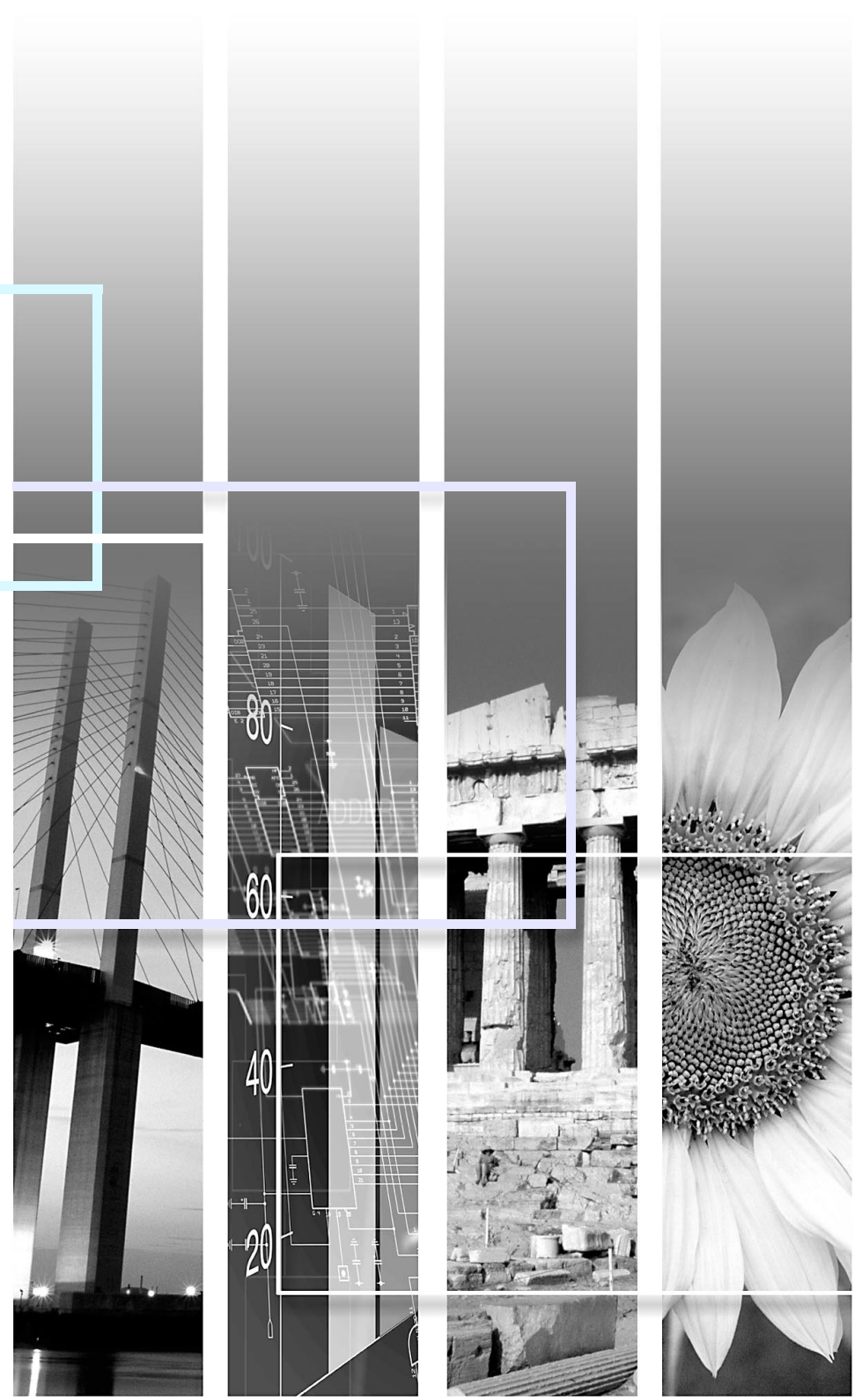







EPSON®

Guide d'utilisation EMP NetworkManager



 Attention	Signale les procédures qui, si elles ne sont pas respectées, peuvent causer des blessures corporelles ou provoquer des dommages matériels.
 N.B.	Informations supplémentaires qu'il peut être utile de connaître sur le sujet.
	Renvoie à une page contenant des informations apparentées ou davantage de détails sur un sujet. Cliquez sur le numéro de la page pour afficher cette page.
	Indique que l'on pourra trouver dans le glossaire la signification du ou des mots soulignés immédiatement à côté de ce symbole. Cliquez sur le ou les mots soulignés pour afficher l'entrée correspondante du "Glossaire".  p.19
Procédure	Indique une marche à suivre et l'ordre dans lequel effectuer les diverses opérations. La procédure indiquée doit être exécutée dans l'ordre des étapes numérotées.
[(Nom)]	Indique les noms des touches du panneau de commande du projecteur et de la télécommande, ainsi que les noms des ports d'entrée et de sortie du projecteur. Exemple: [Esc]
[(Nom de menu)]	Indique les noms des touches et des menus qui apparaissent sur l'écran. Exemple: "OK"

■ Signification de l'expression "l'appareil" et "le projecteur"

