



Epson Projector Content Manager操作ガイド

Epson Projector Content Managerについて 3**Epson Projector Content Managerの機能 4****はじめてソフトウェアを使うときの準備 5****ソフトウェアをインストールする 6**

システム動作条件 6

Epson Projector Content Manager をインストールする (Windows/Mac) 7

対応プロジェクター 7

プレイリストを編集して外付けデバイスへ書き出す 8**プレイリストの編集 9**

プレイリストの対応ファイルフォーマット 9

新規プロジェクトを作成する 11

既存のプロジェクトを開く 12

プレイリストを作成する 13

エフェクトを設定する 18

形状フィルターをカスタマイズする 22

タイムテーブルを設定する 24

外付けデバイスにプロジェクトを書き出す 27

コンピューターに挿入されている外付けデバイスにプロジェクトを書き出す 27

ネットワークプロジェクターに挿入されている外付けデバイスにプロジェクトを書き出す 27

困ったときに 29**Epson Projector Content Managerに関するトラブル 30****各画面の説明 31****メイン画面 32****プロジェクト画面 33**

プロジェクト画面 - プレイリストタブ 33

プレビュー画面 35

エフェクト設定画面 35

プロジェクト画面 - 形状フィルタータブ 37

プロジェクト画面 - タイムテーブルタブ 38

同期再生プロジェクトリスト登録/書き出し先ネットワークプロジェクター画面 39

付録 41**ソフトウェアをアンインストールする 42**

Epson Projector Content Managerをアンインストールする (Windows 7) 42

Epson Projector Content Managerをアンインストールする (Windows 8.1/Windows 10) 42

Epson Projector Content Managerをアンインストールする (Mac) 42

一般のご注意 44

ご注意 44

表記について 44

商標について 44

著作権について 45

Epson Projector Content Managerについて

Epson Projector Content Managerの特長を説明します。

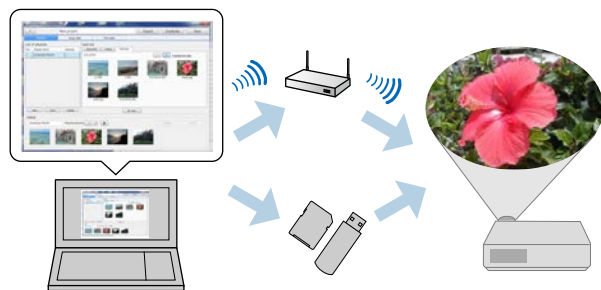
▶ 関連項目

- 「Epson Projector Content Managerの機能」 [p.4](#)

Epson Projector Content Managerを使うと、複数の画像や動画をコンピュータ上で1つのプレイリストとしてまとめ、それをプロジェクターから再生することができます。

プロジェクターからプレイリストを再生するには、以下のいずれかの方法があります。

- 外付けデバイスにプレイリストを保存してから、そのデバイスをプロジェクターに挿入する
- ネットワーク経由でプロジェクターにプレイリストを保存する（プレイリストの保存用に外付けデバイスがプロジェクターに挿入されている必要があります）



お使いのプロジェクターによって対応デバイスは異なります。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。

プレイリストに関して以下のような機能を使えます。

- エフェクトを設定する
表示時間、トランジション、リピート、明度、カラーフィルター、形状フィルターなどのエフェクトをプレイリストに設定できます。お手持ちの画像で形状フィルターを作ることもできます。
- タイムテーブルを設定する
プレイリストを再生する日時を設定できます（イベント）。タイムテーブルを設定したプレイリストは時間になると自動で再生が開始

されます。同じプレイリストを定期的に再生したいときなどに便利な機能です。

- プレイリストをプレビューする
コンピュータの画面上でプレイリストをプレビューすることができます。
- 同期再生
同じプレイリストを複数のプロジェクターで同時に再生できます。



お使いのプロジェクターの機種によっては、この機能に対応していないことがあります。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。

▶ 関連項目

- 「プレビュー画面」 [p.35](#)
- 「プレイリストを作成する」 [p.13](#)
- 「エフェクトを設定する」 [p.18](#)
- 「タイムテーブルを設定する」 [p.24](#)

はじめてソフトウェアを使うときの準備

Epson Projector Content Managerのインストール方法を説明します。

▶ 関連項目

- ・ 「ソフトウェアをインストールする」 [p.6](#)

ソフトウェアを実行するために必要なシステム動作条件を確認してから、ソフトウェアをインストールしてください。



インストール時に選択した言語が、使用しているオペレーティングシステムの言語と異なるときは、画面が正しく表示されないことがあります。

▶ 関連項目

- 「システム動作条件」 [p.6](#)
- 「Epson Projector Content Manager をインストールする (Windows/Mac)」 [p.7](#)
- 「対応プロジェクター」 [p.7](#)

システム動作条件

Epson Projector Content Managerは、次の条件を満たすコンピューターで動作します。

条件	Windows	Mac
OS	Windows 7 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (32/64ビット) • Enterprise (32/64ビット) • Professional (32/64ビット) • Home Premium (32/64ビット) • Home Basic (32ビット) 	macOS <ul style="list-style-type: none"> • 10.12.x (64ビット) • 10.13.x (64ビット) • 10.14.x (64ビット) • 10.15.x (64ビット)
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (32/64ビット) • Windows 8.1 Pro (32/64ビット) • Windows 8.1 Enterprise (32/64ビット) 	
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 10 Home (32/64ビット) • Windows 10 Pro (32/64ビット) • Windows 10 Enterprise (32/64ビット) 	
CPU	Intel Core i5以上 (推奨：Intel Core i7以上)	
メモリー容量	2 GB以上 (推奨：16 GB以上)	8 GB以上 (推奨：16 GB以上)
ハードディスク 空き容量	2 GB以上	

条件	Windows	Mac
ディスプレイ	1280 × 800または1366 × 768 (WXGA) 以上、1920 × 1200 (WUXGA) 以下の解像度 32ビットカラー以上	

Epson Projector Content Manager をインストールする (Windows/Mac)

Epson Projector Content Managerをお使いのコンピューターにダウンロードしてインストールします。

最新のWindows用Epson Projector Content Managerは、以下からダウンロードしてください。

epson.jp/download/

最新のMac用Epson Projector Content Managerは、App Storeから無料でダウンロードできます。



- Epson Projector Content Managerをインストールするには、管理者権限が必要です (Windowsの場合)。
- Epson Projector Content Managerをインストールする前に、Microsoft .NET Framework 4.5をインストールしてください (Windowsの場合)。

1 Epson Projector Content Managerの最新バージョンをダウンロードします。

2 画面の指示に従って、インストールを進めます。

対応プロジェクター

Epson Projector Content Managerで作成したプレイリストは、コンテンツ再生機能に対応しているプロジェクターでのみ再生できます。



プロジェクターが対応している動画ファイルフォーマットは、お使いのプロジェクターによって異なります。

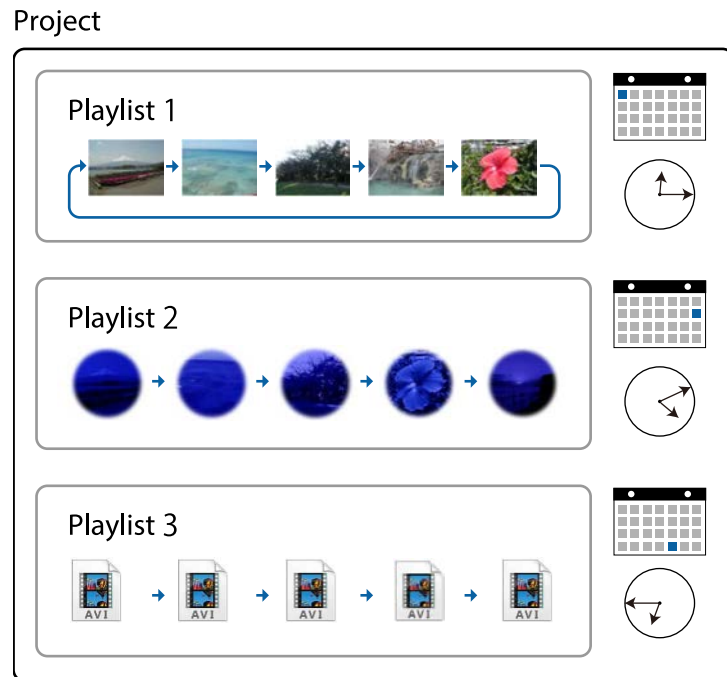
プレイリストを編集して外付けデバイスへ書き出す

プレイリストを編集して外付けデバイスに書き出す方法を説明します。

▶ 関連項目

- ・「プレイリストの編集」 [p.9](#)
- ・「外付けデバイスにプロジェクトを書き出す」 [p.27](#)

画像や動画を自由に組み合わせたプレイリストを作成できます。プレイリストにはエフェクトやタイムテーブルを設定することもできます。複数のプレイリストがタイムテーブルと一緒に1つのプロジェクトに保存されます。



プレイリストの対応ファイルフォーマット

以下のフォーマットのファイルをプレイリストに使用できます。

画像ファイルタイプ (拡張子)	詳細
.jpg	以下のファイルは使用できません。 ・ 高圧縮 ・ 解像度が8192 × 8192を超えるファイル
.bmp	以下のファイルは使用できません。 ・ 解像度が8192 × 8192を超えるファイル
.gif	以下のファイルは使用できません。 ・ 解像度が8192 × 8192を超えるファイル ・ アニメーションファイル
.png	以下のファイルは使用できません。 ・ 解像度が8192 × 8192を超えるファイル

▶ 関連項目

- ・ 「プレイリストの対応ファイルフォーマット」 [p.9](#)
- ・ 「新規プロジェクトを作成する」 [p.11](#)
- ・ 「既存のプロジェクトを開く」 [p.12](#)
- ・ 「プレイリストを作成する」 [p.13](#)
- ・ 「エフェクトを設定する」 [p.18](#)
- ・ 「タイムテーブルを設定する」 [p.24](#)

動画ファイルタイプ (拡張子)	詳細
.avi (Motion JPEGのみ)	<p>AVI 1.0のみ投写できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 解像度：最大1280 × 800 解像度：最小320 × 240 サイズ：最大2 GB フレームレート：最大30 fps 音声コーデック：LPCM 音声チャンネル：最大2チャンネル 音声ビットレート：8ビット、16ビット 音声サンプリングレート：11.025 kHz、16 kHz、22.05 kHz、24 kHz、32 kHz、44.1 kHz、48 kHz

動画ファイルタイプ (拡張子)	詳細
.mp4 (MPEG-4 ASP、H.264/MPEG-4 AVC *)	<p>プロジェクトの動画ファイルフォーマットの設定に応じて、プレイリストに追加される際にAVIまたはMP4ファイルフォーマットにコンバートされます。動画ファイルフォーマットの設定については、メイン画面の [設定] タブで確認できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 動画コーデック：MPEG-4 ASP、H.264/MPEG-4 AVC 解像度：最大1920 × 1200 (Windows 7の場合) 解像度：最大4096 × 2160 (Windows 8.1以降またはMacの場合) 解像度：最小320 × 240 フレームレート：最大30 fps 音声コーデック：MPEG-4 AAC-LC、LPCM 音声チャンネル：最大2チャンネル 音声ビットレート：8ビット、16ビット (Windows 7/8.1の場合) 音声ビットレート：8ビット、16ビット、24ビット (Windows 10またはMacの場合) 音声サンプリングレート：11.025 kHz、16 kHz、22.05 kHz、24 kHz、32 kHz、44.1 kHz、48 kHz

