰り返し再生することはできません。

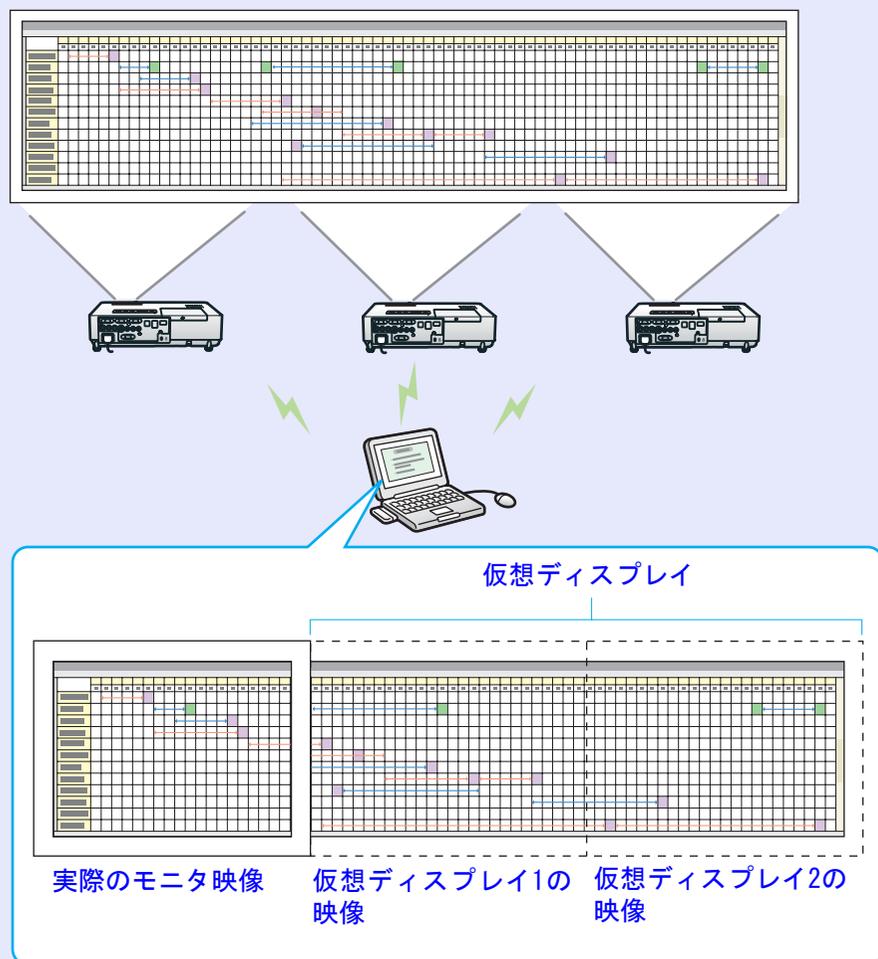
- 6 「閉じる」ボタンをクリックすると、動画再生モードを終了します。



マルチスクリーンディスプレイは、1台のコンピュータに複数台のプロジェクターを接続して多様な画面を投写できます。

Windowsの場合は、コンピュータに複数の仮想ディスプレイを設定し、それぞれの映像をプロジェクターで投写できます。なおWindows Vistaでは、Windows Vistaの仕様上この機能は使用できません。

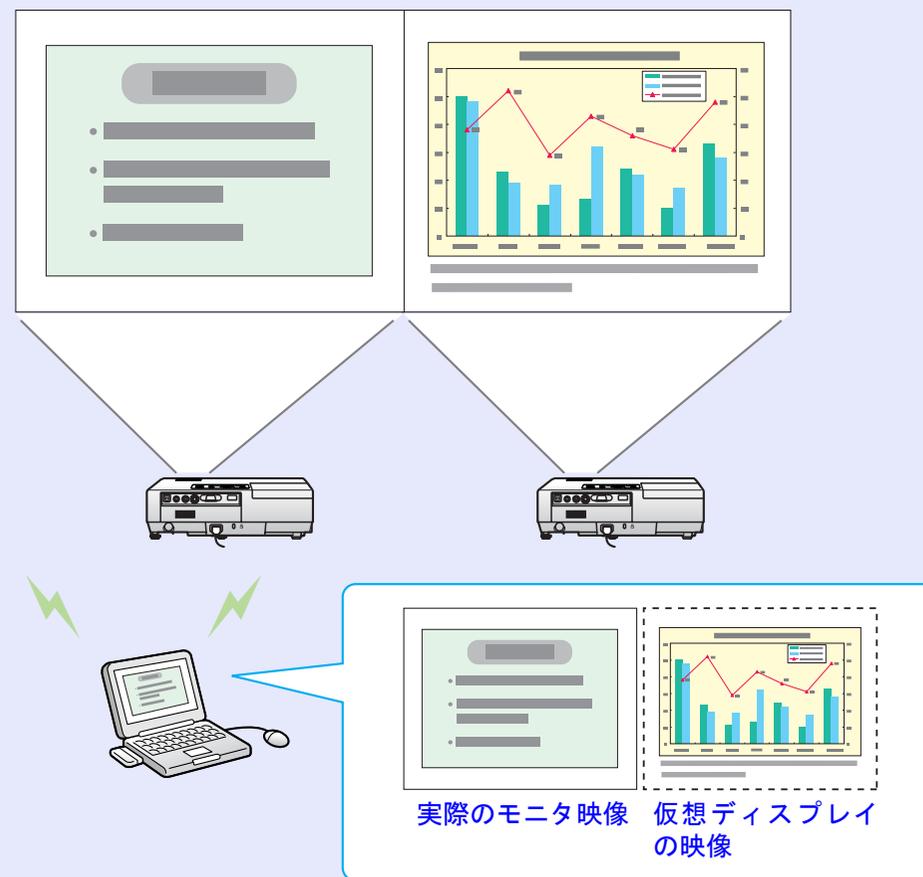
Macintosh の場合は、マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するにはコンピュータに実際に外付けのモニタを接続しておく必要があります。以降の説明で「仮想ディスプレイ」とある箇所は、Macintoshの場合実際に接続されているモニタ画面に対する操作となります。



仮想ディスプレイの配置例

仮想ディスプレイの配置を工夫することで、プレゼンテーションを行うときに見せたい映像だけをプロジェクターに投写したり、左右で違った映像を配置して投写できます。

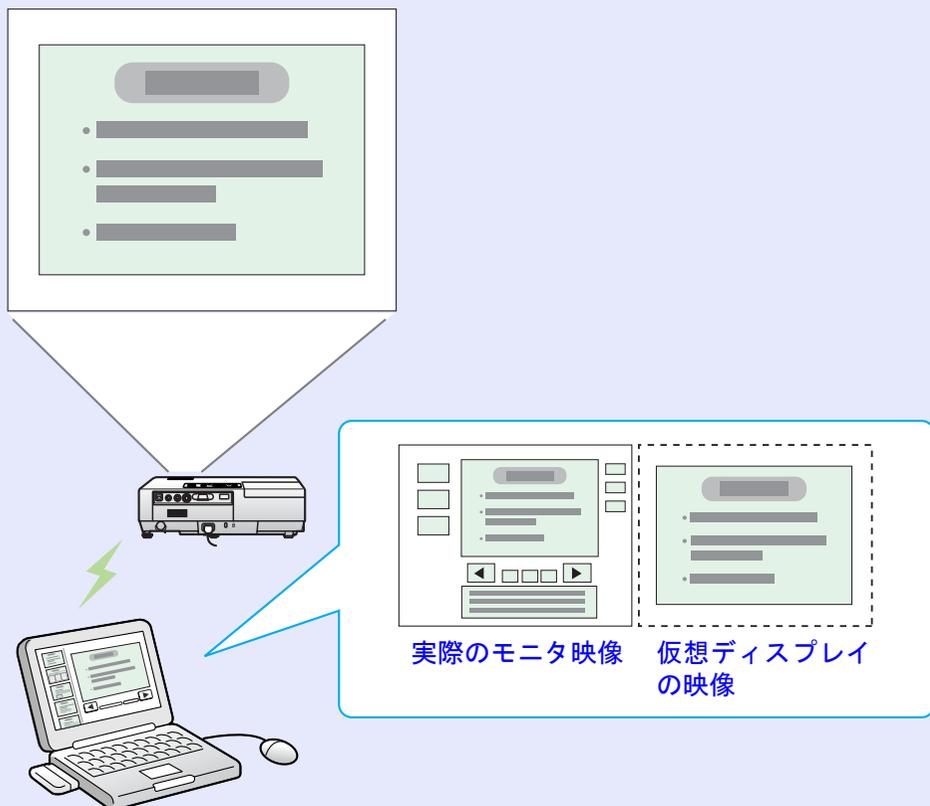
配置例 1



実際のモニタ	PowerPointファイル
仮想ディスプレイ	Excelファイル



配置例2



実際のモニタ	PowerPointファイルの発表者ツール
仮想ディスプレイ	PowerPointファイルのスライドショー

マルチスクリーンディスプレイ機能を使用するまでの流れ

1. 仮想ディスプレイの設定 p.18

Windows環境では、必要に応じ仮想ディスプレイドライバを有効にします。また、Windows、Macintoshとも仮想ディスプレイの配置を設定します。



2. 投写する映像を割り当てる p.24

投写するファイルを起動し、実際に投写する配置に合わせて仮想ディスプレイに画面を移動します。



3. 割り当てた映像を投写する p.25

ネットワークを介して接続したプロジェクターに仮想ディスプレイの番号を割り当てて投写します。

仮想ディスプレイの設定

17ページの「配置例1」を例に説明します。

■ 仮想ディスプレイドライバを有効にする (Windowsのみ)

仮想ディスプレイのドライバを有効にします。以下の方は、この操作は不要です。次の「仮想ディスプレイの配置」(Windowsの場合)、または「仮想ディスプレイの配置」(Macintoshの場合)に進んでください。 p.19

- ・EMP NS Connectionインストール時に、仮想ディスプレイを有効にした方。
- ・Macintoshをお使いの方。



操作

- 1 コンピュータでWindowsを起動し、「スタート」-「プログラム」(または「すべてのプログラム」)-「EPSON Projector」-「EPSON Virtual Displayの追加と削除」の順に選択します。

「EPSON Virtual Displayの追加と削除」画面が表示されるので、使用する仮想ディスプレイにチェックを付けます。

実際のモニタに加えて4つまで追加できます。ここでは、仮想ディスプレイを1つ使うので1つにチェックマークを付けます。3台のプロジェクターに投写するなど、仮想ディスプレイを複数設定するときには必要な数だけチェックを付けます。

チェックを付ける番号はどれでもかまいません。

- 2 「OK」ボタンをクリックします。



「OK」をクリックすると、仮想ディスプレイを使用するためのドライバが有効になります。途中で画面がちらつきますが異常ではありません。「EPSON Virtual Displayの追加と削除」画面が閉じるまでしばらくお待ちください。

■ 仮想ディスプレイの配置

EMP NS Connectionを起動し、仮想ディスプレイを配置する方法をWindowsの場合とMacintoshの場合で分けて説明します。

Windowsの場合は続く手順で操作してください。

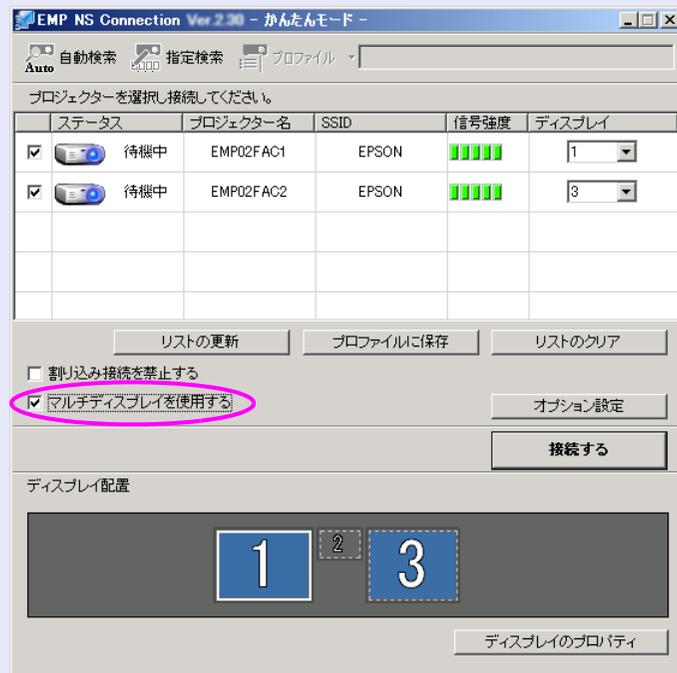
Macintoshの場合は、 p. 22に進んでください。

操作

Windowsの場合

- 1 「スタート」-「プログラム」(または「すべてのプログラム」)-「EPSON Projector」-「EMP NS Connection」の順に選択し、EMP NS Connectionを起動します。

- ② 「マルチディスプレイを使用する」にチェックマークを付けます。



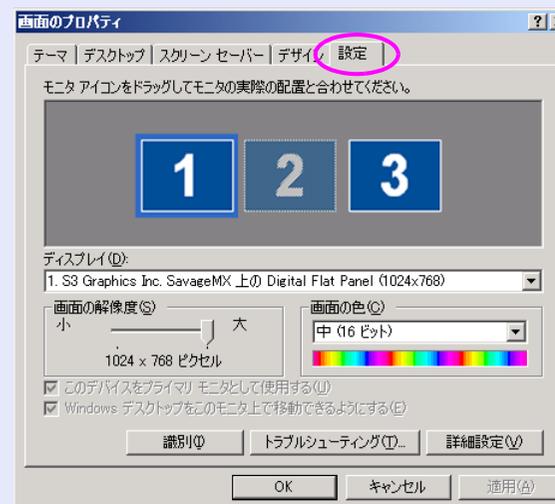
画面の下側に「ディスプレイ配置」と「ディスプレイのプロパティ」ボタンが追加表示されます。

- ③ 「ディスプレイのプロパティ」ボタンをクリックします。



「画面のプロパティ」画面が表示されます。

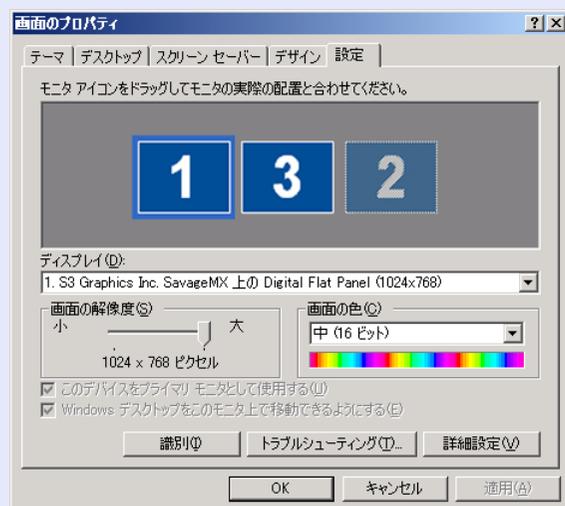
- ④ 「設定」タブをクリックします。



5 表示されているモニターアイコンをドラッグしてどのように配置するかを決めます。

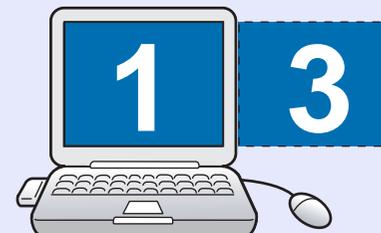
ここでは、実際のモニター(1)を左側に、仮想ディスプレイ(3)を右側に配置します。

コンピュータにディスプレイ出力端子が複数あるときは、仮想ディスプレイの番号はそれに続く番号が割り当てられます。



- セカンダリモニターとして外付けのモニターを接続しているときには、その画面の映像は投写できません。
- ハードウェアによってはセカンダリモニターが「2」にならないことがあります。モニターアイコンを配置するときは、そのアイコンをクリックして選択したとき「ディスプレイ」のモニター種別がセカンダリモニターになっていないことを確認してください。

モニターアイコンを配置すると以下のようなイメージで仮想ディスプレイが接続されます。



6 「OK」ボタンをクリックして「画面のプロパティ」画面を閉じます。

ここまでで仮想ディスプレイの配置が決まりました。続いて  p. 24に進んでください。

Macintoshの場合

- 1 EMP NS Connectionを起動します。EMP NS Connectionをインストールしたハードディスクボリュームから「アプリケーション」フォルダをダブルクリックし、EMP NS Connectionのアイコンをダブルクリックして、EMP NS Connectionを起動します。

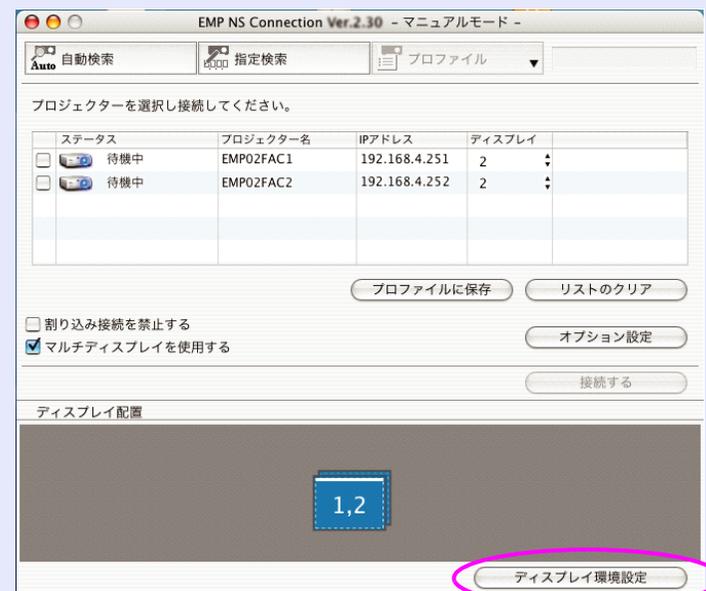
ここでは「マニュアルモード」を選択して起動します。「マニュアルモード」画面が表示されます。