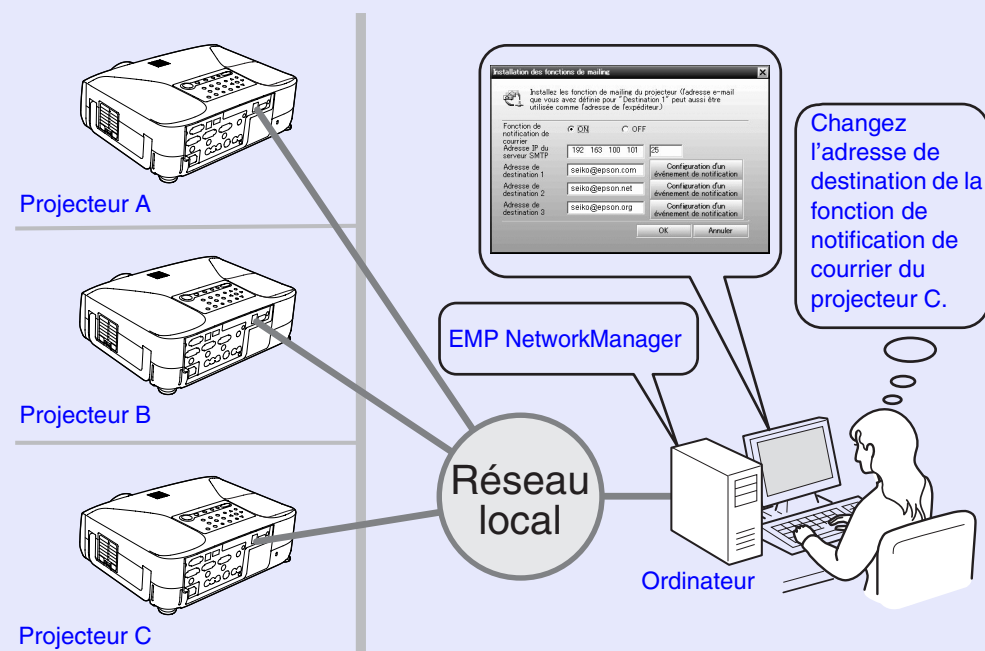
Dans ce *guide*, les expressions "l'appareil", "le projecteur" (ou "cet appareil", "ce projecteur") peuvent occasionnellement faire référence à des accessoires ou équipements disponibles en option et vendus séparément.

Notations utilisées dans ce guide	1	Réglages par lots en utilisant un fichier de configuration	16
Ce que vous pouvez accomplir avec EMP NetworkManager	3	Création d'un fichier de configuration.....	16
Environnement d'exploitation	3	Chargement du fichier de configuration dans un projecteur .	17
Préparation.....	3	Glossaire	19
Désinstallation du logiciel	4		
Démarrage du EMP NetworkManager	5		
Fenêtre EMP NetworkManager.....	5		
Connexion au projecteur	6		
Réglage des paramètres réseau	7		
Réglages de base du réseau	7		
Configuration de la fonction de notification de courrier	9		
Réglage des paramètres SNMP.....	11		
Paramètres du réseau sans fil.....	12		
Si le projecteur requis n'apparaît pas	14		
Connexion par spécification d'une adresse IP	14		
Importation de la liste enregistrée dans le EMP Monitor.....	15		

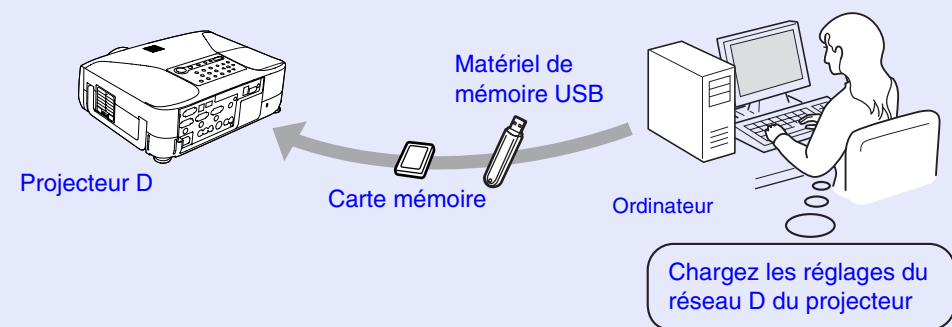
En utilisant le EMP NetworkManager, vous pouvez modifier la configuration réseau d'un projecteur à partir de l'ordinateur.

Vous pouvez changer le nom du projecteur, la configuration du réseau local, la configuration de la fonction de notification de courrier et la configuration SNMP.

Jusqu'à 64 projecteurs peuvent être configurés.



En outre, il est possible d'exporter les détails de configuration du réseau vers un fichier et de les charger dans le projecteur, afin d'effectuer la configuration du réseau pour le projecteur.



N.B.

Vous pouvez utiliser le navigateur Web d'un ordinateur connecté au réseau pour effectuer la configuration du projecteur à partir de l'ordinateur (EasyWeb). Pour plus de détails concernant EasyWeb, reportez-vous aux manuels du projecteur.

Environnement d'exploitation

EMP NetworkManager fonctionne dans l'environnement d'exploitation suivant.

* Les ordinateurs Macintosh ne peuvent pas être utilisés pour cette application.

Système d'exploitation*	Windows 98 SE/Me/NT 4.0 (SP6a, IE5 ou version plus récente)/2000 Professionnel/XP Édition familiale/XP Professionnel
Unité centrale	Unité centrale MMX 166 MHz ou fréquence supérieure (Le Pentium II 233 MHz ou supérieur est recommandé.)
Capacité de mémoire	7 Mo ou plus (10 Mo ou plus recommandés)
Espace disque disponible	250 Ko ou plus
Unité d'affichage	XGA (1024 × 768) ou une résolution supérieure et un affichage des couleurs sur 16 bits ou plus

Préparation

Tenez compte des remarques suivantes avant de démarrer le EMP NetworkManager:

- Le logiciel EMP NetworkManager doit être installé sur l'ordinateur du réseau.
- L'ordinateur et les projecteurs doivent être prêts à être connectés au réseau.

Désinstallation du logiciel

Pour désinstaller le logiciel du projecteur, sélectionnez "Panneau de configuration" dans "Poste de travail", cliquez deux fois sur "Ajout/Suppression de programmes", sélectionnez les programmes que vous voulez désinstaller, puis cliquez sur "Ajouter/Supprimer" (ou "Changer/Supprimer" si vous utilisez Windows XP).