動画ファイルタイプ (拡張子)	詳細
.wmv (WMV9) (Windowsのみ)	プレイリストに追加される際にAVI形式にコンバートされます。 <ul style="list-style-type: none"> • 動画コーデック：WMV9 • 解像度：最大1920 × 1200 (Windows 7の場合) • 解像度：最大4096 × 2160 (Windows 8.1以降の場合) • 解像度：最小320 × 240 • フレームレート：最大30 fps • 音声コーデック：WMA9 • 音声チャンネル：最大2チャンネル • 音声ビットレート：8ビット、16ビット (Windows 7/8.1の場合) • 音声ビットレート：8ビット、16ビット、24ビット (Windows 10の場合) • 音声サンプリングレート：11.025 kHz、16 kHz、22.05 kHz、24 kHz、32 kHz、44.1 kHz、48 kHz

* High Profile以前までに対応。



- Windows Media PlayerまたはQuickTimeで再生できないファイルには対応していません。
- コンバート時、ファイルの解像度が1280 × 800を超える場合は、ファイルは1280 × 800に収まるようリサイズされます。
- コンバート後のファイルのサイズが2 GBを超えるときは、ファイルは複数ファイルに分割されます。

▶ 関連項目

- 「プレイリストを作成する」 [p.13](#)

新規プロジェクトを作成する

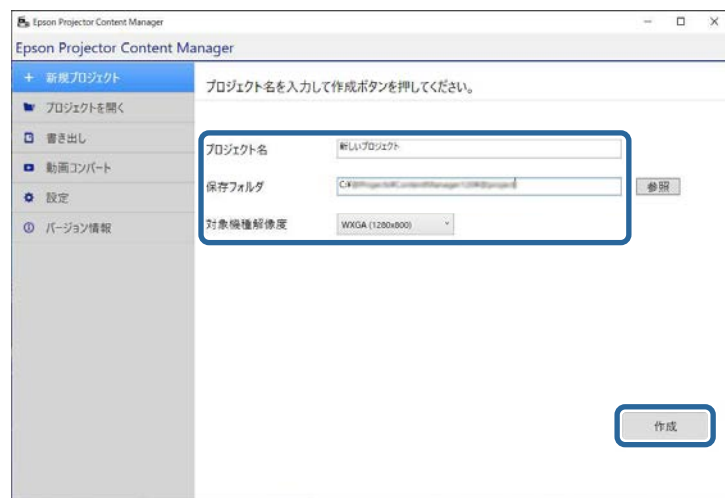
プレイリストを作成する前に、プレイリストをまとめたり保存したりするためのプロジェクトを作成する必要があります。

- 1** Epson Projector Content Managerを起動します。
 - Windows 7の場合：[スタート] - [プログラム] (または [すべてのプログラム]) - [EPSON Projector] - [Epson Projector Content Manager Ver.X.XX] の順に選択します。
 - Windows 8.1の場合：[アプリ] 画面で [Epson Projector Content Manager Ver.X.XX] を選択します。
 - Windows 10の場合：[スタート] - [EPSON Projector] - [Epson Projector Content Manager Ver.X.XX] の順に選択します。
 - Macの場合：[アプリケーション] フォルダーから [Epson Projector Content Manager] をダブルクリックします。

メイン画面が表示されます。

- 2** [新規プロジェクト] タブを選択します。

- 3** プロジェクト名、保存フォルダ、対象機種解像度を指定して、[作成] ボタンをクリックします。



プロジェクト画面が表示され、プレイリストを作成できるようになります。

▶ 関連項目

- ・「プレイリストを作成する」 p.13

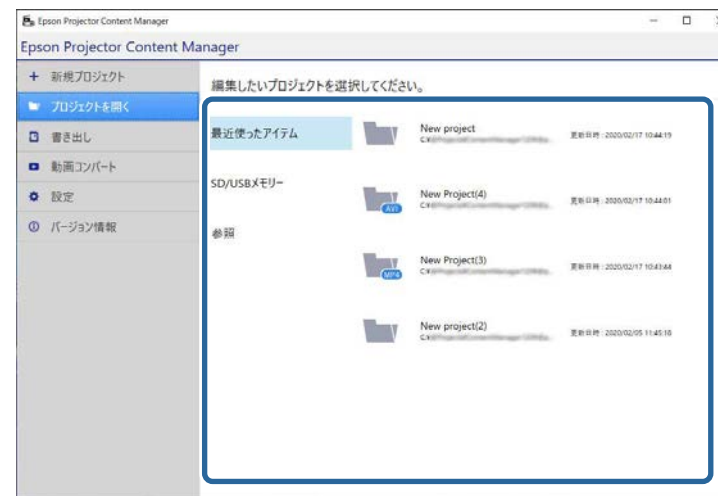
既存のプロジェクトを開く

以前に作成したプロジェクトを開いて、プレイリストを追加したり編集したりすることができます。

- 1** Epson Projector Content Managerを起動します。
- ・ Windows 7の場合： [スタート] - [プログラム] (または [すべてのプログラム]) - [EPSON Projector] - [Epson Projector Content Manager Ver.X.XX] の順に選択します。

- ・ Windows 8.1の場合： [アプリ] 画面で [Epson Projector Content Manager Ver.X.XX] を選択します。
 - ・ Windows 10の場合： [スタート] - [EPSON Projector] - [Epson Projector Content Manager Ver.X.XX] の順に選択します。
 - ・ Macの場合： [アプリケーション] フォルダーから [Epson Projector Content Manager] をダブルクリックします。
- メイン画面が表示されます。

- 2** [プロジェクトを開く] タブを選択して、フォルダーまたは外付けデバイス (SD/USBメモリー) を参照するか、最近使ったアイテムのリストを使って、プロジェクトを選択します。



Epson Projector Content Manager Ver.1.10以前で作成したプロジェクトを選択した場合、プロジェクトを開く際にコンバート画面が表示され、プロジェクトがVer.1.20以降のフォーマットにコンバートされます。

プロジェクト画面が表示され、プレイリストを作成できるようになります。

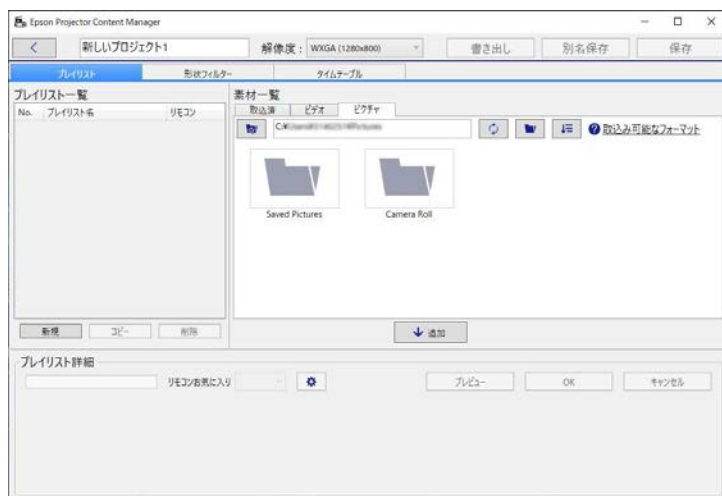
▶ 関連項目

- ・「プレイリストを作成する」 p.13

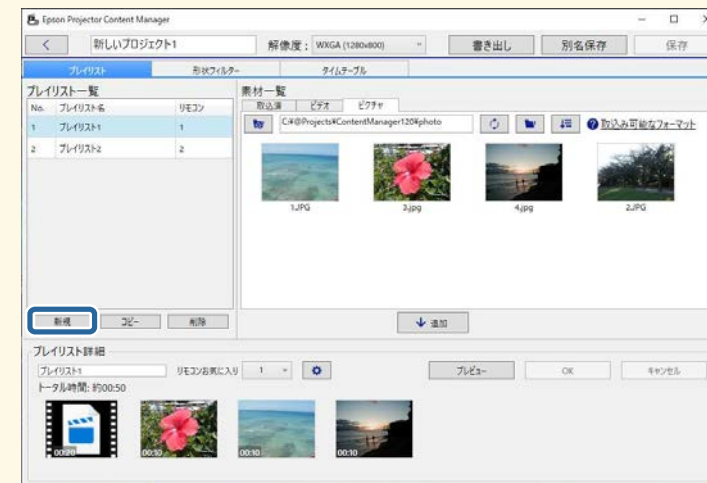
プレイリストを作成する

プレイリストを作成して、プロジェクトに保存できます。プロジェクトは外付けデバイスに書き出すことができます。


1 プロジェクト画面を開きます。




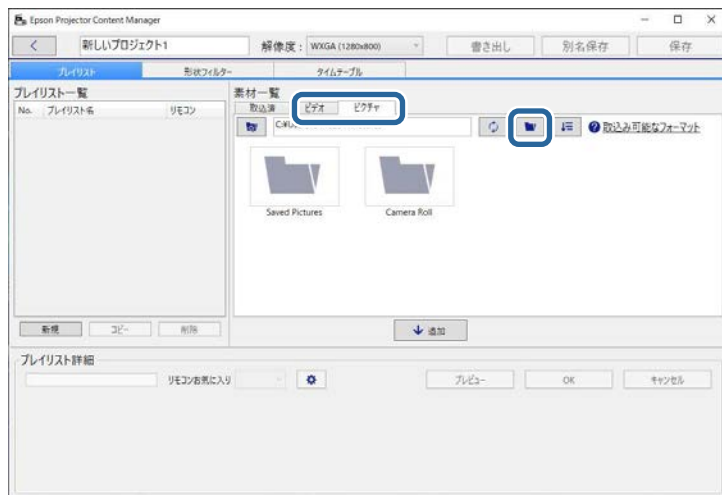
既存のプロジェクトを開いていて新しいプレイリストを追加したいときは、[新規] ボタンをクリックします。



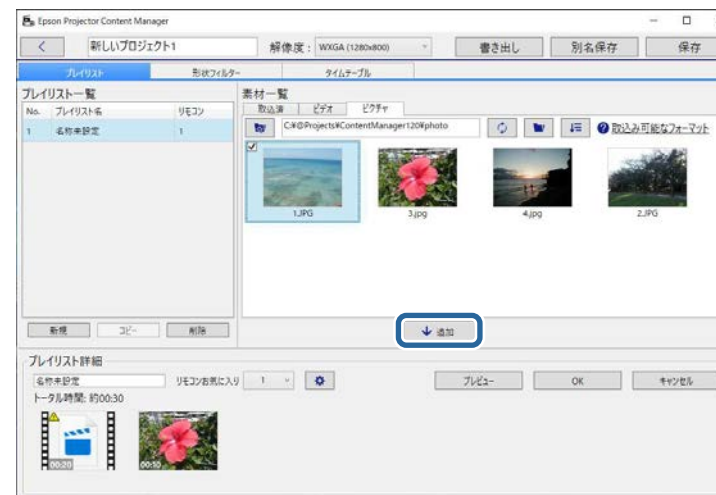
2 プレイリストに追加したい画像または動画ファイルを含むフォルダーを選択します。


- ・ 画像を追加するとき：[素材一覧] の [ピクチャ] タブで  をクリックし、フォルダーを選択します。


- 動画を追加するとき：[ビデオ] タブに切り替えて、 をクリックし、フォルダーを選択します。



- [素材一覧] で、[ピクチャ] タブから画像を選択するか、または [ビデオ] タブから動画を選択し、[追加] ボタンをクリックしてプレイリストに素材を追加します。





