

EPSON®

EasyMP™

Guide d'utilisation

EMP-745





# Table des matières

## Projection d'images de l'ordinateur via un réseau (Network Screen)

Utilisation de la barre d'outils .....	4
Noms et fonctions des icônes .....	4
E-Zoom.....	5
Paramètres de base .....	6
Si le message aucun projecteur connecté s'affiche .....	7
Connexion en spécifiant une adresse IP .....	8
Création de groupes de connexion .....	10
Contre-mesures de sécurité pour le réseau sans fil .....	18
Utilisation de transmissions cryptées en mode de connexion facile .....	19
Empêchement de l'accès non autorisé en mode de connexion facile (NS Protect) .....	20
Configuration des méthodes de cryptage et d'authentification pour le mode de point d'accès au réseau sans fil .....	21
Désactivation de la recherche automatique d'ESSID .....	27

## Préparation d'une présentation (En utilisant EMP SlideMaker2)

Procédures pour effectuer une présentation sans ordinateur .....	29
Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios .....	30
Création d'un scénario .....	31
Réglage des propriétés d'un scénario.....	31
Inclure des fichiers PowerPoint Files dans des scénarios .....	33
Inclure des fichiers d'images et de films dans des scénarios .....	36
Édition d'un scénario .....	38
Envoi d'un scénario .....	39
Que faire lorsque... ..	41
Créer facilement un scénario .....	41
Vérification de l'état de projection des scénarios sur l'ordinateur .....	42
Réglages de l'animation .....	43





## Affichage de la présentation (En utilisant le CardPlayer)

Fichiers pouvant être projetés par le CardPlayer.....	46
Utilisation de CardPlayer .....	47
Démarrage de CardPlayer .....	47
Fermeture de CardPlayer.....	48
Fonctionnement de base de CardPlayer .....	49
Projection de scénarios.....	53
Lecture d'un scénario.....	53
Opérations possibles pendant la présentation.....	54
Sélection et projection des diapositives d'un scénario .....	54
Modification d'un scénario .....	56
Projection de fichiers d'images et de fichiers films .....	58
Projection de fichiers d'images et de fichiers films.....	58
Projection en séquence de tous les fichiers d'images et de tous les fichiers films d'un dossier (diaporama) .....	59
Définition des conditions d'affichage des fichiers d'images et des fichiers film et du mode d'utilisation .....	61

## Utilisation d'un ordinateur pour configurer, surveiller et commander des projecteurs

Modification des paramètres avec en utilisant un navigateur Web (EasyWeb) .....	64
Affichage d'EasyWeb .....	64
Configuration du projecteur .....	65
Commande du projecteur .....	66
Utilisation de la fonction de notification électronique pour signaler des anomalies de fonctionnement.....	67
Configuration de la fonction de notification électronique.....	67
Si un message d'avis d'anomalie est envoyé par courrier .....	69
Gestion utilisant SNMP.....	70



# Projection d'images de l'ordinateur via un réseau (Network Screen)

Ce chapitre explique la marche à suivre si un projecteur auquel vous voulez vous connecter est introuvable lorsque vous utilisez Network Screen, et explique aussi les mesures de sécurité du réseau sans fil.

Utilisation de la barre d'outils .....	4	Contre-mesures de sécurité pour le réseau sans fil .....	18
• Noms et fonctions des icônes.....	4	• Utilisation de transmissions cryptées en mode de connexion facile.....	19
• E-Zoom .....	5	• Empêchement de l'accès non autorisé en mode de connexion facile (NS Protect).....	20
• Paramètres de base .....	6	• Configuration des méthodes de cryptage et d'authentification pour le mode de point d'accès au réseau sans fil .....	21
Si le message aucun projecteur connecté s'affiche .....	7	• Désactivation de la recherche automatique d'ESSID..	27
• Connexion en spécifiant une adresse IP .....	8		
• Création de groupes de connexion.....	10		
• Création d'un groupe .....	11		
• Connexion en utilisant un groupe .....	13		
• Exportation de groupes .....	15		
• Importation de groupes .....	16		





# Utilisation de la barre d'outils

## Noms et fonctions des icônes

Lorsque l'ordinateur et le projecteur sont connectés au réseau, la barre d'outils suivante apparaît sur l'écran de l'ordinateur.

[Windows]

(12)



(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (13)

[Macintosh]

(12)(13)



(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11)

Le fonctionnement de chaque icône est décrit ci-dessous.

(1)		Aide	Affiche l'aide pour EMP NS Connection.
(2)		Changement de projecteur	À chaque fois que vous cliquez sur cette icône, vous pouvez faire apparaître ou masquer la fenêtre d'état de connexion. Lorsque la fenêtre d'état de connexion apparaît, les icônes comportant les noms des projecteurs actuellement connectés sont affichées en vert. Il est impossible d'utiliser la fenêtre d'état de connexion pour des opérations telles que le changement de l'état de connexion d'un projecteur ou la connexion de nouveaux projecteurs.
(3)		URL du Projecteur	Fait apparaître EasyWeb. ☞ <a href="#">p.64</a>
(4)		Gel d'image	Possède les mêmes fonctions que la touche [Freeze] de la télécommande. ☞ "Arrêt sur image (Freeze)" dans le <i>Guide de l'utilisateur</i>

(5)		Pause A/V	Possède les mêmes fonctions que la touche [A/V Mute] de la télécommande. ☞ "Coupure son et image (A/V Mute)" dans le <i>Guide de l'utilisateur</i>
(6)		E-Zoom	Identique à la fonction E-Zoom du projecteur. Une fenêtre de réglage apparaît de façon que vous puissiez agrandir les zones de l'image que vous voulez visualiser. ☞ <a href="#">p.5</a>
(7)		Paramètres de base	Ceci fait apparaître une fenêtre de configuration dans laquelle vous pouvez changer les réglages pour des éléments tels que la luminosité, le contraste et le mode couleurs. ☞ <a href="#">p.6</a> Fonctionne de la même façon que les éléments correspondants du menu de configuration "Image" du projecteur. ☞ "Image" dans le <i>Guide de l'utilisateur</i>
(8)		Source Vidéo	À chaque clic sur cette touche, l'image projetée passe de l'équipement connecté au port [Video] à celui connecté au port [S-Video] et vice versa.
(9)		Source Ordinateur	À chaque clic sur cette touche, l'image projetée passe de l'équipement connecté au port [Computer/Component Video] à EasyMP et vice versa.
(10)		Déconnecter	Ceci déconnecte le projecteur avec lequel la communication est actuellement établie via le réseau.
(11)		Indicateur d'état de la connexion	Lorsqu'un projecteur est connecté à l'ordinateur via le réseau, les voyants du haut, du milieu et du bas clignotent tour à tour. S'il est impossible de connecter correctement le projecteur, les voyants s'éteignent.
(12)		Quitter	Ceci déconnecte le projecteur avec lequel la communication est actuellement établie via le réseau puis quitte EMP NS Connection.

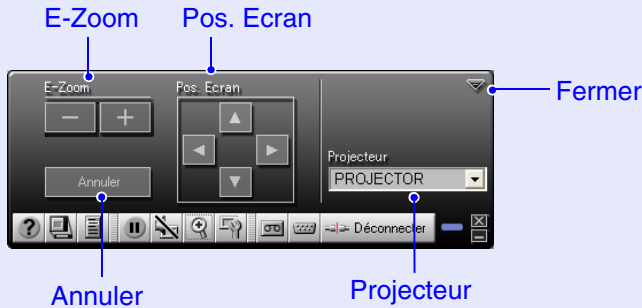




(13)		Réduire	Minimise la barre d'outils et (si vous utilisez Windows) affiche les icônes dans la barre des tâches de Windows. Si vous utilisez Macintosh, la barre d'outils est stockée dans l'Accueil.
------	--	---------	--

E-Zoom

Lorsque vous cliquez sur l'icône "E-Zoom", la fenêtre de configuration suivante apparaît, et vous pouvez alors utiliser cette fenêtre pour régler des paramètres tels que la position et le rapport largeur/hauteur de l'image.



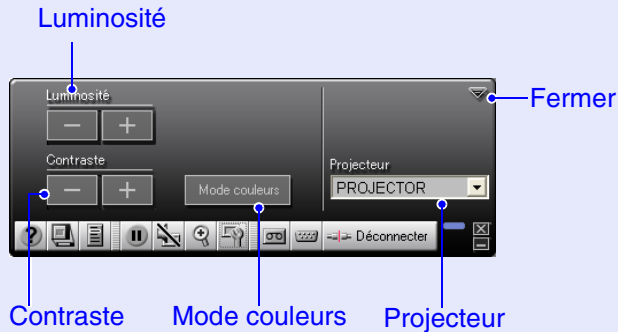
E-Zoom	Règle le rapport d'agrandissement (E-Zoom). Touche [+] : Agrandit l'image. Touche [-] : Diminue la taille de l'image qui a été agrandie. Ces touches fonctionnent de la même façon que les touches [⊕] et [⊖] de la télécommande.
Pos. Ecran	Ceci spécifie une zone que vous voulez agrandir ou réduire. Ceci fonctionne de la même façon que lorsque vous utilisez la fonction E-Zoom du projecteur pour déplacer le curseur afin de spécifier la zone que vous voulez agrandir ou réduire. ☛ " <a href="#">Zoom électronique/loupe (E-Zoom)</a> " dans le <i>Guide de l'utilisateur</i>
Annuler	Ceci annule la fonction E-Zoom et rétablit la taille d'origine des images.
Projecteur	Ceci fait apparaître le nom du projecteur qui est la cible actuelle des opérations. Si plusieurs projecteurs sont connectés, vous pouvez sélectionner quel projecteur sera le projecteur cible pour les opérations utilisant la fonction E-Zoom.
Fermer	Ferme la fenêtre "E-Zoom".



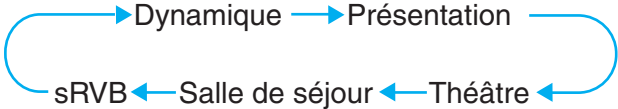


### Paramètres de base

Lorsque vous cliquez sur l'icône "Paramètres base", la fenêtre de configuration suivante apparaît afin que vous puissiez effectuer le réglage d'éléments tels que la luminosité, le contraste et le mode couleurs.



Projecteur	Ceci fait apparaître le nom du projecteur qui est la cible actuelle des opérations. Si plusieurs projecteurs sont connectés, vous pouvez sélectionner quel projecteur sera le projecteur cible pour les opérations utilisant les paramètres de base.
Fermer	Ceci ferme la fenêtre "Paramètres base".

Luminosité	Ceci règle la luminosité des images projetées. Touche [+] : Augmente la luminosité. Touche [-] : Diminue la luminosité.
Contraste	Ceci règle le contraste de l'image projetée. Touche [+] : Augmente la différence entre les zones claires et foncées. Touche [-] : Diminue la différence entre les zones claires et foncées.
Mode couleurs	Ceci fonctionne de la même façon que la touche [Color Mode] de la télécommande. À chaque fois que vous cliquez sur la touche [Color Mode], le réglage change comme suit. <div></div>



# Si le message aucun projecteur connecté s'affiche

Si le message aucun projecteur connecté s'affiche dans la fenêtre de sélection de projecteur de EMP NS Connection, vérifiez les points suivants.

- Si vous utilisez un réseau sans fil, les projecteurs sont-ils installés à un endroit que les signaux ne peuvent pas atteindre ou à un endroit où les signaux sont faibles?
- Le mode de connexion est-il correctement réglé?
- Le sous-réseau est-il correct?

Si un projecteur est connecté à un réseau ayant un sous-réseau différent, vous pouvez connecter le projecteur en utilisant le mode de connexion IP. Le mode de connexion IP vous permet de connecter des projecteurs en spécifiant l'[adresse IP](#) du projecteur.

Si vous utilisez le mode de connexion facile sous Windows, vérifiez les points suivants.

- La recherche [ESSID](#) automatique a-t-elle été désactivée? (Windows 2000/XP seulement) ➡ "Réglage du réseau sans fil sur l'ordinateur" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*
- Le pilote du réseau sans fil de l'ordinateur est-il compatible avec NDIS5.1? (Windows 2000/XP seulement)
- Pour les systèmes suivants, l'ESSID (nom de réseau) qui a été établi sur l'ordinateur est-il identique à l'ESSID établi sur le projecteur?
  - Lorsque vous utilisez Windows98/ME
  - Lorsque vous réglez la recherche automatique d'ESSID sur OFF

Si vous utilisez un Macintosh, vérifiez aussi les points suivants.

- L'état du réseau est-il correct?
  - En mode de connexion facile, avez-vous sélectionné "AirPort: ON" et l'ESSID du projecteur approprié?
  - En mode de point d'accès, avez-vous sélectionné "AirPort: ON" et le point d'accès approprié?
  - En mode de réseau avec fil, avez-vous sélectionné "AirPort: OFF"? ➡ "Démarrage de EMP NS Connection sur l'ordinateur" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*

## Connexion en spécifiant une adresse IP

Pour connecter un projecteur en utilisant le mode de connexion IP, procédez comme suit.

Dans la section de la procédure suivante, les écrans de Windows sont utilisés pour les explications, sauf indication contraire. Des écrans similaires apparaîtront avec Macintosh.



**N.B.**

Si vous utilisez Windows, vous pouvez cliquer sur l'icône "?" qui apparaît dans la fenêtre EMP NS Connection pour afficher les descriptions des différentes fonctions.

### Procédure

#### 1 Faites apparaître l'écran d'attente EasyMP sur le projecteur.

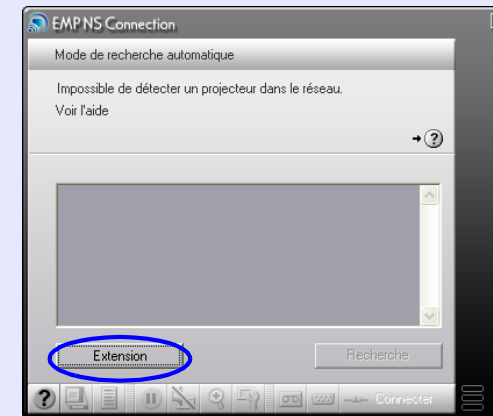
☛ "Réglage du projecteur en mode d'attente de connexion" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*

#### 2 Lancez l'exécution de EMP NS Connection sur l'ordinateur.

☛ Étapes 1 à 3 de la section "Lancement de EMP NS Connection sur l'ordinateur" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*

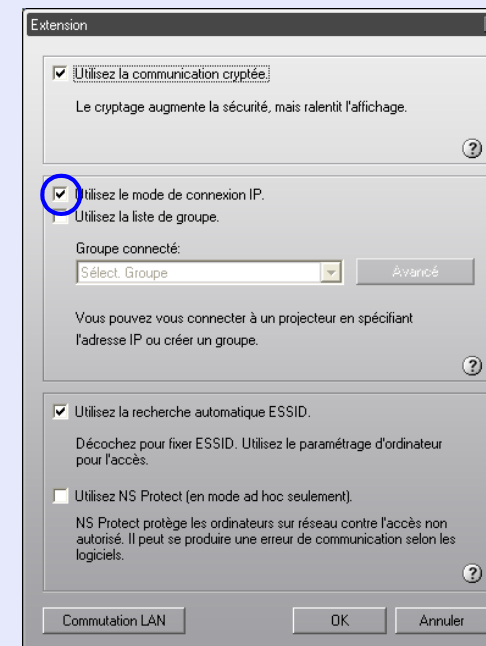
#### 3

Cliquez sur la touche "Extension" dans la fenêtre suivante.



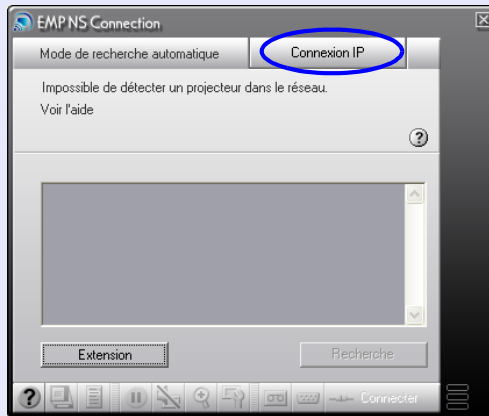
#### 4

Sélectionnez sur "Utilisez le mode de connexion IP." puis cliquez sur la touche "OK".