N.B.

Si vous utilisez Windows 2000/NT4.0/XP, seul un utilisateur possédant les privilèges d'administrateur pourra désinstaller le logiciel.

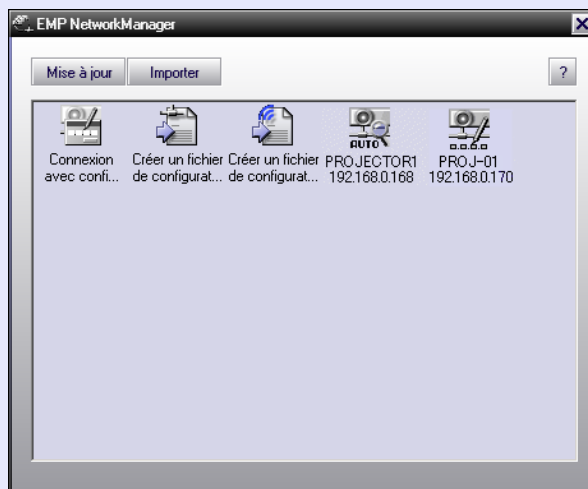
Lancez le EMP NetworkManager depuis l'écran de Windows.

Procédure

Sélectionnez "Démarrer" - "Programmes" (ou "Tous les programmes") - "EPSON Projector" - "EMP NetworkManager", dans cet ordre, pour lancer le EMP NetworkManager.

Si l'icône du projecteur n'apparaît pas, reportez-vous à "Si le projecteur requis n'apparaît pas" (☞ p.14).

Fenêtre EMP NetworkManager



Ceci représente les projecteurs et les fonctions utilisant les icônes suivantes.

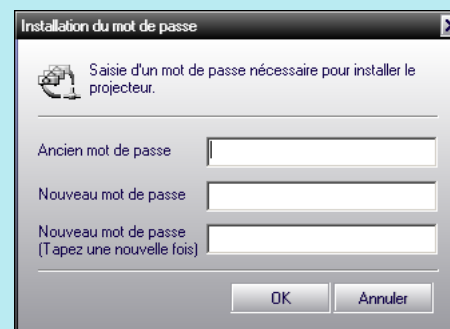
	Cette icône est utilisée pour spécifier une adresse IP pour connecter un projecteur. Si vous cliquez deux fois sur cette icône, la fenêtre "Installation de l'adresse IP" apparaît. ☞ p.14
--	--

	Cette icône est utilisée pour créer des fichiers de configuration pour les projecteurs connectés à un réseau via un réseau avec fil. ☞ p.16
	Cette icône est utilisée pour créer des fichiers de configuration pour les projecteurs connectés à un réseau via un réseau sans fil. ☞ p.16
	Le projecteur qui a été détecté automatiquement. ☞ p.7
	Projecteur correspondant à l'un des cas suivants : ☞ p.7 <ul style="list-style-type: none">• Projecteurs enregistrés en utilisant "Connexion avec configuration IP"• Enregistré dans le EMP Monitor.



N.B.

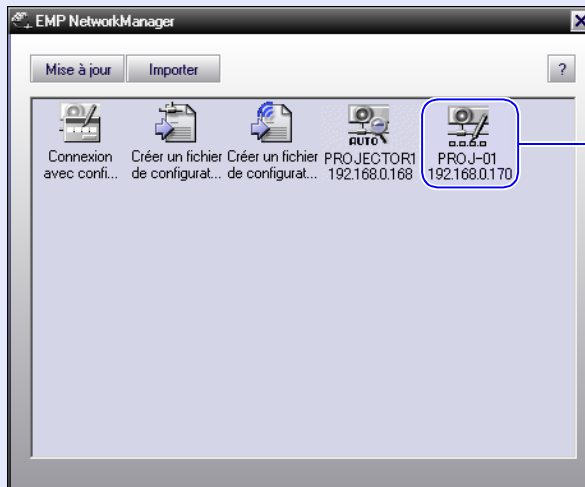
Nous vous recommandons vivement de définir un mot de passe pour plus de sécurité. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône du projecteur et sélectionnez "Modifier". Vous pouvez maintenant Modifier le mot de passe de l'utilisateur administrateur (Admin).



Procédez comme suit pour connecter l'ordinateur au projecteur à l'aide du EMP NetworkManager.

Procédure

Double-cliquez sur l'icône du projecteur pour la configuration du réseau.



Double-cliquez
sur le projecteur à
configurer.

Le projecteur se connecte et la fenêtre "Installation du réseau" s'affiche.



N.B.

Si la fenêtre d'entrée du mot de passe apparaît, tapez le mot de passe de l'administrateur du projecteur (utilisateur disposant de l'identification Admin), puis cliquez sur "OK".

Le mot de passe de l'administrateur n'est pas défini dans la configuration initiale. Nous vous recommandons de définir le mot de passe de l'administrateur (utilisateur disposant de l'identification Admin) de sécurité.

Cliquez sur le bouton droit de la souris sur l'icône du projecteur de NetworkManager pour régler le mot de passe. ➡ p.5

Réglages de base du réseau

Lorsqu'un projecteur est connecté, son nom et les données de configuration réseau qui ont été spécifiés sont affichés.
Lorsque "DHCP" est réglé sur "ON", il n'est plus possible de modifier les données de configuration du réseau. La valeur initiale de "DHCP" est "OFF".