-  をクリックすると表示される画面では、フォルダー内のファイルがすべて表示されますが、ファイルではなくフォルダーを選択してください。
- [取込み可能なフォーマット] をクリックすると、対応ファイルフォーマットの詳細が表示されます。

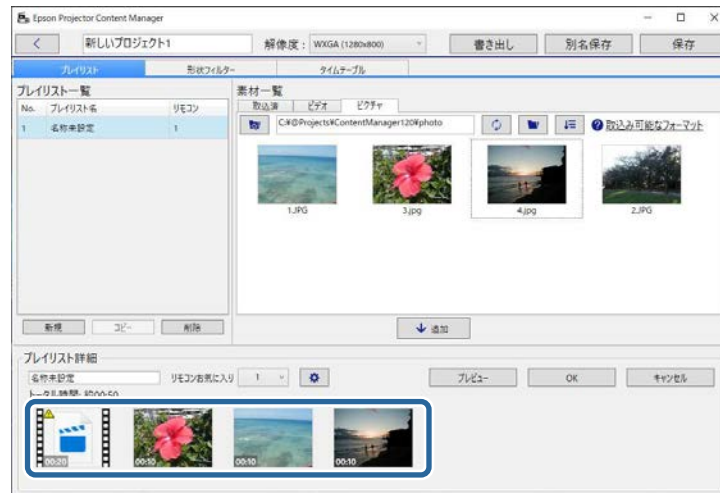
選択したフォルダー内に存在するすべての画像または動画が [素材一覧] に表示されます。

ファイルが [プレイリスト詳細] に追加されます。



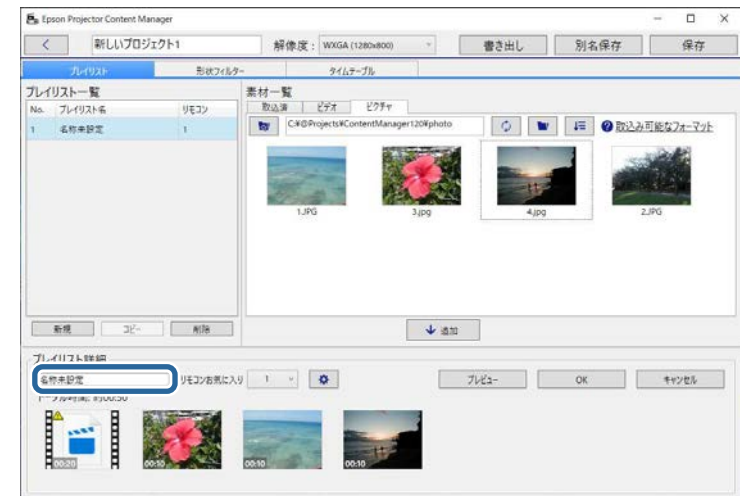
- ・ [素材一覧] で選択したファイルには が付きます。
- ・ [プレイリスト詳細] で が付いているファイルは、プレイリストに追加される際にプロジェクターが対応しているファイルフォーマットにコンバートされます。
- ・ [ビデオ] タブで選択したファイルがコンバートできないときは、そのファイルは [プレイリスト詳細] に追加されません。
- ・ コンバートが必要な動画ファイルの数が20を超えると、 [プレイリスト詳細] にファイルを追加できなくなります。
- ・ プレイリストに追加したファイルは、 [OK] ボタンをクリックした後、 [素材一覧] の [取込済] タブにも表示されます。
- ・ [素材一覧] またはフォルダーから直接ファイルをドラッグ&ドロップすることでも、プレイリストにファイルを追加することができます。

4 プレイリストのファイルの順番を入れ替えるには、 [プレイリスト詳細] でファイルをドラッグ&ドロップします。



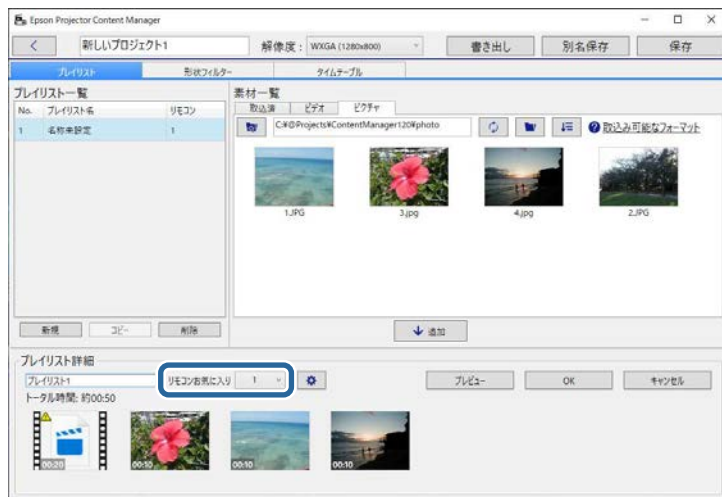
5 プレイリストからファイルを削除するには、削除したいファイルにマウスカーソルを合わせ、ファイル上に表示された をクリックします。

6 必要に応じて、 [プレイリスト詳細] でプレイリスト名を編集します。

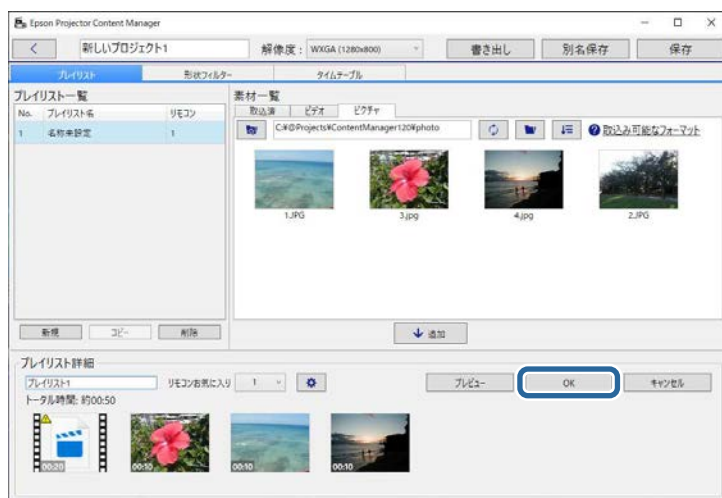


7 プレイリストに番号を割り当てたいときは、 [リモコンお気に入り] で設定します。番号を割り当てると、プロジェクターのリモ

コンの対応する数字ボタンを使ってプレイリストを直接再生できます。

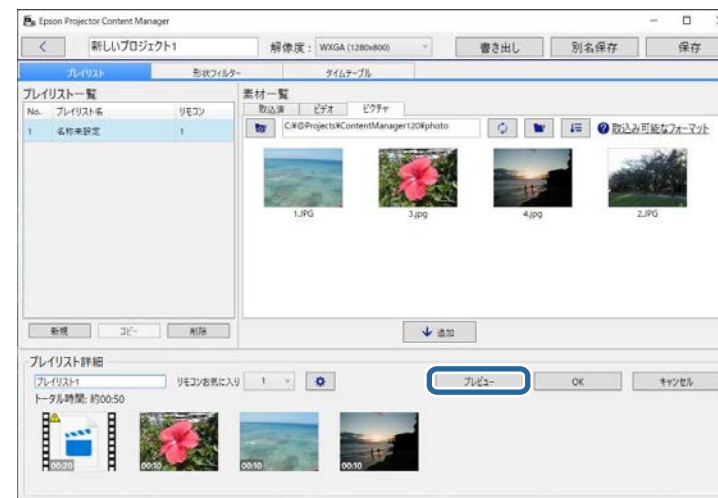


8 [OK] ボタンをクリックしてプレイリストを保存します。



[プレイリスト詳細] にコンバートが必要な動画ファイルがある場合、コンバートが開始されます。表示された [コンバート進捗] 画面でコンバートの状況を確認できます。

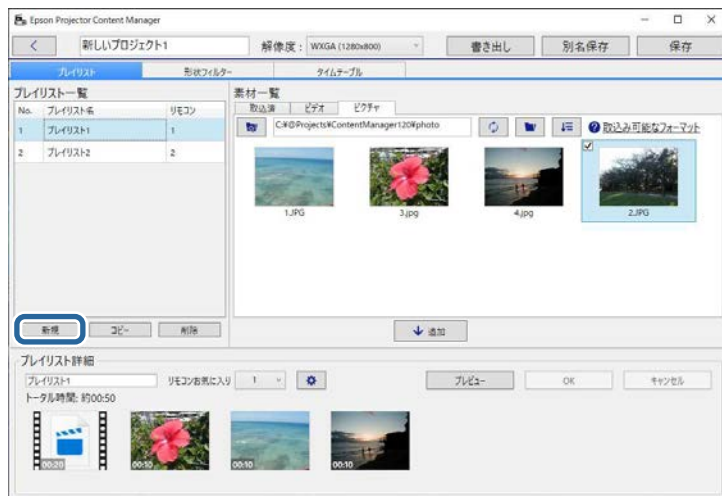
9 [プレビュー] ボタンをクリックしてプレイリストをプレビューします。



[エフェクト設定] 画面でプレイリストにエフェクトを設定することもできます。詳しくは、エフェクトを設定するページの説明を参照してください。

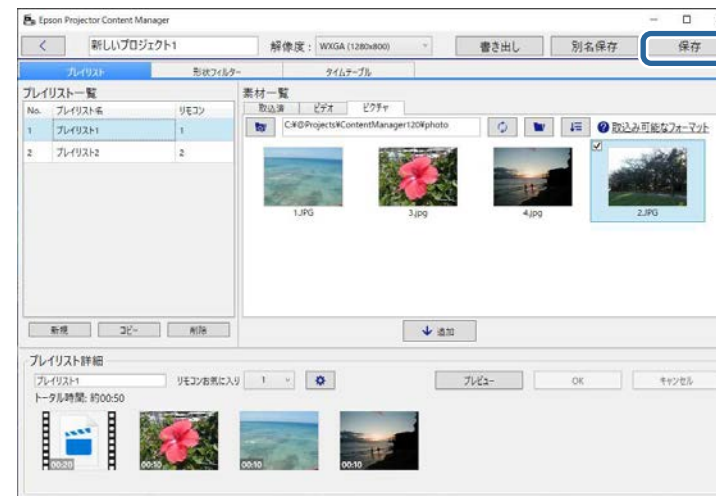
10 1つのプロジェクトに複数のプレイリストを作成したいときは、[新規] ボタンをクリックして新規プレイリストを追加します。