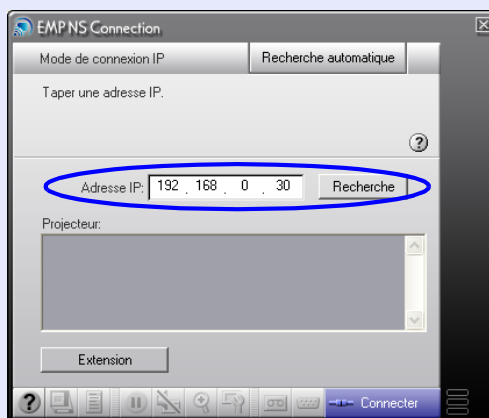


Si le message aucun projecteur connecté s'affiche

- 5** La fenêtre suivante apparaît alors. Cliquez sur "Connexion IP" dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

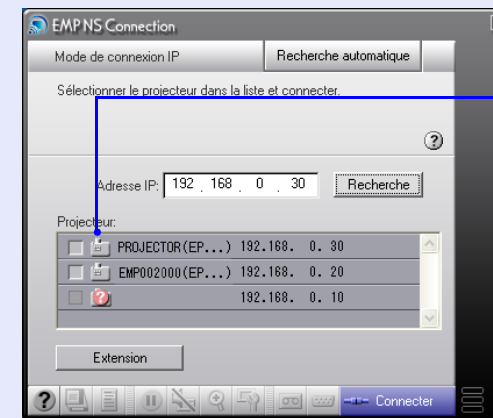


- 6** Entrez l'adresse IP du projecteur auquel vous voulez vous connecter dans la boîte "Adresse IP", puis cliquez sur la touche "Recherche".



- 7** L'adresse IP apparaît dans la liste "Projecteur" et une icône apparaît à côté de cette adresse pour indiquer que la recherche est en cours. Si le projecteur est trouvé, le nom du projecteur apparaît dans la liste "Projecteur". Si vous désirez ajouter un autre projecteur, répétez l'étape 6.

Les projecteurs qui ont été enregistrés sont ajoutés à la liste "Projecteur".



L'état de connexion est indiqué par la forme et la couleur de l'icône, comme suit.

- :Non connecté
- :Connecté à un autre ordinateur
- :Recherche en cours
- :Le projecteur spécifié est introuvable.



**N.B.**

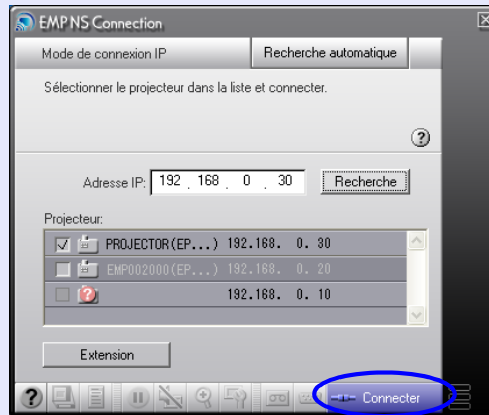
- Vous pouvez enregistrer 16 projecteurs au maximum. Si vous essayez d'ajouter 17 projecteurs ou davantage, les projecteurs existants seront supprimés, en commençant par le premier projecteur enregistré auparavant. Vous pouvez connecter simultanément quatre projecteurs au maximum à tout moment.
- Lorsque vous quittez EMP NS Connection et la lancez la fois suivante, les projecteurs qui ont été ajoutés à la liste "Projecteur" seront supprimés. Si vous voulez faire apparaître les mêmes projecteurs dans la liste à chaque fois que vous lancez EMP NS Connection, créez un groupe et enregistrez les projecteurs voulus dans ce groupe. ➡ p.11



## Si le message aucun projecteur connecté s'affiche

- 8** Cliquez sur le nom du projecteur à connecter, sélectionnez la case à cocher pour ce projecteur, puis cliquez sur la touche "Connecter".

L'ordinateur et le projecteur seront connectés via le réseau, et l'écran de l'ordinateur sera projeté par le projecteur.



## Création de groupes de connexion

Vous pouvez enregistrer des projecteurs auxquels vous accédez souvent via le réseau dans un seul groupe. EMP NS Connection peut enregistrer seize projecteurs au maximum dans un seul groupe.

Par exemple, si vous avez un réseau auquel les projecteurs de toutes les filiales sont connectés et que vous voulez projeter des images provenant de projecteurs des filiales d'une région particulière, vous pouvez enregistrer les projecteurs de toutes les filiales dans cette région particulière dans un seul groupe. Une fois qu'un groupe a été enregistré, vous pouvez vous connecter aux projecteurs situés dans cette région particulière en sélectionnant simplement ce groupe particulier, ce qui vous dispense de rechercher des projecteurs et de vous connecter à ceux-ci un par un.

Les informations de groupe peuvent être écrites (exportées) vers un fichier et être chargées (importées) à partir de ce fichier. Ainsi, un administrateur de réseau peut créer et exporter différents groupes de projecteurs, puis les autres utilisateurs peuvent importer les groupes de projecteurs auxquels il est nécessaire de se connecter, ce qui facilite la connexion aux projecteurs voulus.



### N.B.

- Si vous sélectionnez un projecteur qui est déjà connecté à un autre ordinateur, l'autre ordinateur sera déconnecté automatiquement et les images de votre ordinateur seront projetées.
- Si vous sélectionnez plus d'un seul projecteur, vous pouvez faire projeter les images provenant d'un ordinateur par plusieurs projecteurs. Vous pouvez utiliser quatre projecteurs au maximum pour projeter les images provenant d'un seul ordinateur.
- Une fois que vous avez cliqué sur la touche "Connecter", vous ne pouvez plus connecter d'autres projecteurs.






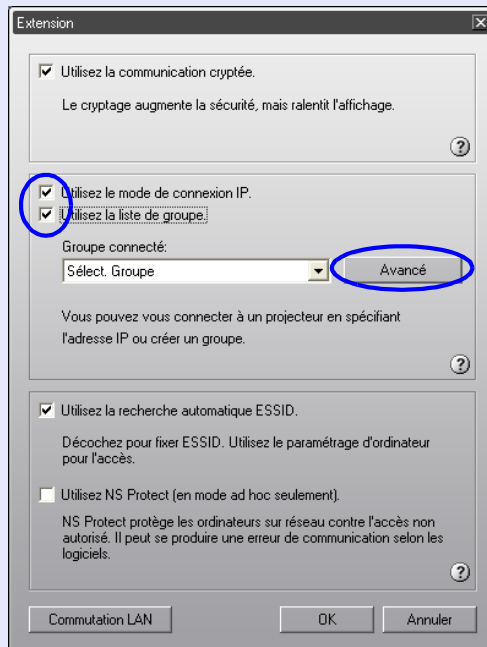
## ■ Création d'un groupe

Pour créer un groupe, procédez comme suit.

### Procédure

**1** Pour faire apparaître la fenêtre Extension d'EMP NS Connection, effectuez les étapes 1 à 3 de la section "Connexion en spécifiant une adresse IP".  p.8

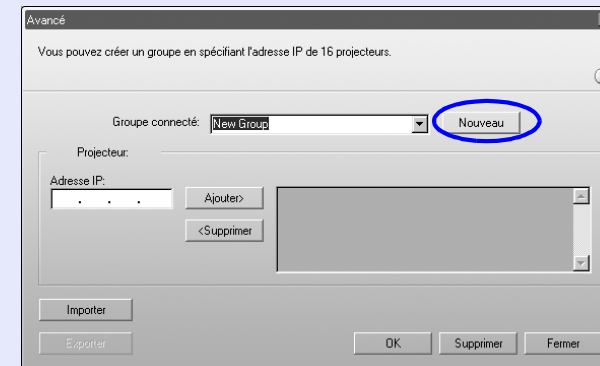
**2** Sélectionnez "Utilisez le mode de connexion IP." et "Utilisez la liste de groupe.", puis cliquez sur la touche "Avancé".



3

La fenêtre de configuration des détails de groupe apparaît alors. Si vous créez un nouveau groupe, cliquez sur la touche "Nouveau".

"Nouveau groupe" (Windows) ou "Nouveau groupe" (Macintosh) apparaît alors dans "Groupe connecté" et "Adresse IP", et la liste des projecteurs enregistrés sera vierge.

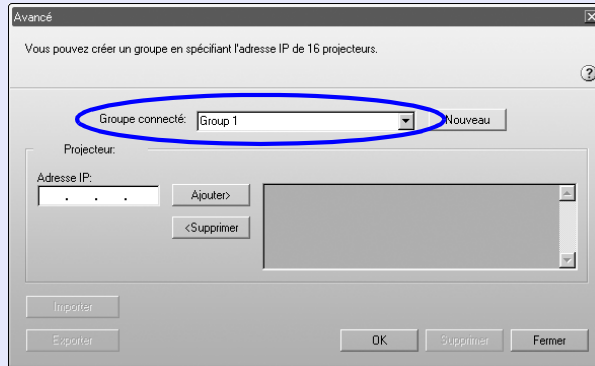


### N.B.

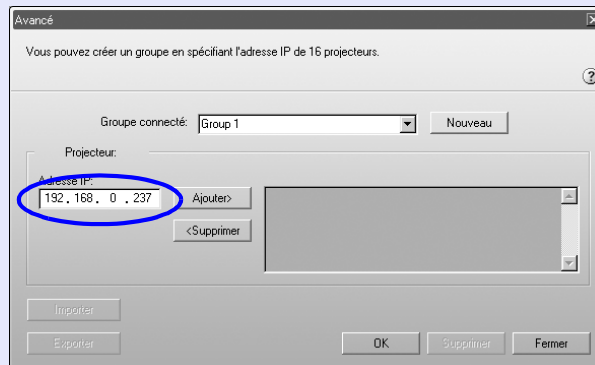
- Pour changer les projecteurs qui ont été enregistrés dans un groupe actuel, sélectionnez le nom de groupe dans "Groupe connecté", puis continuez à partir de l'étape 5.
- Si vous cliquez sur la touche "Nouveau" lorsque vous créez un groupe ou que vous éditez un groupe existant, le message "Le groupe n'est pas sauvegardé. Sauvegarder?" (Windows) ou "Sauvegarder les changements apportés au groupe? Si vous ne les sauvegardez pas, tous les changements seront supprimés." (Macintosh) s'affiche. Si vous cliquez sur la touche "Oui", le groupe actuellement édité sera sauvegardé. Si vous cliquez sur la touche "Non", le groupe actuellement édité ne sera pas sauvegardé et les changements apportés au groupe seront supprimés.

Si le message aucun projecteur connecté s'affiche

#### 4 Entrez le nom de groupe dans "Groupe connecté".



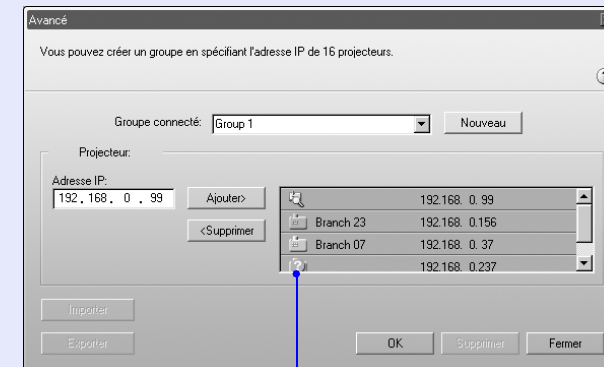
#### 5 Entrez l'adresse IP du projecteur à enregistrer dans "Adresse IP", puis cliquez sur la touche "Ajouter>". Vous pouvez entrer des nombres compris entre 0 et 255 dans chacun des champs de l'adresse IP.







**N.B.**

Il est impossible d'utiliser les adresses "0.0.0.0", "127.x.x.x" ou "224.0.0.0 à 255.255.255.255" (x est un nombre compris entre 0 et 255).

#### 6 L'adresse IP apparaîtra dans la liste "Projecteur" et une icône apparaîtra à côté de cette adresse pour indiquer que la recherche est en cours. Si le projecteur est trouvé, le nom du projecteur sera affiché dans la liste "Projecteur". Si vous voulez ajouter un autre projecteur, refaites l'étape 5. Les projecteurs qui ont été enregistrés sont ajoutés à la liste "Projecteur".



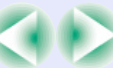
L'état de connexion est indiqué par la forme et la couleur de l'icône, comme suit.

-  : Non connecté
-  : Connecté à un autre ordinateur
-  : Recherche en cours
-  : Le projecteur spécifié est introuvable.



**N.B.**

- Vous pouvez ajouter 16 projecteurs au maximum dans un seul groupe. Quatre projecteurs au maximum peuvent être connectés simultanément.
- Si vous voulez supprimer un projecteur de la liste, sélectionnez le projecteur à supprimer puis cliquez sur la touche "<Supprimer".





## Si le message aucun projecteur connecté s'affiche

- 7** Une fois que tous les projecteurs à enregistrer ont été ajoutés à la liste, cliquez sur la touche "Sauvegarde". Lorsque le message "Sauvegarder le groupe?" s'affiche, cliquez sur la touche "Oui".

Le groupe sera alors sauvegardé.

Si vous cliquez sur la touche "Non" lorsque l'invite du message apparaît, le groupe ne sera pas sauvegardé.



### N.B.

*Si vous éditez et sauvegardez un groupe existant ou un groupe possédant le même nom que le groupe que vous sauvegardez existe déjà dans la liste "Groupe connecté", le message "Le même nom existe. Remplacer?" (pour Windows) ou "Mettre à jour les détails?" (pour Macintosh) s'affiche. Cliquez sur la touche "Oui" pour remplacer le groupe existant. Si vous voulez sauvegarder le groupe sous un autre nom, cliquez sur la touche "Non", entrez le nouveau nom de groupe dans la boîte "Groupe connecté" de la fenêtre de configuration des détails de groupe, puis cliquez à nouveau sur la touche "Sauvegarde".*

- 8** Cliquez sur la touche "Fermer".

La fenêtre de configuration des détails de groupe se ferme et la fenêtre des fonctions avancées réapparaît.



### N.B.

*Si vous voulez supprimer un groupe, sélectionnez le groupe à supprimer dans "Groupe connecté" dans la fenêtre de configuration des détails de groupe, puis cliquez sur la touche "<Supprimer".*

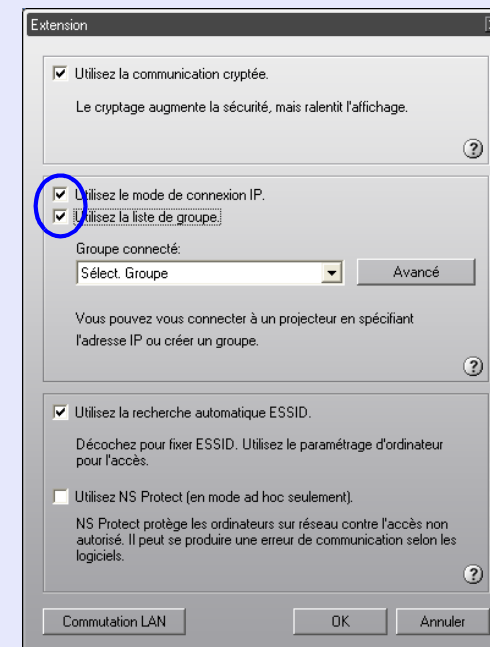
## ■ Connexion en utilisant un groupe

Pour effectuer la connexion à un projecteur d'un groupe, procédez comme suit. Si vous voulez effectuer cette procédure juste après avoir créé un groupe en procédant comme indiqué dans la section "Création d'un groupe", commencez la procédure suivante à partir de l'étape 3.

### Procédure

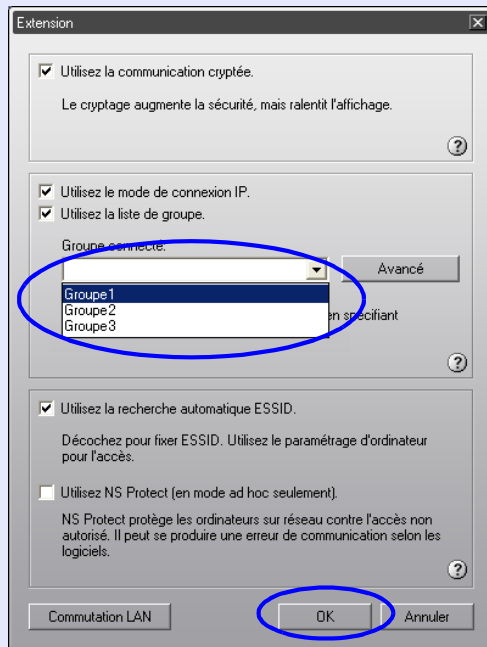
- 1** Pour faire apparaître la fenêtre Extension d'EMP NS Connection, effectuez les étapes 1 à 3 de la section "Connexion en spécifiant une adresse IP". p.8

- 2** Sélectionnez "Utilisez le mode de connexion IP." et "Utilisez la liste de groupe."