Pour les projecteurs connectés à un réseau avec fil

Ne peut pas être sélectionné




Pour les projecteurs connectés à un réseau sans fil

Procédure

1

Corrigez éventuellement les options que vous souhaitez modifier parmi les suivantes :

Nom du projecteur	Tapez le nom du projecteur. Vous pouvez entrer jusqu'à 15 caractères alphanumériques d'un seul octet et "-" (traits d'union). Le nom ne peut être entièrement constitué de chiffres.
DHCP	Sélectionnez "ON" pour attribuer automatiquement l'adresse IP à l'aide du protocole DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol). Sélectionnez "OFF" pour la définir manuellement.
Adresse IP	Tapez l'adresse IP du projecteur. Vous pouvez entrer des nombres compris entre 0 et 255 dans chaque champ de l'adresse IP. Toutefois, il est impossible d'utiliser les adresses IP suivantes. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (x est un nombre compris entre 0 et 255)
Masque de sous-réseau	Tapez l'adresse IP du masque de sous-réseau. Vous pouvez entrer des nombres compris entre 0 et 255 dans chaque champ de l'adresse IP. Toutefois, il est impossible d'utiliser les masques de sous-réseau suivants. 0.x.x.x à 254.255.255.255, 255.255.255.255 (x est un nombre compris entre 0 et 255)
Adresse de la passerelle	Tapez l'adresse IP de la passerelle par défaut. Vous pouvez entrer des nombres compris entre 0 et 255 dans chaque champ de l'adresse IP. Toutefois, il est impossible d'utiliser les adresses passerelles suivantes. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (x est un nombre compris entre 0 et 255)
DNS primaire ^{*1}	Entrez la première adresse IP pour le DNS.
DNS secondaire ^{*1}	Entrez la deuxième adresse IP pour le DNS.
Nom de domaine DNS ^{*1*3}	Spécifie le domaine de réseau DNS pour l'utilisation du projecteur.

WINS 1 ^{*1*3}	Spécifiez la première adresse IP pour le serveur WINS.
WINS 2 ^{*1*3}	Spécifiez la deuxième adresse IP pour le serveur WINS.
Passerelle prioritaire ^{*2}	Spécifie quel réseau utiliser parmi "Réseau a. fil" ou "Réseau s. fil" pour envoyer des messages de notifications d'anomalies par SNMP traps ou message de courrier.
Bouton "Fonction de notification de courrier"	La fonction de notification de courrier peut être définie si vous cliquez sur ce bouton.  p.9
Bouton " SNMP "	Les fonctions d'administration par SNMP peuvent être définies si vous cliquez sur ce bouton.  p.11
Bouton "Réseau local sans fil"	Cliquez sur cette touche pour effectuer la configuration du réseau sans fil.  p.12
Bouton "Enregistrer"	Lorsque vous cliquez sur ce bouton, votre configuration est enregistrée dans le fichier spécifié.

*1 Il pourra être impossible d'effectuer certains réglages selon le modèle de projecteur utilisé. Les éléments impossibles à régler seront grisés.

*2 Selon le modèle de projecteur utilisé, il est possible que cet élément n'apparaisse pas.

*3 Le nom de domaine DNS et les valeurs des réglages WINS1/WINS2 reviennent aux valeurs des réglages par défaut lorsque EMP NetworkManager démarre la fois suivante. Au besoin, changez à nouveau les réglages.

2

Cliquez sur le bouton "Définir".

La fenêtre de fin de configuration s'affiche.



N.B.

Si vous réglez Fonction de notification de courrier sur "ON", modifiez un paramètre quelconque de la fonction de notification de courrier, puis cliquez sur le bouton "Définir", un message de confirmation pour la transmission de courrier test s'affiche.

Lorsque vous cliquez sur le bouton "Oui", le courrier test est émis et l'écran de fin de configuration s'affiche.

3

Cliquez sur le bouton "OK".

Votre configuration est validée.



Configuration de la fonction de notification de courrier

La fonction de notification de courrier peut être utilisée pour envoyer des messages d'avis à des adresses d'e-mail préregistrées lorsqu'une anomalie ou un avertissement apparaît sur un projecteur connecté au réseau. En utilisant cette fonction, l'opérateur pourra être informé des anomalies de fonctionnement des projecteurs, même s'il se trouve à un endroit éloigné de ces projecteurs.



N.B.

- Vous pouvez enregistrer trois destinations (adresses) de notification de courrier, et envoyer ces messages d'avis aux trois destinations en même temps.
- Si une anomalie grave se produit sur un projecteur et que celui-ci cesse brusquement de fonctionner, il est possible que ce projecteur ne puisse pas envoyer un message d'avis signalant cette panne à l'opérateur concerné.
- Si le "Mode attente" est réglé sur "Réseau activé" dans le menu de configuration du projecteur, vous pouvez utiliser les fonctions de contrôle et de surveillance du réseau, même quand le projecteur est en mode d'attente (lorsque le projecteur est éteint).
☛ Guide d'utilisation du projecteur

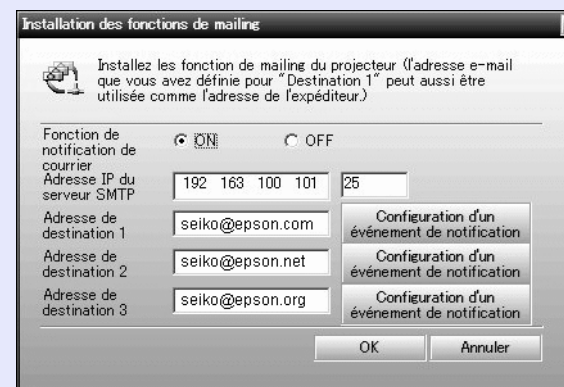
Procédure

1

Cliquez sur la touche "Fonction de notification de courrier" dans la fenêtre "Installation du réseau".