作成した各プレイリストに対して手順2から10までを繰り返します。



「プレイリスト一覧」でプレイリストをドラッグ&ドロップすることで順番を入れ替えられます。

11 すべてのプレイリストの追加と編集が終わったら、[保存] ボタンをクリックします。



プロジェクトがコンピューターに保存されます。



「タイムテーブル」タブでプレイリストにタイムテーブルを設定することもできます。詳しくは、タイムテーブルを設定するページの説明を参照してください。

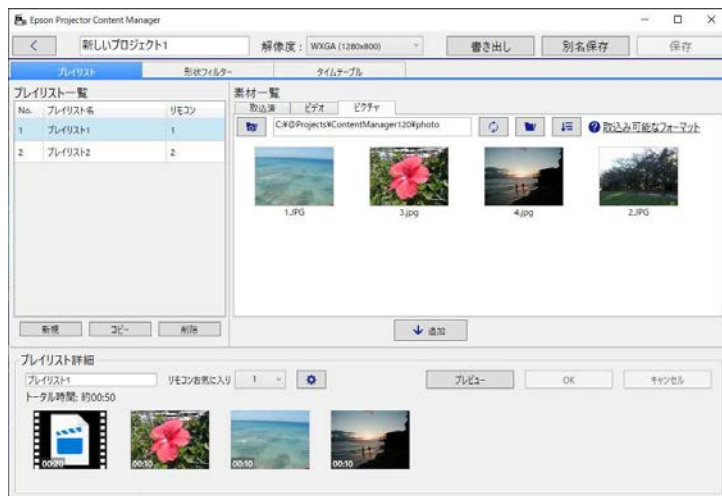
▶ 関連項目

- 「プレイリストの対応ファイルフォーマット」 p.9
- 「プロジェクト画面」 p.33
- 「エフェクト設定画面」 p.35
- 「エフェクトを設定する」 p.18
- 「タイムテーブルを設定する」 p.24
- 「外付けデバイスにプロジェクトを書き出す」 p.27

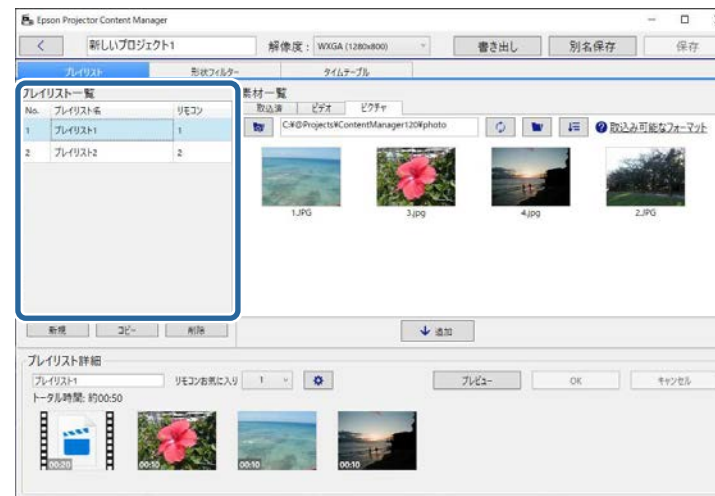
エフェクトを設定する

プレイリストにエフェクトをかけることができます。

1 プロジェクト画面を開きます。

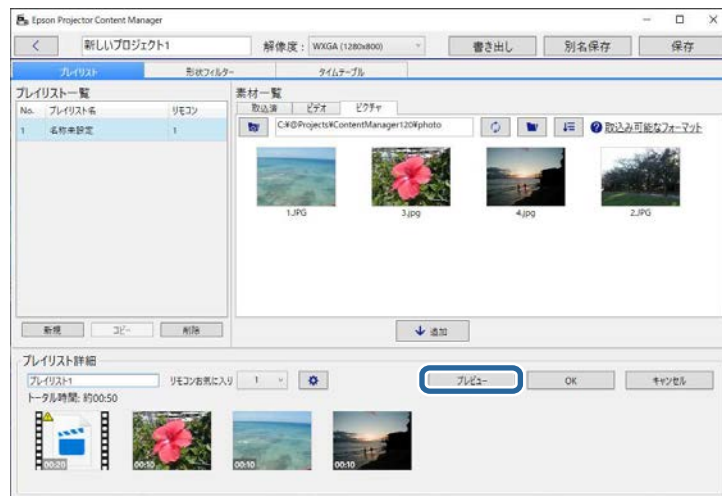



2 エフェクトをかけたいプレイリストの名前を [プレイリスト一覧] から選択します。



まだプロジェクトの中にプレイリストがないときは、エフェクトを設定する前にプレイリストを作成してください。

- 3** [プレビュー] ボタンをクリックして、[プレビュー] 画面を開きます。



- 4**  をクリックして、[エフェクト設定] 画面を開きます。



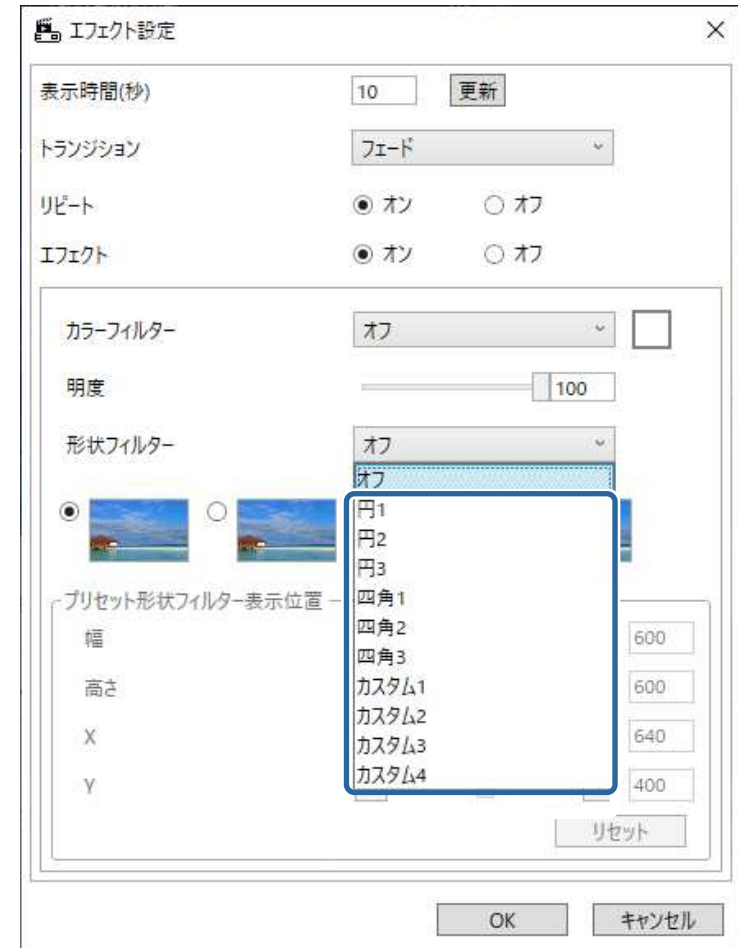
- 5** [プレビュー] 画面を確認しながら、[表示時間(秒)]、[トランジション]、[リピート]、および [エフェクト] をそれぞれ設定します。



6 形状フィルターを使用する場合は、[形状フィルター] で設定します。

- [円1] から [円3] または [四角1] から [四角3] : あらかじめ用意されている形状フィルターです。[プリセット形状フィルター表示位置] の値を調整することで、形状フィルターのサイズと表示位置を変更できます。