- 2 「マルチディスプレイを使用する」にチェックマークを付けます。



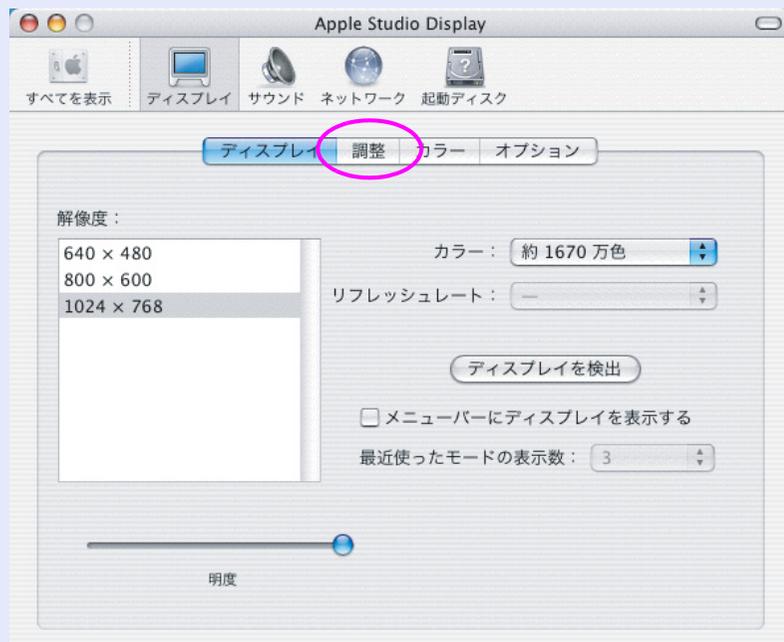
画面の下側に「ディスプレイ配置」と「ディスプレイ環境設定」ボタンが追加表示されます。

- 3 「ディスプレイ環境設定」ボタンをクリックします。

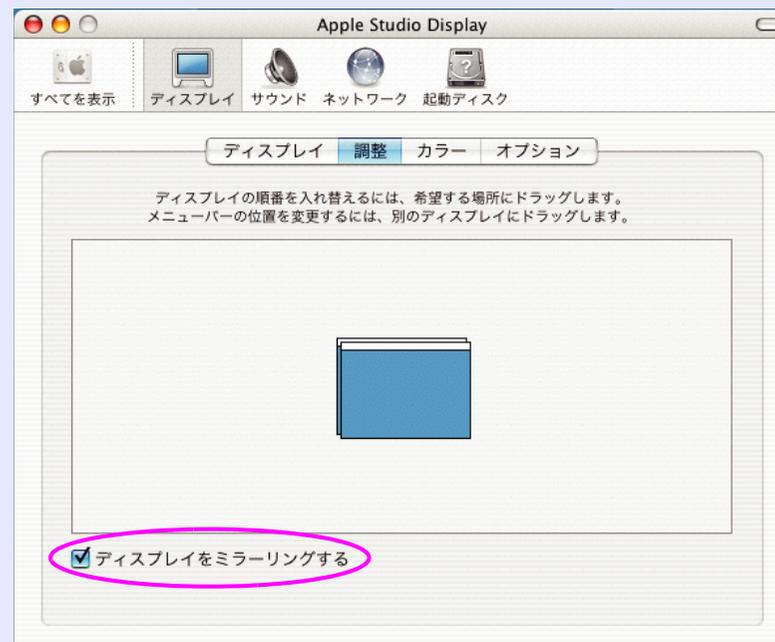


ディスプレイの設定画面が表示されます。

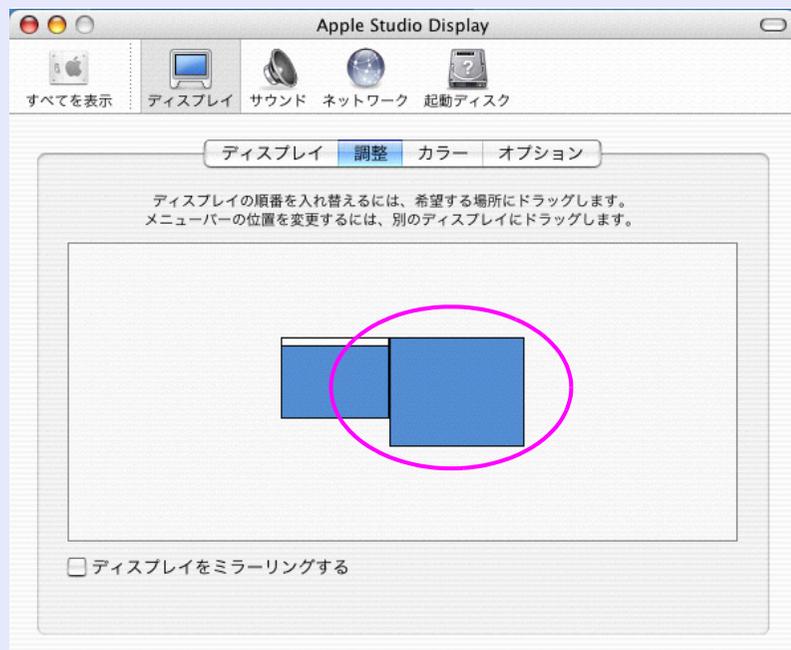
4 「調整」ボタンをクリックします。



5 「ディスプレイをミラーリング」のチェックを外します。



- ⑥ 表示されているモニターアイコンをドラッグしてどのように配置するかを決めます。



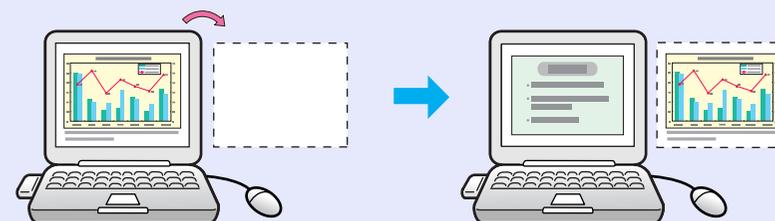
- ⑦ ディスプレイの設定画面を閉じます。
ここまでで画面の配置が決まりました。
続いて p. 24に進んでください。

投写する映像を割り当てる

17ページの「配置例1」を例に説明します。

操作

- ① 投写するファイルを起動します。
17ページの「配置例1」の場合は、PowerPointファイルとExcelファイルを起動します。
- ② 映したい仮想ディスプレイへウィンドウをドラッグして、どのウィンドウをどこに映すかを割り当てます。
PowerPointファイルとExcelファイルを起動した例では、Excelのウィンドウを右方向へ見えなくなるまでドラッグします。結果として、実際のモニタにPowerPointのウィンドウが、右の仮想ディスプレイにExcelのウィンドウが配置されました。



割り当てた映像を投写する

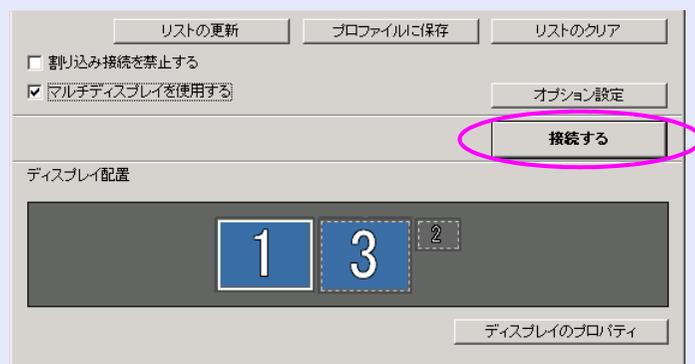
17ページの「配置例1」を例に説明します。

操作

- 1 「ディスプレイ」から割り当てる仮想ディスプレイの番号を選択して、どのプロジェクターでどの仮想ディスプレイの映像を投写するのかを設定します。



- 2 「接続する」ボタンをクリックします。



各プロジェクターに割り当てた映像が投写されます。



Windows環境でお使いのときは、仮想ディスプレイに配置した画面を、コンピュータ上では見ることができません。仮想ディスプレイの画面操作は投写されている映像を見ながら行ってください。

仮想ディスプレイでのマウス操作は、仮想ディスプレイを配置している方向へマウスポインタを移動し、投写画面にマウスポインタが現れることで行えるようになります。



- 3 マルチスクリーンディスプレイへの投写を終了するには、ツールバーの「切断する」をクリックします。



- Windows環境でお使いのときは、仮想ディスプレイのドライバが有効になっているとマウスポインタを画面の表示領域外に移動できるため、マウスポインタがどこにあるかわからなくなったりと感じることがあります。仮想ディスプレイを使用しないときは、「EPSON Virtual Displayの追加と削除」画面で仮想ディスプレイのチェックを外すと、マウスポインタが画面の表示領域内に戻ります。マルチスクリーンディスプレイを使用する際は、再び「EPSON Virtual Displayの追加と削除」画面でチェックを付けてください。
チェックを外す操作は次を参照してください。☛ p.18
- 各プロジェクターの色合いを合わせることができます。
☛ 『取扱説明書』「数台設置の色調整(マルチスクリーンカラーアジャストメント)」





サブネットが異なるプロジェクターと接続 したいとき

ここでは、既存のネットワークシステムに接続された有線LANまたは無線LANアクセスポイントを経由して、コンピュータをサブネットが異なるプロジェクターに接続する方法を説明します。

サブネットの異なるプロジェクターと 接続するには.....	28
IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索 ([マニュアルモード]のみ)	29
プロファイルを使った検索	30
• プロファイルを作成する	30
• プロファイルを指定して検索	32
• プロファイルを管理する	33

初期状態では本アプリケーションは同一のサブネット内でのみ検索を行います。そのため、サブネットの異なる ネットワークに接続されているプロジェクターは、検索してもそのままでは見つかりません。

サブネットの異なるプロジェクターを検索して接続するには次の方法があります。

- IPアドレスまたはプロジェクター名を指定して検索する
IPアドレスを直接入力して検索できます。また、接続したいプロジェクター名がDNSサーバーに登録されているときはそのプロジェクター名を入力して検索することもできます。☛ p.29
- プロファイルを使って検索する
一度IPアドレスやプロジェクター名を指定してサブネットの異なるプロジェクターを検索した結果を、分かりやすい名前でもプロファイルとして保存しておく、次回からはそのプロファイルを使ってサブネットの異なるプロジェクターを検索できるようになります。☛ p.30



プロジェクターが見つからない一般的な原因として、次のものが考えられます。該当するときは原因に応じて対処してください。

Windows/Macintosh共通

- 無線LANの電波が届かない、弱いとき
電波の妨げになっているものがないか確認してください。

Macintoshの場合

- 「AirMac: 入」になっていないか適切なアクセスポイントを選択していないとき
AirMacが「入」になっているか確認してください。または、目的のアクセスポイントを選択しているか確認してください。

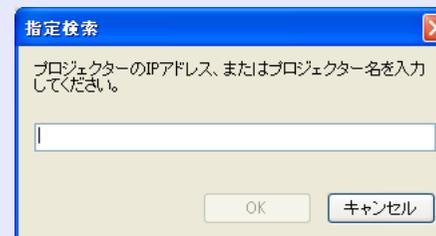
以降の説明では、断りのない限りWindowsの画面を載せています。
Macintoshでも同等の画面が表示されます。

操作

- 1 EMP NS Connectionのプロジェクト選択画面で、「指定検索」をクリックします。



- 2 接続したいプロジェクトの IP アドレス、またはプロジェクト名を入力して「OK」ボタンをクリックします。



EMP NS Connectionのプロジェクト選択画面に検索結果が表示されます。

目的のプロジェクトが見つかったら、そのプロジェクトを選択し、「接続する」ボタンをクリックして接続してください。

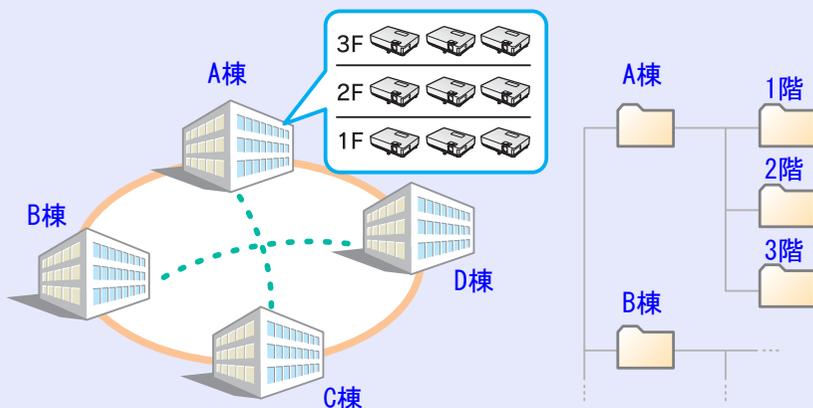
そのプロジェクトをいつも使うときは、プロファイルに保存しておくとし、毎回指定検索をしなくて済みます。

☞ p. 30



「かんたんモード」で「指定検索」を使うとSSIDを指定できます。プロジェクトが多いときに検索対象をSSIDで絞り込むことができます。

よく使うプロジェクターは、プロフィールとして保存しておくことができます。プロフィールとはプロジェクター名、IPアドレス、SSIDといったプロジェクター情報をひとまとめにしたファイルです。次回からはその情報を指定して検索すると、その都度IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索しなくて済みます。例えば、プロジェクターを設置している場所ごとにプロフィールのグループを作って、フォルダで管理すると目的のプロジェクターを素早く見つけることができます。



ここでは、プロフィールの作成、編集方法を説明します。

プロフィールを作成する

プロフィールは、検索した結果を保存して作成します。いったん保存したプロフィールの編集は「プロフィールを管理する」をご覧ください。👉 p. 33

異なるサブネット上にあるプロジェクターを検索する方法は、「IPアドレスやプロジェクター名を指定して検索(「マニュアルモード」のみ)」をご覧ください。👉 p. 29

操作

1

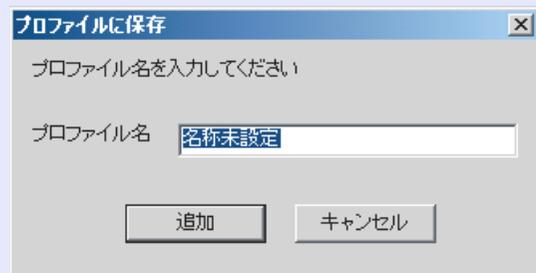
EMP NS Connectionプロジェクター選択画面にプロジェクターが表示された状態で、「プロフィールに保存」ボタンをクリックします。



プロフィール保存画面が表示されます。

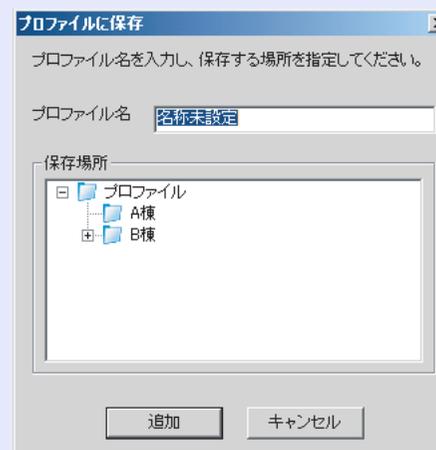


- ② プロファイル名を入力し、「追加」ボタンをクリックします。

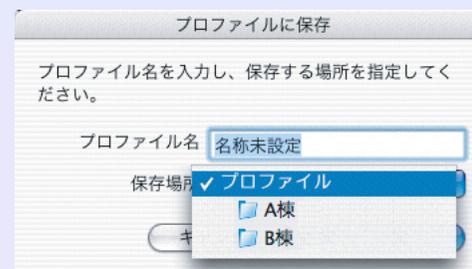


プロフィールにプロジェクター情報が登録されます。すでにプロフィールを作成していた場合は、上書きしてよいか確認します。別名で保存したいときは、「別名で保存」を選べます。なお、プロフィールにフォルダを作成しているときは以下の画面が表示されますので、プロフィール名を入力し、保存先を選択してから「追加」ボタンをクリックします。

Windowsの場合



Macintoshの場合



プロフィールにフォルダを作成する方法は「プロフィールを管理する」をご覧ください。👉 p.33



プロフィールを指定して検索

作成したプロフィールを指定して検索します。

操作

- 1 EMP NS Connectionのプロジェクト選択画面で、「プロフィール」をクリックします。

プロフィールが登録されていないときは、「プロフィール」は選択できません。



- 2

表示されたメニューから、接続したいプロジェクトを選択します。



EMP NS Connectionのプロジェクト選択画面に検索結果が表示されます。

目的のプロジェクトが見つかったら、そのプロジェクトを選択し、「接続する」ボタンをクリックして接続してください。

プロフィールを管理する

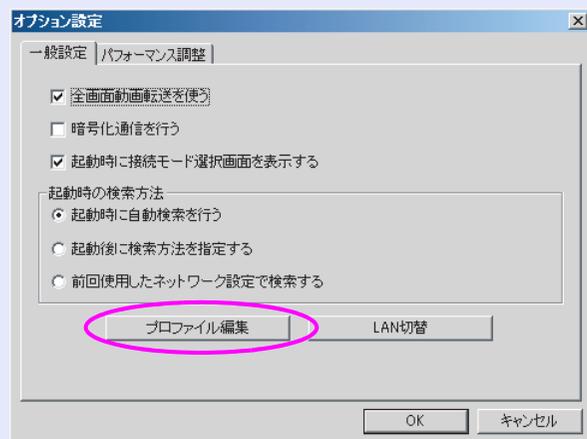
プロフィールの名称や階層構成を変更します。

操作

- 1 EMP NS Connectionのメイン画面で「オプション設定」ボタンをクリックします。

環境設定画面が表示されます。

- 2 「プロフィール編集」ボタンをクリックします。



プロフィールの管理画面が表示されます。

- 3 プロファイルの登録内容を編集します。



: フォルダを示します。
 : プロファイルを示します。





「OK」をクリックします。

プロフィールの管理画面を保存して閉じます。

プロフィール	
項目	機能
プロフィール	登録されているプロフィールが表示されます。フォルダを作成して管理できます。プロフィール、またはフォルダの並び順は、ドラッグ&ドロップで移動できます。
複製	プロフィールを複製します。複製したプロフィールは、複製元ファイルの名称と同じ名称で複製元のファイルと同じフォルダに保存されます。
削除	プロフィール、またはフォルダを削除します。
名称変更	名称変更ダイアログが表示され、フォルダ名、またはプロフィール名を変更できます。名称変更ダイアログで入力できる文字数は32文字までです。
フォルダ作成	新たにフォルダを作成できます。
エクスポート	作成したプロフィールをエクスポートし、インポートすると、そのプロフィールを使えます。
インポート	エクスポートしたプロフィールを読み込んで使いたいときなどに利用します。
選択プロフィール情報	
項目	機能
IPアドレス、プロジェクト名	プロフィールに登録されているプロジェクト情報が表示されます。
削除	プロジェクト情報を削除します。すべてのプロジェクト情報を削除するとプロフィールも削除されます。