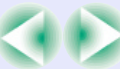
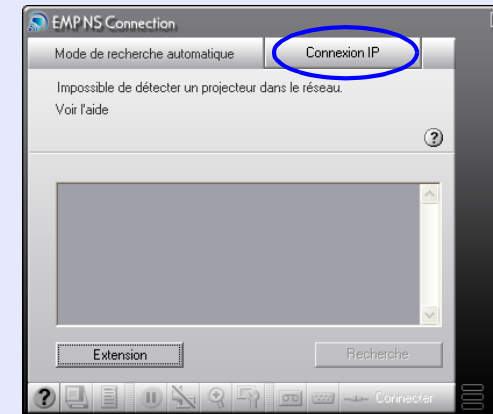


- 3** Sélectionnez le groupe à connecter sur la liste dans "Groupe connecté", puis cliquez sur la touche "OK".



- 4** Si la fenêtre suivante apparaît, cliquez sur "Connexion IP" dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

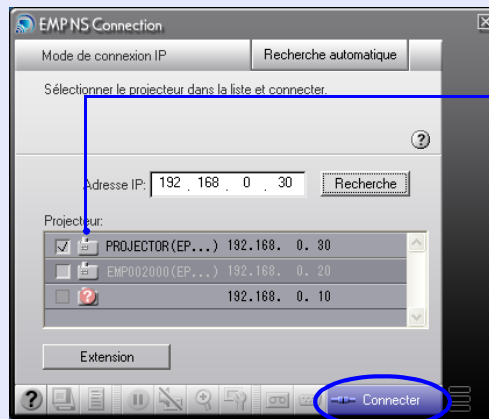
Si "Mode de connexion IP" apparaît dans le coin supérieur gauche de la fenêtre, passez à l'étape 5.



## Si le message aucun projecteur connecté s'affiche

- 5** Les projecteurs qui ont été enregistrés dans le groupe s'affichent alors dans la liste "Projecteur". Cliquez sur les noms des projecteurs auxquels vous voulez vous connecter, puis cliquez sur la touche "Connecter".

Les noms des projecteurs apparaissent dans l'écran d'attente EasyMP.




L'état de connexion est indiqué par la forme et la couleur de l'icône, comme suit.

 : Non connecté

 : Connecté à un autre ordinateur

 : Recherche en cours


 : Le projecteur spécifié est introuvable.

## ■ Exportation de groupes

Vous pouvez exporter des groupes en procédant comme suit.




**N.B.**

- Tous les groupes de la liste "Groupe connecté" seront exportés. Il est impossible d'exporter seulement des groupes sélectionnés.
- Créez et sauvegardez au moins un groupe avant d'exporter les groupes.  p.11
- Vous ne pouvez pas exporter de groupes pendant que vous créez un groupe ou que vous éditez un groupe existant.

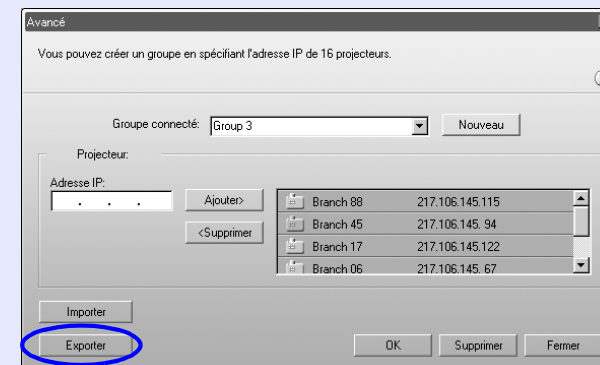
## Procédure

**1**

Effectuez les étapes 1 et 2 de la section "Création d'un groupe" pour faire apparaître la fenêtre de configuration des détails de groupe.  p.11

**2**

Cliquez sur la touche "Exporter" (Windows) ou sur la touche "Exporter" (Macintosh).



**N.B.**

- Si vous sélectionnez un projecteur qui est déjà connecté à un autre ordinateur, l'autre ordinateur sera déconnecté et les images de votre ordinateur seront projetées.
- Si vous sélectionnez plus d'un seul projecteur, vous pouvez faire projeter les images d'un seul ordinateur par plusieurs projecteurs. Vous pouvez utiliser quatre projecteurs au maximum pour projeter les images d'un seul ordinateur.
- Après avoir cliqué sur la touche "Connecter", vous ne pouvez plus connecter de projecteurs.

L'ordinateur et le projecteur seront connectés via le réseau, et l'écran de l'ordinateur sera projeté par le projecteur.





- 3** Sélectionnez le dossier de destination d'exportation et entrez le nom de fichier dans la fenêtre affichée, puis cliquez sur la touche "Sauvegarde".

Les groupes seront exportés avec le nom de fichier spécifié.



**N.B.**

**Pour Windows**

*La seule extension de fichier valide est ".ini".*

**Pour Macintosh**

*La seule extension de fichier valide est ".prgp".*

## ■ Importation de groupes



**N.B.**

***Vous ne pouvez pas importer de groupes pendant que vous créez un groupe ou que vous éditez un groupe existant.***

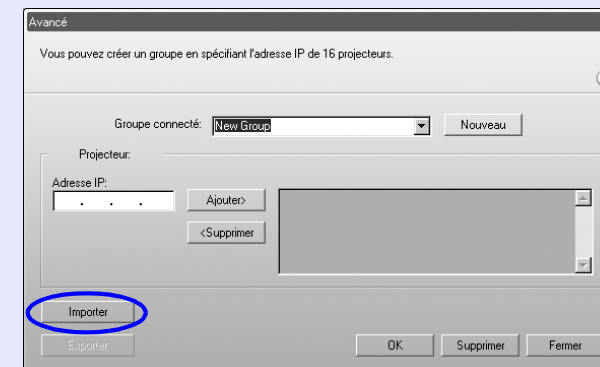
### Procédure

**1**

Effectuez les étapes 1 et 2 de la section "Création d'un groupe" pour faire apparaître la fenêtre de configuration des détails de groupe. ➡ [p.11](#)

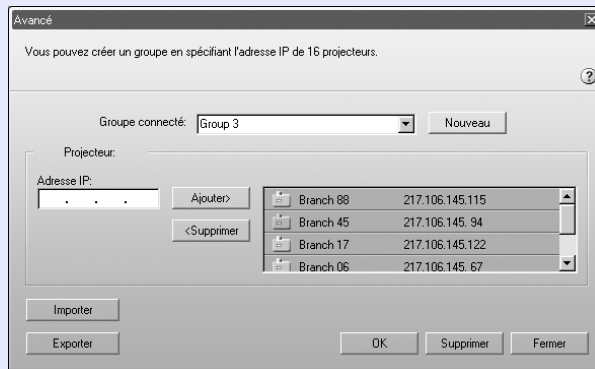
**2**

Cliquez sur la touche "Importer" (Windows) ou sur la touche "Load" (Macintosh).



### 3 Sélectionnez le fichier à importer dans la fenêtre affichée, puis cliquez sur la touche "Ouvrir".

Les groupes seront importés et les noms des groupes importés seront ajoutés à la liste "Groupe connecté".



**N.B.**

#### Pour Windows

*La seule extension de fichier valide est ".ini".*

#### Pour Macintosh

*La seule extension de fichier valide qu'il est possible d'utiliser est ".prgp".*

Si vous voulez effectuer la connexion à des projecteurs qui sont inclus dans un groupe importé, effectuez les étapes 3 à 5 de la section "Connexion en utilisant un groupe". ➡ [p.14](#)







# Contre-mesures de sécurité pour le réseau sans fil

Les réseaux sans fil utilisant des signaux radio pour envoyer et recevoir les données, ils ont l'avantage de permettre d'effectuer facilement la connexion des appareils au réseau, du moment que ces appareils se trouvent dans les limites de la plage de réception des signaux.

Leur désavantage est que les signaux radio peuvent traverser des obstacles tels que des murs, et donc si des contre-mesures de sécurité ne sont pas prises, les transmissions pourront être interceptées et des personnes tierces pourront alors accéder de façon non autorisée au réseau, et ce sans même utiliser d'outils spéciaux.

Les fonctions de sécurité suivantes sont fournies afin de résoudre de tels problèmes.

- **Cryptage des données**

Les données sont cryptées avant d'être transmises. Même si les données sont interceptées, elles ne pourront pas être ouvertes et visualisées.

- **Restrictions de connexion (authentification)**

Un nom d'utilisateur et un mot de passe sont enregistrés à l'avance, afin que seuls les terminaux du réseau sans fil enregistrés puissent se connecter au réseau, afin d'empêcher les tiers non autorisés de se connecter au réseau.

- **Firewall**

Empêche l'accès non autorisé de l'extérieur du réseau en bloquant les ports non utilisés.

Les fonctions de sécurité utilisées par ce projecteur varient selon le mode utilisé pour la connexion au réseau sans fil.

Type de sécurité	Pour le mode de connexion facile	Pour le mode de point d'accès <sup>*2</sup>
Cryptage	Transmission cryptée 🖱️ p.19	<a href="#">WEP</a> » et <a href="#">WPA</a> » ( <a href="#">TKIP</a> » 🖱️ p.21
Authentification	—	WPA (mode Home), <a href="#">LEAP</a> » 🖱️ p.21
Firewall	NS Protect <sup>*1</sup> 🖱️ p.20	—

\*1 Ceci peut être utilisé seulement lorsque vous effectuez la connexion en utilisant un ordinateur fonctionnant sous Windows XP.

\*2 Valide seulement si le point d'accès auquel vous effectuez la connexion supporte les mêmes fonctions.



## Utilisation de transmissions cryptées en mode de connexion facile

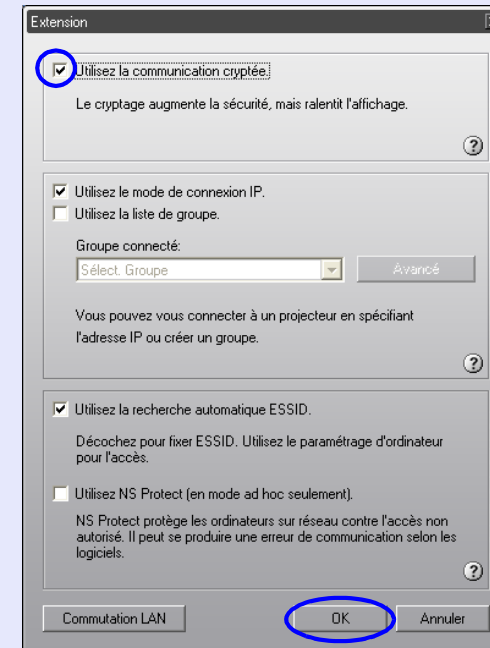
Vous pouvez crypter les données qui sont envoyées par l'ordinateur au projecteur pendant que Network Screen est exécuté. Lorsque les données sont cryptées, la sécurité peut être assurée, mais les vitesses de transmissions seront réduites.

Pour régler le cryptage, procédez comme suit. Il suffit d'effectuer ces réglages une seule fois; les réglages seront conservés par la suite.

### Procédure

- 1** Pour faire apparaître la fenêtre Extension d'EMP NS Connection, effectuez les étapes 1 à 3 de la section "Connexion en spécifiant une adresse IP". ➡ p.8

- 2** La fenêtre des fonctions avancées apparaît alors. Sélectionnez "Utilisez la communication cryptée." puis cliquez sur la touche "OK".





## Empêchement de l'accès non autorisé en mode de connexion facile (NS Protect)

NS Protect est un firewall personnel pour Network Screen. NS Protect ferme tous les ports à l'exception des ports nécessaires pour la connexion Network Screen et la commande, afin d'interdire l'accès non autorisé de l'extérieur.

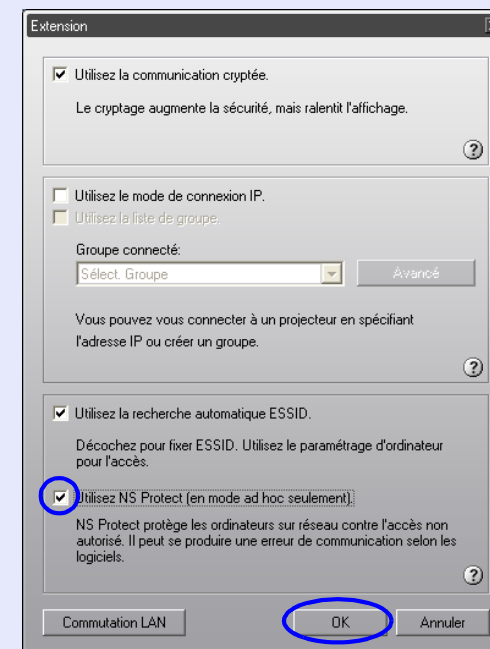
Pour utiliser NS Protect, un utilisateur possédant les privilèges d'administrateur doit se connecter à partir d'un ordinateur à base Windows XP. Les autres utilisateurs qui ne possèdent pas les privilèges ne peuvent pas utiliser cette fonction.

Pour activer NS Protect, procédez comme suit. Il suffit d'effectuer ces réglages une seule fois; les réglages seront conservés par la suite.

### Procédure

**1** Pour faire apparaître la fenêtre Extension d'EMP NS Connection, effectuez les étapes 1 à 3 de la section "Connexion en spécifiant une adresse IP". ➡ p.8

**2** La fenêtre des fonctions avancées apparaît alors. Sélectionnez "Utilisez NS Protect (en mode ad hoc seulement)." puis cliquez sur la touche "OK".





## Configuration des méthodes de cryptage et d'authentification pour le mode de point d'accès au réseau sans fil

Vous pouvez sélectionner une méthode de cryptage/authentification parmi les options suivantes lorsque vous utilisez le mode de point d'accès au réseau sans fil et que vous exécutez Network Screen.

### • WEP

Cette méthode utilise une clé de cryptage (clé WEP) pour crypter les données.

Ceci fonctionne de façon que si les clés de cryptage du point d'accès et du projecteur ne sont pas identiques, la transmission des données sera impossible.

### • WPA

Il s'agit d'une norme de cryptage qui améliore la sécurité, point faible de la méthode WEP. Plusieurs types différents de méthodes de cryptage peuvent être utilisés avec WPA; ce projecteur utilise [TKIP](#). TKIP utilise PSK pour mettre à jour automatiquement la clé de cryptage à intervalle régulier, ce qui rend plus difficile toute effraction en comparaison du WEP qui utilise une clé de cryptage constante.

WPA inclut aussi des fonctions d'authentification d'utilisateur. Deux méthodes d'authentification WPA sont disponibles: en utilisant un serveur d'authentification, ou en effectuant l'authentification entre un ordinateur et un point d'accès sans utiliser le serveur. EasyMP supporte cette dernière méthode (sans utiliser le serveur).

### • LEAP

Il s'agit d'une méthode d'identification utilisant la technologie de sécurité des réseaux sans fil [CCX](#) développée par Cisco Systems, qui combine une fonction d'autorisation d'utilisateur unique et une fonction de cryptage.

Il est impossible d'utiliser LEAP sans un [serveur d'authentification](#) ([serveur RADIUS](#)). LEAP utilise des mots de passe pour l'authentification, sans utiliser de signatures électroniques.



**N.B.**

- *Suivez les instructions de l'administrateur de réseau pour le réseau que vous utilisez quand vous effectuez ces réglages.*
- *Si vous utilisez LEAP, vous devez effectuer sur le projecteur des réglages correspondant à ceux du serveur d'authentification. Pour plus de détails concernant les réglages du serveur RADIUS, adressez-vous à votre administrateur de réseau.*
- *Vous pouvez utiliser un navigateur Web Internet pour accéder à une page du navigateur pour configurer et commander le projecteur, et vous pouvez effectuer les réglages du réseau sur cette page du navigateur (EasyWeb). Pour entrer les valeurs de réglage avec EasyWeb, il est plus commode d'utiliser le clavier que d'entrer les valeurs avec la télécommande. ➡ p.64*

## Procédure

**1**

**Insérez une carte réseau sans fil dans le logement à carte du projecteur.**

**2**

**Faites apparaître l'écran d'attente EasyMP sur le projecteur.**

➡ "Réglage du projecteur en mode d'attente de connexion" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*

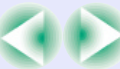




- 3** Vérifiez si la touche "Config" située dans le coin inférieur droit de la fenêtre est bien sélectionnée, puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.