- [カスタム1] から [カスタム4] : プロジェクト画面の [形状フィルター] タブでカスタマイズできるフィルターです。



[オフ] 以外を選択すると、4種類の効果のイメージが表示されます。

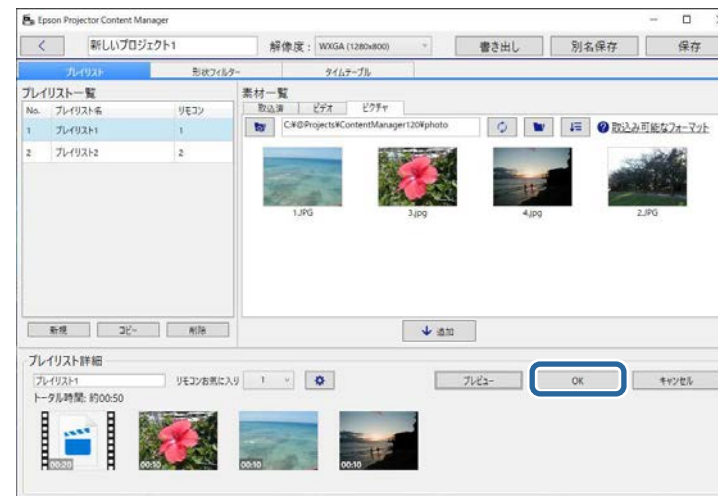
- 7** 使用したい効果のイメージを選択します。



- 8** [OK] ボタンをクリックして、[エフェクト設定] 画面を閉じます。

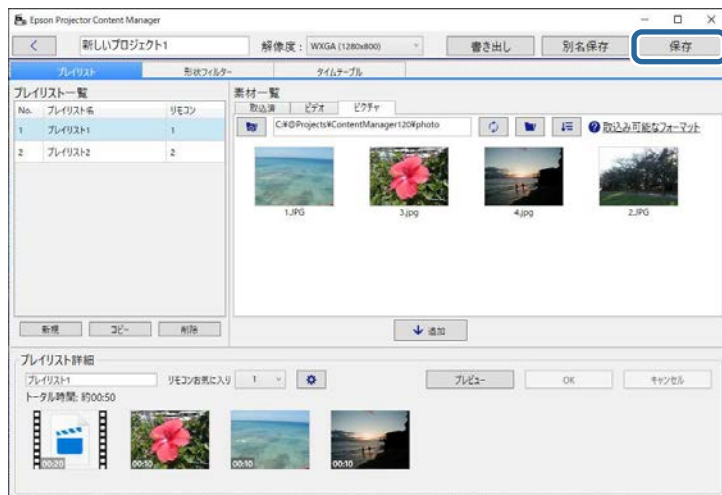
- 9** [プレビュー] 画面を閉じます。

- 10** [OK] ボタンをクリックしてプレイリストに設定を適用します。



- 11** 他のプレイリストにもエフェクトを設定したいときは、手順2から10を繰り返します。

- 12** 「保存」 ボタンをクリックしてプロジェクトを保存します。



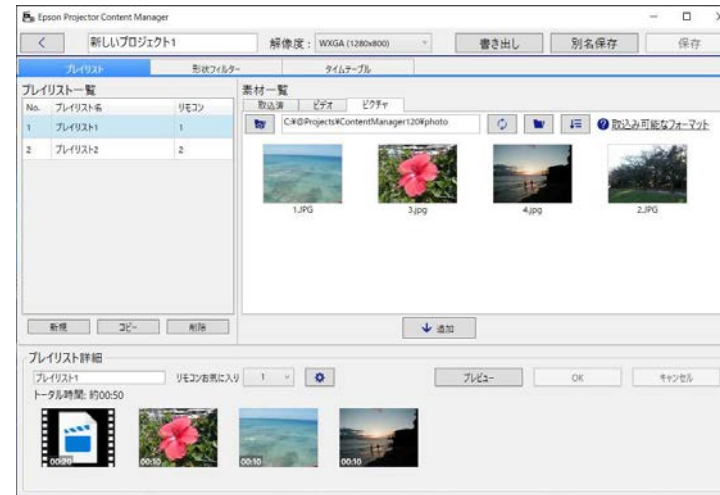
▶ 関連項目

- ・「形状フィルターをカスタマイズする」 p.22
- ・「エフェクト設定画面」 p.35

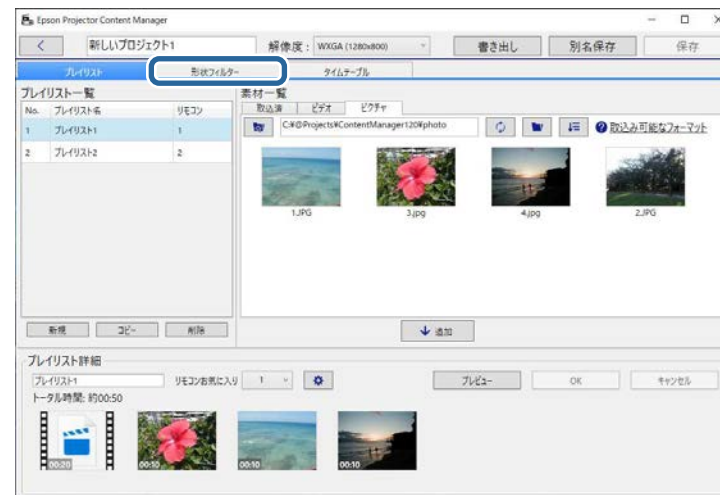
形状フィルターをカスタマイズする

お持ちの画像を形状フィルターの [カスタム1] ~ [カスタム4] フィルターに設定して、プレイリストに適用できます。


- 1** プロジェクト画面を開きます。

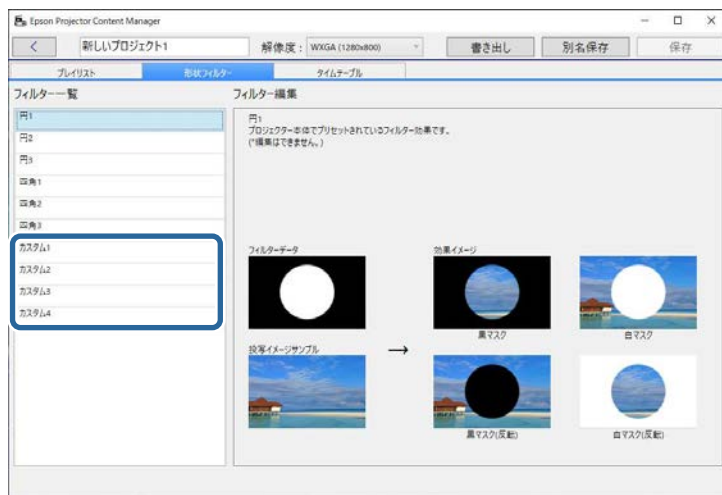


- 2** 「形状フィルター」 タブを選択します。



3 [フィルター一覧] で、[カスタム1] から [カスタム4] までのフィルター名から1つを選択します。


 あらかじめ用意されているフィルター（[円1] から [円3] と、[四角1] から [四角3] ）は編集できません。



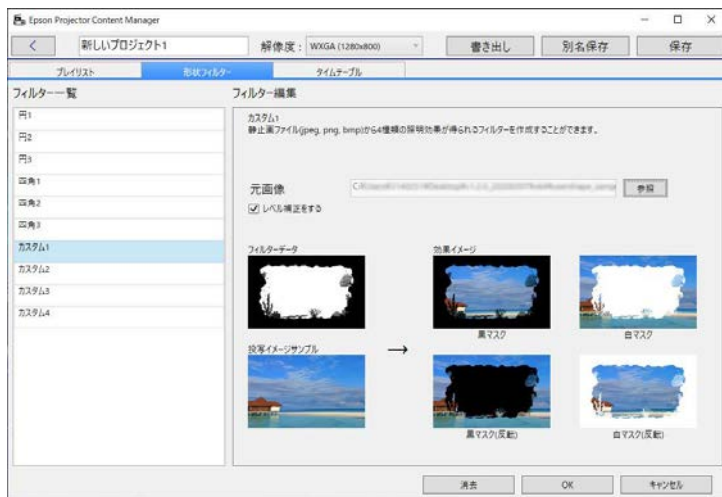
4 [参照] ボタンをクリックして、形状フィルターとして使用したい画像ファイルを選択します。



サンプル画像の効果イメージが表示されます。

- 
- 使用できるファイルフォーマットは、jpeg、png、bmp です。
 - 解像度が8192 × 8192を超えるファイルは使用できません。画像の幅が1280画素より大きいとき、または高さが800画素より大きいときは、アスペクト比を維持したまま1280 × 800画素のサイズに収まるようにリサイズされます。
 - あらかじめ用意されているサンプルフィルターに素早くアクセスしたいときは、ファイル選択の画面で [サンプルフィルター] ボタンを使うと便利です。Macでは、[サンプルフィルター] ボタンは [参照] ボタンの下に表示されています。

- 5** [OK] ボタンをクリックして、[フィルター一覧] のカスタム形状フィルターとして設定を保存します。



これで、[エフェクト設定] 画面でカスタムフィルターを使用できるようになりました。

▶ **関連項目**

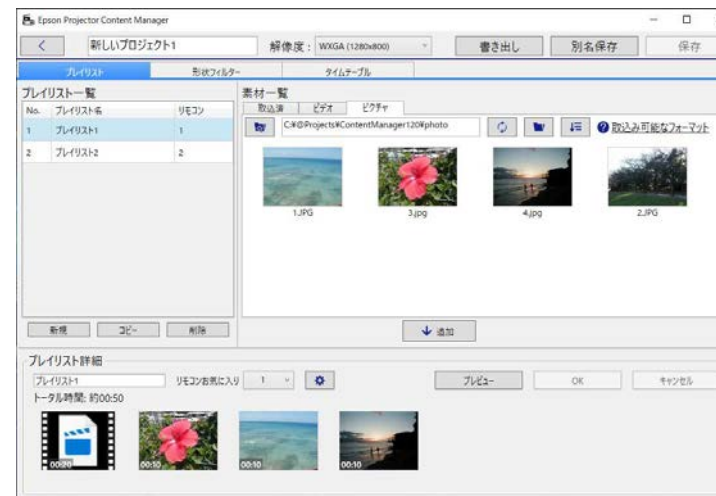
- ・「エフェクト設定画面」 p.35
- ・「プロジェクト画面 - 形状フィルタータブ」 p.37

タイムテーブルを設定する

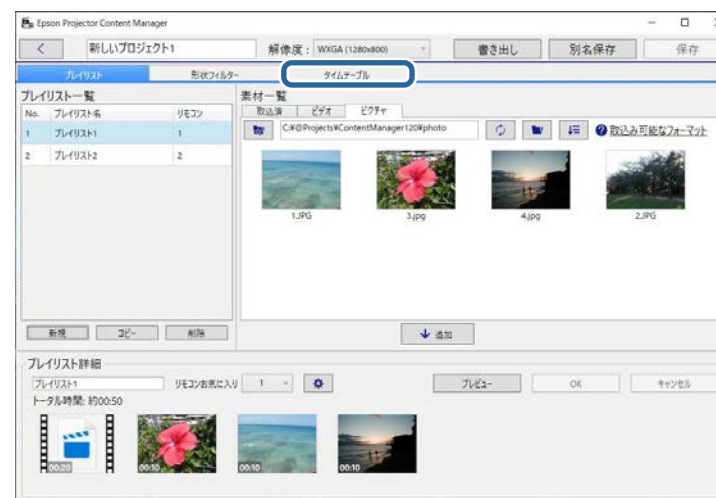
プレイリストを再生する日時を設定できます（イベント）。イベントを設定することで以下のことができます。

- ・ 同じプレイリストを定期的に繰り返し再生
- ・ 複数のプロジェクターで同じプレイリストを同時に再生（対応機種のみ）

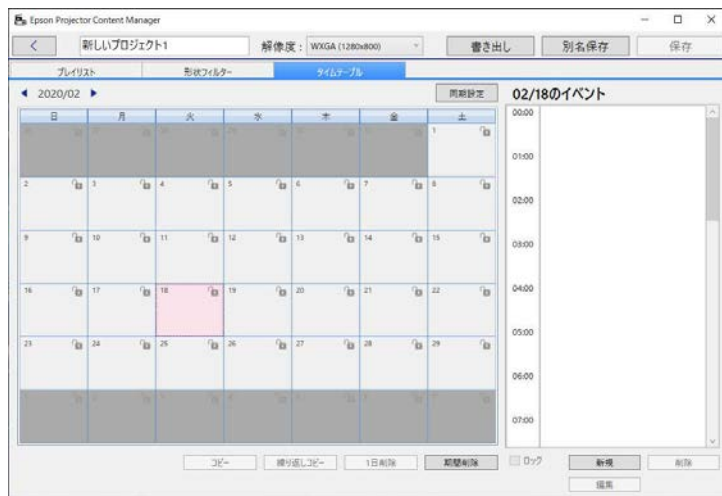
- 1** プロジェクト画面を開きます。



- 2** [タイムテーブル] タブを選択します。



- 3** カレンダーの中から、イベントを登録したい日付をダブルクリックします。



【新規イベント】画面が表示されます。

- 4** 【プレイリスト】と【時間】を設定して、【OK】ボタンをクリックします。



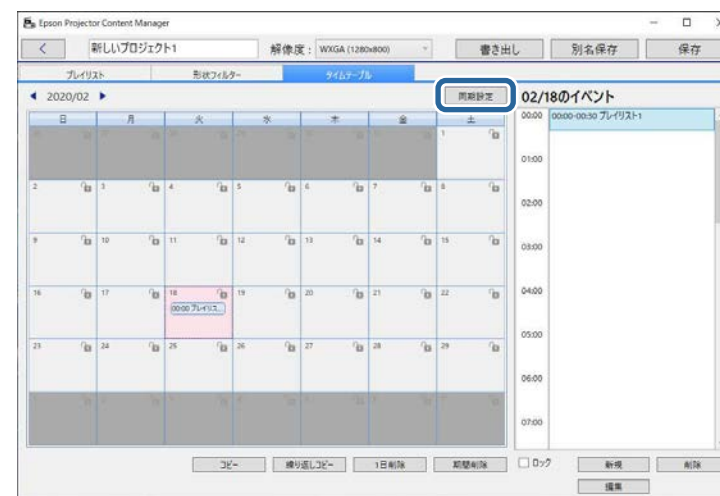
- イベントを他の日にコピーしたいときは、元の日付を選択して【コピー】ボタンをクリックします。【コピー】画面が表示され、コピー先の日付を設定できます。
- 同じイベントを特定の期間繰り返したいときは、元の日付を選択して【繰り返しコピー】ボタンをクリックします。【繰り返しコピー】画面が表示され、イベントを繰り返す期間と曜日を設定できます。
- 1週間分のイベントを特定の期間繰り返したいときは、コピー元の初めの日付を選択して【繰り返しコピー】ボタンをクリックします。【繰り返しコピー】画面が表示され、イベントを繰り返す期間と曜日を設定できます。

- 5** 必要に応じて手順3から4を繰り返し、他のイベントも設定します。

- 6** 設定済みのイベントを複数のプロジェクターで共有するときは、【同期設定】ボタンをクリックします（対応機種のみ）。



【同期設定】は、プレイリストごとではなく、プロジェクト全体に適用されます。



【同期再生プロジェクターリスト登録】画面が表示されます。

- 7** 自動検索されたプロジェクターの一覧から、使用するプロジェクター名を選択して【OK】ボタンをクリックします（対応機種のみ）。



- ・ [履歴]、[IP検索]、または [プロジェクター名入力] タブからもプロジェクターを選択できます。
- ・ すべてのプロジェクターがネットワークに接続されていることを確認してください。

8

[保存] ボタンをクリックしてプロジェクトを保存します。



設定したタイムテーブルどおりにプレイリストが再生されます。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。

▶ 関連項目

- ・ 「同期再生プロジェクターリスト登録/書き出し先ネットワークプロジェクター画面」 [p.39](#)