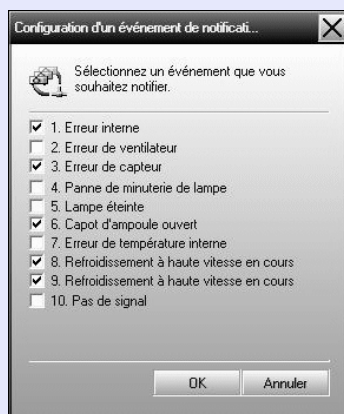
2

Définissez les paramètres ci-dessous.



Fonction de notification de courrier	Réglez sur "ON" pour utiliser la fonction de notification de courrier.
Adresse IP du serveur SMTP	<p>Tapez l'adresse IP du serveur SMTP. Vous pouvez entrer des nombres compris entre 0 et 255 dans chaque champ de l'adresse IP. Toutefois, il est impossible d'utiliser les adresses IP suivantes. 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (x est un nombre compris entre 0 et 255)</p> <p>Lorsque vous modifiez un numéro de port du serveur SMTP, indiquez ce numéro de port. La valeur par défaut est "25". Vous pouvez entrer un nombre valide compris entre 1 et 65535.</p>
Adresse de destination 1	Indiquez l'adresse de destination du courrier de notification. Jusqu'à trois destinations peuvent être enregistrées. Vous pouvez entrer jusqu'à 64 caractères alphanumériques d'un seul octet. L'adresse de destination 1 sert également d'adresse source.
Adresse de destination 2	
Adresse de destination 3	

- 3** Cliquez sur la touche "Configuration d'un événement de notification" et cochez les éléments à notifier pour la notification de courrier dans la fenêtre qui apparaît.



- 4** Cliquez sur le bouton "OK"

Lorsque la fenêtre "Installation des fonctions de mailing" réapparaît, répétez les étapes 3 et 4 pour définir les éléments à notifier.

- 5** Lorsque la configuration est terminée, cliquez sur le bouton "OK".

la fenêtre "Installation du réseau" réapparaît.



N.B.

Lorsque vous réglez "Fonction de notification de courrier" sur "ON" et que vous modifiez un paramètre quelconque de la fonction de notification de courrier, un message de confirmation de transmission de courrier test s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton "Définir" dans la fenêtre "Installation du réseau". Lorsque vous cliquez sur "Oui", le courrier test est émis.



Réglage des paramètres SNMP

Lorsque les paramètres SNMP du projecteur sont activés, le projecteur peut envoyer des messages d'avis à des ordinateurs pré-réglés lorsqu'une anomalie de fonctionnement ou un avertissement apparaît sur le projecteur. Cette fonction permet de signaler les anomalies de fonctionnement des projecteurs à l'opérateur, même si celui-ci se trouve à un endroit éloigné du projecteur.

Procédure

1 Cliquez sur la touche "SNMP" dans la fenêtre "Installation du réseau".

2 Définissez les paramètres suivants, puis cliquez sur le bouton "OK".



Adresse Trap IP 1	Entrez l'adresse IP de l'ordinateur qui devra recevoir les messages d'avertissement des projecteurs. Si un message d'avertissement ne peut pas être envoyé à l'adresse IP qui est établie pour "Adresse Trap IP 1", ce message sera alors envoyé à l'adresse IP qui a été établie pour "Adresse Trap IP 2".
Adresse Trap IP 2	Vous pouvez entrer des nombres compris entre 0 et 255 dans chaque champ de l'adresse IP. Toutefois, il est impossible d'utiliser les adresses IP suivantes. 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (x est un nombre compris entre 0 et 255)
Nom de communauté	Tapez le nom de communauté SNMP. Il peut comporter jusqu'à 8 caractères alphanumériques.



N.B.

- Vous pouvez enregistrer deux adresses IP de destination au maximum, afin que si le message d'avis ne peut pas être envoyé à la première adresse IP spécifiée, il sera envoyé à la deuxième adresse IP au lieu de la première.
- La gestion utilisant SNMP doit toujours être effectuée par une personne connaissant bien les réseaux d'ordinateurs, un administrateur de réseau par exemple.
- Pour pouvoir effectuer la surveillance des projecteurs à l'aide de la fonction SNMP, il faut que SNMP Manager soit installé sur l'ordinateur.

Paramètres du réseau sans fil

Si vous cliquez sur "Réseau local sans fil", les paramètres du réseau sans fil s'affichent.

Pour effectuer les réglages du réseau sans fil en sélectionnant un icône du projecteur, il faut que l'ordinateur et le projecteur soient connectés via un réseau sans fil. Il est impossible d'effectuer les réglages du réseau sans fil dans les cas suivants.

- Si aucune carte de réseau sans fil n'est insérée dans le logement à carte du projecteur
- Si le projecteur et l'ordinateur sont connectés via un réseau avec fil
- Si le projecteur ne supporte pas les fonctions de réseau sans fil

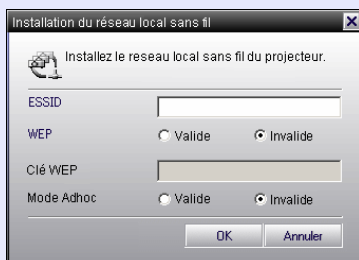
Pour effectuer les réglages du réseau sans fil en sélectionnant l'icône "Créer un fichier de configuration (sans fil)" (☛ p.16), il est inutile que l'ordinateur et le projecteur soient connectés via un réseau sans fil.

Procédure

1 Cliquez sur "Réseau local sans fil" dans la fenêtre de configuration du réseau.

2 Effectuez les réglages suivants, puis cliquez sur "OK".

L'une des fenêtres suivantes apparaît selon le type de projecteur utilisé.