EMP NS Connectionの動作を設定する

EMP NS Connection起動時の処理方法などの環境を設定します。

EMP NS Connectionの環境を設定する 36

- 一般設定タブ 36

- パフォーマンス調整タブ 38

EMP NS Connection起動時の処理方法などの環境を設定します。
オプション設定は、EMP NS Connectionのメイン画面から呼び出します。

操作

- 1 EMP NS Connectionのメイン画面で「オプション設定」ボタンをクリックします。

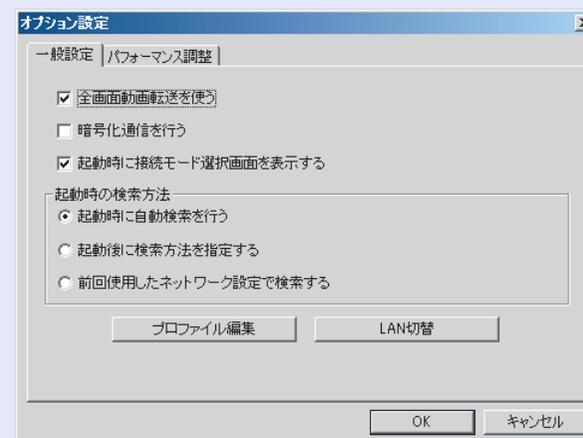


「オプション設定」画面が表示されます。

- 2 各項目を設定します。

設定項目の詳細は次項で確認してください。設定し終わったら、「OK」ボタンをクリックして「オプション設定」画面を閉じます。

一般設定タブ



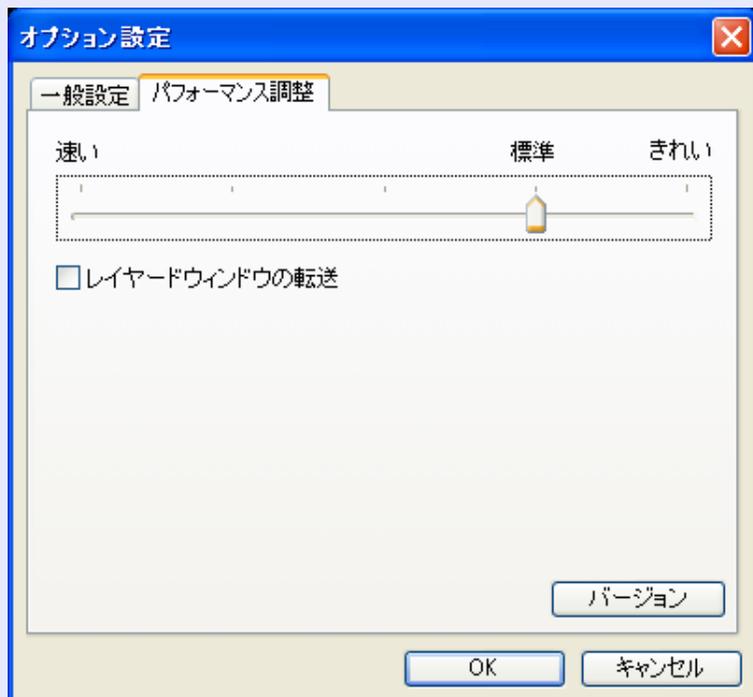
全画面動画転送を使う	Windowsのみ(Windows Vistaは除く) Windows Media Playerを全画面表示したいときは「使う」に設定します。ただし、動きがなめらかでないと感じるときは「使わない」を設定してください。
暗号化通信を行う	データを暗号化して送信します。データを傍受されても、解読されません。 「かんたんモード」で使うときは必ず「行う」に設定してください。
起動時に接続モード選択画面を表示する	EMP NS Connectionの起動時に「かんたんモード」/「マニュアルモード」の選択画面を表示する/しないを設定します。 いつも起動方式が決まっている場合は「表示しない」に設定してください。
起動時の検索方法	EMP NS Connection起動時に実行するプロジェクターの検索方法を以下から選択します。 「起動時に自動検索を行う」 「起動後に検索方法を指定する」 「前回使用したネットワーク設定で検索する」
プロフィール編集	プロフィール編集ダイアログが表示されません。👉 p. 33
LAN切替	Windowsのみ ネットワークインターフェース切り替えダイアログが表示されます。複数のネットワークアダプタを使えるコンピュータで、検索に使うアダプタを切り替えるときに使います。 初期設定ではすべてのネットワークアダプタを使用して検索します。例えば、接続方法がいつも有線LANで固定のときには「有線LAN」を選択します。



パフォーマンス調整タブ



ツールバーの  をクリックするとパフォーマンス調整タブのみ表示されます。



調整用スライドバー	「速い」「標準」「きれい」でパフォーマンスを調整できます。 動画の投写映像が途切れるような場合は、「速い」側へ設定してください。
レイヤードウィンドウの転送	Windowsのみ レイヤードウィンドウを転送する/しないを設定します。 コンピュータ画面に表示されているメッセージなどがプロジェクターに投写されていない場合は、レイヤードウィンドウを使っています。プロジェクターに投写したい場合は「転送する」に設定してください。

コンピュータを使ってプロジェクターの設定・監視・制御をする

ここでは、ネットワークを介して接続したコンピュータを使って、プロジェクターの設定を変更したり、管理したりする方法を説明しています。

Webブラウザを使って設定を変更する (Web制御)	40
• Web制御を表示する	40
プロジェクターのIPアドレスを入力する.....	40
• プロジェクターの設定	40
Webブラウザで設定できない 環境設定メニューの項目.....	40
メール通知機能で異常を通知する.....	41
• メール通知機能の設定	41
• 異常通知のメールが送られてきたら	41
SNMPを使って管理する	42

プロジェクターとネットワーク接続したコンピュータのWebブラウザを利用して、コンピュータからプロジェクターの設定や制御が行えます。この機能を使えば、プロジェクターから離れた場所から、設定や制御の操作ができます。また、キーボードを使って設定内容を入力できるので、文字の入力を伴う設定も容易にできます。

Webブラウザは、Microsoft Internet Explorer6.0以降を使用してください。Macintoshをお使いの場合は、Safariも使用できます。ただし、Macintosh 10.2.8でSafariをお使いの場合はWeb制御上のラジオボタンが一部正しく表示されないことがあります。



プロジェクターの環境設定メニューの「拡張設定」→「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定しておく、プロジェクターがスタンバイ状態(電源OFFの状態)でも、Webブラウザを使った設定や制御ができます。

Web制御を表示する

以下の手順で、Web制御を表示します。



ご使用のWebブラウザで、プロキシサーバを使用して接続するように設定されていると、Web制御を表示できません。表示したい場合は、プロキシサーバを使用しないで接続するように設定してください。

■ プロジェクターのIPアドレスを入力する

「マニュアルモード」を利用する場合は、次のようにプロジェクターのIPアドレスを指定してWeb制御を開くことができます。

操作

- 1 コンピュータでWebブラウザを起動します。
- 2 Webブラウザのアドレス入力部に、プロジェクターのIPアドレスを入力し、コンピュータのキーボードの[Enter]キーを押します。
Web制御が表示されます。

プロジェクターの設定

プロジェクターの環境設定メニューで設定する項目を設定できません。設定した内容は、環境設定メニューに反映されます。

■ Webブラウザで設定できない環境設定メニューの項目

次の項目を除いて、プロジェクターの環境設定メニューの全項目を設定できます。

- 「設定」 → 「ポインタ形状」、「EasyMP音声出力」
- 「拡張設定」 → 「ユーザーロゴ」によるユーザーロゴの登録
- 「拡張設定」 → 「動作設定」 → 「高地モード」
- 「拡張設定」 → 「Link21L」、「言語」
- 「初期化」 → 「全初期化」、「ランプ点灯時間初期化」

各メニューの項目の内容はプロジェクター本体の環境設定メニューと同じです。

☛『取扱説明書』『機能一覧』

☛『取扱説明書』『ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)』

「MACアドレス」は表示されません。

環境設定メニューのネットワーク設定でメール通知機能の設定をしておくと、プロジェクターが異常／警告状態になったとき、設定したメールアドレスに異常状態が電子メールで通知されます。これにより、離れた場所においてもプロジェクターの異常を知ることができます。



- 送信先(宛先)は最大 3 つまで記憶でき、一括して送ることができます。
- プロジェクターに致命的な異常が発生し、瞬時に起動停止状態になった場合などは、メール送信できないことがあります。
- プロジェクターの環境設定メニューで「拡張設定」→「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定しておくと、プロジェクターがスタンバイ状態(電源OFFの状態)でも、監視ができます。

メール通知機能の設定

メール通知機能の設定は、環境設定メニューのネットワーク設定画面で「メール設定」を選択して行います。☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)」「メールメニュー」

また、次の点をご確認ください。

- プロジェクターとコンピュータが無線LANの「マニュアルモード」または有線LANを利用して接続できるように、ネットワーク設定をしておきます。

☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)」「メールメニュー」

異常通知のメールが送られてきたら

メール通知機能を「オン」に設定していて本機が異常／警告状態になったときには、次のメールが送付されます。

メールタイトル:EPSON Projector

1行目:異常が生じたプロジェクターのプロジェクター名

2行目:異常が生じたプロジェクターに設定されているIPアドレス

3行目以降:異常の内容

異常の内容は、1行に1つずつ記載されています。メッセージの示す内容は次表のとおりです。

異常/警告の対処方法は☛『取扱説明書』「インジケータの見方」をご確認ください。

メッセージ	原因
Internal error	内部異常
Fan related error	ファン異常
Sensor error	センサ異常
Lamp timer failure	ランプ点灯失敗
Lamp out	ランプ異常
Lamp cover is open.	ランプカバー開放状態
Internal temperature error	内部高温異常 (オーバーヒート)
High-speed cooling in progress	高温警告
Lamp replacement notification	ランプ交換勧告
No-signal	ノーシグナル 本機に映像信号が入力されていません。接続状態や、接続している機器の電源が入っているかを確認してください。

メッセージの最初に(+)や(-)が付きます。

(+):本機に異常が発生した場合

(-):本機の異常が対処された場合

EasyMPのネットワーク設定でSNMPの設定をしておくと、プロジェクターが異常／警告状態になったとき、設定したコンピュータに異常状態が通知されます。これにより、離れた場所で集中管理している状態でもプロジェクターの異常を知ることができます。



- SNMP による管理は、必ず、ネットワーク管理者などネットワークに詳しい人が行ってください。
- SNMP機能を使ってプロジェクターを監視するには、コンピュータ側にSNMPマネージャプログラムがインストールされている必要があります。
- SNMPを使った管理機能は、無線LANの「かんたんモード」では使用できません。
- 通知先のIPアドレスは2つまで登録できます。

SNMPの設定は、環境設定メニューのネットワーク設定画面で「SNMP」を選択して行います。☛ [『取扱説明書』](#)「[ネットワークメニュー](#) (EMP-1825のみ)」「[その他メニュー](#)」



PC Freeを使ったプレゼンテーション

ここでは、EMP SlideMaker2で作成したシナリオと、画像・動画ファイルをプロジェクターで投写するPC Free機能の操作方法を説明します。

PC Freeで投写できるファイルと保存の方法.....	44	シナリオの投写.....	53
•PC Freeで投写できるファイル.....	44	•シナリオの準備・編集.....	53
•ネットワークからコンパクトフラッシュカードに ファイルのコピーや削除をする.....	45	シナリオ簡易編集.....	53
•PC Freeの利用例.....	47	•シナリオの再生.....	54
USBストレージなどに保存した画像を投写.....	47	•プレゼンテーション中の操作.....	55
コンピュータを持ち込まずにPowerPoint ファイルのスライドショー.....	47	画像・動画ファイルの投写.....	56
PC Freeの基本操作.....	48	•画像・動画を投写する.....	56
•PC Freeの起動と終了.....	48	•フォルダ内のすべての画像・動画ファイルを 順番に投写する(スライドショー).....	57
PC Freeの起動方法.....	48	画像・動画ファイルの表示条件と操作モードを 設定する.....	58
PC Freeの終了方法.....	50		
•PC Freeの基本操作.....	51		
•画像を回転する.....	52		

PC Freeは、デジタルカメラやUSBストレージやコンパクトフラッシュカードに保存されたファイルをプロジェクターで投写できます。コンパクトフラッシュカードにはプロジェクターにセットしたままの状態です。ネットワーク経由でファイルをコピーしたり削除したりできます。☛ p.45



USBストレージでセキュリティ機能が付いている機種は、使用できないことがあります。

PC Freeで投写できるファイルは次のとおりです。

PC Freeで投写できるファイル

種類	ファイルタイプ (拡張子)	備考
シナリオ	.sit	SlideMaker2で作成されたシナリオファイルです。PowerPointファイルをそのまま変換したり、画像や動画を組み合わせて作成できます。シナリオの作成方法は☛ p. 53をご覧ください。 シナリオ作成時にBGM設定した音声(.wav)も再生できます。 EMP-1815/1715/1705/7950/7850/765/755/745/737、ELP-735/715/505に添付のEMP SlideMakerで作成したシナリオも投写できます。
画像	.bmp	解像度が1024×768を超えるものは投写できません。
	.gif	解像度が1024×768を超えるものは投写できません。
	.jpg	CMYKカラーモード形式、プログレッシブ形式、解像度が4608×7072を超えるものは投写できません。
	.png	解像度が1024×768を超えるものは投写できません。

種類	ファイルタイプ (拡張子)	備考
動画	.mpg	MPEG2 再生できる音声形式は、MPEG1レイヤー1/2です。リニアPCMとAC-3は再生できません。無音のMPEGコンテンツも再生できます。
	.mp4	MPEG4、H. 264/MPEG-4 AVC 再生できる音声形式はMPEG4AAC-LCです。
	.wmv	WMV8/9 再生できる音声形式は、WMAです。
DPOF▶▶	.mrk	DPOFのバージョンが1.10で、ファイル名がAUTPLAYx.mrk (xは0~9の数字)のもののみ投写できます。



- デジタル著作権管理(DRM)がかかっているファイルは投写できません。
- 拡張子が「.jpeg」のJPEGファイルと「.mpeg」のMPEGファイルは投写できません。
- JPEGファイルの特性上、圧縮率が高いと画像がきれいに投写されないことがあります。
- 動画やBGMつきシナリオを再生する場合、アクセス速度が遅いUSBストレージ(高ビットレート再生のとき)を使用すると、正しく再生されなかったり、音飛びしたり音が出なくなったりすることがあります。
USBハードディスクを使用するときは、ACアダプタで電源供給することを推奨します。
- ご利用になるメディアは USB のカードリーダーを介して使用してください。また、一部のシステムファイルに対応できないことがありますので、Windows上でフォーマットしたメディアをお使いください。
- メディアはFAT16/32でフォーマットしてください。

ネットワークからコンパクトフラッシュカードにファイルのコピーや削除をする

プロジェクターを天吊りにしていたり、離れた場所にあってもコンパクトフラッシュカードをプロジェクターにセットしたままファイルのコピーや削除ができます。1台のコンピュータから1台のプロジェクターに対して操作できます。USBストレージへのコピーや削除はできません。

以下ではコンパクトフラッシュカードにファイルをコピーする方法を説明します。

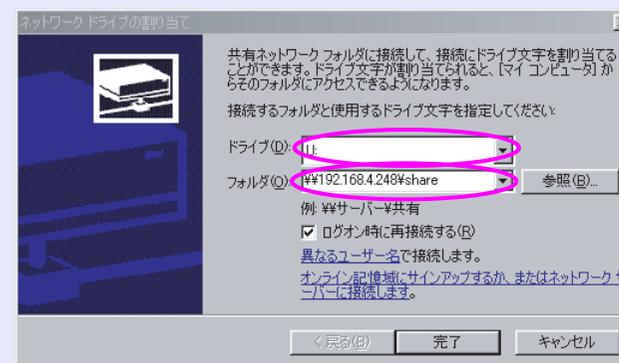
操作

コンパクトフラッシュカードへのファイル操作は、EasyMP待機画面 (☞ p. 50) が表示されている状態のときに行ってください。

Windowsの場合

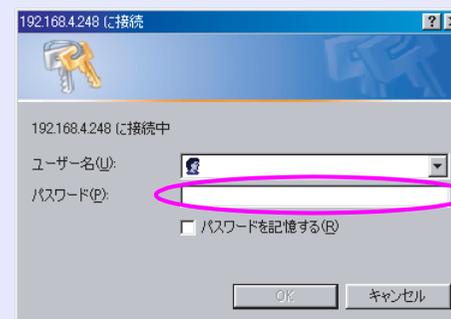
- 1 コンピュータで「マイコンピュータ」-「ネットワークドライブの割り当て」を開きます。

- 2 「ドライブ」に空いているドライブ名を入力し、「フォルダ」に¥¥プロジェクターのIPアドレス¥share と入力して「完了」をクリックします。



CompactFlash フォルダが表示されます。

- 3 CompactFlash フォルダをダブルクリックして、パスワードにプロジェクターで設定した「ネットワークドライブパスワード」を入力し、「OK」をクリックします。



- 4 目的のフォルダまたはファイルをコンパクトフラッシュカードにコピーします。



Macintoshの場合

- 1 「Finder」アイコンをクリックします。
- 2 「移動」メニューから「サーバへ接続」を選択します。
- 3 「サーバへ接続」ダイアログのアドレス欄に「smb:// プロジェクターのIPアドレス/CompactFlash」と入力します。



- 4 「接続」をクリックします。

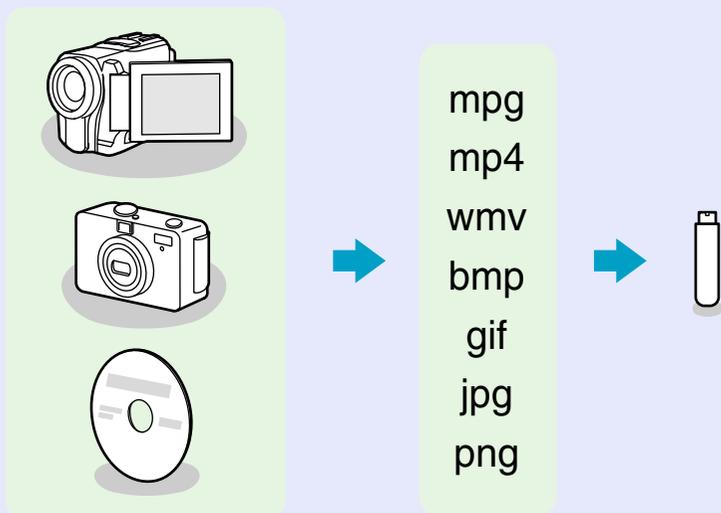


- インターネットエクスプローラーからも同様にプロジェクターに接続してコンパクトフラッシュカードに書き込みができます。書き込むデータのフォルダ名は半角英数字にしてください。
- 「Web 制御パスワード」が設定されている場合は、ダイアログが表示されるので、ユーザー名、「Web制御パスワード」を入力してプロジェクターと接続してください。