プレイリストが保存されているプロジェクトを外付けデバイスに書き出すことができます。



- ・お使いのプロジェクターによって対応デバイスは異なります。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。
- ・1つの外付けデバイスに書き出せるプロジェクトは1つだけです。既にプロジェクトが含まれているデバイスに他のプロジェクトを書き出そうとすると、既存のプロジェクトは削除されます。
- ・プロジェクトの書き出し中は、コンピューターまたはプロジェクターから外付けデバイスを取り外さないでください。

▶ 関連項目

- ・「コンピューターに挿入されている外付けデバイスにプロジェクトを書き出す」 p.27
- ・「ネットワークプロジェクターに挿入されている外付けデバイスにプロジェクトを書き出す」 p.27

コンピューターに挿入されている外付けデバイスにプロジェクトを書き出す

コンピューターに挿入されている外付けデバイスにプロジェクトを書き出すことができます。

- 1** お使いのコンピューターに外付けデバイスが挿入されていることを確認してください。
- 2** 以下のいずれかの操作を行います。
 - ・メイン画面で [書き出し] タブを選択して、フォルダーを参照するか、最近使ったアイテムのリストを使って、プロジェクトを選択します。



Epson Projector Content Manager Ver.1.10以前で作成したプロジェクトを選択した場合、プロジェクトを開く際にコンバート画面が表示され、プロジェクトがVer.1.20以降のフォーマットにコンバートされます。

- ・プロジェクト画面で [書き出し] ボタンをクリックします。
[書き出し] 画面が表示されます。

3 外付けデバイスを挿入したドライブを [書き出し先ドライブ] に指定して、[書き出し] ボタンをクリックします。
書き出しが開始します。

4 書き出しが完了したら、[書き出し進捗] 画面で [閉じる] をクリックします。

5 コンピューターから外付けデバイスを取り外します。

プロジェクトを含むデバイスをプロジェクターに挿入することで、プレイリストを投写できるようになります。

ネットワークプロジェクターに挿入されている外付けデバイスにプロジェクトを書き出す

プロジェクターに挿入されている外付けデバイスに、ネットワーク経由でプロジェクトを書き出すことができます。

- 1** お使いのプロジェクターに外付けデバイスが挿入されていることを確認してください。
- 2** コンピューターとプロジェクターがネットワークに接続されていることを確認してください。



接続方法に応じて、プロジェクターメニューを設定します。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。

3 以下のいずれかの操作を行います。

- メイン画面で [書き出し] タブを選択して、フォルダーを参照するか、最近使ったアイテムのリストを使って、プロジェクトを選択します。



Epson Projector Content Manager Ver.1.10以前で作成したプロジェクトを選択した場合、プロジェクトを開く際にコンバート画面が表示され、プロジェクトがVer.1.20以降のフォーマットにコンバートされます。

- プロジェクト画面で [書き出し] ボタンをクリックします。
[書き出し] 画面が表示されます。

4 [書き出し先ネットワークプロジェクター] を選択して [次へ] ボタンをクリックします。

5 自動検索されたプロジェクターのリストから、接続するプロジェクターの名前を選択し、選択したプロジェクターの名前が [書き出し先リスト] に追加されたことを確認します。



[履歴] または [IP検索] タブからもプロジェクターを選択できます。

6 [書き出し] ボタンをクリックします。 書き出しが開始します。

7 ユーザー認証画面が表示されたときは、プロジェクターに設定されているユーザー名とパスワードを入力して、[認証] ボタンをクリックしてください。



ユーザー名やパスワードがわからないときは、プロジェクターの管理者へお問い合わせください。

8 書き出しが完了したら、[書き出し進捗] 画面で [閉じる] をクリックします。

プロジェクターからプレイリストを投写できるようになります。

▶ 関連項目

- 「同期再生プロジェクターリスト登録/書き出し先ネットワークプロジェクター画面」 [p.39](#)

困ったときに

想定されるトラブルと、その対処法について説明します。

▶ 関連項目

- 「Epson Projector Content Managerに関するトラブル」 [p.30](#)

トラブルの状況に応じた解決策を確認してください。

- 画像を読み込めないときは、次の対処方法を確認してください。
 - 対応しているファイルフォーマットを確認します。
 - [ビデオ] タブを表示している場合は、[ピクチャ] タブをクリックして表示します。
- 動画を読み込めないときは、次の対処方法を確認してください。
 - 対応しているファイルフォーマットを確認します。
 - [ピクチャ] タブを表示している場合は、[ビデオ] タブをクリックして表示します。
- プロジェクト画面で [プレイリスト一覧] からプレイリストを削除できないときは、削除対象のプレイリストが [タイムテーブル] タブでイベントとして設定されていないか確認してください。
- [同期設定] で他のプロジェクターを登録できないときは、次の対処方法を確認してください。
 - お使いのプロジェクターが本機能に対応しているか確認します。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。
 - すべてのプロジェクターがネットワークに接続されているか確認します。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。
 - プロジェクター名が正しいか確認します。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。
- 外付けデバイスにプロジェクトを書き出せないときは、次の対処方法を確認してください。
 - 外付けデバイスがロックされていないか確認します。
 - お使いのプロジェクターがコンテンツ再生機能に対応していることを確認してください。また、お使いの機種によっては、事前にコンテンツ再生モードを有効にしておく必要があります。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。
 - ネットワーク経由の場合は、事前に外付けデバイスをプロジェクターに挿入し、プロジェクターの電源を入れてください。
 - ネットワーク経由の場合は、コンピューターとプロジェクターがネットワークに接続されていることを確認してください。

- [同期再生プロジェクターリスト登録] / [書き出し先ネットワークプロジェクター] 画面にプロジェクターが表示されないときは、コンピューターとプロジェクターが同一のネットワークに接続されていることを確認してください。

▶ 関連項目

- 「プレイリストの対応ファイルフォーマット」 [p.9](#)
- 「対応プロジェクター」 [p.7](#)
- 「プレイリストを作成する」 [p.13](#)
- 「形状フィルターをカスタマイズする」 [p.22](#)
- 「タイムテーブルを設定する」 [p.24](#)

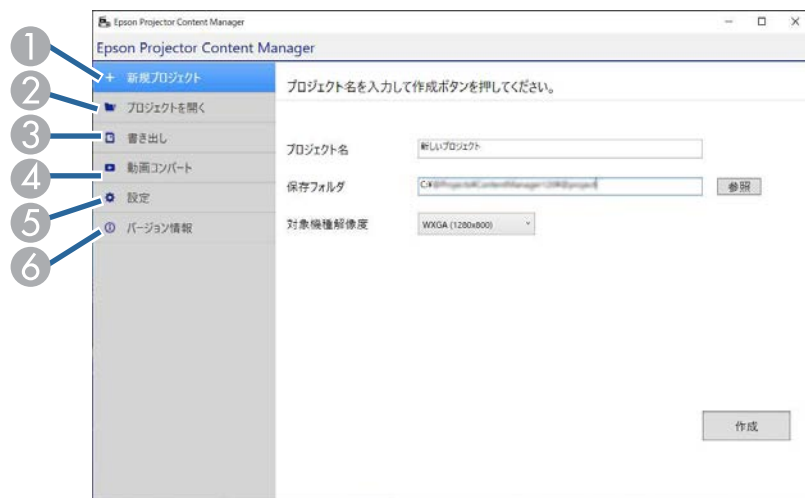
各画面の説明


Epson Projector Content Managerの各画面の項目を説明します。

▶ 関連項目

- ・ 「メイン画面」 [p.32](#)
- ・ 「プロジェクト画面」 [p.33](#)

ソフトウェアを起動すると、メイン画面が表示されます。



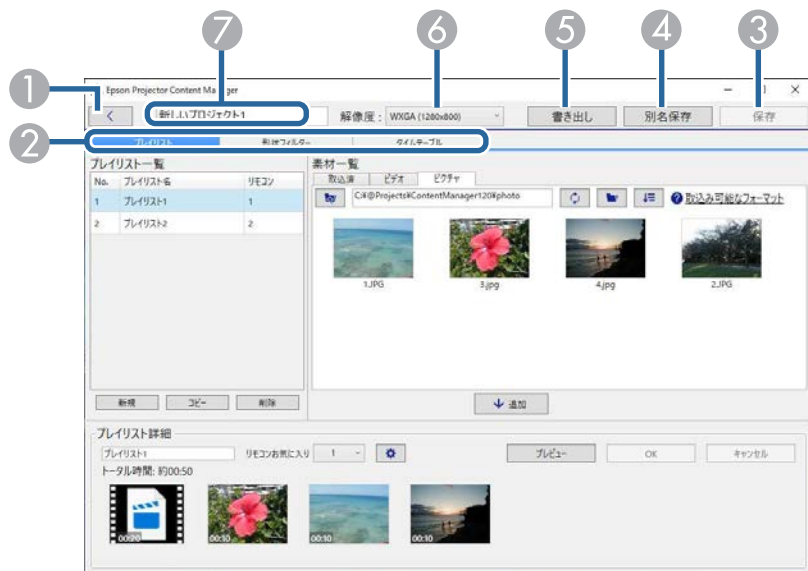
①	新規プロジェクト	お使いのコンピューターに新規プロジェクトを作成します。
②	プロジェクトを開く	既存のプロジェクトを開きます。
③	書き出し	外付けデバイスにプロジェクトを書き出します。
④	動画コンバート	<p>プロジェクターが対応しているファイルフォーマットに動画をコンバートします。</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <p>「動画コンバート」タブで「コンバート可能なフォーマット」をクリックすると、対応ファイルフォーマットの詳細が表示されます。</p> </div>

⑤	設定	<p>プロジェクトの動画ファイルフォーマットを設定します。お使いのプロジェクターで対応しているファイルフォーマットを選択してください。</p> <p>お使いのプロジェクターで対応しているファイルフォーマットがわからないときは、[自動選択] または [AVI形式] を選択してください。[自動選択] に設定すると、プロジェクターに適したフォーマットが自動で選択されます。AVI形式は、コンテンツ再生機能を搭載しているすべての機種で対応しています。</p> <p>[自動選択] に設定して、コンピューターと接続している外付けデバイスにプロジェクトを保存する場合、MP4形式とAVI形式の両方が保存されるため、より大きな空き容量が必要です。</p> <p>Windows 7の場合、設定できるのは [AVI形式] のみです。</p>
⑥	バージョン情報	ソフトウェアのバージョンが表示されます。

▶ 関連項目

- 「外付けデバイスにプロジェクトを書き出す」 [p.27](#)
- 「プレイリストを作成する」 [p.13](#)

新規プロジェクトを作成するか、既存のプロジェクトを開くと、プロジェクト画面が表示されます。



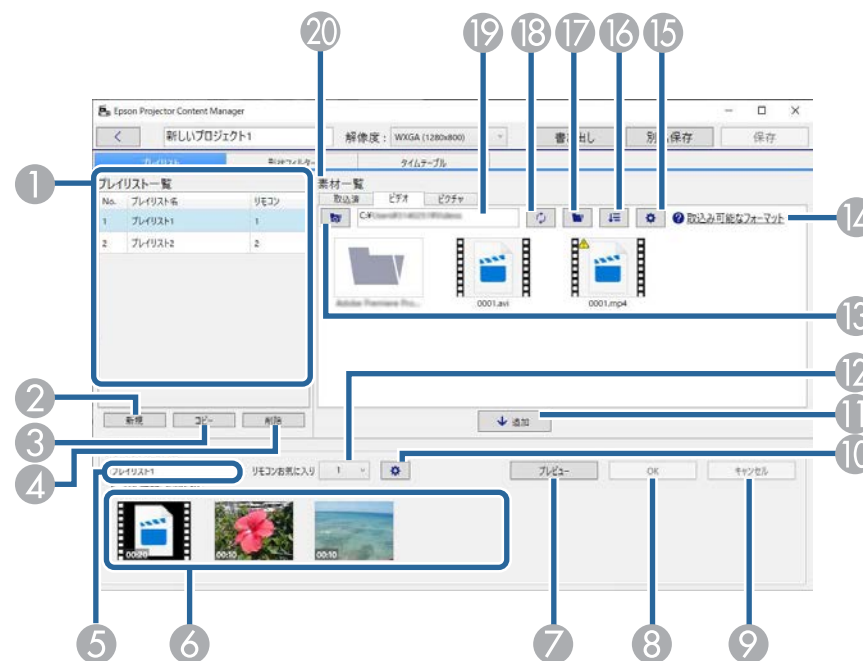
7	プロジェクト名	プロジェクトの名前が表示されます。この名前は編集できます。
---	---------	-------------------------------