<u>ESSID</u>	Entrez l'ESSID pour l'unité de réseau sans fil. Vous pouvez entrer jusqu'à 32 caractères alphanumériques d'un seul octet et "-" (traits d'union). Il est aussi possible d'omettre ceci.
<u>WEP</u>	Une clé WEP est utilisée pour crypter les données transmises. Sélectionnez "Valide" pour crypter les données. Si vous sélectionnez "Invalide", le paramètre "Clé WEP" sera aussi désactivé.
Clé WEP	Entrez la clé de cryptage. Lorsqu'une clé de cryptage est enregistrée, les données ne pourront être transmises que si les clés de cryptage de l'ordinateur et du projecteur sont identiques. Entrez une clé de cryptage contenant les caractères alphanumériques d'un seul octet suivants. Pour l'entrée de caractères ASCII: 5 ou 13 caractères Pour l'entrée hexadécimale: 10 ou 26 caractères
Mode Adhoc	Sélectionnez "Valide" lorsque vous voulez que le projecteur se connecte directement à un ordinateur via un réseau sans fil, sans utiliser de point d'accès. Si vous utilisez le mode de connexion facile dans NetworkScreen, sélectionnez "Valide". Si vous utilisez un projecteur avec EasyMP installé, le mode de connexion facile sera sélectionné automatiquement lorsque vous réglez le mode adhoc sur "Valide". L'adresse IP du projecteur étant attribuée automatiquement lorsque vous utilisez le mode de connexion facile, les réglages de "Installation du réseau" seront invalides.





ESSID		Entrez l'ESSID pour l'unité de réseau sans fil. Vous pouvez entrer jusqu'à 32 caractères alphanumériques d'un seul octet, ou symboles* ² . Il est aussi possible d'omettre ceci.
Sécurité		Sélectionnez le paramètre de sécurité à utiliser parmi " WPA-PSK ", " LEAP " ou " WEP ". Si vous ne désirez pas effectuer de réglages de la sécurité, sélectionnez "Non".
WPA-PSK	Clé prépartagée* ¹	Entrez la PSK (clé commune) pour WPA. Vous pouvez entrer entre 8 et 63 caractères alphanumériques d'un seul octet et symboles* ² .
LEAP	Nom d'utilisateur* ¹	Entrez le nom d'utilisateur. Vous pouvez entrer jusqu'à 64 caractères alphanumériques d'un seul octet ou symboles* ² .
	Mot de passe* ¹	Entrez un mot de passe. Vous pouvez entrer jusqu'à 64 caractères alphanumériques d'un seul octet ou symboles* ² . Le mot de passe entré est affiché sous la forme "*****".

WEP	64bit/128bit	La méthode de cryptage "64bit" ou "128bit" peut être sélectionnée pour le cryptage WEP.
	Clé WEP	Entrez la clé de cryptage. Vous pouvez entrer jusqu'à quatre clés. Lorsqu'une clé de cryptage est enregistrée, les données ne pourront être transmises que si les clés de cryptage de l'ordinateur et du projecteur sont identiques. Entrez une clé de cryptage contenant les caractères alphanumériques d'un seul octet suivants. Pour l'entrée de caractères ASCII: 5 ou 13 caractères Pour l'entrée hexadécimale: 10 ou 26 caractères
Mode Adhoc		Sélectionnez "Valide" lorsque vous voulez que le projecteur se connecte directement à un ordinateur via un réseau sans fil, sans utiliser de point d'accès. Si vous utilisez le mode de connexion facile dans NetworkScreen, sélectionnez "Valide". Si vous utilisez un projecteur avec EasyMP installé, le mode de connexion facile sera sélectionné automatiquement lorsque vous réglez le mode adhoc sur "Valide". L'adresse IP du projecteur étant attribuée automatiquement lorsque vous utilisez le mode de connexion facile, les réglages de "Installation du réseau" seront invalides.

*1 Ce réglage ne peut être effectué que quand l'icône "Créer un fichier de configuration (sans fil)" est sélectionnée pour effectuer la configuration du réseau. Il ne peut pas être effectué lorsque vous avez sélectionné une icône de projecteur pour effectuer la configuration du réseau.

*2 Il est impossible d'entrer les caractères espace et deux points.



Si le projecteur requis n'apparaît pas

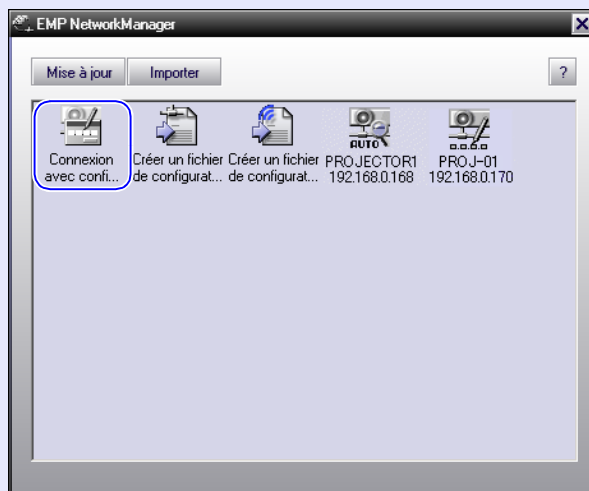
14

Si un icône du projecteur requis ne s'affiche pas dans le EMP NetworkManager, utilisez la procédure ci-dessous.

Connexion par spécification d'une adresse IP

Procédure

- 1 Double-cliquez sur le bouton "Connexion avec configuration IP".



- 2 Tapez l'adresse IP du projecteur à connecter.



Cliquez sur ce bouton pour connecter le projecteur spécifié.

Cliquez sur ce bouton pour ajouter le projecteur spécifié. L'icône de ce projecteur s'affiche.