- 4** Placez le curseur sur "Réseau sans fil" - la touche "Base", puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.



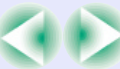


- 5** Placez le curseur sur "Mode point d'accès", puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.

Le mode de point d'accès est alors sélectionné.



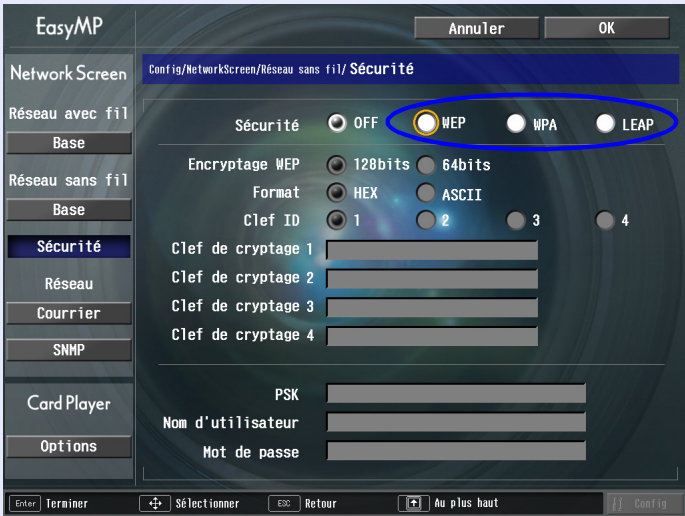
- 6** Placez le curseur sur "Réseau sans fil" - la touche "Sécurité", puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.








**7** Sélectionnez la méthode de cryptage et la méthode d'authentification voulue parmi "WEP", "WPA" ou "LEAP".

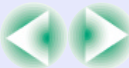


**8** Placez le curseur sur l'option à régler, puis effectuer les réglages voulus.

Pour certaines options de menu, vous devez entrer des caractères ou des chiffres. Pour plus de détails concernant l'entrée des caractères et des chiffres, reportez-vous à la section "Entrer des caractères et des chiffres"  p.26

**WEP**


Encryptage <a href="#">WEP»</a>	Ceci établit la méthode de cryptage pour le cryptage WEP. 128bit : Le cryptage 128(104)-bit est utilisé. 64bit : Le cryptage 64(40)-bit est utilisé.
Format	Ceci établit la méthode d'entrée pour la clé de cryptage WEP. HEX: Entrée hexadécimale ASCII: Entrée de texte La méthode d'entrée des paramètres de cryptage WEP avec texte varie selon le point d'accès. Vérifiez avec l'administrateur du réseau utilisé, et essayez tout d'abord de régler "ASCII".
Clef ID	L'identifiant de clé de cryptage WEP peut être réglé sur "1", "2", "3" ou "4".
Clef de cryptage	Entrez la clé de cryptage à utiliser pour le cryptage WEP. Entrez la clé en utilisant des caractères d'un seul octet tout en suivant les instructions données par l'administrateur de réseau pour le réseau auquel le projecteur est connecté. Le type et le nombre de caractères à entrer varie comme suit, selon les paramètres du "Cryptage WEP" et de la "Format". Si le nombre maximum de caractères indiqué ci-dessous n'est pas entré, la partie des données qui dépasse le nombre de caractères entré ne sera pas cryptée. Pour "128bit" et "HEX": Jusqu'à 26 caractères dans la plage de "0" à "9" et de "A" à "F" Pour "64bit" et "HEX": Jusqu'à 10 caractères dans la plage de "0" à "9" et de "A" à "F". Pour "128bit" et "ASCII": Jusqu'à 13 caractères alphanumériques Pour "64bit" et "ASCII": Jusqu'à 5 caractères alphanumériques









## WPA

PSK	<p>Entrez la PreSharedKey (clé de cryptage) en utilisant des caractères alphanumériques d'un seul octet.</p> <p>Vous pouvez entrer de 8 à 64 caractères au maximum.</p> <p>Lorsque vous entrez la Pre Shared Key et que vous appuyez sur la touche [Enter], le mot de passe s'affiche avec des astérisques (*).</p> <p>Vous ne pouvez pas entrer plus de 32 caractères dans l'écran de configuration EasyMP. Vous pouvez entrer plus de 32 caractères en effectuant le réglage à l'aide d'EasyWeb.</p> <p> <a href="#">p.64</a></p>
-----	--

\*Si vous voulez changer l'un quelconque des réglages, sélectionnez la touche "Effacer" et appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande pour supprimer les réglages entrés, puis entrez à nouveau les réglages.

## LEAP

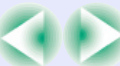
Nom d'utilisateur	<p>Entrez le nom d'utilisateur à utiliser pour l'authentification en utilisant des caractères alphanumériques à un seul octet (Il est impossible d'utiliser des espaces).</p> <p>Vous pouvez entrer 64 caractères au maximum.</p> <p>Vous ne pouvez pas entrer plus de 32 caractères dans l'écran de configuration EasyMP. Vous pouvez entrer plus de 32 caractères en effectuant le réglage à l'aide d'EasyWeb.</p> <p> <a href="#">p.64</a></p>
Mot de passe	<p>Entrez le nom d'utilisateur à utiliser pour l'authentification en utilisant des caractères alphanumériques à un seul octet.</p> <p>Vous pouvez entrer 64 caractères au maximum.</p> <p>Lorsque vous entrez le mot de passe et que vous appuyez sur la touche [Enter], le mot de passe s'affiche avec des astérisques (*).</p> <p>Vous ne pouvez pas entrer plus de 32 caractères dans l'écran de configuration EasyMP. Vous pouvez entrer plus de 32 caractères en effectuant le réglage à l'aide d'EasyWeb.</p> <p> <a href="#">p.64</a></p>

\*Si vous voulez changer l'un quelconque des réglages, sélectionnez la touche "Effacer" et appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande pour supprimer les réglages entrés, puis entrez à nouveau les réglages.

9

**Appuyez sur la touche [↑] de la télécommande pour placer le curseur sur la touche "OK", puis appuyez sur la touche [Enter].**

L'écran d'attente EasyMP réapparaît.



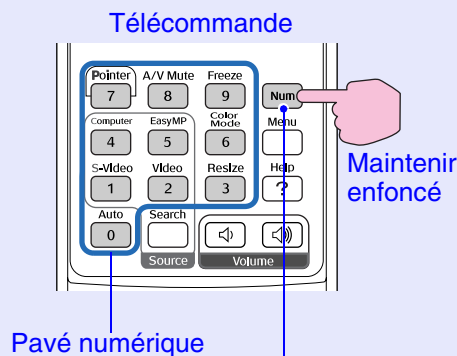


## Entrer des caractères et des chiffres

Pour entrer des caractères et des chiffres, procédez comme suit.

1. Placez le curseur sur l'option à entrer, puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande. Le curseur devient vert et le mode d'entrée est alors activé.
2. Pour entrer des chiffres, utilisez le pavé numérique tout en maintenant la touche [Num] de la télécommande enfoncée.

Pour entrer des caractères, faites basculer la touche [◉] de la télécommande vers le haut pour faire défiler la liste de caractères dans l'ordre "A" → "Z", "0" → "9" → symboles → "a - "z" → espace. Si vous faites basculer la touche [◉] vers le bas, vous pouvez faire défiler les caractères en sens inverse. Si vous maintenez la touche [◉] enfoncée, le défilement sera plus rapide et vous pourrez trouver plus rapidement les caractères cibles.



Les touches de la boîte peuvent être utilisées comme pavé numérique lorsque la touche [Num] est maintenue enfoncée.

3. Pour entrer deux caractères ou plus, faites basculer la touche [◉] de la télécommande vers la droite. Le caractère ou le chiffre se trouvant à la première position sera accepté et le curseur se placera sur la position d'entrée du caractère suivant.

4. Une fois que vous avez entré tous les caractères ou tous les chiffres, appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande pour accepter l'entrée. Le curseur devient alors jaune.





## Désactivation de la recherche automatique d'ESSID

Si l'ESSID est fixe sur un ordinateur fonctionnant sous Windows 2000/XP, vous pouvez désactiver la fonction de recherche automatique d'ESSID. Il suffit d'effectuer ce réglage une seule fois; il sera conservé par la suite.

**N.B.**

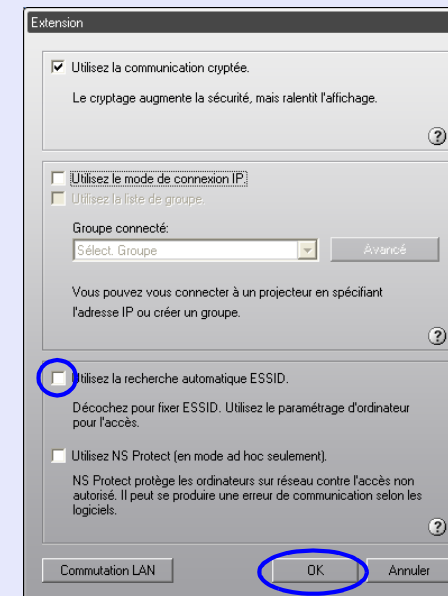
*Si la fonction de recherche automatique d'ESSID est désactivée, vous devrez peut-être régler manuellement l'ESSID pour l'ordinateur.*

### Procédure

- 1 Effectuez les étapes 1 à 3 de la section "Connexion en spécifiant une adresse IP", et faites apparaître la fenêtre des fonctions avancées d'EMP NS Connection. ➡ p.8

2

Désactivez "Utilisez la recherche automatique ESSID." puis cliquez sur la touche "OK".



# Préparation d'une présentation (En utilisant EMP SlideMaker2)

Ce chapitre décrit comment créer et envoyer les scénarios.

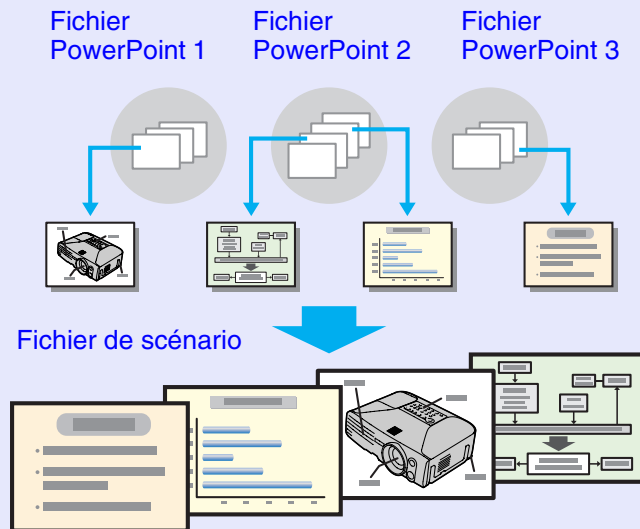
Procédures pour effectuer une présentation sans ordinateur .....	29
Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios ..	30
Création d'un scénario .....	31
• Procédure de création des scénarios.....	31
• Réglage des propriétés d'un scénario .....	31
• Inclure des fichiers PowerPoint Files dans des scénarios .....	33
• Inclure toutes les diapositives dans un fichier PowerPoint.....	34
• Inclure seulement les diapositives sélectionnées tout en vérifiant les vignettes .....	36
• Inclure des fichiers d'images et de films dans des scénarios .....	36
• Édition d'un scénario .....	38
• Ajout de fichiers et de diapositives .....	38
• Suppression d'éléments .....	38
• Changement de l'ordre des éléments .....	38
Envoi d'un scénario .....	39
Que faire lorsque.....	41
• Créer facilement un scénario .....	41
• Vérification de l'état de projection des scénarios sur l'ordinateur.....	42
• Réglages de l'animation .....	43



# Procédures pour effectuer une présentation sans ordinateur

Dans ce guide, une combinaison de fichiers PowerPoint, fichiers d'images et fichiers films, arrangés en ordre de projection et sauvegardés comme fichier unique est désignée par le terme "scénario".

Les scénarios sont créés avec EMP SlideMaker2. En utilisant EMP SlideMaker2, vous pouvez préparer facilement et efficacement des matériaux de présentation en extrayant les parties nécessaires des fichiers, et en les arrangeant dans l'ordre sans éditer les fichiers d'origine.



Les scénarios créés seront envoyés à la carte mémoire ou au matériel de stockage USB (disque dur USB ou matériel de mémoire USB) qui est installé sur l'ordinateur. La carte mémoire ou le matériel de stockage USB peut alors être installé ou connecté au projecteur, et le CardPlayer du projecteur peut être utilisé pour projeter le scénario.

Pour la connexion de matériels de stockage USB ➡ "Connexion de matériels USB (appareil photo numérique, lecteur de disque dur ou. mémoire)" dans le *Guide de l'utilisateur*



**N.B.**

*EMP SlideMaker2 doit être installé sur l'ordinateur.  
Pour plus de détails concernant l'installation d'EMP SlideMaker2, reportez-vous à la section ➡ "Installation du logiciel EasyMP sur l'ordinateur" dans le Guide de mise en route du réseau EasyMP.*

## EMP SlideMaker2

Création d'un scénario ➡ [p.31](#)  
(Créer facilement un scénario ➡ [p.41](#))

Envoi d'un scénario ➡ [p.39](#)

Sur l'ordinateur

## CardPlayer

Projection de scénarios ➡ [p.53](#)

Sur le projecteur



# Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios

Il est possible de fusionner les types de fichiers suivants en un seul fichier pour créer un scénario.

Type	Type de fichier (extension)	Remarques
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003
Image	.bmp	
	.jpg	N'importe quelle version. Toutefois, il est impossible d'effectuer la lecture des formats de couleur CMYK et des formats progressifs.
Film	.mpg	MPEG2-PS Les films qui dépassent la taille maximum de 720 × 576, ou qui n'ont pas la même forme qu'un DVD (en-tête de séquence arrangé pour chaque GOP) ne peuvent pas être lus. Le format audio reproductible est MPEG-1 couche 2. Il est impossible d'effectuer la lecture des formats PCM linéaire et audio AC-3.
Audio	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0kHz, 8/16bit

- Si les fichiers d'images et des fichiers films mentionnés dans le tableau ci-contre à gauche doivent être lus comme unités de fichiers, il est inutile d'en faire des scénarios. Après avoir sauvegardé le fichier dans une carte mémoire ou un matériel de stockage USB, il est possible d'effectuer la lecture directe et la projection en utilisant la fonction CardPlayer en insérant la carte mémoire dans le projecteur ou en connectant le matériel de stockage USB au projecteur. p.58
- Lorsque vous effectuez la lecture de fichiers de films, il est recommandé d'utiliser une carte CompactFlash ou un disque dur de type carte comme carte mémoire. Si vous utilisez un autre type de carte mémoire, les fichiers de films risqueront de ne pas être lus correctement. En outre, si vous utilisez une carte CompactFlash possédant une vitesse d'accès trop basse, les fichiers de films risqueront de ne pas être lus correctement ou le son pourra sauter ou ne pas être émis.

Le tableau suivant indique si les scénarios créés par le logiciel fourni avec d'autres projecteurs peuvent être ouverts en utilisant l'EMP SlideMaker2 de ce projecteur.

Projecteur	Logiciel	Peut être ouvert
EMP-7850 EMP-835 EMP-735	EMP SlideMaker2	Oui
EMP-8150/8150NL	EMP Scenario	Non
EMP-715/505	EMP SlideMaker	Non



## N.B.

- Les effets de transition de diapositives et les réglages d'animation suivants du menu "Diaporama" de PowerPoint sont reflétés dans un scénario.

- |                     |                     |               |
|---------------------|---------------------|---------------|
| • Vol               | • Volets            | • Boîte       |
| • Damier            | • Reptation         | • Dissolution |
| • Coup d'œil furtif | • Barres aléatoires | • Spirale     |
| • Division          | • Élongation        | • Rayures     |
| • Pivotement        | • Rideau            | • Zoom        |

Les effets et les animations autres que ceux mentionnés ci-dessus sont convertis à "Couper".



# Création d'un scénario

Avant de créer un scénario, vérifiez les points suivants.

- Les données qui sont combinées pour créer un scénario, telles que les fichiers de PowerPoint, d'images et films, doivent être créées préalablement.
- Il n'est possible d'utiliser que les types de fichiers indiqués dans la liste des "Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios". p.30

## ■ Procédure de création des scénarios

Pour créer des scénarios, procédez comme suit.