▶ 関連項目


- 「プロジェクト画面 - プレイリストタブ」 p.33
- 「プロジェクト画面 - 形状フィルタータブ」 p.37
- 「プロジェクト画面 - タイムテーブルタブ」 p.38
- 「同期再生プロジェクトリスト登録/書き出し先ネットワークプロジェクター画面」 p.39







プロジェクト画面 - プレイリストタブ

プロジェクト画面で [プレイリスト] タブをクリックすると、次の画面が表示されます。



1		メイン画面に戻ります。
2	プレイリスト、形状フィルター、およびタイムテーブルタブ	プロジェクト画面のタブを切り替えます。
3	保存	プロジェクトをコンピューターに保存します。
4	別名保存	プロジェクトを複製し、別の名前で保存します。
5	書き出し	外付けデバイスにプロジェクトを書き出します。
6	解像度	プロジェクトの解像度を設定します。プロジェクターの解像度に応じた解像度を選択してください。

①	プレイリスト一覧	プロジェクト内のプレイリスト一覧を表示します。プレイリストを編集するには、プレイリスト名を選択します。 最大50個のプレイリストをプロジェクトに追加できます。 [リモコン] は、プレイリストに割り当てられたリモコンショートカットの番号です。
②	新規	新規プレイリストを作成します。
③	コピー	選択中のプレイリストをコピーします。
④	削除	選択中のプレイリストを削除します。
⑤	プレイリスト名	プレイリスト名を編集できます。
⑥	タイムライン	プレイリストに追加された画像や動画を、再生する順番で表示します。 プレイリストに登録されたファイルのトータル再生時間も表示されます。 最大100個のファイルをプレイリストに追加できます。
⑦	プレビュー	[プレビュー] 画面を開いてプレイリストのプレビューを開始します。プレビューの前に、編集中的の内容は自動でプレイリストに登録されます。
⑧	OK	編集内容をプレイリストに保存します。
⑨	キャンセル	プレイリストの未保存の編集内容を破棄します。
⑩		[エフェクト設定] 画面を開きます。プレイリストにエフェクトを設定できます。
⑪	追加	[素材一覧] からプレイリストに画像や動画を追加します。

⑫	リモコンお気に入り	プレイリストにリモコンショートカットの番号を割り当てます。 リモコンショートカットを使ってプレイリストを再生する方法については、プロジェクトの『取扱説明書』をご覧ください。
⑬		フォルダーパスに表示されているパスより1つ上の階層にあるフォルダーやファイルを表示します。
⑭	取込み可能なフォーマット	このテキストをクリックすると、対応ファイルフォーマットが表示されます。
⑮	 (ビデオタブのみ)	動画コンバート時の画質を設定します。
⑯		[素材一覧] のファイルを更新日時や名前順に並び替えます。
⑰		フォルダーを選択します。
⑱		選択したフォルダーの内容を最新の状態に更新します。
⑲	フォルダーパス	選択中のフォルダーパスが表示されます。
⑳	素材一覧	選択中のフォルダーにある画像または動画が表示されます。 最大1000ファイルがリストされます。 <ul style="list-style-type: none"> ・ [ピクチャ] タブ：画像ファイルが表示されます。 ・ [ビデオ] タブ：動画ファイルが表示されます。 ・ [取込済] タブ：既にプレイリストへ追加済みのファイルが表示されます。プレイリストで使用中のファイルには  が付いています。


▶ 関連項目

- ・「プレビュー画面」 p.35
- ・「エフェクト設定画面」 p.35


プレビュー画面

[プレイリスト] タブで [プレイリスト詳細] の [プレビュー] ボタンをクリックすると、 [プレビュー] 画面が表示されます。




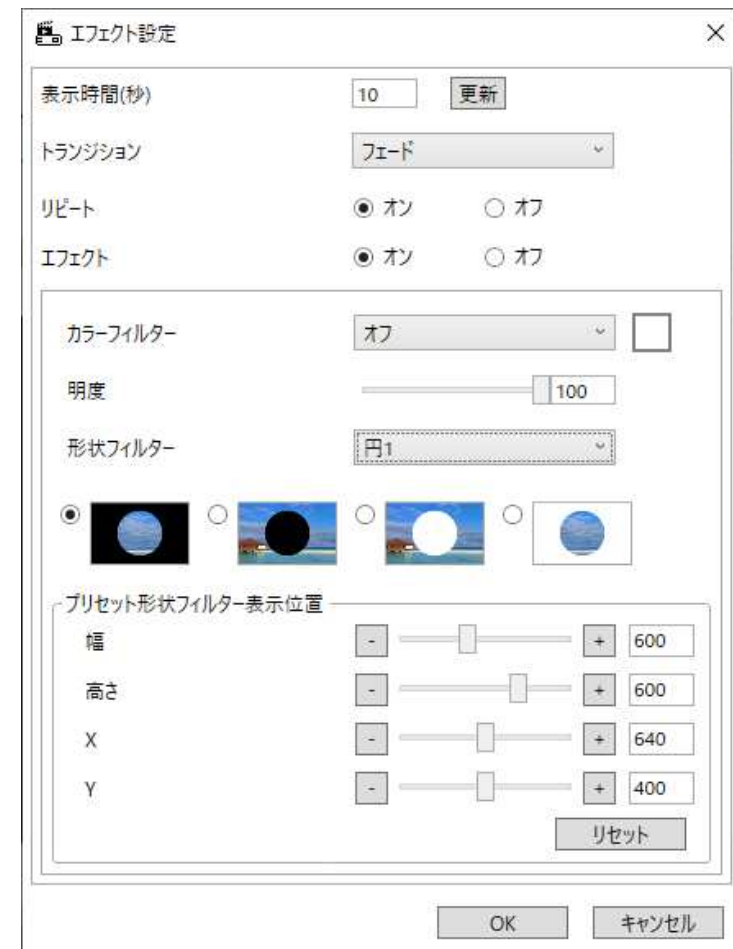
①	シークバー	[プレビュー] 画面の進捗状況を表示します。
②	再生/停止	プレビューを再生または停止します。
③	音量調節	プレイリストの音量を調節します。
④		[エフェクト設定] 画面を開きます。
⑤	全画面表示/全画面表示の解除 (Windowsのみ)	プレビューを全画面表示、またはプレビューの全画面表示を解除します。


エフェクト設定画面


[プレビュー] 画面で  をクリックすると、 [エフェクト設定] 画面が表示されます。



[エフェクト設定] 画面は、 [プレイリスト詳細] の  から開くことができます。

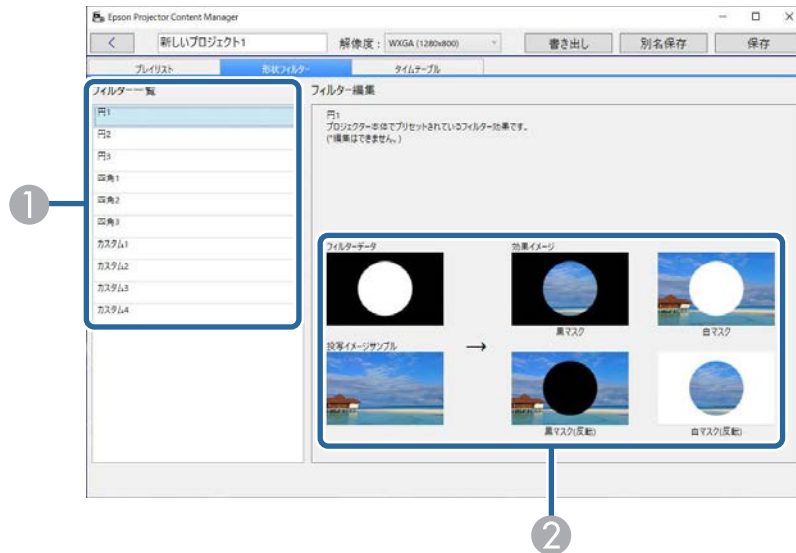


表示時間(秒)	プレイリスト投写中に次のファイルに切り替わるまでの表示時間を設定します。1から60まで入力できます。
更新	（[プレビュー]画面から[エフェクト設定]画面を開いたときのみ表示） [表示時間(秒)]に設定した値を[プレビュー]画面に適用します。
トランジション	トランジション効果を設定します。
リピート	繰り返し再生するかどうかを設定します。
エフェクト	エフェクトのオン/オフを設定します。[カラーフィルター]、[明度]、および[形状フィルター]の設定を適用したいときは、[オン]に設定します。 <div data-bbox="510 791 1057 1059" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>プロジェクターから映像を投写しながら設定を調整できるように、プロジェクターメニューでも[エフェクト]を設定することができます。詳しくは、プロジェクターの『取扱説明書』をご覧ください。</p> </div>
カラーフィルター	プレイリストにカラー効果を適用します。カスタムのカラーフィルターも選択できます。
明度	フィルター効果を明るくしたり、暗くしたりします。

形状フィルター	あらかじめ用意されている形状フィルターまたはカスタムフィルターを選択します。選択したフィルターは、白か黒のマスクとして使用できます。（あらかじめ用意されているフィルターとは、[円1]から[円3]と、[四角1]から[四角3]です。） <div data-bbox="1547 475 2089 608" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>[形状フィルター]タブで形状フィルターをカスタマイズできます。</p> </div>
プリセット形状フィルター表示位置	（[プレビュー]画面から[エフェクト設定]画面を開いたときのみ表示） [エフェクト]を[オン]、[形状フィルター]を[円]または[四角]に設定したとき、この項目を設定できます。 形状フィルターのサイズを調整するには、[幅]と[高さ]の値を変更します。 形状フィルターの水平位置を調整するには[X]の値を、垂直位置を調整するには[Y]の値を変更します。 [プレビュー]画面で確認しながら値を調整することができます。 初期値に戻すには、[リセット]ボタンをクリックします。

プロジェクト画面 - 形状フィルタタブ

プロジェクト画面で [形状フィルタ] タブをクリックすると、次の画面が表示されます。



①	フィルター一覧	形状フィルタの一覧が表示されます。フィルター名をクリックすると、その形状フィルタの使用イメージが [フィルター編集] に表示されます。[カスタム1] から [カスタム4] までの形状フィルタのみ編集できます。
②	フィルター編集	選択中の形状フィルタについて4種類の効果がサンプルイメージ上に表示されます。