PC Freeの利用例

■ USBストレージなどに保存した画像を投写



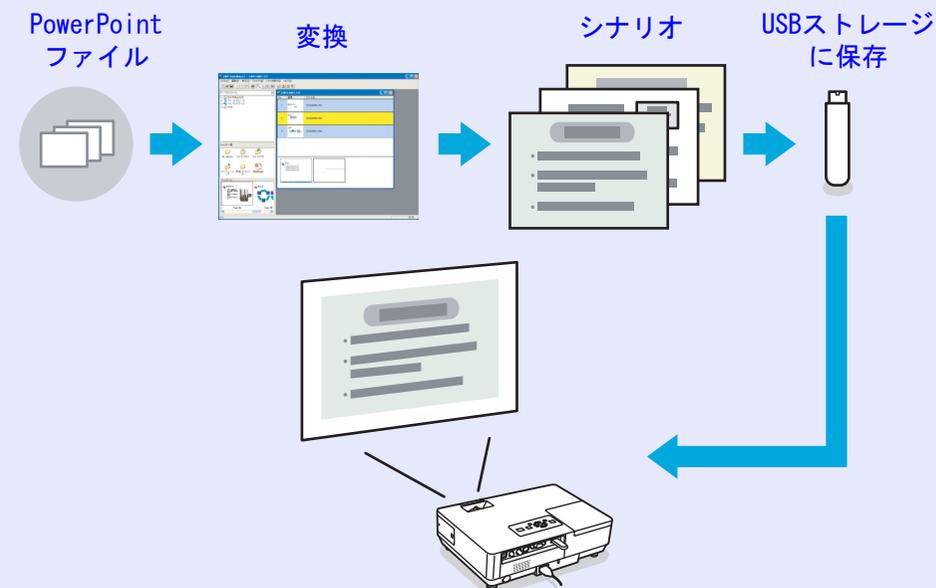
投写する画像・動画ファイルの再生方法は以下の2通りあります。動画ファイルの再生はコンピュータ上でほかのアプリケーションで動画を再生して投写するよりも滑らかに再生できます。

■例1: 複数の画像を用意して連続再生する(スライドショー) [☞ p.57](#)

■例2: 画像ファイルや動画ファイルをひとつひとつ選んで投写する
[☞ p.58](#)

■ コンピュータを持ち込まずに PowerPoint ファイルのスライドショー

PowerPointファイルをEMP SlideMaker2でシナリオ形式に変換し、USBメモリやコンパクトフラッシュカードに保存しておけばコンピュータを持ち込まずにPowerPointのスライドショーを投写できます。



変換時に投写するファイルの再生方法を以下のように設定することができます。

■例1: PowerPointファイルをそのままシナリオに変換して、投写する

☞ 「PowerPointファイルをシナリオにするには」 [p.62](#)

☞ 「シナリオの投写」 [p.53](#)

■例2: プレゼンテーションを自動再生(オートラン)に設定する

☞ 「シナリオの転送」 [p.73](#)

■例3: BGMを付けてプレゼンテーションを投写する [☞ p.65](#)

PC Freeでは、デジタルカメラの画像ファイルやUSBストレージやコンパクトフラッシュカード内のシナリオ・画像・動画ファイルを再生し、投写できます。

ここでは、PC Freeの基本的な使用方法について説明します。

PC Freeの起動と終了

■ PC Freeの起動方法

操作

① プロジェクターに、以下のいずれかの機器をセットします。

- デジタルカメラまたはUSBストレージ (☞『取扱説明書』「USB機器の接続」)
- USBマルチカードリーダー(メモリカードをセットした状態) (☞『取扱説明書』「USB機器の接続」)
- コンパクトフラッシュカード (☞『取扱説明書』「カードのセットと取り出し(EMP-1825のみ)」)

②

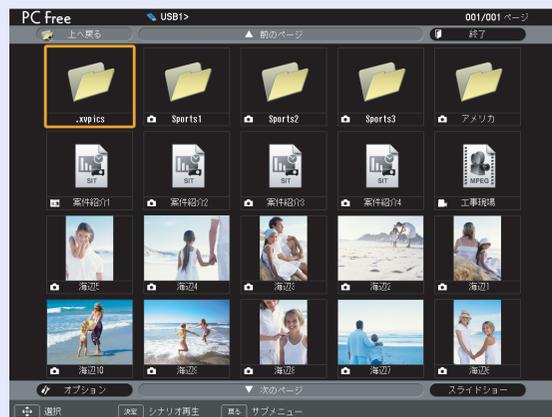
リモコンの[EasyMP]ボタンを押すと、次の EasyMP 待機画面が表示されます。

複数のUSB機器をセットしている場合は、待機画面にUSBストレージやコンパクトフラッシュカードのアイコンが複数表示されます。



3 リモコンの[]ボタンを傾けて、投写する目的のアイコンにカーソルを合わせ、[決定]ボタンを押します。

PC Freeが起動してUSBストレージまたはコンパクトフラッシュカードの内容が表示されます。



JPEGファイルやMPEGファイルはサムネイル表示(ファイルの内容が小さい画像で表示)されます。それ以外のファイルとフォルダはアイコン表示されます。

サムネイル表示できないファイルは以下のアイコンで表示します。

アイコン	ファイル種類	アイコン	ファイル種類
	シナリオファイル		JPEGファイル
	デジタルカメラ用フォーマット		PNGファイル
	MPEGファイル		電子証明書ファイル
	WMVファイル		
	BMPファイル		
	GIFファイル		



- オートランの設定をしたシナリオが USB ストレージにある場合は、最優先でそのシナリオが自動的に再生されます。再生を中止したい場合は、リモコンの[戻る]ボタンを押します。
- プロジェクターとデジタルカメラ、プロジェクターとUSBストレージが接続されていると、次の画面が表示されます。

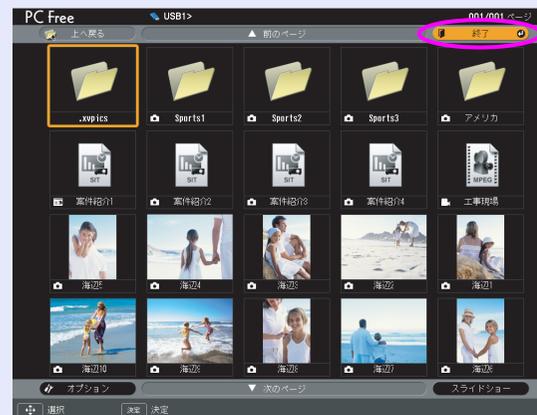


- JPEG ファイルによっては、サムネイル表示に切り替えてもサムネイルが表示できないことがあります。その場合はファイルアイコンが表示されます。

■ PC Freeの終了方法

操作

- 1 リモコンの[⊙]ボタンを上に向けて「終了」ボタンにカーソルを合わせます。



- 2 リモコンの[決定]ボタンを押します。
PC Freeが終了し、次の待機画面が表示されます。



- ③ デジタルカメラまたはUSBストレージの電源を切るなどしてから、プロジェクターのUSB TypeA端子から取り外します。

コンパクトフラッシュカードを使っているときは、カードスロットのアクセスランプの状態を確認してカードを取り出します。



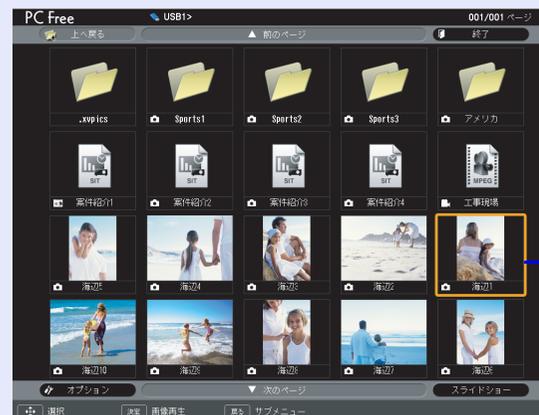
PC Freeを終了しEasyMP待機画面が表示された状態で、USBストレージを差し込んだままのときに、再度PC Freeを起動するには、USBストレージを取り外し、再度差し込んでください。

PC Freeの基本操作

以下ではPC Freeでのシナリオ、画像、動画の再生などをする手順を説明します。

操作

- ① リモコンの[]ボタンを傾けて、操作の対象となるファイルまたはフォルダにカーソルを合わせます。



カーソル

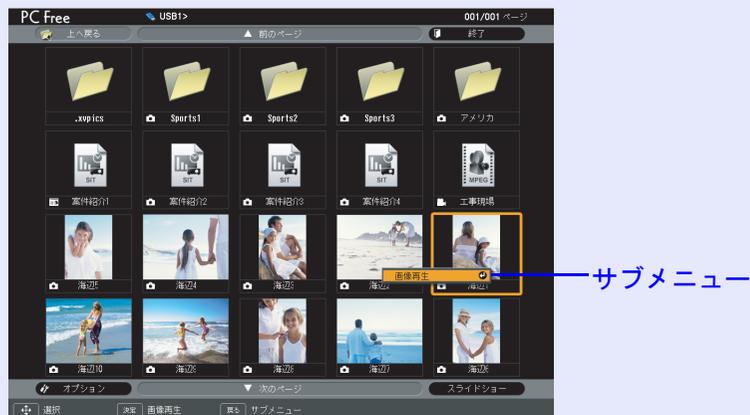


現在表示中の画面にすべてのファイルやフォルダが表示しきれていない場合は、リモコンの[]ボタンを押すか、「次のページ」ボタンにカーソルを合わせてリモコンの[決定]ボタンを押します。

前の画面に戻る場合は、リモコンの[]ボタンを押すか、「前のページ」ボタンにカーソルを合わせてリモコンの[決定]ボタンを押します。



- ② リモコンの[決定]ボタンを押します。
サブメニューが表示されます。



- ③ 表示されたサブメニューから目的の項目を選択して、リモコンの[決定]ボタンを押します。

フォルダを選択した場合

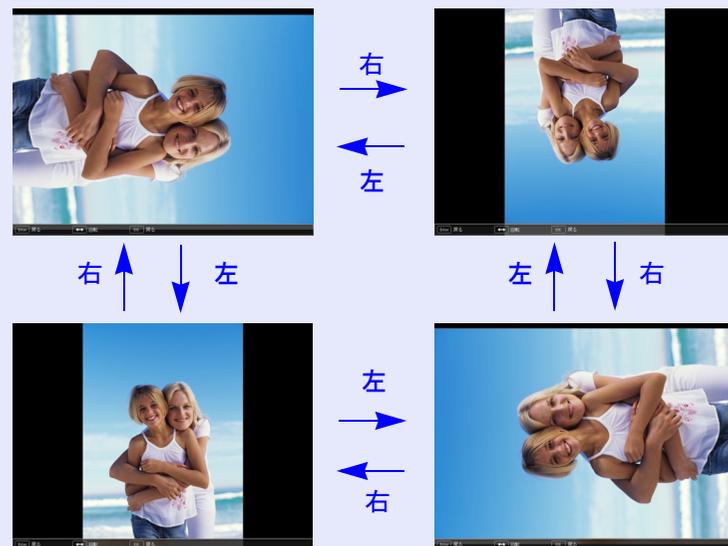
フォルダを開く	フォルダを開いてフォルダ内のファイルを表示します。フォルダを開いた画面で、「上へ戻る」を選択して[決定]ボタンを押すとフォルダを開く前の画面に戻ります。
スライドショー再生	フォルダ内の画像ファイルや動画ファイルを順次再生します。☞ p. 57
オプション	オプション設定画面を表示します。画像ファイルや動画ファイルを順次再生するスライドショーの動作を設定したりします。☞ p. 58

画像を回転する

PC Freeで再生したJPEG形式の画像を90°単位で回転できます。スライドショー実行時に再生されるJPEG形式の画像も回転できます。次の手順でJPEG形式の画像を回転します。

操作

- ① JPEG形式の画像またはシナリオを再生するか、スライドショーを実行します。
JPEG形式の画像の再生 ☞ p. 56
シナリオの再生 ☞ p. 53
スライドショーの実行 ☞ p. 57
- ② JPEG形式の画像が再生されたら、リモコンの[⊙]ボタンを左右に傾けます。
[⊙]ボタンの傾ける方向と画像の回転は次のとおりです。



ここでは、USBストレージやコンパクトフラッシュカードに格納したシナリオの再生方法とシナリオ再生中の操作方法について説明します。

シナリオの準備・編集

再生するシナリオは、事前にEMP SlideMaker2で作成し、「シナリオ転送」機能でプロジェクターにセットしているコンパクトフラッシュカードやUSBストレージに転送して格納しておきます。

☞ p. 73



シナリオ転送時にオートランや繰り返し投写の設定ができます。☞ p.73

シナリオ簡易編集

USBストレージやコンパクトフラッシュカードに格納したシナリオに対して、スライドの投写する順番を変更したり、各スライドの表示・非表示を編集したりできます。

操作

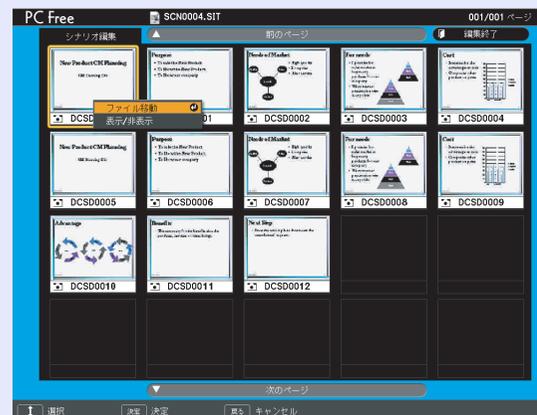
1 リモコンの[]ボタンを傾けて、編集するシナリオアイコンにカーソルを合わせ[戻る]ボタンを押します。

2 「シナリオ編集」を選択して[決定]ボタンを押します。

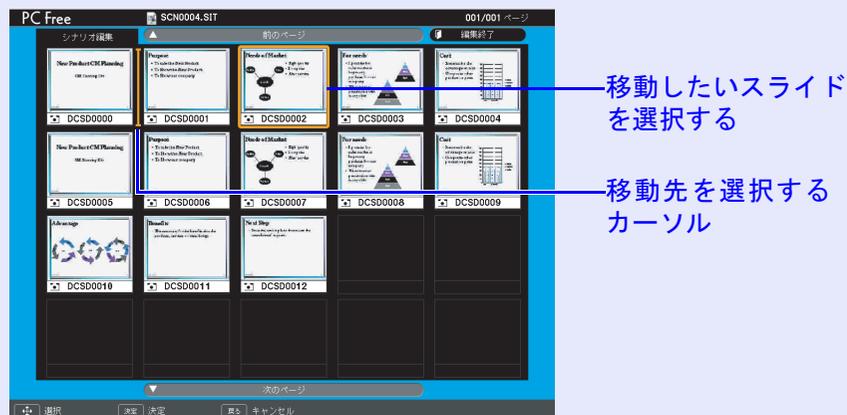


3 目的のスライドにカーソルを合わせ、[戻る]ボタンを押します。

目的のスライドにカーソルを合わせます。
スライドの順番を入れ替えるとき→手順4へ進む
スライドを非表示にするとき→[決定]ボタンを押します。
スライドの順番を入れ替えるか、表示/非表示とすることを
選択して[決定]ボタンを押します。



- ④ カーソルを移動先に合わせ、リモコンの[決定]ボタンを押します。



- ⑤ 編集が終了したら、リモコンの[決定]ボタンを上に向けて「編集終了」ボタンにカーソルを合わせて、リモコンの[決定]ボタンを押します。

編集した内容はコンパクトフラッシュカードやUSBストレージがプロジェクターにセットされている間だけ有効です。

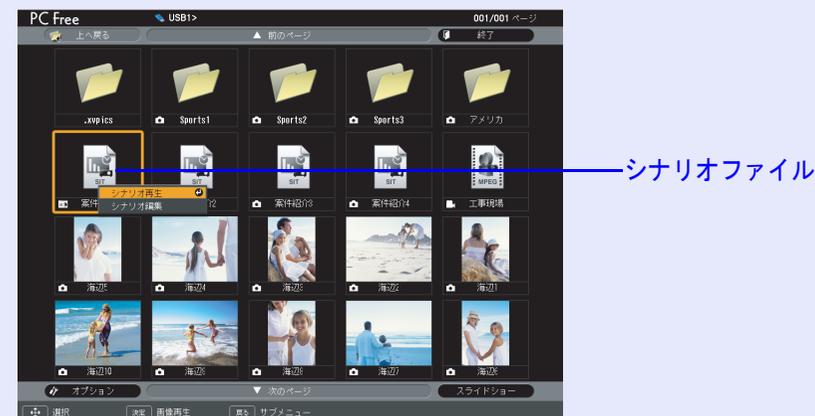
シナリオの再生

操作

- ① PC Freeを起動します。☞ p.48
USBストレージの内容が表示されます。

- ② リモコンの[決定]ボタンを傾けて、再生するシナリオファイルにカーソルを合わせます。

- ③ リモコンの[決定]ボタンを押します。



- ④ 「シナリオ動作」が「自動」に設定されている場合は最後まで再生すると、ファイル一覧表示に戻ります。繰り返し設定がされているときは、最後まで再生すると最初から再生を繰り返します。

「シナリオ動作」が「手動」に設定されている場合や、中止、停止を行うには、次の「プレゼンテーション中の操作」をご覧ください。



- シナリオ再生中、JPEG形式の画像が投写されているときは、画像を回転できます。☞ p.52
- シナリオに含まれる動画を再生中に早送り、早戻し、一時停止が行えます。☞ p.57
- シナリオのスライド切り替え時間の設定は、EMP SlideMaker2の「シナリオ動作」で設定できます。☞ p.77



プレゼンテーション中の操作

シナリオ再生中は、リモコンで次の操作ができます。

画面切り替え	[決定]またはページ[⇩]ボタンを押すと、次の画面に進みます。 ページ[⇧]ボタンを押すと、前の画面に戻ります。
再生の中止	[戻る]ボタンを押すと、「シナリオ再生を終了しますか？」とメッセージが表示されます。「終了する」ボタンを選択して[決定]ボタンを押すと終了します。「戻る」ボタンを選択して[決定]ボタンを押すと再生を続けます。

プロジェクター本体の次の機能はPC Freeでシナリオや画像ファイルを投写しているときも同様に使えます。

- 静止
- A/Vミュート
- Eズーム

各機能の詳細  『取扱説明書』「静止機能」、「A/Vミュート機能」、「Eズーム機能」

デジタルカメラの画像ファイルやUSBストレージやコンパクトフラッシュカード内の画像・動画ファイルをPC Freeで投写するには、次の2通りの方法があります。

- 画像・動画ファイルの投写
1つのファイルの内容を再生して投写する機能です。
- フォルダ内の画像・動画ファイルの順次投写(スライドショー)
フォルダ内のファイルの内容を、順番に1つずつ再生して投写する機能です。