Démarrez EMP SlideMaker2 et réglez les propriétés du scénario (telles que le nom de scénario, la couleur de fond et la qualité d'image). p.31



Incluez les fichiers à utiliser dans les scénarios.  
 "Inclure des fichiers PowerPoint Files dans des scénarios" p.33  
 "Inclure des fichiers d'images et de films dans des scénarios" p.36



Classez les fichiers inclus dans l'ordre voulu pour compléter le scénario. p.38



**N.B.**

Une fois que le scénario a été créé, effectuez les étapes de la section "Envoyer un scénario". p.39

## Réglage des propriétés d'un scénario

### Procédure

1

Démarrez Windows sur l'ordinateur, puis sélectionnez "Démarrer" - "Programmes" (ou, "Tous les programmes") - "Projecteur EPSON" - "EMP SlideMaker2".

EMP SlideMaker2 démarre, et les propriétés du scénario sont affichées.

2

Entrez chaque option en vous référant au tableau suivant, puis cliquez sur la touche "OK".

Nom du scénario	Entrez le nom de fichier du scénario créé. Veuillez absolument à entrer le nom de fichier. Le nom de fichier peut comporter 8 caractères alphabétiques en majuscules et chiffres au maximum. Limitez le nombre total de caractères du nom de fichier et du nom de répertoire pour le dossier de travail (scénario) à 127 caractères ou moins.
-----------------	---

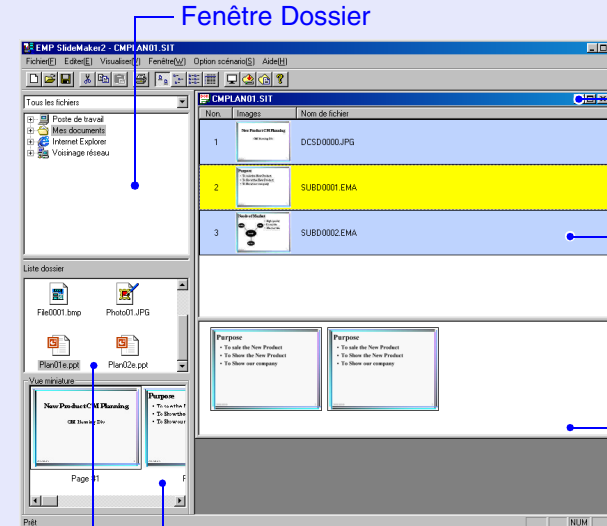




Dossier de scénario	Spécifiez où créer le dossier du scénario à utiliser lorsque vous créez le scénario. Le nom du dossier du scénario sera identique au nom du scénario.
Configurer BGM	Si vous voulez effectuer la lecture d'un fichier audio pendant le scénario, sélectionnez la case à cocher. La fenêtre de sélection de fichier audio (format WAVE) apparaît si ceci est sélectionné. Dans cette fenêtre, sélectionnez le fichier à utiliser comme musique de fond. Après avoir sélectionné le fichier audio, effectuez la lecture du fichier en cliquant sur la touche "▶" située à droite. Arrêtez la lecture en cliquant sur la touche "■".
Couleur de fond	Sélectionne la couleur de fond pour les données d'images dans le scénario.
Qualité de l'image	<p>Avec EMP SlideMaker2, chaque diapositive contenue dans un fichier PowerPoint sera convertie en fichier JPEG et sera sauvegardée. Cette option vous permet de sélectionner la qualité de l'image lorsque les diapositives sont converties en fichiers JPEG.</p> <p>Vous pouvez sélectionner la qualité parmi "Très haute qualité", "Haute qualité" et "Standard". Si vous sélectionnez "Standard", la qualité sera moins bonne en comparaison des autres réglages. Nous recommandons d'utiliser "Qualité optimale" et "Haute qualité".</p> <p>Si les fichiers JPEG ont été inclus directement dans un scénario, ce réglage ne sera pas pris en compte et le fichier JPEG sera projeté avec sa résolution d'origine.</p>

3

La fenêtre suivante apparaît alors.



**Fenêtre Dossier**

**Fenêtre Scénario**  
Cette fenêtre est utilisée pour inclure les scénarios.

**Cellules**  
Un scénario est composé d'une série de diapositives individuelles appelées cellules.

**Fenêtre de vérification d'animation**

**Fenêtre des vignettes**  
Affiche l'aperçu des images des vignettes du fichier sur lequel vous cliquez dans la fenêtre des fichiers.

**Fenêtre des fichiers**  
Les fichiers du dossier sélectionné dans la fenêtre des dossiers apparaissent ici.

**N.B.**

*Pour plus de détails concernant les fonctions du menu **EMP SlideMaker2**, reportez-vous à l'aide d'EMP Slidemaker2.*



**N.B.**

*Les détails de réglage peuvent être changés dans le menu "Fichier" - "Propriétés" de EMP SlideMaker2.*



## Inclure des fichiers PowerPoint Files dans des scénarios

Vous pouvez inclure des fichiers PowerPoint dans des scénarios en utilisant l'une quelconque des deux méthodes suivantes.

- Inclure toutes les diapositives dans un fichier PowerPoint  p.34
- Inclure seulement les diapositives sélectionnées tout en vérifiant les vignettes  p.36

Si toutes les diapositives d'un fichier PowerPoint sont incluses dans le scénario, les réglages d'animation qui ont été effectués en utilisant PowerPoint seront conservés et ils apparaîtront de la façon habituelle lorsque vous projetez le scénario en utilisant CardPlayer.

Si vous incluez seulement une sélection de diapositives, les réglages d'animation que vous avez effectués en utilisant PowerPoint ne seront pas pris en compte.

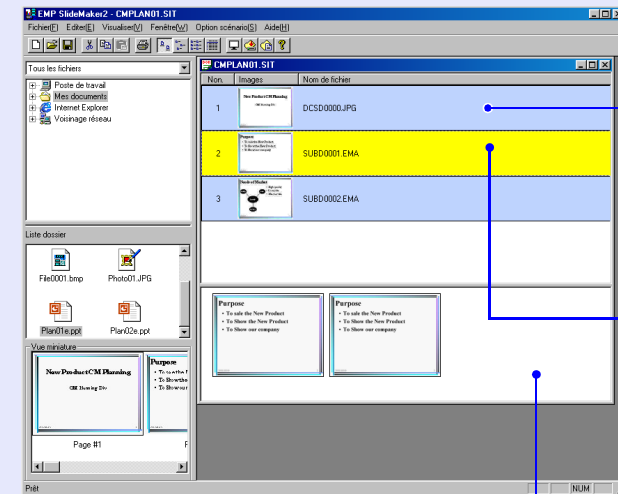


**N.B.**

*Il est impossible d'effectuer la lecture des fichiers films inclus dans un fichier PowerPoint sur le scénario.*

Les diapositives qui conservent leurs réglages d'animation seront affichées dans les cellules de la fenêtre des scénarios avec une extension ".EMA". Si vous cliquez sur une cellule possédant une extension ".EMA", toutes les opérations d'animation seront affichées dans la fenêtre de vérification d'animation.

Les diapositives ne comportant pas de réglages d'animation seront affichées dans les cellules possédant une extension ".JPG".



.JPG: Cellules comportant des réglages d'animation PowerPoint qui n'ont pas été pris en compte

.EMA: Cellules comportant des réglages d'animation PowerPoint qui ont été conservés

Fenêtre de vérification d'animation



**N.B.**

- *Les vignettes ne pourront pas être affichées si PowerPoint n'est pas installé sur l'ordinateur.*
- *Bien qu'il soit possible de régler les animations dans la fenêtre Propriétés d'EMP SlideMaker2, les animations réglées à l'avance dans le fichier PowerPoint fonctionneront plus sagement lorsqu'elles seront lues dans le scénario. Pour régler les animations dans les diapositives PowerPoint, nous vous recommandons de les régler dans le fichier PowerPoint lui-même. Si vous voulez effectuer les réglages d'animation pour les images, ou si vous voulez ajouter des réglages d'animation à des diapositives ont été perdus lorsqu'elles ont été incluses dans le scénario, ajoutez les réglages dans la fenêtre Propriétés d'EMP SlideMaker2. ➡ p.43*
- *Les animations PowerPoint suivantes peuvent être utilisées dans un scénario.*

• Vol	• Volets	• Boîte
• Damier	• Reptation	• Dissolution
• Coup d'œil furtif	• Barres aléatoires	• Spirale
• Division	• Élongation	• Rayures
• Pivotement	• Rideau	• Zoom

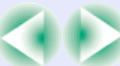
*Les animations autres que celles mentionnés ci-dessus sont converties à "Couper".*

## ■ Inclure toutes les diapositives dans un fichier PowerPoint

Pour inclure toutes les diapositives d'un fichier PowerPoint dans un scénario, procédez comme suit. Lorsque vous utilisez cette méthode pour inclure les diapositives, les animations qui ont été réglées en utilisant PowerPoint seront conservées après que les diapositives aient été importées dans le scénario.

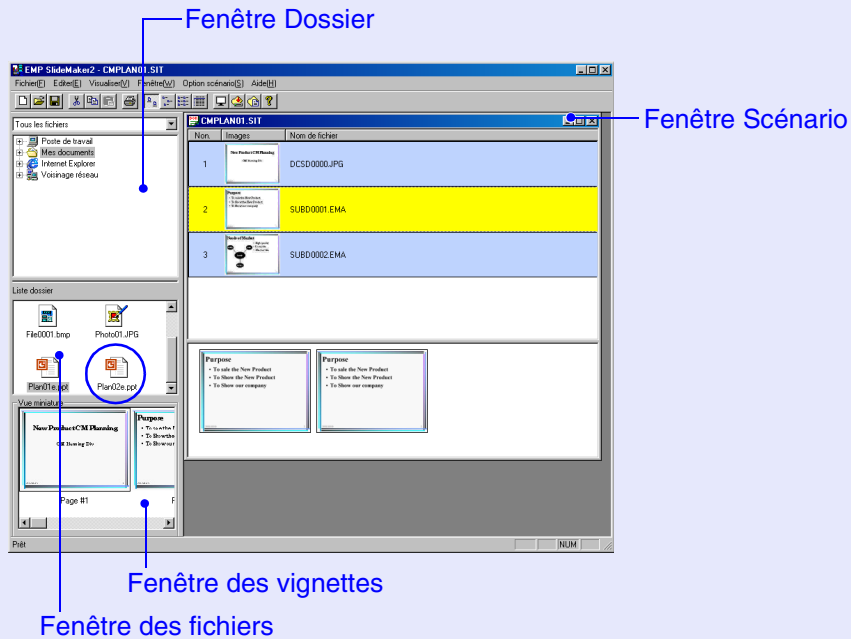
**N.B.**

*Vous pouvez créer facilement un scénario avec un seul fichier PowerPoint en utilisant l'opération glisser-déposer. ➡ p.41*



## Procédure

- 1 Cliquez deux fois sur l'icône du fichier PowerPoint voulu dans la fenêtre des fichiers.



- 2 Vérifiez le message puis cliquez sur la touche "OK".

Le diaporama démarre alors automatiquement.

Si vous appuyez sur la touche [Esc] du clavier de l'ordinateur pendant que le diaporama est exécuté, le diaporama sera momentanément interrompu. Si vous faites cela, seule la partie du diaporama qui a été lue sera importée dans le scénario.



**N.B.**

*Il faut plus de temps pour importer un fichier PowerPoint de grande taille dans un scénario.*

- 3 Une fois que le diaporama est terminé, cliquez sur la fenêtre.

Toutes les diapositives du fichier sont alors importées dans le scénario et sont affichées dans la fenêtre des scénarios.



## ■ Inclure seulement les diapositives sélectionnées tout en vérifiant les vignettes

Pour inclure seulement les diapositives sélectionnées d'un fichier PowerPoint dans un scénario, procédez comme suit. Notez bien que lorsque vous utilisez cette méthode pour inclure les diapositives, les animations que vous avez réglées en utilisant PowerPoint seront perdues.

### Procédure

**1** Cliquez sur l'icône du fichier PowerPoint voulu dans la fenêtre des fichiers.

**2** Cliquez deux fois sur les vignettes que vous voulez inclure dans le scénario.

Les diapositives sélectionnées apparaissent alors dans la fenêtre des scénarios.

**3** Pour sélectionner plus d'une seule diapositive et les inclure toutes en une seule fois, cliquez sur les autres diapositives, une après l'autre, dans la fenêtre des vignettes.

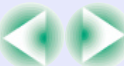
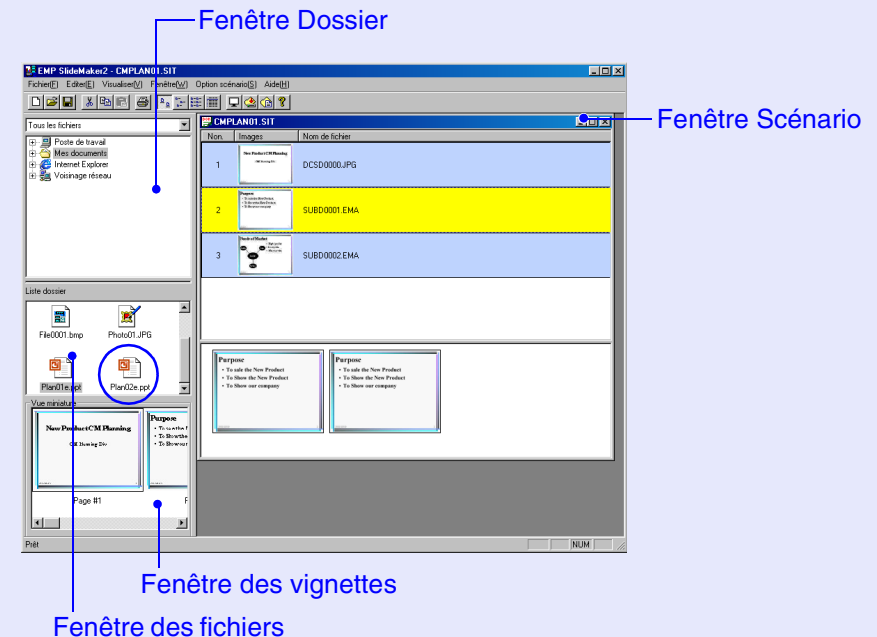
Toutes les diapositives sur lesquelles vous cliquez seront sélectionnées. Si vous cliquez sur une diapositive qui est déjà sélectionnée, sa sélection sera annulée.

**4** Une fois que toutes les diapositives voulues ont été sélectionnées, faites glisser l'une des diapositives sélectionnées dans la fenêtre des scénarios et déposez-la à l'endroit où vous voulez l'ajouter.

Toutes les diapositives sélectionnées seront alors ajoutées au scénario.

## Inclure des fichiers d'images et de films dans des scénarios

Vous pouvez inclure des fichiers d'images et des fichiers de films dans un scénario.



### Procédure

#### 1 Cliquez sur le dossier voulu dans la fenêtre des dossiers.

Les fichiers contenus dans le dossier apparaissent sur une liste dans la fenêtre des fichiers.

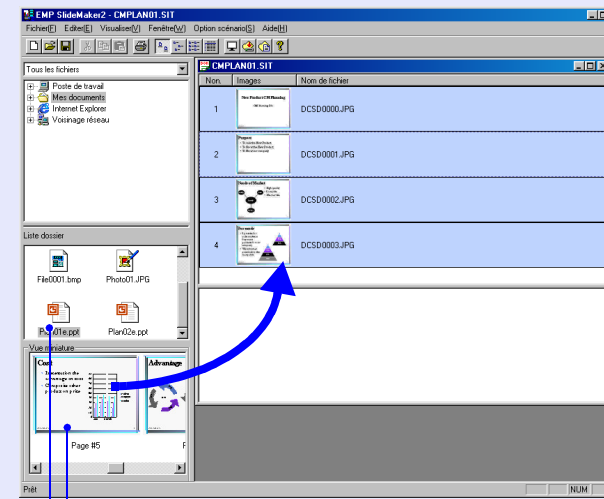
#### 2 Cliquez sur l'icône de fichier dans la fenêtre des fichiers.

Le contenu du fichier d'images apparaît dans la fenêtre des vignettes. Dans le cas d'un fichier film, une icône apparaît dans la fenêtre des vignettes.

#### 3 Cliquez deux fois sur l'icône du fichier voulu dans la fenêtre des fichiers.

Le fichier sélectionné apparaît alors dans la fenêtre des scénarios, et est inclu dans le scénario.