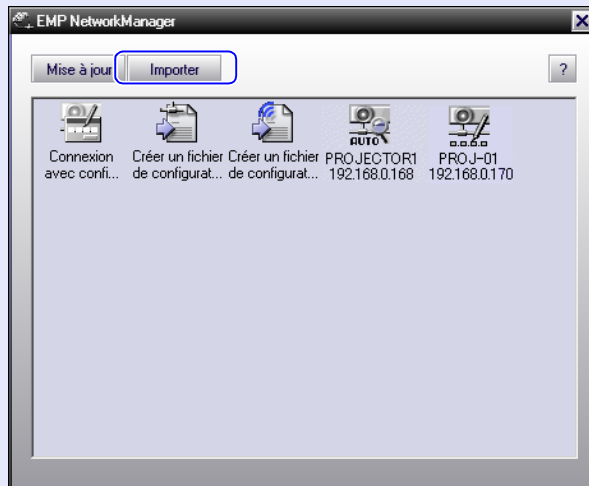
- 3 Cliquez sur le bouton "Connecter".

Importation de la liste enregistrée dans le EMP Monitor

Vous pouvez charger et utiliser la liste de projecteurs qui a été enregistrée en utilisant EMP Monitor, qui est incluse dans le CD-ROM fourni avec le projecteur.

Procédure

1 Cliquez sur le bouton "Importer".



2 Sélectionnez le fichier que vous avez enregistré à l'aide d'EMP Monitor, puis cliquez sur le bouton "Ouvrir".

L'icône du projecteur que vous avez surveillé à l'aide du EMP Monitor est ajoutée.

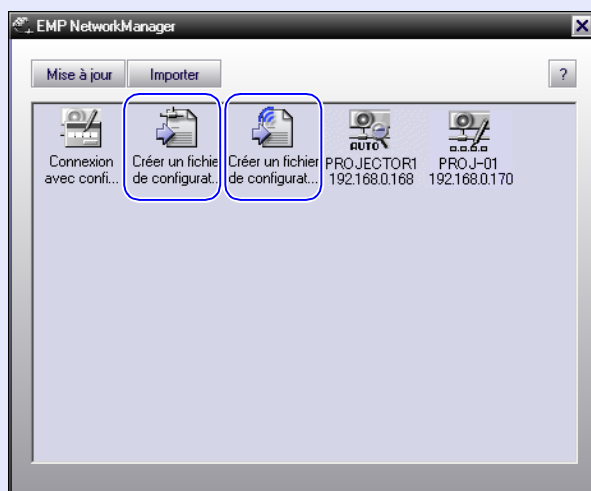
Vous pouvez effectuer la configuration du réseau en exportant les réglages du réseau vers un fichier et en chargeant ce fichier dans les projecteurs.

Création d'un fichier de configuration

Procédure

- 1 Cliquez deux fois sur l'icône "Créer un fichier de configuration (avec fil)" ou "Créer un fichier de configuration (sans fil)".

Si le projecteur est connecté à un réseau avec fil, cliquez sur l'icône "Créer un fichier de configuration (avec fil)"; si le projecteur est connecté à un réseau sans fil, cliquez sur l'icône "Créer un fichier de configuration (sans fil)".



2

Effectuez les réglages nécessaires dans la fenêtre de configuration du réseau, puis cliquez sur "Créer".

La méthode de configuration utilisée pour chaque élément est la même que lorsque la fenêtre est affichée en utilisant une icône de projecteur. [p.7](#)

Créer un fichier de configuration (avec fil)

Créer un fichier de configuration (sans fil)

Ne peut pas être sélectionné



3 Entrez un nom de fichier, puis sauvegardez le fichier de configuration.

Sauvegardez le fichier de configuration sur une carte mémoire ou un matériel de stockage USB.



N.B.

- *Le fichier de configuration est crypté d'une manière unique pour ce fichier; il est donc impossible de visualiser les détails de la configuration (tels que la clé de cryptage).*
- *Le fichier de configuration est sauvegardé avec une extension .ncf. Ne changez pas cette extension. Si vous changez l'extension à une extension autre que .ncf, les réglages ne pourront pas être appliqués aux projecteurs.*
- *N'utilisez pas de caractères de deux octets dans le nom de fichier.*

Chargement du fichier de configuration dans un projecteur

Procédure

1

Appuyez sur la touche [Power] de la télécommande ou allumez le projecteur.

2

Effectuez l'une ou l'autre des opérations suivantes.

- Insérez la carte mémoire contenant le fichier de configuration dans le logement à carte du projecteur.
- Connectez le matériel de stockage USB contenant le fichier de configuration au port [USB Type A] du projecteur et allumez le projecteur.

3

Appuyez sur la touche [EasyMP] de la télécommande et vérifiez si "EasyMP" apparaît bien sur l'écran de projection.

CardPlayer démarre et les données de la carte mémoire ou du matériel de stockage USB s'affichent.

4

Basculez la touche [◂] de la télécommande pour placer le curseur sur le fichier à charger dans le projecteur.




N.B.

Pour plus de détails concernant l'insertion de la carte mémoire ou du matériel de stockage USB, reportez-vous au Guide d'utilisation du projecteur.

5 Appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.

Le menu Facile apparaît alors.



6 Vérifiez si le curseur est bien placé sur "Définir", puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.

Les paramètres contenus dans le fichier de configuration seront chargés dans le projecteur. Pendant le traitement, le curseur devient bleu et la touche "EJECT" est inopérante. Une fois le traitement terminé, le curseur redevient orange et la touche "EJECT" redevient opérationnelle.

7

Basculez la touche [⏮] de la télécommande vers le haut pour placer le curseur sur "EJECT".

8

Appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.

CardPlayer est alors fermé, et l'écran d'attente EasyMP apparaît.



(Les détails de l'écran peuvent être différents selon le type de projecteur utilisé.)