注意

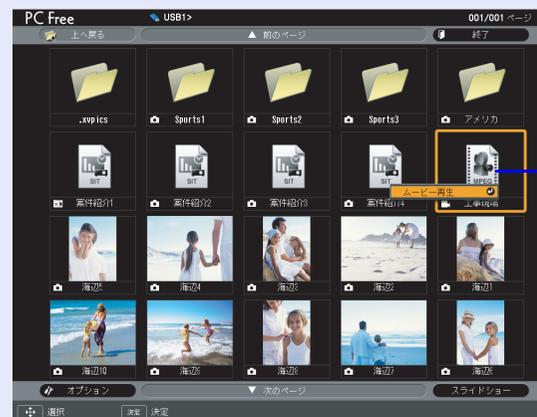
動画投写時は頻繁にUSBストレージにアクセスします。そのときにUSBストレージの接続を外さないでください。PC Freeに異常が発生する場合があります。

画像・動画を投写する

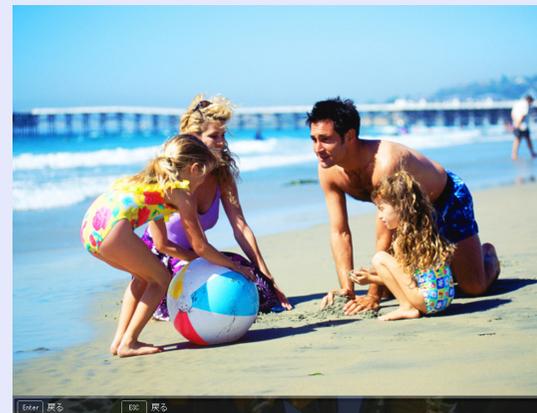
操作

- 1 PC Freeを起動します。☞ p.48
接続しているデジタルカメラやUSBストレージやコンパクトフラッシュカードの内容が表示されます。
- 2 リモコンの[⊙]ボタンを傾けて、投写する画像ファイルまたは動画ファイルにカーソルを合わせます。

- 3 リモコンの[決定]ボタンを押します。
画像または動画の再生が始まります。



- 4 画像または動画の投写中にリモコンの[決定]ボタンまたは[戻る]ボタンを押すと、ファイル一覧表示に戻ります。





- JPEG 形式の画像を投写しているときは、画像を回転できます。☞ p.52
- 動画再生中は、リモコンで次の操作が行えます。
 早送り:[◀]ボタンを右に傾ける
 早戻し:[▶]ボタンを左に傾ける
 静止(一時停止):[⏸]ボタンを下に傾ける
 早戻し/早送りスピードは3段階あり、ボタンを押すたびに変わります。
 通常の再生に戻るには[決定]ボタンを押します。
 早送り・早戻し・静止中は音声は出ません。

フォルダ内のすべての画像・動画ファイルを順番に投写する(スライドショー)

フォルダ内の画像・動画ファイルを順番に1つずつ投写できます。この機能を「スライドショー」と呼びます。以下の手順でスライドショーを実行します。



繰り返して投写したり画面切替時の表示に効果をつけるなどの表示条件を設定できます。スライドショーで動画・画像ファイルを自動的に切り替えて表示するには、PC Freeのオプションで表示時間設定を「なし」以外に設定してください。初期設定:なし ☞ p.58

操作

1

PC Freeを起動します。☞ p.48

接続しているデジタルカメラやUSBストレージやコンパクトフラッシュカードの内容が表示されます。

2

リモコンの[◀]ボタンを傾けて、スライドショーを実行するフォルダにカーソルを合わせます。

3

スライドショーが実行され、フォルダ内の画像・動画ファイルが順に1つずつ投写されます。

最後まで投写すると、自動的にファイル一覧表示に戻ります。オプション画面で「繰り返し再生」を「ON」に設定しているときは、最後まで投写すると最初から投写を繰り返します。☞ p.58

シナリオと同様、スライドショー投写中は次画面に送る、前画面に戻す、再生を中止することができます。

☞ 「プレゼンテーション中の操作」 p.55



オプションで表示時間設定を「なし」に設定している場合、スライドショー再生を実行しても自動的にファイルが切り替わりません。リモコンの[決定]または[⏸]ボタンを押して、次のファイルを投写します。



PC Freeで操作モードと画像・動画ファイルをスライドショー再生する場合の表示条件を設定できます。

操作

1 リモコンの[]ボタンを傾けて、表示条件を設定するフォルダにカーソルを合わせます。

2 各項目を設定します。

変更したい項目の設定にカーソルを合わせ、リモコンの[決定]ボタンを押すと、設定が有効になります。各項目の詳細は次の表のとおりです。



表示順序設定	表示するファイルの順番を設定します。ファイルの名前順、更新日順を昇降順で選択できます。
繰り返し再生	繰り返しスライドショーを実行するかを設定します。
表示時間設定	スライドショー再生で、1つのファイルを表示する時間を設定します。0~60秒までの設定ができます。0秒に設定したときは、自動送りは無効となります。
画面切替効果	ファイルの内容を表示するときの効果を設定します。

3

リモコンの[]ボタンを上を傾けて「OK」ボタンにカーソルを合わせ、[決定]ボタンを押します。

設定が適用されます。

設定を適用したくない場合は、「キャンセル」ボタンにカーソルを合わせて、[決定]ボタンを押します。

シナリオの準備 (EMP SlideMaker2の使い方)

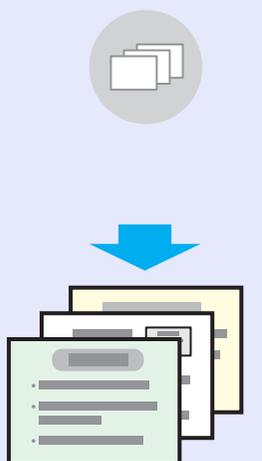
ここでは、シナリオの作成、転送方法について説明しています。

シナリオの概要.....	60	•シナリオを編集する	72
シナリオに組み込めるファイル.....	61	ファイルやスライドを追加する	72
PowerPointファイルをシナリオにするには.....	62	スライドを削除する	72
SlideMaker2を起動しないで一括変換する.....	63	スライドの順番を入れ替える	72
SlideMaker2を起動して変換する	65	シナリオの転送	73
シナリオ作成の流れ.....	65	こんなときには	75
•シナリオのプロパティを設定する	65	•コンピュータ上でシナリオの投写状態を	
•PowerPointファイルをシナリオに組み込む	67	確認する	75
PowerPointファイルの全スライドを組み込む....	68	•アニメーションを設定する	76
サムネイルを確認しながら必要な		•スライドのアニメーションを設定する	76
スライドだけを組み込む.....	70		
•画像や動画ファイルをシナリオに組み込む	71		

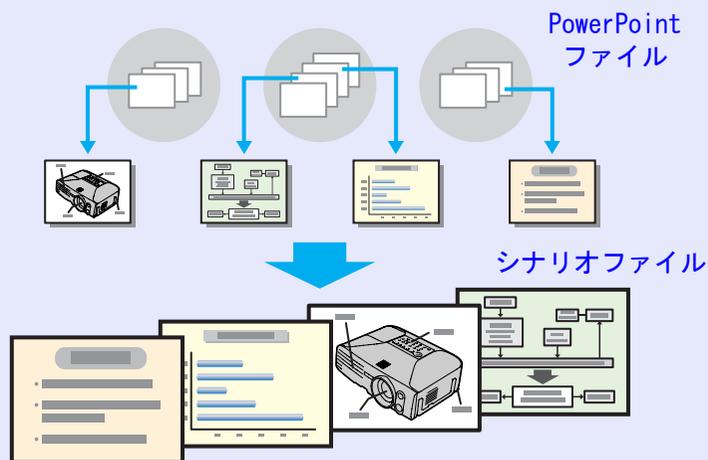
シナリオとは、PowerPointファイルや画像・動画ファイルを組み合わせ、投写する順番に並べて1つのファイルとして保存したもので、EMP SlideMaker2で作成します。

シナリオにすることで、元となるファイルを編集せずに、必要な部分を抽出、並び替えて、簡単に、そして効率的にプレゼンテーション資料を準備できます。

SlideMaker2を起動しないで一括変換する



SlideMaker2を起動して変換する



作成したシナリオは、コンピュータにセットしたUSBストレージやコンパクトフラッシュカードに転送して格納します。そのUSBストレージやコンパクトフラッシュカードをプロジェクターにセットして、プロジェクターのPC Free機能でシナリオを投写します。

USBストレージの接続 [☛『取扱説明書』「USB機器の接続」](#)



EMP SlideMaker2はコンピュータにインストールして使います。

EMP SlideMaker2のインストール方法 [☛『無線LANかんたん接続ガイド』「EasyMP Softwareのインストール」](#)

PowerPointファイル、画像ファイル、動画ファイルを作成

コンピュータでの作業



EMP SlideMaker2

EMP SlideMaker2でシナリオに変換する方法は2通りあります。

- デスクトップ上のEMP SlideMaker2アイコンへPowerPointファイルをドラッグ&ドロップして変換する [☛ p.67](#)
- SlideMaker2を起動して変換する [☛ p.65](#)

コンピュータでの作業



シナリオの転送 [☛ p.73](#)

プロジェクターでの作業



PC Free

シナリオの投写 [☛ p.53](#)

シナリオとして、1つのファイルに組み合わせることができるファイルは次のとおりです。

種類	ファイルタイプ (拡張子)	備考
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/ 2002/2003
	.pptx	Microsoft PowerPoint 2007
画像	.bmp	解像度が1024×768を超えるものは再生できません。
	.jpg	バージョンを問いません。ただし、CMYKカラーモード形式、プログレッシブ形式のものは再生できません。
動画	.mpg	MPEG2-PS 再生可能なサイズが最大720×576までで、DVDと同じ(シーケンスヘッダがGOPごとに配置されている)形式でないと再生できません。 再生できる音声形式は、MPEG1レイヤー2です。リニアPCMとAC-3は再生できません。
音声	.wav	PCM、22.05/44.1/48.0kHz、8/16ビット



- PowerPointの「スライドショー」メニューで設定した画面切り替えの効果とアニメーションのうち、シナリオにも反映されるものは次のとおりです。

•スライドイン	•ブラインド	•ボックス
•チェッカーワイプ	•クロール	•ディゾルブ
•ピーク	•ランダムストライプ	•スパイラル
•スプリット	•ストレッチ	•ストリップ
•ターン	•ワイプ	•ズーム

 上記以外の画面切り替えの効果は「カット」に、アニメーションは「規定のアニメーション(デフォルト:カット)」に置き換えられます。☛ p.76
- 左記の表にある画像・動画ファイルをファイル単独で再生したい場合は、シナリオにする必要はありません。USBストレージにファイルをそのまま保存したあとで、プロジェクターにセットすればPC Free機能で直接再生して投写できます。☛ p.56

本機以外のプロジェクターの同梱ソフトで作成したシナリオについて、本機のEMP SlideMaker2で開くことができるものとできないものは次表のとおりです。

プロジェクター	ソフト	本機のEMP SlideMaker2で開く
EMP-1815/1825 EMP-1715/1705 EMP-7950/7850 EMP-835 EMP-765/755/745/737 ELP-735	EMP SlideMaker2	○
ELP-8150/8150NL	EMP Scenario	×
ELP-715/505	EMP SlideMaker	×

PowerPointファイルをシナリオにするには、次の4つの方法があります。PowerPointファイルをそのまま利用したい場合は、1または2の方法で作成します。

1 EMP SlideMaker2を起動しないで一括変換

PowerPointファイルの全スライドを一括してシナリオに変換できます。☛ 「SlideMaker2を起動しないで一括変換する」
p. 63

2 ファイル一覧からPowerPointファイルを組み込む

PowerPointファイルを一括して作成したシナリオに後から画像ファイルや動画ファイルも1つのシナリオに変換できます。☛ 「SlideMaker2を起動して変換する」 p. 65

3 サムネイルから必要なスライドだけを組み込む

PowerPointファイルの必要なスライドだけを選択してシナリオに変換します。☛ p. 65



- 1～2の方法で作成した場合、PowerPointで設定した次のアニメーションはシナリオにも反映されます。
 - スライドイン •ブラインド •ボックス
 - チェッカーワイプ •クロール •ディゾルブ
 - ピーク •ランダムストライプ •スパイラル
 - スプリット •ストレッチ •ストリップ
 - ターン •ワイプ •ズーム
- 上記以外のアニメーションは「規定のアニメーション」で設定したアニメーション(デフォルト:カット)に置き換えられます。☛ p.76
- 1の方法で作成したシナリオの画質は「最高画質」「高画質」「標準」のうちの「標準」になります。より高い画質でシナリオを作成したい場合は、2～3の方法で作成してください。

1～3の方法の違いをまとめると以下のようになります。

	画質	アニメーションの反映	シナリオ転送
1	「標準」固定	反映される	引き続き操作※1
2	「最高画質」「高画質」「標準」から選択可	反映される	引き続き操作※1
3	「最高画質」「高画質」「標準」から選択可	反映されない	あとで操作※2

※1 シナリオ作成が完了すると自動的にシナリオ転送画面が表示されます。

※2 シナリオ作成が終わったら、「シナリオの転送」☛ p. 73 を行ってください。

EMP SlideMaker2を起動せずに簡単にシナリオを作成する方法を説明します。



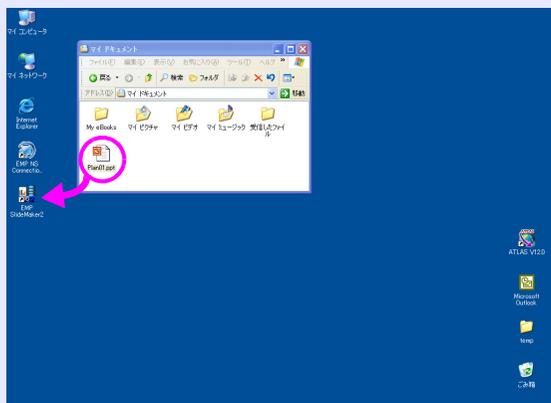
- EMP SlideMaker2を起動していると実行できません。EMP SlideMaker2を終了してから実行してください。
- シナリオに組み込んだあとも PowerPoint で設定したアニメーションが保持され、PC Freeで投写する際にアニメーションが有効に働きます。☞ p.62

操作

1 コンピュータにシナリオを保存する USB ストレージまたは、コンパクトフラッシュカードをセットします。

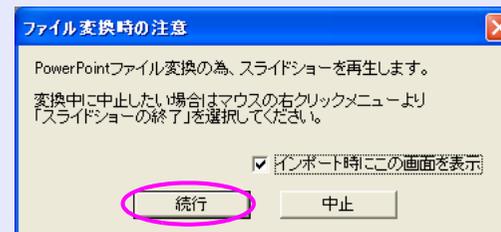
2 PowerPoint ファイルのアイコンを、デスクトップ上の EMP SlideMaker2 のプログラムアイコン上へドラッグ&ドロップします。

PowerPoint ファイルを複数選択してシナリオに一括変換することはできません。目的のファイルを1つだけ選択します。

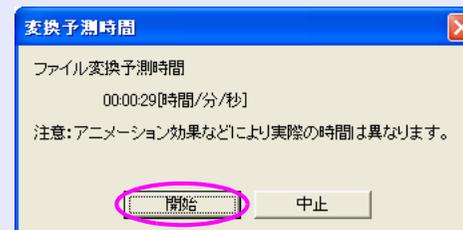


EMP SlideMaker2が起動します。

3 メッセージを確認し、「続行」ボタンをクリックします。



4 メッセージを確認し、「開始」ボタンをクリックします。



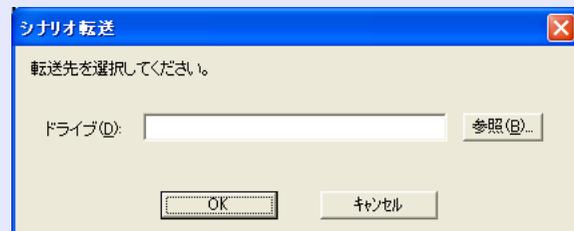
シナリオへの変換が始まります。変換中はスライドショーが表示されています。途中でスライドショーを終了させるとシナリオは作成されずに終了します。

5 スライドショーが最後まで表示されたら、クリックして終了します。

シナリオの転送先を指定するダイアログが表示されます。



- ⑥ USB ストレージまたは、コンパクトフラッシュカードがセットされているドライブとフォルダを選択して「OK」ボタンをクリックします。



続いて、「シナリオの転送」☞ p. 73の手順3に進んでください。



ドラッグ&ドロップ操作で作成したシナリオには自動的に「Scnxxxx」(xxxxは数字)という名前が付きます。



シナリオを作成する前に、次の点を確認してください。

- PowerPoint、画像・動画などの組み合わせるデータは、あらかじめ作成しておきます。
- 前述の「シナリオに組み込めるファイル」に記載されているファイル以外は使用できません。☞ p.61

■ シナリオ作成の流れ

シナリオの作成は、次の流れで行います。

EMP SlideMaker2を起動し、シナリオのプロパティ
(シナリオ名や背景色、画質など)を設定します。☞ p.65



シナリオで使うファイルをシナリオに組み込みます。
☞ 「PowerPointファイルをシナリオに組み込む」 p.67
☞ 「画像や動画ファイルをシナリオに組み込む」 p.71



組み込んだファイルの順番を入れ換えるなどして、シナリオ
を完成させます。☞ p.72



シナリオが完成したら、「シナリオ転送」を行います。☞ p.73

シナリオのプロパティを設定する

操作



1 コンピュータで Windows を起動し、「スタート」-「プログラム」(または「すべてのプログラム」)-「EPSON Projector」-「EMP SlideMaker2」の順に選択します。

EMP SlideMaker2 が起動し、シナリオのプロパティが表示されます。



2 次の表を参照して各項目を入力し、「OK」ボタンをクリックします。

項目	設定内容
シナリオ名(P)	COMPLAN01
作業用フォルダ(D)	C:\Documents and Settings\user\My Doc
BGMを設定する(W)	<input type="checkbox"/>
背景色	色(C): [黒色]
画質	<input checked="" type="radio"/> 最高画質(N) 約700KByte/1セル <input type="radio"/> 高画質(H) 約350KByte/1セル <input type="radio"/> 標準(S) 約100KByte/1セル