#### 4 Pour ajouter d'autres fichiers, faites-les glisser et déposez-les dans la fenêtre des scénarios.



*Vous pouvez faire glisser-déposer les fichiers ou les diapositives désirés pour les ajouter à la fenêtre des scénarios.*

#### 5 Pour ajouter plus d'un seul fichier, maintenez la touche [Ctrl] du clavier enfoncée tout en sélectionnant les fichiers à ajouter. Une fois que tous les fichiers à ajouter ont été sélectionnés, faites glisser l'un des fichiers sélectionnés dans la fenêtre des scénarios et déposez-le à l'endroit où vous voulez l'ajouter.

Tous les fichiers sélectionnés seront alors ajoutés au scénario.



**N.B.**

*Pour annuler la sélection de tous les fichiers sélectionnés, cliquez dans la zone blanche à l'extérieur des icônes.*



## Édition d'un scénario

Vous pouvez ajouter et supprimer des diapositives et des fichiers d'un scénario, et modifier l'ordre dans lequel ils se trouvent.  
CardPlayer projetera un scénario conformément à l'ordre de la fenêtre de scénario.

### ■ Ajout de fichiers et de diapositives

#### Procédure

Faites glisser dans la fenêtre des scénarios les fichiers affichés dans la fenêtre des fichiers ou les diapositives PowerPoint affichées dans la fenêtre des vignettes, et déposez-les à l'endroit où vous voulez les ajouter.

### ■ Suppression d'éléments

#### Procédure

Cliquez à droite dans la cellule à supprimer, puis sélectionnez "Couper" dans le menu des raccourcis affiché.

### ■ Changement de l'ordre des éléments

#### Procédure

Faites glisser-déposer une cellule dans la fenêtre des scénarios pour modifier l'ordre des cellules.  
Ou encore, vous pouvez afficher le menu des raccourcis, sélectionner "Couper", puis sélectionner "Coller".



# Envoi d'un scénario



Pour projeter un scénario créé en utilisant le projecteur, il faut envoyer le scénario à la carte mémoire ou au matériel de stockage USB en utilisant "Envoyer un scénario" dans EMP SlideMaker2.

Spécifiez la destination voulue parmi les deux destinations suivantes.

- Carte mémoire insérée dans un lecteur de carte de l'ordinateur.
- Disque dur USB ou matériel de mémoire USB connecté au port USB de l'ordinateur.

Il est aussi possible d'établir la projection automatique et la projection continue d'un scénario au démarrage du projecteur. La fonction de projection automatique est appelée "Exécution Auto".



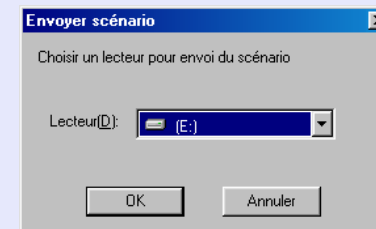
## N.B.

- *Lorsque "Envoyer scénario" est exécuté, le fichier de scénario est sauvegardé dans la destination sous le nom "nom de scénario. sit". En outre, un dossier possédant le même nom que le scénario est créé et chaque écran est converti en fichiers d'images et est sauvegardé en fonction des réglages de la qualité d'image.*
- *Si vous utilisez "Envoyer le scénario" sans effectuer de sauvegarde, un dossier possédant le même nom que le scénario et un fichier "nom de scénario. sit" seront créés dans le dossier du scénario. Chaque écran est converti en fichiers d'images et est sauvegardé dans le dossier créé en fonction des réglages de la qualité d'image.*

## Procédure

**1** Une fois que le scénario a été complété, installez une carte mémoire ou un matériel de stockage USB sur l'ordinateur, puis sélectionnez "Option scénario" - "Envoyer le scénario".

**2** Une fenêtre permettant de désigner le lecteur de destination apparaît alors. Sélectionnez le lecteur ou le port sur lequel la carte mémoire ou le matériel de stockage USB est installé, puis cliquez sur la touche "OK".



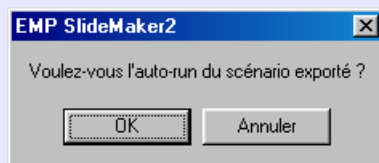
**3** Un message de confirmation s'affiche alors. Cliquez sur la touche "OK".

Le scénario sera envoyé au lecteur sélectionné.

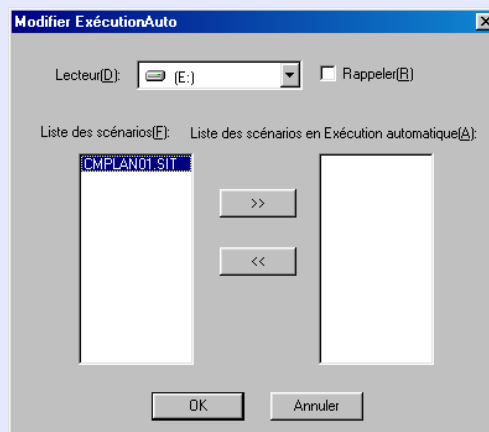




- 4** Une fois le transfert terminé, un message s'affiche pour confirmer si oui ou non la configuration de l'exécution automatique doit être effectuée. Si vous voulez établir l'exécution automatique, cliquez sur la touche "OK" et passez à la procédure suivante. Pour quitter la configuration, cliquez sur la touche "Annuler".



- 5** Tous les fichiers de scénarios contenus dans le lecteur de destination sont affichés dans la liste des scénarios située sur la gauche.



### Lorsque l'exécution automatique est utilisée

Pour régler un scénario de façon qu'il soit lu automatiquement à la mise sous tension du projecteur, cliquez sur le nom de scénario voulu dans la liste des scénarios, puis cliquez sur la touche "»». Le scénario s'affiche alors dans la liste des scénarios à exécution automatique sur la droite, et est réglé comme fichier à exécution automatique.

### Lorsque vous effectuez la projection répétée d'un scénario

Si vous voulez revenir en arrière et redémarrer la projection à partir du premier scénario une fois que la projection de tous les scénarios de la liste des fichiers de scénarios Autorun (Exécution automatique) est accomplie, sélectionnez "Répéter".



#### N.B.

- Vous pouvez aussi régler l'exécution automatique en sélectionnant "Option scénario" - "Modifier Exécution Auto".
- Il est impossible de désigner le réglage de l'exécution automatique dans EasyMP CardPlayer.
- Si deux fichiers ou plus ont été établis pour l'exécution automatique, ils seront lus dans l'ordre correspondant à la liste des scénarios à exécution automatique.

- 6** Après avoir fini de transférer votre scénario, insérez la carte mémoire ou connectez le matériel de stockage USB au projecteur pour projeter le scénario avec CardPlayer. ➡ p.53

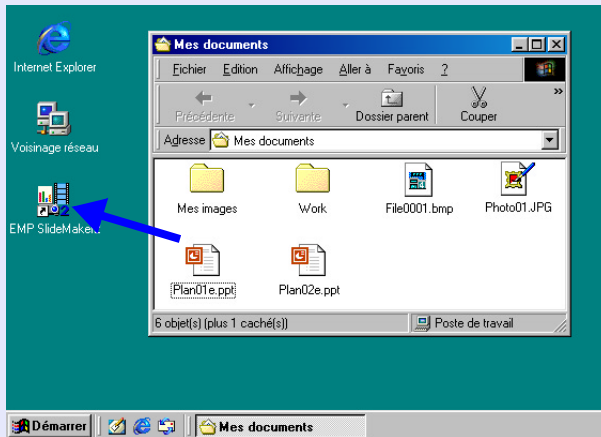


# Que faire lorsque...



## Créer facilement un scénario

Pour transformer un seul fichier PowerPoint en scénario, faites glisser-déposer l'icône du fichier PowerPoint sur l'icône du programme EMP SlideMaker2 sur le bureau.



Le diaporama démarre alors automatiquement.

Si vous appuyez sur la touche [Esc] du clavier de l'ordinateur pendant que le diaporama est exécuté, le diaporama sera momentanément interrompu.

Si vous faites cela, seule la partie du diaporama qui a été lue sera importée dans le scénario.



**N.B.**

- *Il est impossible de créer des scénarios de cette façon lorsque EMP SlideMaker2 fonctionne. Veillez à fermer tout d'abord EMP SlideMaker2.*
- *Il faut plus de temps pour importer un fichier PowerPoint de grande taille dans un scénario.*
- *Le nom "Scnxxxx" (xxxx sont des chiffres) est donné au scénario créé. La qualité d'image du scénario est réglée à "Standard". Vous pouvez changer le réglage de la qualité d'image dans la fenêtre des réglages de scénario que vous pouvez faire apparaître en sélectionnant "Fichier" - "Propriétés". Pour plus de détails concernant la qualité de l'image, [p.32](#)*
- *Si vous sélectionnez plusieurs fichiers PowerPoint et que vous les faites glisser-déposer sur l'icône du programme EMP SlideMaker2, seul le fichier sur l'icône duquel le curseur de la souris est pointé sera transformé en scénario.*
- *Lorsque vous effectuez la création facile d'un scénario, le scénario sera créé à partir de toutes les diapositives du fichier PowerPoint. S'il y a des diapositives que vous ne voulez pas projeter, cliquez à droite sur ces cellules et sélectionnez "Cacher".*
- *Les animations PowerPoint suivantes peuvent être utilisées dans un scénario.*

- |                     |                     |               |
|---------------------|---------------------|---------------|
| • Vol               | • Volets            | • Boîte       |
| • Damier            | • Reptation         | • Dissolution |
| • Coup d'œil furtif | • Barres aléatoires | • Spirale     |
| • Division          | • Élongation        | • Rayures     |
| • Pivotement        | • Rideau            | • Zoom        |

*Les animations autres que celles mentionnés ci-dessus sont converties à "Couper".*

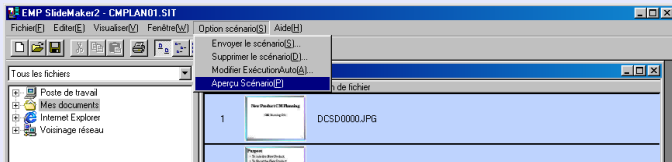
## Vérification de l'état de projection des scénarios sur l'ordinateur

Il est possible de vérifier sur un ordinateur comment un scénario créé sera lu sur un projecteur en utilisant CardPlayer. Tous les éléments structurels du scénario, tels que les images ou la musique de fond d'animation, peuvent être lus.

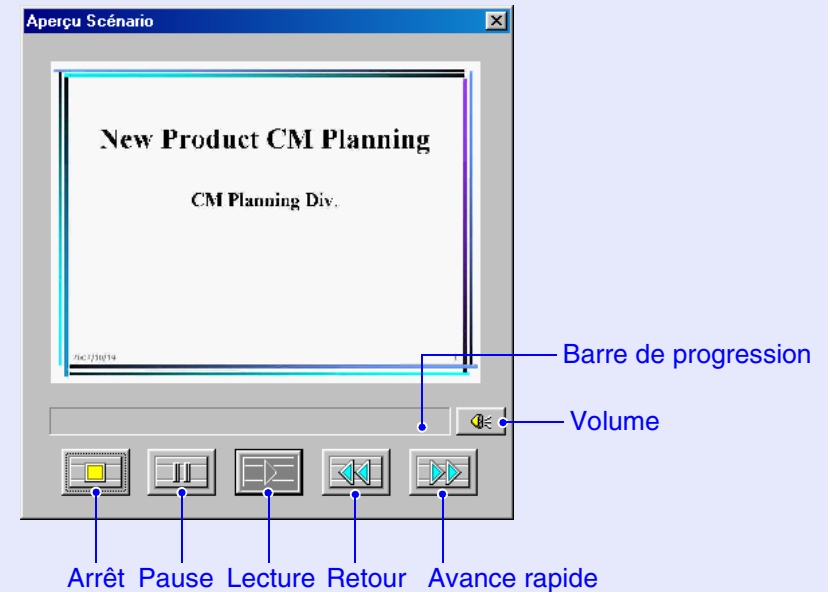
### Procédure

**1** Ouvrez le scénario pour effectuer la vérification dans EMP SlideMaker2.









**2** Sélectionnez "Option scénario" - "Aperçu Scénario".



**3** La fenêtre d'aperçu de scénario apparaît alors.



Le tableau suivant indique les fonctions de chaque touche.

 Arrêt	Arrêtez la lecture et revenez à la première diapositive.
 Pause	Interrompt momentanément la diapositive lorsque "Automatiquement" est sélectionné pour "Avancer".  p.44
 Lecture	Démarre l'aperçu de scénario. En outre, ceci fait redémarrer les scénarios en cours d'arrêt ou de pause. La diapositive suivante apparaît lorsque "Avancer" est réglé sur "Cliquer avec la souris".  p.44
 Retour	Fait réapparaître la diapositive précédant immédiatement la diapositive actuelle, ou fait revenir l'écran à l'animation en cours d'exécution. Les effets d'animation ne sont pas produits au retour.
 Avance rapide (FF)	Fait apparaître la diapositive suivant immédiatement la diapositive actuelle, ou fait apparaître l'écran après l'exécution de l'animation. À ce moment, les effets d'animation ne sont pas exécutés.
 Volume	Commande le volume. Règle le volume de la musique de fond.
Barre de progression	Fait apparaître l'état de progression du scénario sur une barre. Tout d'abord, la barre n'est pas affichée; ensuite, la barre croît de gauche à droite au fur et à mesure que le scénario progresse. Le scénario se termine à l'extrémité droite de la barre.

**4** Une fois la vérification terminée, cliquez sur la touche "x" dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour fermer la fenêtre d'aperçu de scénario.

## Réglages de l'animation

Dans EMP SlideMaker2, vous pouvez ajouter des effets d'animation tels que PowerPoint à chaque cellule du scénario. Pour les diapositives comportant des animations qui ont été créées dans PowerPoint, vous pouvez régler le temps de projection ou d'autres paramètres pour chaque panneau d'animation séparé. Pour effectuer ceci, cliquez à droite sur l'animation cible dans la fenêtre de vérification d'animation, puis ouvrez "Propriétés de la cellule".



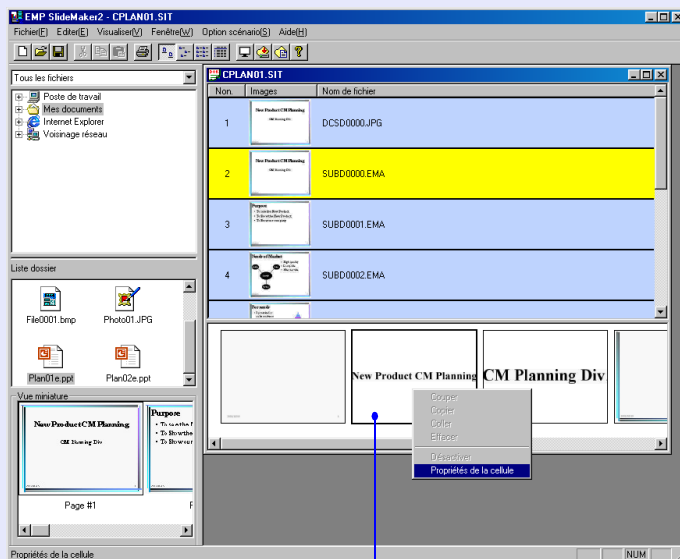
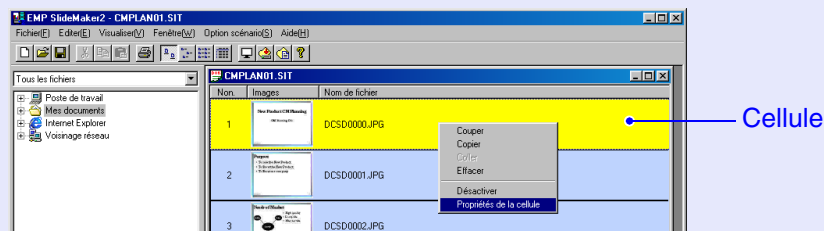
**N.B.**

*Les effets des animations auront une meilleure apparence lorsque vous les créez dans le fichier PowerPoint lui-même et que vous utilisez ce fichier pour créer un scénario. Pour régler une animation dans un fichier d'image, ou pour régler une animation dans une diapositive incluse dans un scénario sans conserver l'animation, procédez comme suit.*

## Procédure

# 1 Cliquez à droite sur la cellule ou sur l'animation voulue, puis sélectionnez "Propriétés de la cellule".

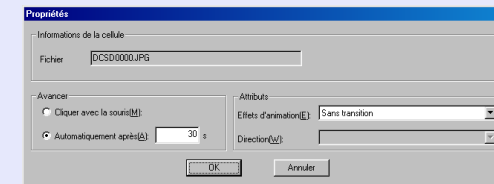
Pour appliquer des réglages identiques à plusieurs cellules ou plusieurs animations, sélectionnez plusieurs cellules en cliquant tout en maintenant la touche "Maj" ou la touche "Ctrl" enfoncée, puis cliquez à droite pour sélectionner "Propriétés de la cellule".