Ce glossaire contient les définitions de quelques-uns des termes techniques employés dans ce guide, dont la signification pourrait vous échapper, et qui ne sont pas expliqués dans le corps de ce manuel. Il existe dans le commerce des publications qui contiennent des précisions supplémentaires sur ces sujets.

Adresse IP	Série de nombres identifiant un appareil relié à un réseau.
Adresse Trap IP	C'est l' adresse IP de l'ordinateur informé qui notifie les erreurs dans SNMP. Désigne l'adresse IP de l'ordinateur auquel seront envoyés les messages d'erreur dans l'adresse IP d'alerte.
CCX	Abréviation de Cisco Compatible Extensions. Il s'agit d'une technologie de sécurité pour les réseau local sans fil développée par Cisco Systems, Inc. Elle utilise des serveur RADIUS pour l'authentification.
DHCP	Abréviation de Dynamic Host Configuration Protocol. Il s'agit d'un protocole qui attribue automatiquement une adresse IP à un ordinateur connecté à un réseau.
ESSID	ESS est l'abréviation d'Extended Service Set. ESSID est un numéro d'identification utilisé pour la connexion à un équipement homologue sur un réseau local sans fil. La communication sans fil entre les équipements est possible si les numéros ESSID coïncident.
LEAP	Il s'agit d'une des méthodes d'authentification utilisées par CCX . Elle utilise des noms d'utilisateur et des mots de passe pour l'authentification sans utiliser de signatures électroniques.
Masque de sous-réseau	C'est un numéro qui définit, à partir de l'adresse IP, le nombre de bits utilisés dans les adresses réseau des réseaux affectés (sous-réseaux).
Passerelle	Un serveur (routeur) permettant de communiquer sur un réseau divisé en fonction des masques de sous-réseau.
Serveur d'authentification	Il s'agit d'un serveur qui gère de façon centralisée l'authentification d'utilisateur. L'utilisation d'un serveur d'authentification permet de centraliser les informations d'utilisateur et les tâches d'authentification d'utilisateur. En outre, de nombreux serveurs d'authentification utilisent des méthodes d'authentification sophistiquées, et ils assurent donc un haut niveau de sécurité.
Serveur RADIUS	RADIUS est une abréviation de Remote Authentication Dialin User Service. Il s'agit d'un protocole utilisé pour authentifier des transmissions pour différents serveurs de réseau, dont les réseau local sans fil. Un serveur RADIUS est un serveur d'authentification qui mémorise des informations telles que des noms d'utilisateur et des mots de passe et qui possède des fonctions telles que l'authentification d'accès à des points d'accès réseau local sans fil. En utilisant un serveur RADIUS, les informations relatives aux points d'accès et à l'utilisateur peuvent être gérées de manière centralisée sans qu'il soit nécessaire de mémoriser séparément les informations relatives à l'utilisateur à chaque point d'accès lorsqu'il existe plusieurs points d'accès sur un réseau local sans fil.
SNMP	Le protocole SNMP (Simple Network Management Protocol) est le protocole de surveillance et de contrôle de dispositifs tels que des routeurs et des ordinateurs reliés à un réseau TCP/IP.
TKIP	Abréviation de Temporal Key Integrity Protocol. Il s'agit d'une méthode de codage utilisée pour WPA . La clé de codage est renouvelée après un certain délai pour rendre plus difficile le déchiffrement du code.
WEP	C'est l'abréviation de Wired Equivalent Privacy. Il s'agit d'une méthode de sécurité qui code les données pendant la transmission. La communication des données ne peut pas avoir lieu si les appareils d'envoi et de réception ne sont pas enregistrés par WEP avec la même clé de codage.
WPA-PSK	WPA est une abréviation de Wi-Fi Protected Access. Il s'agit d'une norme de cryptage améliorant la sécurité qui est un point faible de WEP . TKIP est utilisé comme méthode de cryptage. PSK est une abréviation de Pre Shared Key, qui est une clé commune utilisée pour le cryptage. Les données ne peuvent être transmises que si les deux machines utilisent la même clé commune.

Tous droits réservés. Toute reproduction, intégration dans un système d'archivage ou diffusion par un procédé électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement ou tout autre procédé est interdite sans l'autorisation écrite préalable de SEIKO EPSON CORPORATION. Aucune responsabilité du fait du brevet n'est acceptée suite à l'utilisation des présentes informations. De même, aucune responsabilité n'est acceptée pour les dommages résultant de l'utilisation des informations contenues dans le présent document.

SEIKO EPSON CORPORATION et ses filiales déclinent toute responsabilité envers l'acheteur de ce produit ou de tiers pour les dommages, pertes, coûts ou frais encourus par l'acheteur ou des tiers suite à un accident, une mauvaise utilisation ou une utilisation incorrecte de ce produit ou des modifications, réparations ou altérations non autorisées de ce produit ou, (sauf aux États-Unis) au non respect des instructions d'utilisation données par SEIKO EPSON CORPORATION.

SEIKO EPSON CORPORATION ne peut être tenue responsable de tout dommage ou problème résultant de l'utilisation d'accessoires ou de pièces détachées qui ne sont pas d'origine EPSON ou approuvées EPSON par SEIKO EPSON CORPORATION.

Remarque générale:

EPSON est une marque déposée de SEIKO EPSON CORPORATION.

Macintosh est une marque déposée de Apple Computer Inc.

Windows et WindowsNT sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis.

Cisco Systems est une marque déposée de Cisco Systems Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Les autres noms de produits cités dans le présent manuel sont donnés à titre d'information uniquement et lesdits produits peuvent constituer des marques de leur propriétaire respectif. EPSON décline tout droit quant à ces produits.

Ce produit utilise un logiciel à source ouverte.