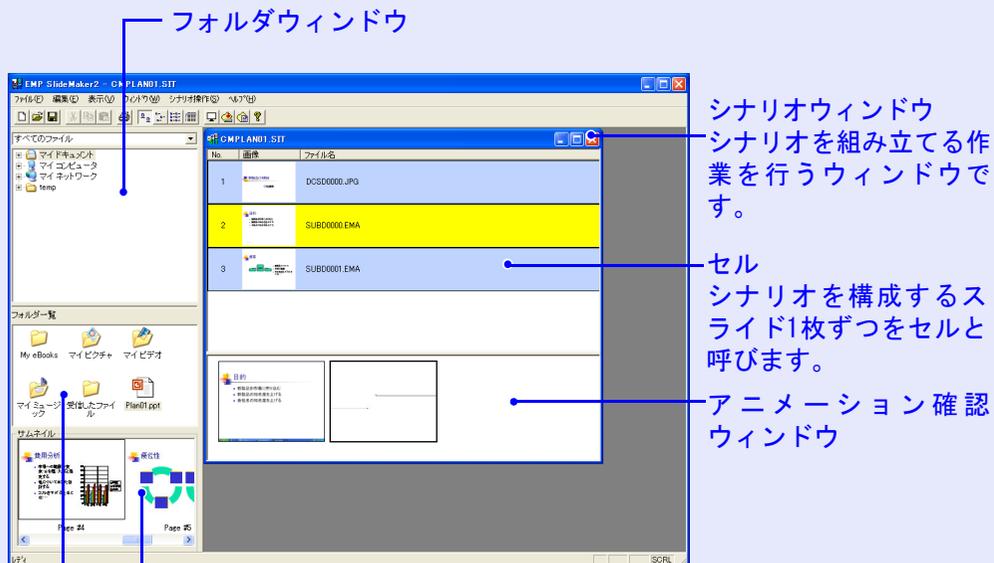
シナリオ名	作成するシナリオのファイル名を入力します。必ず入力してください。アルファベットの大文字と数字を8文字まで入力できます。次項の作業用フォルダのディレクトリ名と合わせて127文字以内になるようにしてください。
作業用フォルダ	シナリオ作成時の作業用フォルダをどこに作成するかを指定します。なお、作業用フォルダ名はシナリオ名と同名になります。
BGMを設定する	シナリオ再生中にBGMを流したいときにチェックマークを付けます。チェックマークを付けると、音声ファイル(WAVE形式)を選択する画面が表示されます。この画面で、BGMとして使用するファイルを選択します。 音声ファイル選択後、右側の「▶」ボタンをクリックすると、選択した音声ファイルが再生されます。 「■」ボタンをクリックすると再生を停止します。
背景色	シナリオ中の画像データの背景を選択します。

画質	EMP SlideMaker2ではPowerPointファイルの各スライドがJPEGファイルに変換されて保存されます。この項目では、JPEGファイルに変換されるとき画質を選択します。 「最高画質」、「高画質」、「標準」の順に高画質で保存されます。「標準」に設定した場合は、他に比べて画質が粗くなります。「最高画質」、「高画質」を選択することをお勧めします。 なお、シナリオに直接JPEGファイルを組み込んだ場合は、この項目の設定にかかわらず、元のJPEGファイルの画質がそのまま適用されます。
----	--



設定した内容は、EMP SlideMaker2の「ファイル」-「プロパティ」で変更できます。

次の画面が表示されます。



フォルダウィンドウ

シナリオウィンドウ
シナリオを組み立てる作業を行うウィンドウです。

セル
シナリオを構成するスライド1枚ずつをセルと呼びます。

アニメーション確認ウィンドウ

サムネイルウィンドウ
ファイルウィンドウでクリックしたファイルの内容がサムネイルで表示されます。

ファイルウィンドウ
フォルダウィンドウで選択したフォルダ内のファイルが表示されます。

PowerPointファイルをシナリオに組み込む

PowerPointファイルは、次の2通りの方法でシナリオに組み込むことができます。組み込み方により、シナリオにしたときにPowerPointで設定したアニメーションが解除されます。

- PowerPointファイルを一括して組み込む  p. 68
シナリオに組み込んだ後もPowerPointで設定したアニメーションが保持され、PC Freeで投写する際にアニメーションが有効に働きます。
- サムネイルを確認しながら必要なスライドだけを選択して組み込む
必要なスライドだけを組み込んだ場合は、PowerPointで設定したアニメーションはすべて無効となります。  p. 70

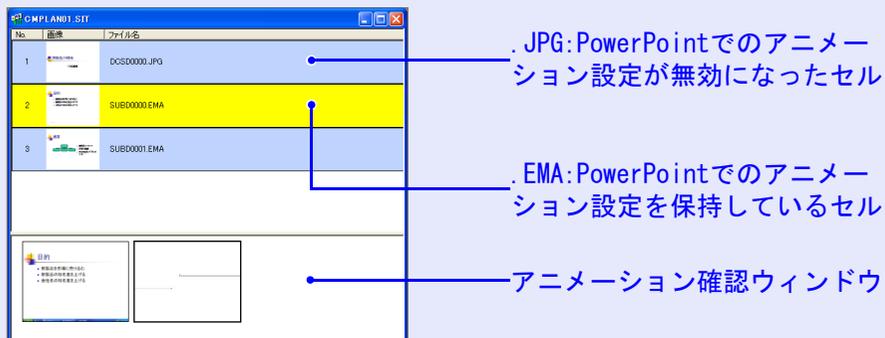


PowerPoint内に組み込まれた動画ファイルは、シナリオ上では再生できません。動画ファイルは個別に直接シナリオに組み込みます。



EMP SlideMaker2の各メニューの機能については、EMP SlideMaker2のヘルプをご覧ください。





- お使いのコンピュータにPowerPointがインストールされていない場合は、サムネイルを表示することはできません。
- アニメーションは、EMP SlideMaker2のプロパティ画面でも設定できますが、あらかじめPowerPointで設定したアニメーションの方が、シナリオ再生時の動作がなめらかです。PowerPointのスライドにアニメーションを設定したい場合は、PowerPointで設定することをお勧めします。画像にアニメーションを設定したい場合や、設定したアニメーションを保持せずに、シナリオに組み込んだスライドにアニメーションを設定したい場合は、EMP SlideMaker2のプロパティ画面で設定してください。☞ p.77

PowerPointファイルの全スライドを組み込む

ファイルウィンドウのPowerPointファイルをシナリオウィンドウにドラッグ&ドロップして作成します。シナリオ作成が完了すると、自動的にシナリオ転送画面が表示されてシナリオの転送ができます。

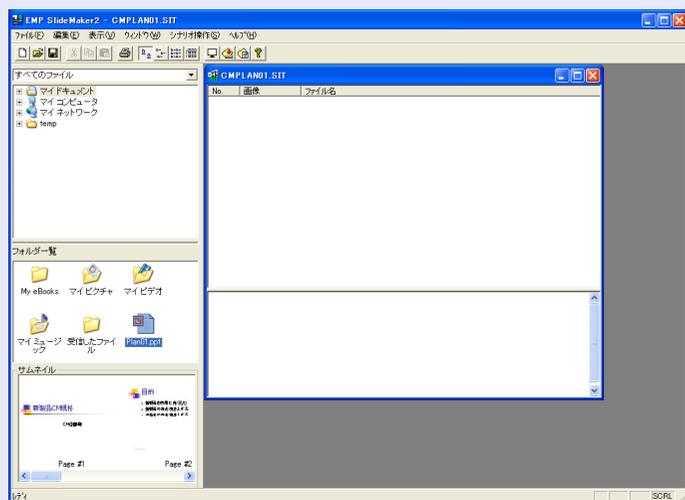
この方法で組み込むと、シナリオに組み込んだあとも、PowerPointで設定したアニメーションがそのまま有効になります。

操作

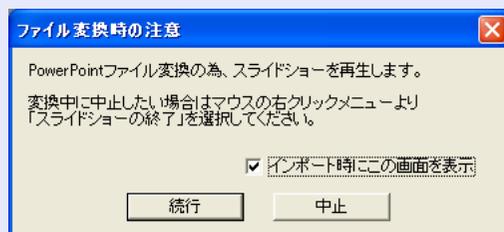
- ① コンピュータにシナリオを保存する USB ストレージやコンパクトフラッシュカードをセットします。
- ② コンピュータでWindowsを起動し、「スタート」-「プログラム」(または「すべてのプログラム」)-「EPSON Projector」-「EMP SlideMaker2」の順に選択します。
EMP SlideMaker2が起動し、シナリオのプロパティが表示されます。
- ③ シナリオのプロパティを設定します。☞ p.65
- ④ フォルダウィンドウで目的のPowerPointファイルが保存されているフォルダを選択します。



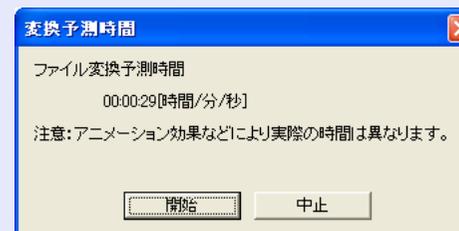
- 5 ファイルウィンドウからシナリオウィンドウにPowerPointファイルをドラッグ&ドロップします。
またはファイルウィンドウで目的のPowerPointファイルをダブルクリックします。



- 6 メッセージを確認し、「続行」ボタンをクリックします。



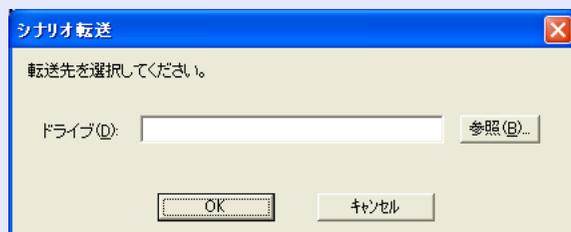
- 7 メッセージを確認し、「開始」ボタンをクリックします。



シナリオへの変換が始まり、自動的にスライドショーが実行されます。
スライドショーの途中でキーボードの[Esc]キーを押すと、スライドショーが中止されます。その場合、シナリオは作成されずに終了します。

- 8 スライドショーが終了したら、画面をクリックします。
シナリオの転送先を指定するダイアログが表示されます。

- 9 USB ストレージやコンパクトフラッシュカードがセットされているドライブとフォルダを選択して「OK」ボタンをクリックします。



続いて、「シナリオの転送」☞ p. 73の手順3に進んでください。



1つのPowerPointのファイルをそのまま1つのシナリオにする場合は、シナリオの簡易作成で行うこともできます。

☞ p.63

■ サムネイルを確認しながら必要なスライドだけを組み込む

PowerPointファイルから必要なスライドだけを選んでシナリオにするには、次の手順で組み込みます。ただし、この方法で組み込むと、PowerPointで設定したアニメーションが無効になります。

操作

- 1 ファイルウィンドウで目的のPowerPointファイルアイコンをクリックします。
- 2 シナリオに組み込むサムネイルをダブルクリックします。

目的のスライドがシナリオウィンドウに表示されます。

複数のスライドを選択して一度に組み込むには

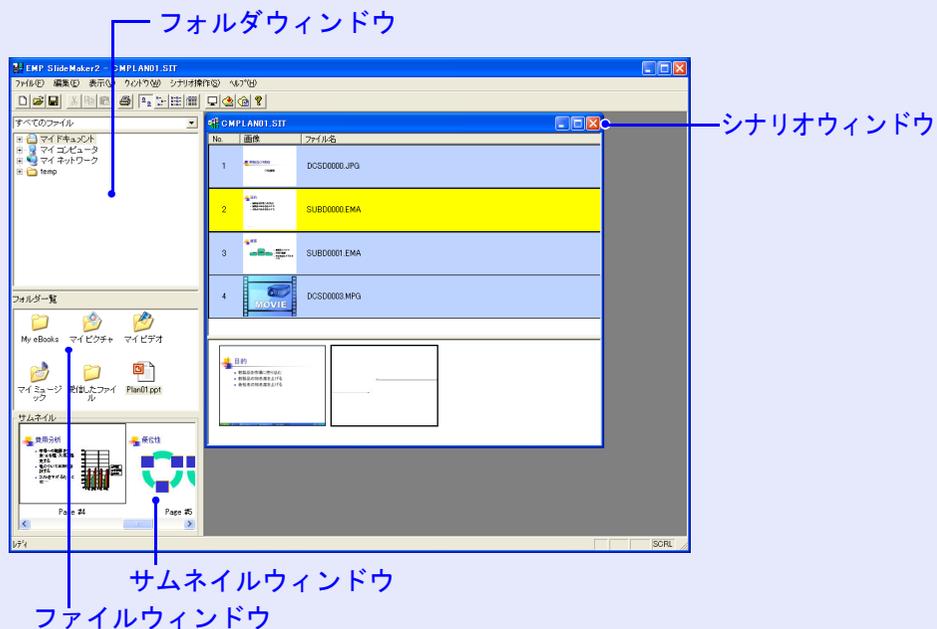
- (1) サムネイルウィンドウで、追加したいスライドを順次クリックしていきます。
クリックしたスライドはすべて選択されます。
選択したスライドをもう1度クリックすると、選択が解除されます。
- (2) 追加したいスライドをすべて選択したら、選択したスライドの1つをシナリオウィンドウの追加したい場所にドラッグ&ドロップします。
選択したスライドがすべてシナリオに追加されます。

続いて「シナリオの転送」☞ p. 73の手順3に進んでください。



画像や動画ファイルをシナリオに組み込む

画像ファイルや動画ファイルをシナリオに組み込みます。



- 2 ファイルウィンドウで画像ファイルのアイコンをクリックします。

画像ファイルの内容がサムネイルウィンドウに表示されます。
動画ファイルの場合は、アイコンがサムネイルウィンドウに表示されます。

- 3 ファイルウィンドウで、目的の画像ファイルのアイコンをダブルクリックします。

選択したファイルがシナリオウィンドウ内に表示され、シナリオに組み込まれます。

- 4 複数のファイルを一括して追加するには、キーボードの [Ctrl] キーを押したまま、追加したいファイルアイコンを順次クリックします。追加したいファイルをすべて選択したら、選択したファイルの1つをシナリオウィンドウの追加したい場所にドラッグ&ドロップします。

選択したファイルがすべてシナリオに追加されます。

操作

- 1 フォルダウィンドウで、目的のフォルダをクリックします。

ファイルウィンドウにフォルダ内のファイルが一覧で表示されます。



ファイルの選択を解除するには、アイコン外の白い領域をクリックします。

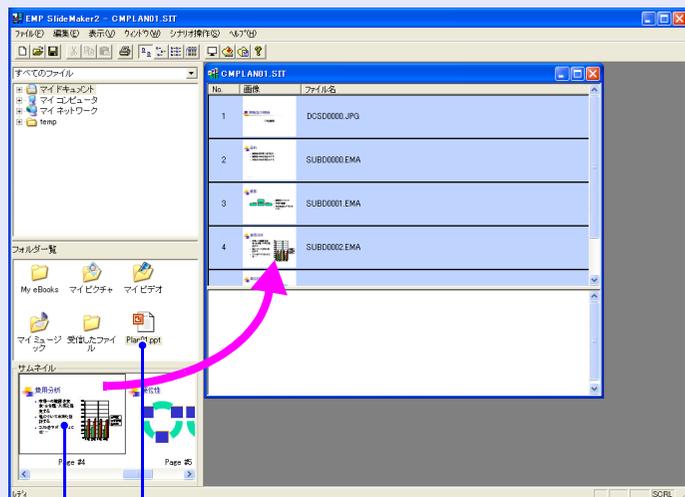
シナリオを編集する

PC Freeでは、シナリオウィンドウの上から順番に投与します。スライドやファイルを追加、削除したり順番を入れ替えたりしてシナリオを編集できます。

■ ファイルやスライドを追加する

操作

ファイルウィンドウに表示されているファイルや、サムネイルウィンドウに表示されているPowerPointのスライドを、シナリオウィンドウの追加したい場所にドラッグ&ドロップします。



目的のファイルやスライドをドラッグ&ドロップでシナリオウィンドウ内に追加することができます。

変更したシナリオはシナリオ転送します。

☞ p. 73の手順3に進んでください。

■ スライドを削除する

操作

削除したいセルでマウスを右クリックし、表示されたメニュー(ショートカットメニュー)で「クリア」または「切り取り」を選択します。

■ スライドの順番を入れ替える

操作

移動したいセルをシナリオウィンドウ内でドラッグ&ドロップして入れ替えます。

または、ショートカットメニューを表示し、「切り取り」を選択後、「貼り付け」を実行して入れ替えます。

変更したシナリオはシナリオ転送します。

☞ p. 73の手順3に進んでください。

作成したシナリオをプロジェクターで投写するには、EMP SlideMaker2の「シナリオ転送」でUSBストレージにシナリオを転送します。転送先にはコンピュータのUSB端子に接続しているハードディスクまたはUSBストレージを指定します。シナリオをプロジェクター起動時に自動的に投写したり、繰り返して投写するように設定することもできます。自動的に投写する機能を「オートラン」といいます。



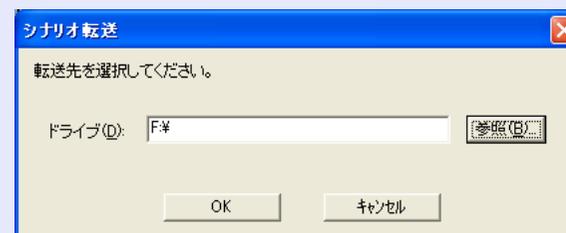
- 「シナリオ転送」を実行すると、シナリオファイルが「シナリオ名.sit」という名前で転送先に保存されます。また、シナリオ名と同名のフォルダが作られ、各画面が画質の設定に応じた画像ファイルに変換され、そこに保存されます。ただし、PC Free上ではシナリオと同名のフォルダは表示されません。
- 保存を行わずに「シナリオ転送」を実行した場合は、作業用フォルダ内にも「シナリオ名.sit」というファイルとシナリオ名と同名のフォルダが作られ、そこに各画面が画質の設定に応じた画像ファイルに変換され、保存されます。

操作

- 1 シナリオが完成したら、USBストレージをコンピュータにセットして「シナリオ操作」-「シナリオ転送」を選択します。

2

転送先のドライブを指定するダイアログボックスが表示されます。USBストレージがセットされているドライブとフォルダを選択して「OK」ボタンをクリックします。



3

確認メッセージが表示されますので、「OK」ボタンをクリックします。

シナリオが選択した場所に転送されます。



- 4 転送が終了すると、オートランの設定を行うか確認するメッセージが表示されます。オートランの設定をする場合は、「OK」ボタンをクリックして次の手順に進みます。設定をしない場合は、「キャンセル」ボタンをクリックすると終了します。



左側のシナリオファイルリストに、転送先ドライブ内のすべてのシナリオファイルが「フォルダ名/ファイル名」の形式で表示されます。



- 5 オートランを行う場合

プロジェクターの電源を入れたときに、シナリオを自動投写する場合は、シナリオファイルリストで目的のシナリオ名をクリックして、「>>」ボタンをクリックします。右側のオートランシナリオファイルリストにシナリオが表示され、オートランファイルとして設定されます。指定するシナリオファイルのフォルダの階層が深かったり、フォルダ名が長いシナリオファイルは選択できません。

シナリオを繰り返し投写する場合

「オートランシナリオファイルリスト」に登録したシナリオの投写終了後、自動的に最初から投写し直す場合は、「繰り返し実行」にチェックマークを付けます。



- オートランの設定は、「シナリオ操作」-「オートラン編集」を選択しても実行できます。
- オートランの設定はEasyMPのPC Freeでは指定できません。
- オートランに設定したファイルが 2 つ以上ある場合は、オートランシナリオファイルリストの上から順に再生されます。