Animation

2

Fait apparaître la fenêtre des propriétés. Réglez les éléments dans le tableau suivant, puis cliquez sur la touche "OK".



Avancer	Vous pouvez établir un temps de transition compris entre 0 et 1800 secondes lorsque "Automatiquement" est sélectionné. Lorsque "Cliquer avec la souris" est sélectionné, commutez les diapositives en appuyant sur les touches [↓] ou [↑] de la télécommande pendant la projection.
Effets d'animation	Sélectionne les effets utilisés lorsque vous changez les écrans pendant la projection. Sélectionne la "Direction" pour l'animation sélectionnée si besoin est. Voici quelques exemples d'effets. Glisser vers l'intérieur: Transition d'écran dans un sens désigné. Boîte intérieure: Transition d'écran à partir de l'intérieur.



# Affichage de la présentation (En utilisant le CardPlayer)

Ce chapitre décrit comment projeter le scénario transféré en utilisant EMP SlideMaker2, et comment projeter les fichiers d'images et les fichiers films.

Fichiers pouvant être projetés par le CardPlayer .	46	Projection de fichiers d'images et de fichiers films.....	58
Utilisation de CardPlayer .....	47	• Projection de fichiers d'images et de fichiers films.....	58
• Démarrage de CardPlayer.....	47	• Projection en séquence de tous les fichiers d'images et de tous les fichiers films d'un dossier (diaporama) .....	59
• Fermeture de CardPlayer .....	48	Définition des conditions d'affichage des fichiers d'images et des fichiers film et du mode d'utilisation.....	61
• Fonctionnement de base de CardPlayer .....	49		
• Utilisation du Menu facile (Mode guide).....	50		
• Utilisation du Mode rapide .....	51		
• Rotation de l'image.....	52		
Projection de scénarios .....	53		
• Lecture d'un scénario .....	53		
• Opérations possibles pendant la présentation .....	54		
• Sélection et projection des diapositives d'un scénario .....	54		
• Modification d'un scénario .....	56		





# Fichiers pouvant être projetés par le CardPlayer

Vous pouvez projeter les fichiers suivants en utilisant CardPlayer.

Type	Type de fichier (Extension)	Remarques
Scénario	.sit	Il s'agit de fichiers de scénarios créés en envoyant des scénarios. Effectue aussi la lecture de fichiers audio (.wav) réglés comme musique de fond au moment de la création des scénarios. Vous pouvez aussi projeter des scénarios qui ont été créés en utilisant l'EMP SlideMaker fourni avec les modèles EMP-7850, EMP-835 et EMP-735/715/505.
Image	.bmp	Seuls les fichiers couleur 24-bit peuvent être lus.
	.gif	Il est impossible de projeter des images ayant une résolution supérieure à 1024 × 768.
	.jpg	N'importe quelle version. Toutefois, il est impossible d'effectuer la projection pour les formats couleur CMYK, les formats progressifs, et pour des images possédant une résolution supérieure à 2560 × 1920.
	.png	Il est impossible d'effectuer la projection pour des images possédant une résolution supérieure à 2560 × 1920.
Film	.mpg	MPEG2-PS Si le film a une taille supérieure à 720 × 576, ou s'il n'a pas la même forme qu'un DVD (en-tête de séquence arrangée pour chaque GOP), il sera impossible de le projeter. Le format audio reproductible est MPEG-1 couche 2. Il est impossible d'effectuer la lecture des formats PCM linéaire et audio AC-3.
<a href="#">DHCP</a>	.mrk	Pour DPOF version 1.10, seuls les fichiers nommés AUTPLAYx.mrk (où x est un nombre compris entre 0 et 9) peuvent être projetés.



## N.B.

- *Il est impossible de projeter les fichiers JPEG possédant l'extension ".jpeg" et les fichiers MPEG possédant l'extension ".mpeg".*
- *Lorsque vous projetez des fichiers JPEG, l'image ne sera pas projetée clairement si la compression est réglée trop haut.*
- *Pour lire les fichiers films, il est conseillé d'utiliser une carte CompactFlash ou un disque dur de type carte comme carte mémoire. Si vous utilisez d'autres types de cartes mémoire, les fichiers films risqueront de ne pas être lus correctement. En outre, si vous utilisez une carte CompactFlash possédant une vitesse d'accès trop basse ou un matériel de stockage USB (lorsque la transmission est effectuée à des taux de bits plus élevés, les fichiers films risqueront de ne pas être lus correctement ou le son pourra sauter ou ne pas être émis.*

# Utilisation de CardPlayer



CardPlayer vous permet d'effectuer la lecture et la projection de scénarios, de fichiers d'images et de fichiers films qui sont stockés sur des cartes mémoire ou des matériels de stockage USB, et d'images d'un appareil photo numérique. Cette section décrit l'utilisation de base de CardPlayer.

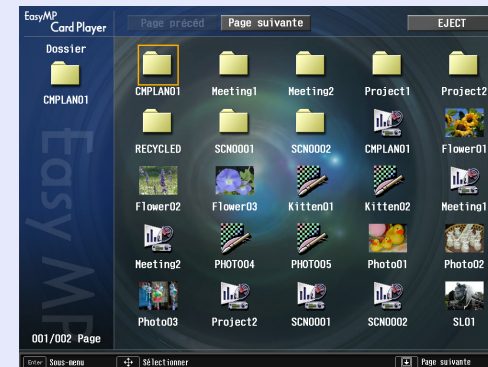
## Démarrage de CardPlayer

### Procédure

- 1 Appuyez sur la touche [Power] de la télécommande pour allumer le projecteur.
- 2 Effectuez l'une quelconque des procédures suivantes.
  - Insérez une carte mémoire dans le logement à carte du projecteur.  
☛ "Insertion et retrait de cartes" dans le *Guide de l'utilisateur*
  - Connectez un appareil photo numérique ou un matériel de stockage USB au port [USB TypeA] du projecteur et allumez l'appareil connecté.  
☛ "Connexion de matériels USB (appareil photo numérique, lecteur de disque dur ou. mémoire)" dans le *Guide de l'utilisateur*

- 3 Appuyez sur la touche [EasyMP] de la télécommande et vérifiez si "EasyMP" est bien affiché sur l'écran.

CardPlayer démarre et fait apparaître les données de la carte mémoire, de l'appareil photo numérique ou du matériel de stockage USB. Les fichiers JPEG sont affichés sous forme de vignettes (les fichiers apparaissent comme des images de petite taille). Les autres fichiers ou dossiers apparaissent sous forme d'icônes.



**N.B.**

- Si la carte mémoire contient un scénario qui a été réglé pour l'exécution automatique, ce scénario sera lu en première priorité. Si vous ne voulez pas qu'il soit lu, appuyez sur la touche [Esc] de la télécommande.
- Si la carte mémoire n'est pas insérée dans le logement à carte du projecteur, ou si le projecteur et l'appareil photo numérique (ou le matériel de stockage USB) ne sont pas connectés, l'écran suivant apparaîtra. Si ceci se produit, insérez une carte mémoire ou connectez un appareil photo numérique ou un matériel de stockage USB afin que l'écran de l'étape 3 apparaisse.



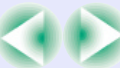
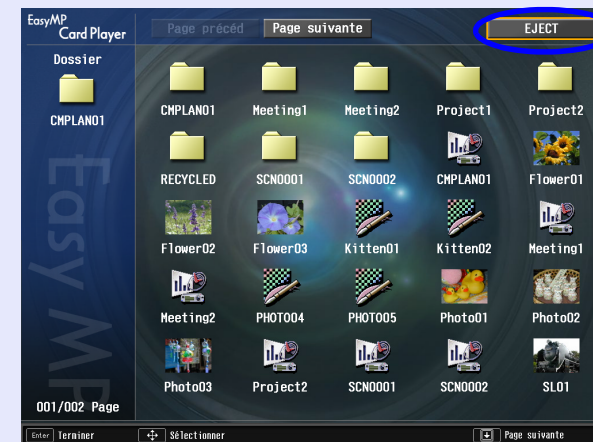
- Si vous connectez un appareil photo numérique ou un autre matériel de stockage USB au projecteur pendant qu'une carte mémoire est insérée dans le projecteur et que CardPlayer fait apparaître les données de la carte mémoire, les données de l'autre matériel ne seront pas affichées. De même, si vous connectez un appareil photo numérique ou un autre matériel de stockage USB et que CardPlayer fait apparaître les données de ce matériel de stockage USB, les données d'une carte mémoire ne seront pas affichées si vous insérez cette carte mémoire par la suite.
- Certains fichiers JPEG pourront être affichés sous forme d'icônes au lieu de vignettes.

## Fermeture de CardPlayer

### Procédure

1

Faites basculer la touche [⊙] de la télécommande vers le haut pour pointer le curseur sur la touche "EJECT".



## 2 Appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.

CardPlayer est fermé et l'écran suivant apparaît alors.



## 3 Retirez la carte mémoire du logement à carte. Si un appareil photo numérique ou un matériel de stockage USB est connecté, éteignez le matériel connecté puis déconnectez-le du port [USB Type A] du projecteur.



**N.B.**

*Si vous laissez la carte mémoire insérée (ou le matériel de stockage USB connecté) lorsque vous fermez CardPlayer et que l'écran d'attente EasyMP apparaît, retirez la carte mémoire (ou déconnectez le matériel de stockage USB), puis réinsérez la carte ou reconnectez le matériel avant de redémarrer CardPlayer.*

## Fonctionnement de base de CardPlayer

CardPlayer possède les deux modes de fonctionnement suivants:

- "Mode guide": Affiche le Menu facile (Easy Menu) pour l'utilisation des fichiers. Effectuez la lecture des fichiers et le réglage des options en sélectionnant les éléments dans le Menu facile.
- "Mode rapide": Lisez les fichiers, ouvrez les dossiers, sélectionnez les diapositives à déplacer lors de l'édition de scénario, et sélectionnez la destination de déplacement en appuyant sur la touche [Enter] de la télécommande sans utiliser le Menu facile.

Le "Mode guide" est le réglage par défaut. Pour plus de détails concernant le réglage du mode de fonctionnement, reportez-vous à la section "Définition des conditions d'affichage des fichiers d'images et des fichiers film et du mode d'utilisation". ➡ [p.61](#)

Pour plus de détails concernant l'utilisation du Mode rapide, reportez-vous à la section "Utilisation du Mode rapide". ➡ [p.51](#)



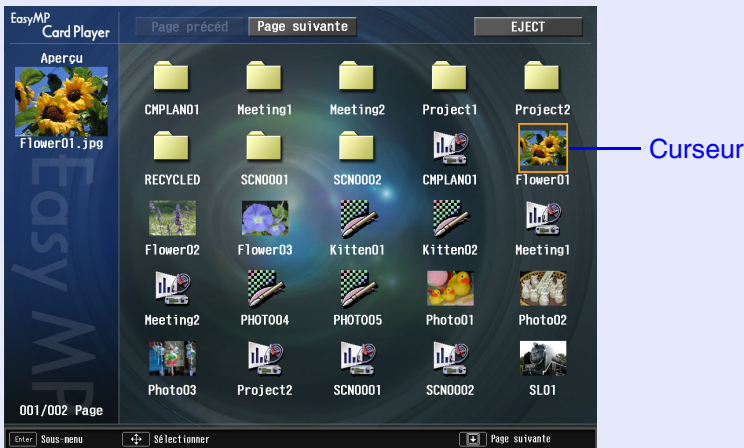


■ Utilisation du Menu facile (Mode guide)

Cette section décrit les procédures utilisées pour effectuer la lecture de scénarios, d'images et de films en utilisant le Menu facile.

Procédure

**1** Faites basculer la touche [⏏] de la télécommande pour placer le curseur sur le fichier ou sur le dossier auquel vous voulez accéder.



N.B.

*S'il est impossible de faire apparaître tous les fichiers et tous les dossiers simultanément dans la fenêtre actuelle, appuyez sur la touche [⏏] de la télécommande, ou placez le curseur sur la touche "Page suivante" puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.*

*Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche [⏏] de la télécommande, ou placez le curseur sur la touche "Page précéd" et appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.*

**2** Appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande. Le Menu facile apparaîtra alors.



N.B.

*Si vous effectuez la lecture d'un scénario, d'une image ou d'un film, ou si vous ouvrez un dossier, en appuyant simplement sur la touche [Enter], le mode de fonctionnement sera le "Mode rapide". ➡ p.51*

Les éléments apparaissant sur le Menu facile varient selon la sélection.

Lorsqu'un scénario est sélectionné

Voir le scénario	Effectue la lecture du scénario. ➡ p.53
Éditer le scénario	Fait apparaître l'écran d'édition de scénario. ➡ p.56
Annuler	Ferme le Menu facile, sans autre action.







### Lorsqu'un fichier d'image est sélectionné

Voir Image	Effectue la lecture d'image.  p.58
Annuler	Ferme le Menu facile, sans autre action.

### Lorsqu'un fichier film est sélectionné

Lire film	Effectue la lecture du film.  p.58
Annuler	Ferme le Menu facile, sans autre action.

### Lorsqu'un dossier est sélectionné

Ouvrir un dossier	Ouvre un dossier et fait apparaître les fichiers contenus dans le dossier. Sélectionnez l'icône de dossier dans le coin supérieur gauche, appuyez sur la touche [Enter], sélectionnez "Niveau précéd.", puis appuyez sur la touche [Enter] pour revenir à l'écran précédent, avant qu'un dossier ait été ouvert.
Lire le diaporama	Effectue la lecture dans l'ordre des fichiers d'images et/ou des fichiers films contenus dans le dossier.  p.59
Options	Fait apparaître l'écran de réglage des options. Réglez les conditions d'affichage et le mode de fonctionnement pour la lecture des diaporamas dans CardPlayer.  p.61
Annuler	Ferme le Menu facile, sans autre action.

### ■ Utilisation du Mode rapide

En Mode rapide, vous pouvez exécuter les fonctions principales directement en appuyant sur la touche [Enter] de la télécommande. Appuyez sur la touche [Esc] de la télécommande pour faire apparaître le Menu facile, ce qui permet d'exécuter d'autres fonctions.

### Lors de la sélection de dossiers ou de fichiers

[Enter]	Dossier: Ouvrir Scénarios, images, films: Lire
[Esc]	Afficher le Menu facile

### Pendant l'édition d'un scénario

[Enter]	Sélectionnez les diapositives à déplacer, sélectionnez la destination
[Esc]	Afficher le Menu facile, Annule la migration de diapositive



## ■ Rotation de l'image

Vous pouvez faire tourner les images en format JPEG par pas de 90 degrés tout en les lisant avec CardPlayer. La fonction de rotation peut aussi être utilisée pendant les diaporamas.

Tournez les images JPEG en procédant comme suit.

### Procédure

#### 1 Lisez les images ou les scénarios en format JPEG, ou projetez un diaporama.

Pour la lecture des images en format JPEG, ☞ "Projection de fichiers d'images et de fichiers films" [p.58](#).

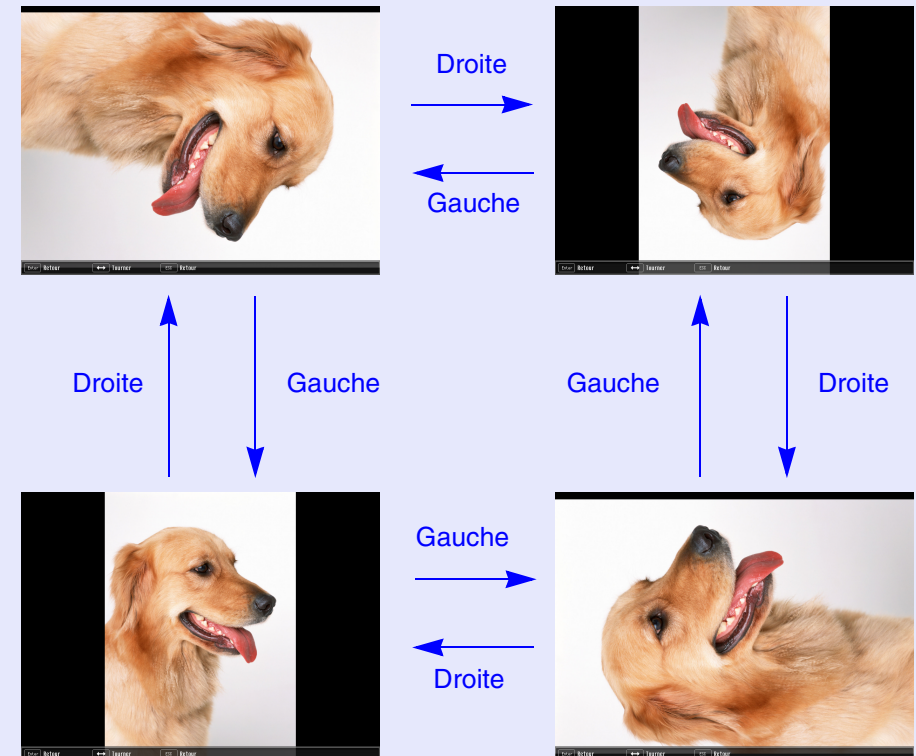
Pour la lecture des scénarios, ☞ "Lecture d'un scénario" [p.53](#).