[フィルター一覧] で [カスタム1] から [カスタム4] までの形状フィルタを選択すると、以下のことができます。



①	消去	選択中の形状フィルタに設定されている内容を消去します。
②	OK	選択中の形状フィルタに設定されている内容を保存します。
③	キャンセル	選択中の形状フィルタに対する変更内容を破棄します。
④	レベル補正をする	白黒のコントラストを強調するため、画像の階調の強度レベルを自動で調整します。

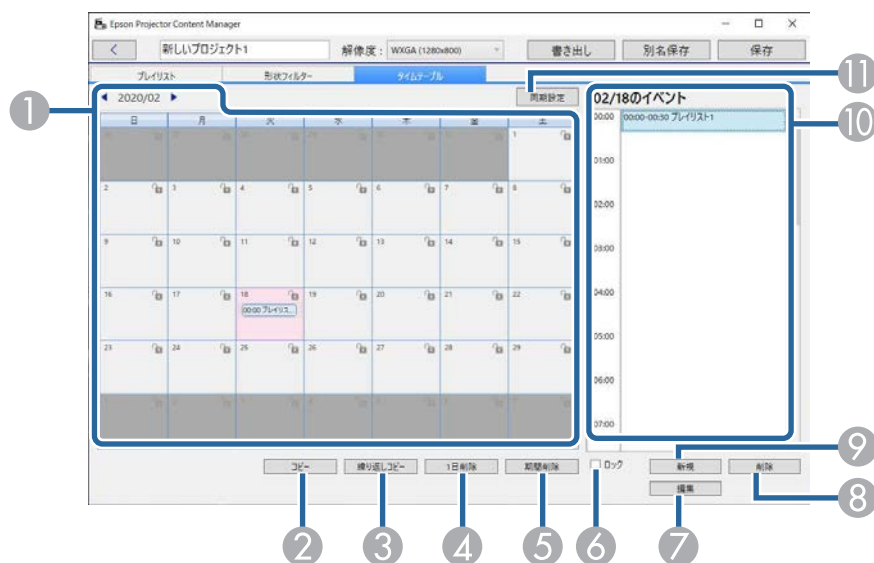
5	元画像	<p>形状フィルターとして使用する画像のファイルパスが表示されます。[参照] ボタンをクリックして、ファイルを選択してください。</p> <p>あらかじめ用意されているサンプルフィルターに素早くアクセスしたいときは、ファイル選択の画面で [サンプルフィルター] ボタンを使うと便利です。Macでは、[サンプルフィルター] ボタンは [参照] ボタンの下に表示されています。</p>
---	-----	--

▶ 関連項目

- ・「形状フィルターをカスタマイズする」 p.22

プロジェクト画面 - タイムテーブルタブ

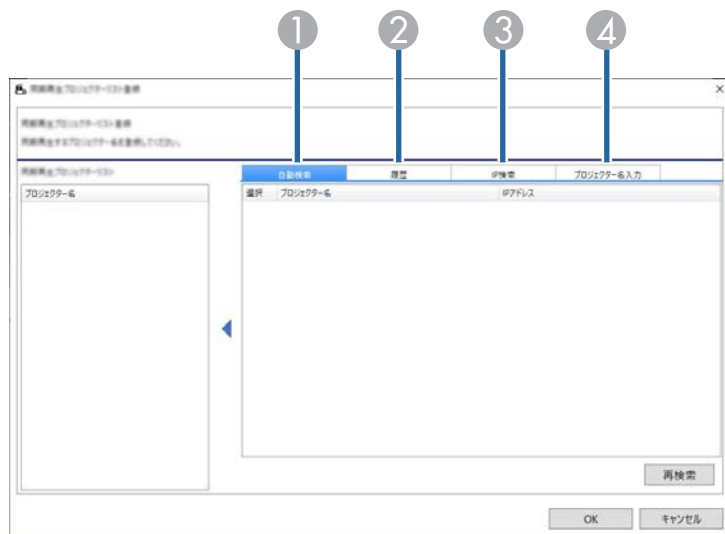
プロジェクト画面で [タイムテーブル] タブをクリックすると、次の画面が表示されます。



1	カレンダー	<p>◀ をクリックすると前月に、▶ をクリックすると翌月に移動します。</p> <p>新規イベントを追加するには、日付をダブルクリックします。</p> <p>選択した日付のイベントをロックしたりロック解除したりするには、鍵のアイコンをクリックします。</p>
2	コピー	<p>選択した日付のすべてのイベントを別の日付にコピーします。</p>
3	繰り返しコピー	<p>選択した日付または選択した日付から始まる1週間のすべてのイベントを特定の期間繰り返すようにコピーします。</p>
4	1日削除	<p>選択した日付のすべてのイベントを削除します。</p>
5	期間削除	<p>選択した期間内のすべてのイベントを削除します。</p>
6	ロック	<p>選択した日付にイベントが追加されたり編集されたりすることを防止します。</p> <p>ただし、カレンダーではロックされた日付からでもイベントを削除することができます。削除前に確認画面が表示されます。</p> <p>ロックされた日付にイベントをコピーすることはできません。</p>
7	編集	<p>選択したイベントのプレイリストやタイムテーブルを変更します。</p>
8	削除	<p>選択したイベントを削除します。</p>
9	新規	<p>選択した日付に新規イベントを追加します。</p>
10	イベントスケジュール	<p>選択した日付のイベントスケジュールが表示されます。</p>
11	同期設定 (対応機種のみ)	<p>[同期再生プロジェクターリスト登録] 画面が開きます。設定済みのイベントを他のプロジェクターと共有できます。</p>

同期再生プロジェクトリスト登録/書き出し先ネットワークプロジェクト画面

同期再生プロジェクトを選択するとき、またはプレイリストを書き出すネットワークプロジェクトを選択するとき、以下の画面が表示されます（対応機種のみ）。



<p>①</p>	<p>自動検索</p>	<p>検索元と同一のネットワーク上で見つかったプロジェクトが表示されます。使用するプロジェクトの <input type="checkbox"/> にチェックを入れてプロジェクトを選択してください。チェックボックスのチェックを外すと、選択済みプロジェクト名の一覧からプロジェクトを削除できます。</p> <p>一覧を更新したいときは、[再検索] ボタンをクリックします。</p> <p>[書き出し先ネットワークプロジェクト] 画面では、プロジェクト名の横に表示されているアイコンがプロジェクトの状態を示しています。</p> <p>✔: プロジェクトにプロジェクトをアップロードできます。</p> <p>⚠: プロジェクトにプロジェクトをアップロードできません。</p>
<p>②</p>	<p>履歴</p>	<p>接続履歴を表示します。使用するプロジェクトの <input type="checkbox"/> にチェックを入れてプロジェクトを選択してください。チェックボックスのチェックを外すと、選択済みプロジェクト名の一覧からプロジェクトを削除できます。</p> <p>[書き出し先ネットワークプロジェクト] 画面では、プロジェクト名の横に表示されているアイコンがプロジェクトの状態を示しています。</p> <p>?: プロジェクトの状態が確認されていません。</p> <p>✖: プロジェクトが未検出です。</p> <p>✔: プロジェクトにプロジェクトをアップロードできます。</p> <p>⚠: プロジェクトにプロジェクトをアップロードできません。</p>

③	IP検索	使用するプロジェクトのIPアドレスを入力します。[検索] ボタンをクリックするとプロジェクトの検索が開始します。 検索結果が表示されたら、[追加] ボタンでプロジェクトを選択できます。
④	プロジェクト名 入力	(同期再生するプロジェクトを選択するときのみ表示) 使用するプロジェクトの名前を入力します。 [追加] ボタンでプロジェクトを選択できます。

付録

Epson Projector Content Managerのアンインストール方法、注意事項などを説明します。

▶ 関連項目

- ・ 「ソフトウェアをアンインストールする」 [p.42](#)
- ・ 「一般のご注意」 [p.44](#)

Epson Projector Content Managerのアンインストールは次の方法で行えます。

▶ 関連項目

- ・ 「Epson Projector Content Managerをアンインストールする (Windows 7) 」 [p.42](#)
- ・ 「Epson Projector Content Managerをアンインストールする (Windows 8.1/Windows 10) 」 [p.42](#)
- ・ 「Epson Projector Content Managerをアンインストールする (Mac) 」 [p.42](#)

Epson Projector Content Managerをアンインストールする (Windows 7)

次の方法でEpson Projector Content Managerをアンインストールします。



ソフトウェアをアンインストールするには、管理者権限が必要です。

- 1** コンピューターの電源を入れます。
- 2** 起動中のアプリケーションをすべて終了します。
- 3** [スタート] - [コントロールパネル] の順にクリックします。
- 4** [プログラム] の [プログラムのアンインストール] をクリックします。
- 5** [Epson Projector Content Manager] を選択して、[アンインストール] をクリックします。


- 6** 画面の指示に従って、アンインストールを進めます。

Epson Projector Content Managerをアンインストールする (Windows 8.1/Windows 10)

次の方法でEpson Projector Content Managerをアンインストールします。



ソフトウェアをアンインストールするには、管理者権限が必要です。

- 1** コンピューターの電源を入れます。
- 2** 起動中のアプリケーションをすべて終了します。
- 3** キーボードで  キーを押して、すべてのアプリを表示します。
- 4** [Epson Projector Content Manager Ver.X.XX] を右クリック (長押し) して、[アンインストール] を選択します。
- 5** 画面の指示に従って、アンインストールを進めます。

Epson Projector Content Managerをアンインストールする (Mac)

次の方法でEpson Projector Content Managerをアンインストールします。

- 1** コンピューターの電源を入れます。

- 2** 起動中のアプリケーションがないことを確認します。
- 3** [Launchpad] を開いてアプリケーション一覧を表示するか、画面の上部にある検索フィールドでアプリケーション名を検索して、Epson Projector Content Managerを表示します。
- 4** Epson Projector Content Managerのアイコンが小刻みに揺れ始めるまでアイコンを長押しします。
- 5** アイコン上に表示されるXボタンをクリックして、アプリケーションをアンインストールします。



Xボタンが表示されないときは、代わりにFinderからアプリケーションをアンインストールしてください。

次の点にご留意ください。

▶ 関連項目

- 「ご注意」 p.44
- 「表記について」 p.44
- 「商標について」 p.44
- 「著作権について」 p.45

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。万が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。また、ご返信をさせていただきます。
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（「お問い合わせ先」参照）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実際と異なる場合があります。

表記について

- Microsoft® Windows® 7 operating system
- Microsoft® Windows® 8.1 operating system
- Microsoft® Windows® 10 operating system

本書中では、上記各オペレーティングシステムをそれぞれ、「Windows 7」、「Windows 8.1」、「Windows 10」と表記しています。また、これらを総称する場合は「Windows」と表記します。

- macOS 10.12.x
- macOS 10.13.x
- macOS 10.14.x
- macOS 10.15.x

本書中では、上記各オペレーティングシステムをそれぞれ、「macOS 10.12.x」、「macOS 10.13.x」、「macOS 10.14.x」、「macOS 10.15.x」と表記しています。またこれらを総称する場合は「Mac」と表記します。

商標について

「EPSON」はセイコーエプソン株式会社の登録商標です。「EXCEED YOUR VISION」およびそのロゴはセイコーエプソン株式会社の登録商標または商標です。

Mac、macOSおよびQuickTimeはApple Inc.の商標または登録商標です。

Microsoft、Windows、Windows ロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における商標または登録商標です。

Intel®は、米国およびその他の国におけるIntel Corporationの登録商標です。

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います。

著作権について

本書の内容は予告なく変更することがあります。

© 2020 Seiko Epson Corporation

2020.3 413985800JA