- 6 オートランを行うシナリオを設定したら、「OK」ボタンをクリックします。

- 7 コンピュータからUSBストレージを取り外します。取り外す方法は、コンピュータの取扱説明書をご覧ください。

- 8 シナリオを転送した USB ストレージをプロジェクターにセットしてPC Freeで投写します。👉 p.53



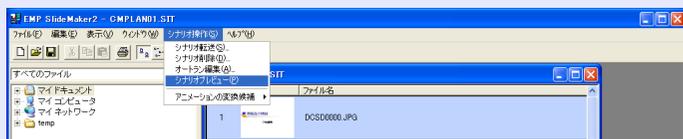
コンピュータ上でシナリオの投写状態を確認する

作成したシナリオが、プロジェクターのPC Freeでどのように再生されるかを、コンピュータ上で確認できます。画像、アニメーション効果、BGMなどシナリオの構成要素をすべて再生します。

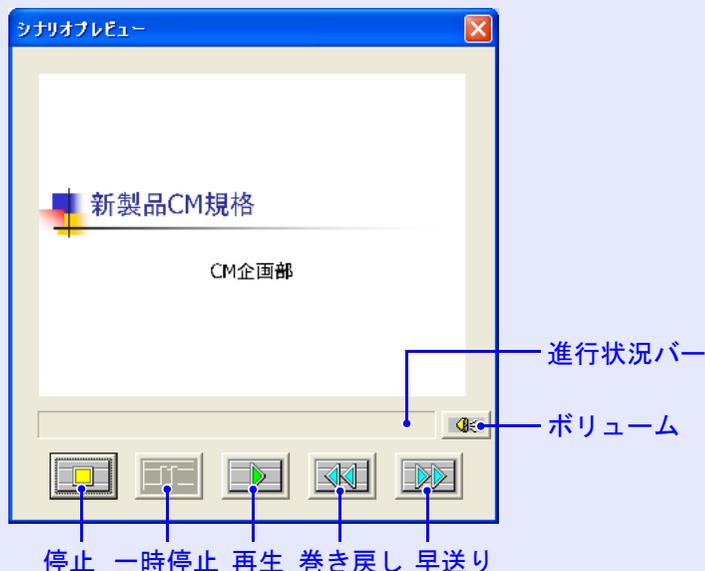
操作

① EMP SlideMaker2で、確認したいシナリオを開きます。

② 「シナリオ操作」-「シナリオプレビュー」を選択します。



シナリオプレビュー画面が表示されます。



各ボタンの機能は次表のとおりです。

停止	再生を中止し、一番前のスライドに戻ります。
一時停止	シナリオ動作が「自動」に設定されているスライドを一時停止します。 p. 77
再生	シナリオプレビューを開始します。また、停止または一時停止しているシナリオを再開します。シナリオ動作が「手動」に設定されている場合は、次のスライドを表示します。 p. 77
巻き戻し	現在表示しているスライドの1つ前のスライドまたはアニメーション実行前の画面に戻ります。戻る際はアニメーション効果は実行されません。
早送り	現在表示しているスライドの1つ先のスライドまたはアニメーション実行後の画面に進みます。このときアニメーション効果は実行されません。
ボリューム	Volume Controlを起動します。BGMの音の大きさを調整できます。
進行状況バー	シナリオの進行状況をバーで表示します。開始時はバーの表示はなく、進行するにしたがって左から右にバーが伸びていきます。一番右までバーが達すると終了です。

③

確認し終わったら、画面右上の「」ボタンをクリックしてシナリオプレビュー画面を閉じます。

アニメーションを設定する

PowerPointで設定できるアニメーションで、次のアニメーションはシナリオにも反映されます。

- ・スライドイン
- ・ブラインド
- ・ボックス
- ・チェッカーワイプ
- ・クロール
- ・ディゾルブ
- ・ピーク
- ・ランダムストライプ
- ・スパイラル
- ・スプリット
- ・ストレッチ
- ・ストリップ
- ・ターン
- ・ワイプ
- ・ズーム

上記以外のアニメーションを任意のアニメーションに置き換えるかを設定できます(デフォルト:カット)。

操作

- 1 EMP SlideMaker2を起動します。
プロパティ画面が表示されたら、「キャンセル」ボタンをクリックしてください。
- 2 「シナリオ操作」-「アニメーションの変換候補」を選択します。
- 3 設定するアニメーションを選択します。

スライドのアニメーションを設定する

EMP SlideMaker2では、PowerPointのアニメーション効果と同様の効果をシナリオ内の各セルに設定できます。PowerPointで設定したアニメーションを保持しているスライドは、分割されたコマごとに投写時間やアニメーションを設定して投写することができます。この場合は、アニメーション確認ウィンドウで目的のアニメーションを右クリックして「セルのプロパティ」をクリックします。



あらかじめPowerPointでアニメーションを設定したファイルをシナリオに組み込んだ方が、シナリオ再生時のアニメーションの動作がなめらかです。PowerPointのスライドにアニメーションを設定したい場合は、PowerPointで設定することをお勧めします。画像ファイルにアニメーションを設定したい場合や、設定したアニメーションを保持せずに、シナリオに組み込んだスライドにアニメーションを設定したい場合は、ここで説明している方法で設定します。



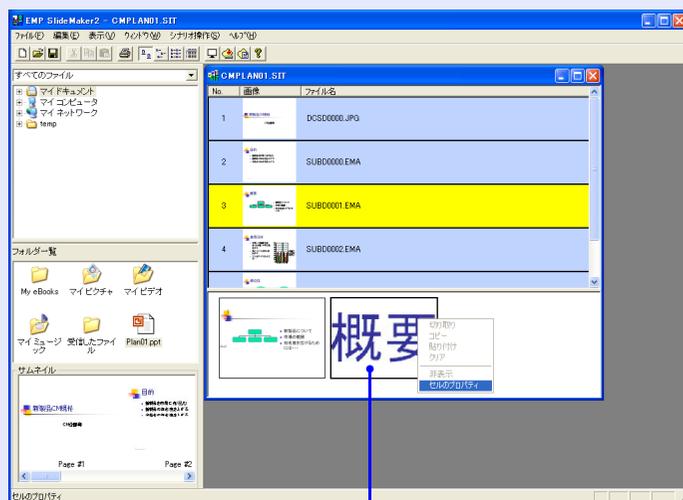
操作

① 目的のセル、またはアニメーションで右クリックし、「セルのプロパティ」を選択します。

複数のセル、またはアニメーションに同じ設定をする場合は、キーボードの[Shift]キー、または[Ctrl]キーを押したままクリックして複数のセルを選択してから、右クリックして「セルのプロパティ」を選択します。



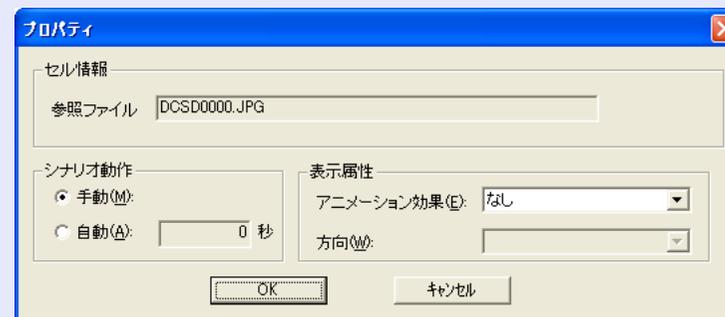
セル



アニメーション

②

プロパティ画面が表示されます。次の表を参照して項目を設定し、「OK」ボタンをクリックします。



シナリオ動作	「自動」を選択した場合は、切り替える時間を0秒から1800秒の間で設定できます。「手動」にした場合は、投写時にリモコンの[+]または[+]ボタンを押して切り替えます。
アニメーション効果	投写中に画面を切り替えるときの効果を指定できます。 選択したアニメーションによっては、「方向」を選択します。 効果の一例を次に示します。 スライドイン:指定した方向から画面を切り替えます。 ボックスワイプイン:内側から画面を切り替えます。





付録

接続時の制限事項.....	79	困ったときに	80
• 対応解像度	79	用語解説.....	90
• 表示色	79		
• 接続台数	79		
• その他	79		

EMP NS Connection実行時でコンピュータの映像を投写するときは、以下の制限事項があります。ご確認ください。

対応解像度

投写可能なコンピュータの画面解像度は、次のとおりです。次の解像度の場合は、コンピュータに表示されている映像をそのまま投写できます。UXGAを超える解像度のコンピュータとは接続できません。

- VGA (640×480)
- SVGA (800×600) ※
- XGA (1024×768) ※
- SXGA (1280×960)
- SXGA (1280×1024) ※
- SXGA+ (1400×1050) ※
- UXGA (1600×1200)

※マルチスクリーンディスプレイ機能時の対応解像度

以下のメッセージが表示された場合は、コンピュータの解像度をSXGA以下に設定してから接続してください。

SXGAを超える解像度をサポートしていないプロジェクターがあります。パソコンの解像度を下げて再接続してください。

縦横比が特殊な画面のコンピュータの場合は、前述の対応解像度7種類のうちから横方向の画素数が一致する解像度で投写されます。このとき、横長画面では縦方向の余白部分が、縦長画面では横方向の余白部分が黒く投写されます。

表示色

投写可能なコンピュータの画面の色数は、次のとおりです。

Windows	Macintosh
16ビットカラー	約32000色(16ビット)
24ビットカラー	—
32ビットカラー	約1670万色(32ビット)

マルチスクリーンディスプレイの動作保証は16ビット・32ビットカラーです。

接続台数

1台のコンピュータに、最大4台までのプロジェクターを接続して同時に映像を投写できます。

複数のコンピュータから1台のプロジェクターに同時に接続することはできません。

その他

- 無線LANの通信速度が低速の場合、接続しても切断されやすい状態となり、予期しないときに切断されることがあります。
- 音声は伝送されません。
- 動画を再生する場合、コンピュータ上で再生した場合と比べて、スムーズに再生されません。
- DirectXの一部の機能を使っているアプリケーションは、正しく表示できない場合があります。(Windowsのみ)
- MS-DOSプロンプトの全画面表示は投写できません。(Windowsのみ)
- コンピュータ上の画面とプロジェクターが投写する画像は完全に一致しないことがあります。

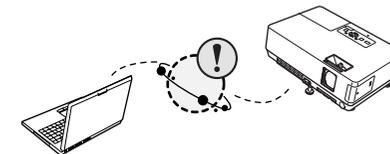
まず、下記をご覧になりどのトラブルに該当するかを確認し、参照先で詳細な内容をご覧ください。

EasyMPに関するトラブル

- EMP NS Connectionと接続できない  [p.81](#)
- 突然EasyMP画面に切り替わってしまう  [p.81](#)
- EMP NS Connectionで接続して、映像が投写されたままになって他のコンピュータから接続できない  [p.81](#)
- EMP NS Connectionを起動してもプロジェクターが見つからない  [p.82](#)
- 「マニュアルモード」または有線LANで接続できない  [p.83](#)
- EMP NS Connectionで接続して映像が表示されない、表示が遅い、動画の映像や音が止まる  [p.84](#)
- EMP NS Connectionで接続して使用しているときにPowerPointのスライドショーが動作しない  [p.85](#)
- EMP NS Connectionで接続してOfficeアプリケーション使用時に画面が更新されない  [p.85](#)
- EMP SlideMaker2でファイル指定ができない  [p.85](#)
- EMP NS Connection実行時のエラーメッセージ  [p.85](#)
- EMP SlideMaker2実行時のエラーメッセージ  [p.87](#)

EMP Monitorによる監視・制御に関するトラブル

- プロジェクターに異常が起きてもメールが送られてこない  [p.88](#)
- EMP Monitorでプロジェクターを制御・監視できない  [p.88](#)



■ EMP NS Connectionと接続できない

画面左下のメッセージを確認して以下のとおり対処してください。

エラーメッセージ	対処法
お使いのアプリケーションバージョンはサポートされていません。	EMP NS Connectionのバージョンが古いいため接続できません。EMP NS Connection V2.3をインストールしてから接続してください。

■ 突然EasyMP画面に切り替わってしまう

画面左下のERR:番号を確認して以下のとおり対処してください。

ERR番号	エラーの意味	対処法
2, 50, 53, 245, -103	EasyMPの起動に失敗しました。	プロジェクターの電源を入れ直してください。
51, 52, 100	EasyMPの処理に失敗しました。	EMP NS Connectionを使用されている場合は、EMP NS Connectionを再接続してください。 USBディスプレイを使用されている場合は、USBケーブルを抜いて再度挿し直してください。
-101	アクセスポイントより通信が遮断されました。	アクセスポイントの動作を確認して下さい。
-102, -105	無線の通信状態が不安定になっています。	ネットワークトラフィック状況を確認して、しばらくしてからEMP NS Connectionを再接続してください。

■ EMP NS Connectionで接続して、映像が投写されたままになって他のコンピュータから接続できない

確認	対処法
プレゼンテーションした人がネットワーク接続を切断せずに会議室から出てしまっていないか？	EMP NS Connectionでは、コンピュータとプロジェクターが接続中に別のコンピュータから接続しようとする、先に接続していたコンピュータとの接続を切断し、後から接続の操作をしたコンピュータと接続できます。 したがって、プロジェクターキーワードがプロジェクターに設定されていない場合や、プロジェクターキーワードを知っている場合は、接続操作をすれば現在の接続が切断され、プロジェクターと接続できます。 プロジェクターキーワードがプロジェクターに設定されていて、プロジェクターキーワードを知らない場合は、プロジェクター側から接続を切断して再接続します。プロジェクター側から接続を切断するには、リモコンの[戻る]ボタンを押し、表示された終了メニューで「終了する」を選択してリモコンの[決定]ボタンを押します。切断されたら、目的のコンピュータから接続します。 👉 『無線LANかんたん接続ガイド』

■ EMP NS Connectionを起動してもプロジェクターが見つからない

確認	対処法
無線LANユニットがセットされていますか？ 無線LANの場合	プロジェクターに無線LANユニットが確実にセットされているか確認します。
プロジェクター側が環境設定メニューになっていませんか？	環境設定メニュー表示中はネットワーク接続が無効になります。環境設定メニューを終了して、EasyMP画面に戻してください。
コンピュータ側のLANカードや内蔵のLAN機能が使用できる状態になっていますか？	「コントロールパネル」-「システム」のデバイスマネージャなどでLANが有効になっているか確認してください。
SSIDがアクセスポイントのSSIDと同じではありませんか？ かんたんモードの場合	アクセスポイントのSSIDと異なるSSIDを設定してください。☛『取扱説明書』『ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)』
有線LANのDHCP機能がONになっていませんか？ かんたんモードの場合	EasyMPの環境設定画面で有線LANのDHCP設定をOFFにしてください。☛『取扱説明書』『ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)』
EMP NS Connectionで、使用するネットワークアダプタを正しく選択しましたか？	お使いのコンピュータが複数のLAN環境を持っている場合、EMP NS Connectionで使用するネットワークアダプタを正しく選択していないと接続できません。EMP NS Connectionを起動し、「環境設定」-「LAN切替」(Windows)、「環境設定」-「ネットワーク設定」(Macintosh)で使用するネットワークアダプタを選択してください。
無線LAN接続の場合、コンピュータの省電力設定で無線LANが使用不可の設定になっていませんか？	無線LANを使用可能にしてください。
アクセスポイントおよびコンピュータ、プロジェクターの間に障害物はありませんか？ 無線LANの場合	電波状況によってはプロジェクターが検索されずに見つからないことがあります。アクセスポイントおよびコンピュータ、プロジェクターの間に障害物がないかを確認し、電波状況がよくなるようにそれらの位置を変更してください。
コンピュータ側の無線LANの電波が微弱な設定になっていませんか？	電波強度は、できるだけ最大でお使いください。
お使いの無線LANは802. 11g、802. 11b、または802. 11aに準拠していますか？	802. 11g、802. 11b、または802. 11a以外の規格(802. 11など)には対応していません。



確認	対処法
ファイアウォールを解除または例外に登録していますか？ 無線LANの場合	ファイアウォールを解除または例外に登録をしたくないときは、ポートを開ける設定をしてください。 EMP NS Connectionで使用するポートは「3260」、「3261」、「3629」です。
ネットワークケーブルが正しく接続されていますか？ 有線LANの場合	ネットワークケーブルが正しく接続されているか確認します。接続されていなかったり間違っていて接続されている場合は、接続し直します。

■ 「マニュアルモード」または有線LANで接続できない

確認	対処法
SSIDの設定が異なっていませんか？	コンピュータやアクセスポイントとプロジェクターを同じSSIDに設定してください。 ● 『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)」
同一のWEPキーを設定していますか？	「セキュリティ」でWEPを選択した場合は、アクセスポイントやコンピュータとプロジェクターを同じWEPキーに設定してください。● 『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)」
アクセスポイント側でMACアドレス制限、ポート制限などの接続拒否機能を正しく設定していますか？	アクセスポイント側でプロジェクターを接続許可に設定してください。
アクセスポイントとプロジェクターのIPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイアドレスが正しく設定されていますか？	DHCPを使用しない場合は各設定を合わせてください。● 『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)」
アクセスポイントとプロジェクターのサブネットが異なっていませんか？	EMP NS Connectionの「指定接続」を選択し、IPアドレスを指定して接続してください。 ● p. 28

■ マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、任意のディスプレイヘスライドショーの表示ができない

確認	対処法
PowerPoint2002以前のバージョンをお使いですか？ Windowsの場合	仮想ディスプレイを2つ以上設定してお使いになるときは、PowerPoint2003をお使いいただくか、仮想ディスプレイを1つにしてスライドショー表示をしてください。



■ マルチスクリーンディスプレイ機能実行時に、コンピュータの画面上からアプリケーションが表示されなくなってしまう

確認	対処法
他のアプリケーションが仮想ディスプレイ上で動作していませんか？ Windowsの場合	EPSON Virtual Displayをインストールした場合、他のアプリケーションが仮想ディスプレイ上で動作することがあります。その場合は「画面プロパティ」から「EPSON Virtual Display」を「無効」にしてください。

■ マウスカーソルがコンピュータの画面上に表示されない

確認	対処法
EPSON Virtual Displayをインストールしていますか？ Windowsの場合	仮想ディスプレイ上にマウスカーソルが移動しました。マウスカーソルが表示されるまでマウスを動かしてください。

■ EMP NS Connectionで接続して映像が表示されない、表示が遅い、動画の映像や音が止まる

確認	対処法
Media Playerで動画を再生したり、スクリーンセーバのプレビューを実行しようとしませんでしたか？	コンピュータによっては、Media Playerによる動画再生画面が表示されなかったり、スクリーンセーバのプレビューが正常に表示されないことがあります。
WEP暗号化を有効にしたり、複数台のプロジェクトに接続していませんか？	WEP暗号化有効の場合や、複数台接続を行ったときは、表示速度が低下します。
DHCPを有効にしていませんか？	「マニュアルモード」または有線LAN接続でDHCP有効に設定しているときに、接続可能なDHCPサーバが見つからないと、EasyMPの待機状態になるのに時間がかかります。
動画再生中にEMP NS Connectionを起動したり、解像度や色数を変更しませんでしたか？ Macintoshの場合	動画再生するときは、EMP NS Connectionを起動してから再生操作をしてください。動画再生中にEMP NS Connectionを起動したり、表示画面の解像度や色数を変更した場合は、動画再生ウィンドウを移動する、または最小化し元に戻す等の操作を行ってください。
無線LANが802.11g/bで「かんたんモード」でお使いではありませんか？	電波の環境によっては動画の映像や音が止まる場合があります。動画転送機能をお使いになるときは、「マニュアルモード」または、無線LANを802.11aの「かんたんモード」でお使いください。

■ EMP NS Connectionで接続して使用しているときにPowerPointのライドショーが動作しない

確認	対処法
PowerPointを起動中に、EMP NS Connectionを起動しませんでしたか？ Windowsの場合	EMP NS Connectionで接続する際は、事前にPowerPointを終了してください。起動したまま接続するとライドショーが動作しなくなることがあります。

■ EMP NS Connectionで接続してOfficeアプリケーション使用時に画面が更新されない

確認	対処法
マウスを絶えず動かし続けていませんか？	マウスカーソルの移動を止めると画面が更新されます。画面がなかなか更新されない場合は、マウスカーソルの動きを止めてください。

■ EMP SlideMaker2でファイル指定ができない

確認	対処法
使おうとしているPowerPointファイル(.ppt)は、PowerPoint 95/97の形式ではありませんか？	PowerPoint 95/97で作成したファイルやPowerPoint 95/97形式で保存してあるファイルはEMP SlideMaker2で編集できません。一度、PowerPoint 2000/2002/2003で保存し直してから利用してください。  p. 61
PowerPointファイル(.ppt)をシナリオに貼り付けることができなかつたりサムネイルに表示できない場合、Microsoft OfficeのJPEGコンバータがインストールされていますか？	JPEGコンバータをインストールしてください。JPEGコンバータのインストールについては、Microsoft Officeの取扱説明書をご覧ください。

■ EMP NS Connection実行時のエラーメッセージ

確認	対処法
プロジェクターとの接続に失敗しました。	再度、接続の操作をします。それでも接続できない場合は、コンピュータ側のネットワーク設定とプロジェクター側のEasyMPのネットワーク設定を確認してください。プロジェクター側のネットワーク設定について  『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EMP-1825のみ)」
キーワードが一致しません。プロジェクターに表示された、正しいキーワードを入力してください。	EasyMP画面に表示されているプロジェクターキーワードを確認し、そのプロジェクターキーワードを入力してください。



確認	対処法
<p>選択されたプロジェクターは使用中です。接続処理を続行しますか？</p>	<p>別のコンピュータが接続しているプロジェクターに接続しようとしてしました。「はい」ボタンをクリックすると、プロジェクターと接続します。このとき、接続していた別のコンピュータとプロジェクターの接続は切断されます。「いいえ」ボタンをクリックすると、プロジェクターと接続しません。別のコンピュータとプロジェクターの接続は保持されます。</p>
<p>EMP NS Connection の初期化に失敗しました。</p>	<p>EMP NS Connection を再起動してください。それでもメッセージが出るときは、EMP NS Connection をいったんアンインストールして、その後もう一度EMP NS Connection をインストールしてください。  『無線LANかんたん接続ガイド』「EasyMP Software のインストール」</p>
<p>キーワードが間違っていたため接続できません。</p>	<p>プロジェクターキーワードが設定されているプロジェクターへの接続時に、間違ったプロジェクターキーワードを入力しました。プロジェクターキーワードは、プロジェクターの接続待機画面に表示されていますので確認してください。いったん接続を切断してから、再接続して接続時に表示されるキーワード入力画面で、そのプロジェクターキーワードを入力します。  『無線LANかんたん接続ガイド』</p>
<p>ネットワークアダプタの情報取得に失敗しました。</p>	<p>次の点を確認します。 <ul style="list-style-type: none"> ● コンピュータにネットワークアダプタが装着されていますか。 ● コンピュータに、使用するネットワークアダプタのドライバがインストールされていますか。 確認後、コンピュータを再起動して、もう一度接続の操作を行います。それでも接続できない場合は、次を確認してください。コンピュータ側のネットワーク設定とプロジェクター側のネットワーク設定を確認してください。プロジェクター側のネットワーク設定について  『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EMP-1825のみ)」</p>
<p>SXGAを超える解像度をサポートしていないプロジェクターがあります。パソコンの解像度を下げて再接続してください。</p>	<p>接続先のプロジェクターの中にELP-735があります。コンピュータの画面の解像度を、SXGA (1280×1024) 以下に変更してください。</p>
<p>応答しないプロジェクターが存在します。</p>	<p>複数のプロジェクターに同時に接続しようとしてしましたが接続できませんでした。コンピュータ側のネットワーク設定とプロジェクター側のEasyMPのネットワーク設定を確認してください。プロジェクター側のネットワーク設定について  『取扱説明書』「ネットワークメニュー (EMP-1825のみ)」</p>



確認	対処法
プロジェクターに表示されたキーワードを入力してください。	EasyMP画面に表示されているプロジェクターキーワードを確認し、そのプロジェクターキーワードを入力してください。

■ EMP SlideMaker2実行時のエラーメッセージ

確認	対処法
** SIT は既に登録されています。 (* はシナリオファイル名)	すでに「オートランシナリオファイルリスト」に追加されているシナリオファイルを、もう一度追加することはできません。  p. 73
フォルダ階層が深いため、そのシナリオファイルは選択できません。	「オートランシナリオファイルリスト」に追加するシナリオファイルがあるフォルダの階層が深いため、選択できません。目的のシナリオファイルの転送先を変更してください。  p. 73
ディスクの空き容量が不足しています。	シナリオ転送先ドライブの空き容量が不足しており、シナリオを転送できません。不要なファイルを削除するなどして、シナリオファイルを転送できるように転送先ドライブの空き容量を確保してください。
** には無効なパスが含まれています。 (* はシナリオファイル名を含むパス名)	開こうとしたファイルのパスが見つかりませんでした。次の原因が考えられます。 <ul style="list-style-type: none"> ・最後にEMP SlideMaker2で保存した以降に、シナリオファイルを他のフォルダに移動した。 ・最後にEMP SlideMaker2で保存した以降に、シナリオファイルがあるフォルダ名を変更した。 ・開こうとしたシナリオファイルが削除されている。 「ファイル」-「開く」を選択して目的のシナリオファイルを開くか、Windows のファイル検索機能などを使って検索してください。
** へのアクセス中にディスクがいっぱいになりました。 (* はシナリオファイル名を含むパス名)	作業用フォルダがあるドライブの空き容量が不足しており、シナリオファイルを保存できませんでした。不要なファイルを削除するなどして、シナリオファイルを保存できるように作業用フォルダがあるドライブの空き容量を確保してください。
指定されたドキュメントはオープンできません。	シナリオに追加しようとしたPowerPoint ファイルが壊れているか、正しくないため使用できません。他のPowerPoint ファイルを使用してください。
違う名前か、違うディレクトリを指定してください	同名のファイルがすでに存在しています。シナリオ名を変更して、保存してください。



■ プロジェクターに異常が起きてもメールが送られてこない

確認	対処法
無線LANユニットがセットされていますか？	プロジェクターに無線LANユニットが確実にセットされているか確認します。
ネットワークに接続するための設定は正しいですか？	プロジェクターのネットワークの設定を確認してください。☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)」
「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定していますか？	本機がスタンバイ状態のときもメール通知機能を使うためには、環境設定メニューの「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定します。☛『取扱説明書』「拡張設定」
致命的な異常が発生し、プロジェクターが瞬時に起動停止状態になっていませんか？	瞬時に起動停止した場合はメール送信できません。 プロジェクターを確認しても異常状態が復帰しない場合は、お買い上げの販売店またはエプソンサービスコールセンターに修理を依頼してください。
プロジェクターに電源が供給されていますか？	プロジェクターが設置されている地域が停電になっていたり、プロジェクターの電源を取っているコンセントのブレーカーが切れていないか確認してください。
ネットワークケーブルが正しく接続されていますか？ 有線LANの場合	ネットワークケーブルが正しく接続されているか確認します。接続されていなかったり間違っていて接続されている場合は、接続し直します。

■ EMP Monitorでプロジェクターを制御・監視できない

確認	対処法
無線LANユニットがセットされていますか？ 無線LANの場合	プロジェクターに無線LANユニットが確実にセットされているか確認します。
ネットワークに接続するための設定は正しいですか？	プロジェクターのネットワークの設定を確認してください。☛『取扱説明書』「ネットワークメニュー(EMP-1825のみ)」
コンピュータにEMP Monitorが正しくインストールされていますか？	EMP Monitorをアンインストールしてから、再度インストールしてください。
制御・監視したいすべてのプロジェクターがプロジェクターリストに登録されていますか？	プロジェクターリストに登録してください。☛『EMP Monitor操作ガイド』「監視するプロジェクターの登録と削除」
「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定していますか？	本機がスタンバイ状態のときもEMP Monitorを使うためには、環境設定メニューの「待機モード」を「ネットワーク有効」に設定します。☛『取扱説明書』「拡張設定」



確認	対処法
プロジェクターに電源が供給されていますか？	プロジェクターが設置されている地域が停電になっていたり、プロジェクターの電源を取っているコンセントのブレーカーが切れていないか確認してください。
ネットワークケーブルが正しく接続されていますか？ 有線LANの場合	ネットワークケーブルが正しく接続されているか確認します。接続されていなかったり間違っていて接続されている場合は、接続し直します。

■ EMP Monitor実行時のエラーメッセージ

確認	対処法
パスワードが正しくありません。	まちがったパスワードを入力しました。正しいパスワードを入力してください。パスワードを忘れてしまった場合は、環境設定メニューの「ネットワーク」から「ネットワーク設定」を起動し、「基本設定」で「WEB制御パスワード」を確認してください。
入力されたIP アドレスのプロジェクターに接続できません。	接続したいプロジェクターのネットワーク設定で、有線LANまたは「マニュアルモード(無線LAN)」を使う設定になっているか確認します。「無線LAN」で「かんたんモード」が選択されている場合は、「マニュアルモード」に設定を変更します。 次に「有線LAN」、または「無線LAN」で「IPアドレス」を確認し、その「IPアドレス」でマニュアル登録をしてください。☛『EMP Monitor操作ガイド』「監視するプロジェクターの登録と削除」 それでも接続できない場合は、コンピュータ側のネットワーク設定と、プロジェクター側のネットワーク設定を確認してください。 ネットワーク設定について ☛『無線LANかんたん接続ガイド』



本書で使用している用語で本文中に説明がなかったもの、あるいは難しいものを簡単に説明します。詳細は市販の書籍などでご確認ください。

DPOF	Digital Print Order Formatの略で、デジタルカメラで撮影した写真をプリントするための情報(プリントしたい写真とその枚数の指定など)を、メモリーカードなどの記録媒体に記録するフォーマットです。
DVI	Digital Visual Interface の略で、ビデオ信号をデジタル伝送する規格のことをいいます。DVI はパソコン以外にデジタル家電もターゲットにした規格であり、DFP よりも高解像度の画像が転送でき、デジタル信号の暗号化機能もあります。
MACアドレス	Media Access Controlアドレスの略です。MACアドレスはネットワークアダプタごとの固有のID番号です。すべてのネットワークアダプタは1つずつ固有の番号が割り当てられており、これをもとにネットワークアダプタ間の送受信が行われます。
NDIS	Network Driver Interface Specificationの略で、Microsoft社などによって決められた、無線LANカードなどのネットワークカードの機能を利用するためのネットワークドライバの標準仕様です。OSやアプリケーションソフトとドライバが通信するための手順や、ドライバとネットワークカードが通信するための手順などを規定しています。
RADIUSサーバ	「RADIUS」はRemote Authentication Dialin User Serviceの略で、無線LANをはじめとする、様々なネットワークサービスでの認証に利用されるプロトコルです。RADIUSサーバはRADIUSを使用した認証サーバで、ユーザー名やパスワードなどの情報を持ち、無線LANアクセスポイントへのアクセスに対する認証を集中的に行います。RADIUSサーバを利用すると、無線LANアクセスポイントが複数ある場合でも、各アクセスポイントに個別にユーザー情報を登録する必要がなく、アクセスポイントやユーザーを集中管理することができます。
SVGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横800ドット×縦600ドットのことを呼びます。
SXGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横1,280ドット×縦1,024ドットのことを呼びます。
USB	Universal Serial Busの略で、比較的低速な周辺機器とパソコン間を接続するためのインターフェイスです。
UXGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横1,600ドット×縦1,200ドットのことを呼びます。
VGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横640ドット×縦480ドットのことを呼びます。
XGA	IBM PC/AT互換機(DOS/V機)の信号で横1,024ドット×縦768ドットのことを呼びます。
アドホック	無線LANの通信方式の一つで、アクセスポイントを経由せずに機器同士が直接通信を行なう方式です。同時に2台以上の機器と通信することはできません。
仮想ディスプレイ	1台のコンピュータから複数台のディスプレイに画面出力を行います。複数台のディスプレイを使って仮想的な大画面を実現します。



チャンネル	同じ周波数を使用して無線通信する機器が多いと、通信速度が低下します。その場合、無線LANネットワークごとに無線チャンネルを設定することで、他の無線LANの干渉を避けることができます。
認証サーバ	ユーザー認証を集中的に行なうためのサーバです。認証サーバを使うと、ユーザー情報の管理とユーザー認証作業を一元化することができます。また、認証サーバは高度な認証方式を備えていることが多いため、セキュリティ対策にも有効です。



ご注意

- (1) 本書の内容の一部、または全部を無断で転載することは固くお断りいたします。
- (2) 本書の内容については、将来予告なしに変更することがあります。
- (3) 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤り、お気付きの点がございましたら、ご連絡くださいますようお願いいたします。
- (4) 運用した結果の影響につきましては、(3)項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
- (5) 本製品がお客様により不適當に使用されたり、本書の内容に従わずに取り扱われたり、またはエプソンおよびエプソン指定の者以外の第三者により、修理、変更されたこと等に起因して生じた損害等につきましては、責任を負いかねますのでご了承ください。
- (6) エプソン純正品、およびエプソン品質認定品以外のオプション品または消耗品、交換部品を装着してトラブルが発生した場合には、責任を負いかねますのでご了承ください。
- (7) 本書中のイラストや画面図は異なる場合があります。

本製品を日本国外へ持ち出す場合の注意

電源ケーブルは販売国の電源仕様に基づき同梱されています。本機を販売国以外で使用する際には、事前に使用する国の電源電圧や、コンセントの形状を確認し、その国の規格に適合した電源ケーブルを現地にてお求めください。

瞬低(瞬時電圧低下)基準について

本装置は、落雷などによる電源の瞬時電圧低下に対し不都合が生じることがあります。電源の瞬時電圧低下対策としては、交流無停電電源装置などを使用されることをお勧めします。

電源高調波について

この装置は、JIS C 61000-3-2「高調波電流発生限度値」に適合しております。

商標について

IBM、DOS/V、XGAは、International Business Machines Corp. の商標または登録商標です。

Macintosh、Mac、iMacは、Apple Inc. の商標です。

Windows、WindowsNT、Windows Vistaは米国マイクロソフト社の商標または登録商標です。

「コンパクトフラッシュ」は米国SanDisk社の商標または登録商標です。

本製品は、RSA Security Inc. のRSA® BSAFE™ソフトウェアを搭載しています。RSAはRSA Security Inc. の登録商標です。BSAFEはRSA Security Inc. の米国および他の国における登録商標です。

本製品では、東芝情報システム株式会社の **NetNucleus® WPA** ソフトウェアを搭載しています。

NetNucleusは、日本における東芝情報システム株式会社の登録商標です。

ドルビーはドルビーラボラトリーズの商標です。

Cisco Systemsは米国その他の国におけるシスコシステムズ株式会社の登録商標です。

Pixelworks、DNXはPixelworks社の商標です。

EasyMPはセイコーエプソン株式会社の商標です。

なお、各社の商標および製品商標に対しては特に注記のない場合でも、これを十分尊重いたします。

ソフトウェアの著作権について

本装置は当社が権利を有するソフトウェアの他にフリーソフトウェアを利用してあります。

本装置に利用にされているフリーソフトウェアに関する情報は下記のとおりです。

1. LGPL

(1) 当社は、GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991またはそれ以降のバージョン(以下「LGPL」)の適用対象となるフリーソフトウェアを本装置に利用してあります。

LGPLの全文は以下のWebサイトでご覧いただけます。

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

当社は、本装置に含まれるLGPLの適用対象となるフリーソフトウェアについてLGPLに基づきソースコードを開示してあります。

当該フリーソフトウェアの複製、改変、頒布を希望される方は、最寄りのサポート窓口までご連絡ください。

なお、当該フリーソフトウェアを複製、改変、頒布する場合はLGPLの条件に従ってください。

また、当該フリーソフトウェアは現状有姿のまま提供されるものとし、如何なる種類の保証も提供されません。ここでいう保証とは、商品化、商業可能性および使用目的についての適切性ならびに第三者の権利(特許権、著作権、営業秘密を含むがこれに限定されない)を侵害していないことに関する保証をいいますが、これに限定されるものではありません。

(2) 上記(1)のとおり、本装置に含まれるLGPLの適用対象となるフリーソフトウェア自体の保証はありませんが、本装置の不具合(当該フリーソフトウェアに起因する不具合も含みます)に関する当社による保証の条件(保証書記載)に影響はありません。

(3) 本装置に含まれるLGPLの適用対象となるフリーソフトウェアおよびその著作者は(1)にて開示するソースコード内に記載してあります。

2. その他フリーソフトウェア

当社は、LGPLの適用対象となるフリーソフトウェア以外に以下のフリーソフトウェアを本装置に利用してあります。

以下、それぞれの著作者および条件等を原文にて記載します。なお、これらのフリーソフトウェアはその性格上フリーソフトウェア自

体の保証はありませんが、本装置の不具合(当該フリーソフトウェアに起因する不具合も含みます)に関する当社による保証の条件(保証書記載)に影響はありません。

(1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

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

(2) zlib

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright© 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate

copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

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

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) The modified work must itself be a software library.
 - b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

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

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License,

and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

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

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not

permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

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

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

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

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

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

Copyright© <year> <name of author>

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!