Pour la lecture des diaporamas, ☞ "Projection en séquence de tous les fichiers d'images et de tous les fichiers films d'un dossier (diaporama)" [p.59](#).

#### 2

**Tout en projetant une image JPEG, faites basculer la touche [⌂] de la télécommande vers la gauche ou la droite.**

L'image tourne lorsque vous faites basculer la touche dans une certaine direction, comme indiqué ci-dessous.





# Projection de scénarios



Ce chapitre décrit la méthode de lecture d'un scénario envoyé à une carte mémoire ou à un matériel de stockage USB, les opérations effectuées lors de la lecture d'un scénario, et l'édition d'un scénario.

## Lecture d'un scénario

Il faut que vous ayez fini de transférer le scénario à une carte mémoire ou à un matériel de stockage USB à l'aide d'EMP SlideMaker2. p.39



**N.B.**

*L'exécution automatique et la lecture continue peuvent être réglées pour le scénario.* p.39

### Procédure

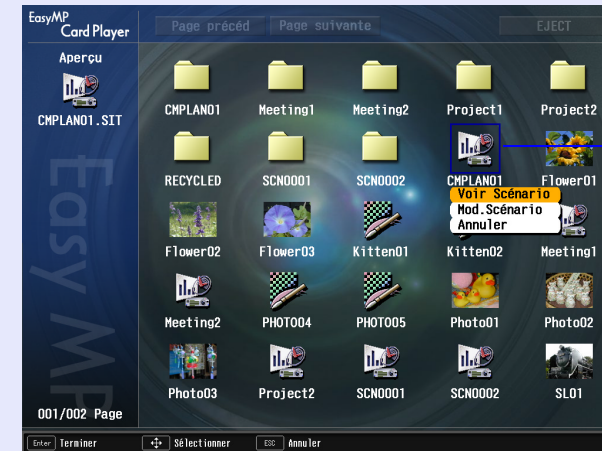
#### 1 Démarrez CardPlayer. p.47

Les données de la carte mémoire insérée ou du matériel USB apparaissent.

#### 2 Faites basculer la touche [◂] de la télécommande afin de placer le curseur sur le dossier du scénario cible.

#### 3 Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande, selon le mode de fonctionnement utilisé.

Mode guide: Appuyez sur la touche [Enter] pour faire apparaître le Menu facile. Faites basculer la touche [◂] vers le haut et le bas pour sélectionner "Voir le scénario", puis appuyez sur la touche [Enter].



Fichier de scénario

Mode rapide: Appuyez sur la touche [Enter].

**4**

**Effectuez la lecture du scénario. Si "Avancer" est réglé sur "Automatique", une fois que la lecture est arrivée à la fin, l'écran de la liste des fichiers réapparaît. Si "Rappeler" est sélectionné, le scénario sera répété depuis le début.**

Reportez-vous à la section "Opérations possibles pendant la présentation" pour l'utilisation du scénario lorsque "Avancer" est réglé sur "Cliquer avec la souris", pour l'annulation et pour l'arrêt.



**N.B.**

- Changez l'ordre de projection et les réglages d'afficher/masquer dans l'écran d'édition de scénario. p.56
- Vous pouvez faire tourner les images en format JPEG dans le scénario pendant lorsqu'elles sont projetées. p.52



## Opérations possibles pendant la présentation

Vous pouvez effectuer les opérations suivantes à l'aide de la télécommande pendant la lecture d'un scénario.

Commutation d'écran	Passez à l'écran suivant en appuyant sur la touche [Enter] ou [→]. Revenez à l'écran précédent en appuyant sur [←].
Arrêt de la lecture	Le message "Terminer Scénario?" s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche [Esc]. Fermez en sélectionnant la touche "Quitter" et en appuyant sur la touche [Enter]. Poursuivez la lecture en sélectionnant la touche "Retour" et en appuyant sur la touche [Enter].

Vous pouvez utiliser les fonctions suivantes du projecteur lorsque vous projetez un scénario ou un fichier d'image avec CardPlayer.

Pour plus de détails concernant les différentes fonctions

- Freeze
- A/V Mute
- E-Zoom

Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous aux rubriques "Arrêt sur image (Freeze)", "Coupure son et image (A/V Mute)", and "Zoom électronique/loupe (E-Zoom)" dans le *Guide de l'utilisateur*.

## Sélection et projection des diapositives d'un scénario

Vous pouvez faire une liste de toutes les diapositives d'un scénario, et sélectionner les fichiers d'images et des fichiers films pour la projection.

### Procédure

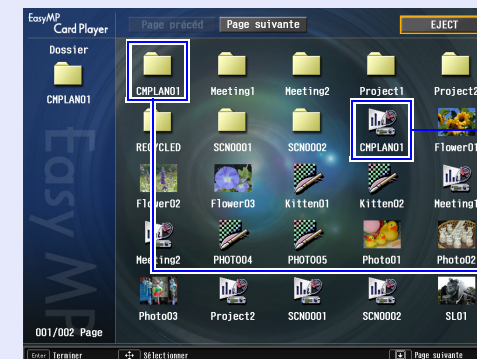
1

#### Démarrez CardPlayer. p.47

Les données de la carte mémoire insérée ou du matériel de stockage USB apparaissent.

2

#### Faites basculer la touche [⊙] de la télécommande pour placer le curseur sur le fichier qui possède le même nom que l'icône du scénario.




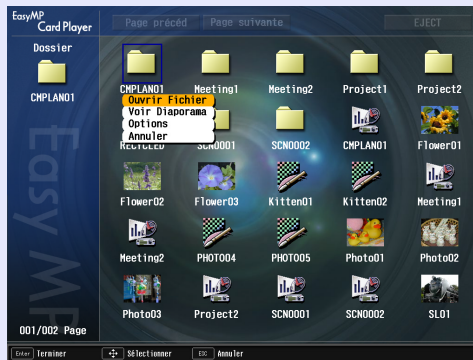
Sélectionnez le dossier qui possède le même nom que l'icône du scénario.

Sélectionnez le dossier possédant le même nom que le fichier du scénario.



### 3 Appuyez sur l'une des touches suivantes de la télécommande selon le mode de fonctionnement utilisé.

Mode guide: Lorsque vous appuyez sur la touche [Enter], le Menu facile apparaît. Faites basculer la touche [



Mode rapide: Appuyez sur la touche [Enter].

### 4 Les diapositives contenues dans le dossier apparaissent alors. Faites basculer la touche [

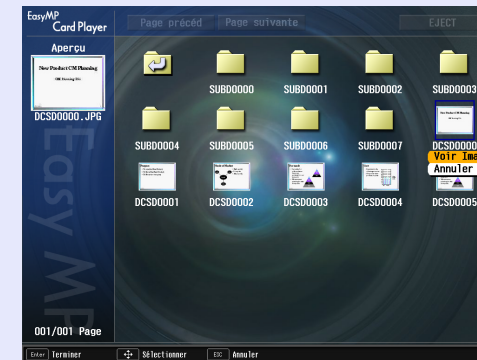


**N.B.**

*Les diapositives possédant des paramètres d'animation (avec extension .EMA) apparaîtront dans les dossiers. Un fichier d'animation étant mémorisé dans les dossiers comme diapositives séparées, il est impossible de spécifier et de projeter ces diapositives.*

### 5 Appuyez sur l'une des touches suivantes de la télécommande selon le mode de fonctionnement utilisé.

Mode guide: Appuyez sur la touche [Enter] pour faire apparaître le Menu facile. Sélectionnez "Voir Image" ou "Lire film" dans le menu, puis appuyez sur la touche [Enter].



Mode rapide: Appuyez sur la touche [Enter].


### 6 La diapositive sélectionnée sera lue. Si vous appuyez sur la touche [Enter] ou [Esc] de la télécommande, la liste des diapositives sera à nouveau affichée. Pour effectuer la lecture d'une autre diapositive, refaites les opérations à partir de l'étape 4.



## Modification d'un scénario

Vous pouvez modifier un scénario dans la carte mémoire insérée dans le projecteur ou dans le matériel de stockage USB, par exemple modifier l'ordre des diapositives ou masquer des diapositives particulières.

### Procédure

**1** Faites basculer la touche [] de la télécommande pour placer le curseur sur l'icône du scénario à éditer.

**2** Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande selon le mode de fonctionnement utilisé.

Mode guide: Appuyez sur la touche [Enter] pour faire apparaître le Menu facile. Sélectionnez "Mod. Scénario" dans le menu, puis appuyez sur la touche [Enter].

Mode rapide: Appuyez sur la touche [Esc] pour faire apparaître le Menu facile. Sélectionnez "Mod. Scénario" dans le menu, puis appuyez sur la touche [Enter].

**3** Ceci fait apparaître l'écran d'édition de scénario.

Placez le curseur sur la diapositive voulue.

Pour changer l'ordre des diapositives → Passez à l'étape 4

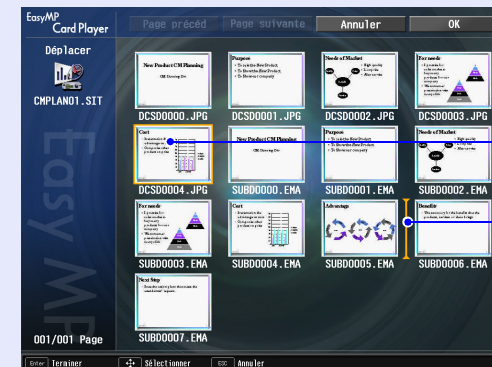
Pour masquer des diapositives → Passez à l'étape 6

**4** Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande selon le mode de fonctionnement utilisé.

Mode guide: Appuyez sur la touche [Enter] pour faire apparaître le Menu facile. Sélectionnez "Déplacer" dans le menu, puis appuyez sur la touche [Enter].

Mode rapide: Placez le curseur sur la diapositive que vous voulez déplacer, puis appuyez sur la touche [Enter].

**5** Placez le curseur sur la destination, puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.



Sélectionnez la diapositive que vous voulez déplacer

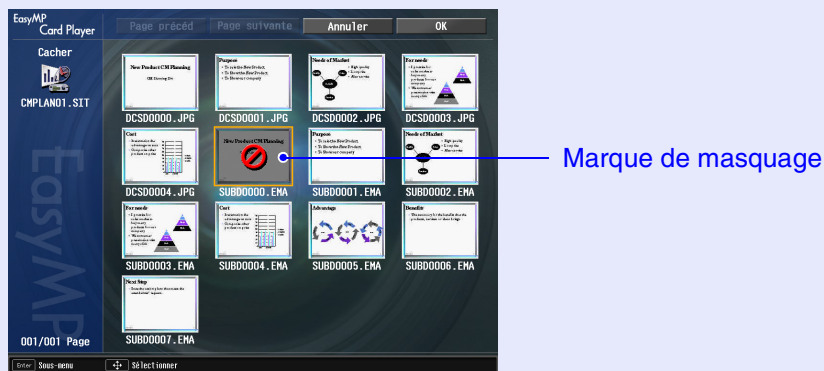
Curseur sélectionnant la destination



**6** Pour masquer des diapositives, placez le curseur sur la diapositive voulue, et selon le mode de fonctionnement utilisé, appuyez sur les touches suivantes de la télécommande.

Mode guide: Appuyez sur la touche [Enter] pour faire apparaître le Menu facile. Dans le menu, sélectionnez "Afficher/Cacher", puis appuyez sur la touche [Enter].

Mode rapide: Appuyez sur la touche [Esc] pour faire apparaître le Menu facile. Dans le menu, sélectionnez "Afficher/Cacher", puis appuyez sur la touche [Enter].



**7** Pour quitter l'édition, faites basculer la touche [⊙] de la télécommande pour placer le curseur sur la touche "OK", puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.

Le scénario est sauvegardé avec les données éditées, et l'écran de la liste des fichiers réapparaît. Si vous ne voulez pas sauvegarder les changements, placez le curseur sur la touche "Annuler", puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.





# Projection de fichiers d'images et de fichiers films



Les fichiers d'images d'un appareil photo numérique et les fichiers d'images et les fichiers films qui sont stockés dans une carte mémoire ou dans un matériel de stockage USB peuvent être projetés en utilisant l'une ou l'autre des deux méthodes suivantes.

- **Projection de fichiers d'images et de fichiers films**  
Cette fonction permet de projeter un seul fichier.
- **Projection séquentielle de fichiers d'images et de fichiers films d'un dossier (diaporama)**  
Cette fonction permet de projeter les données d'un fichier d'un dossier dans l'ordre, un fichier après l'autre.



## Attention

*L'accès à la carte mémoire et au matériel de stockage USB est effectué souvent lors de la lecture de fichiers films.  
Ne retirez pas la carte mémoire du logement à carte ou ne déconnectez pas le matériel de stockage USB à ce moment, sinon CardPlayer risquera de ne pas fonctionner correctement.*

## Projection de fichiers d'images et de fichiers films

### Procédure

1

#### Démarrez le CardPlayer. p.47

Les données de la carte mémoire insérée, de l'appareil photo numérique connecté ou du matériel de stockage USB sont affichées.

2

#### Faites basculer la touche [○] de la télécommande pour placer le curseur sur le fichier d'images ou sur le fichier film à projeter.

3

#### Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande selon le mode de fonctionnement utilisé.

Mode guide: Appuyez sur la touche [Enter] pour faire apparaître le Menu facile. Sélectionnez "Voir Image" ou "Lire film" dans le menu, puis appuyez sur la touche [Enter].



Fichier d'image

Mode rapide: Appuyez sur la touche [Enter].





- 4** Le fichier d'images ou le fichier film sera alors projeté. Si vous appuyez sur les touches [Enter] ou [Esc] de la télécommande, l'écran de la liste des fichiers réapparaît.

**N.B.**

Les images en format JPEG peuvent être tournées pendant la projection. ➡ p.52

## Projection en séquence de tous les fichiers d'images et de tous les fichiers films d'un dossier (diaporama)

Vous pouvez projeter les fichiers d'images et les fichiers films d'un dossier l'un après l'autre, dans l'ordre. Cette fonction est appelée "Diaporama". Effectuez un diaporama en procédant comme suit.

**N.B.**

*Vous pouvez établir les fichiers dont vous voulez effectuer la projection répétée, et aussi établir les conditions d'affichage telles que les effets à utiliser pendant que les fichiers sont commutés. Pour changer les fichiers films et les fichiers d'images automatiquement lorsque vous exécutez un diaporama, réglez le "Temps de commutation d'écran" dans le menu des options de CardPlayer à une option autre que "Non". Réglage par défaut: Non. ➡ p.61*

### Procédure

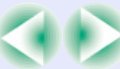
**1**

**Démarrez CardPlayer.** ➡ p.47

Les données de la carte mémoire insérée, de l'appareil photo numérique connecté ou du matériel de stockage USB sont affichées.

**2**

**Faites basculer la touche [⏏] afin de placer le curseur sur le dossier pour effectuer le diaporama.**





### 3 Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande selon le mode de fonctionnement utilisé.

Mode guide: Appuyez sur la touche [Enter] pour faire apparaître le Menu facile. Sélectionnez "Voir Diaporama" dans le menu, puis appuyez sur la touche [Enter].

Mode rapide: Appuyez sur la touche [Esc] pour faire apparaître le Menu rapide. Sélectionnez "Voir Diaporama" dans le menu, puis appuyez sur la touche [Enter].

### 4 Le diaporama sera exécuté et les fichiers d'images et les fichiers films du dossier seront projetés un par un en séquence.

Lorsque le dernier fichier est projeté, la liste des fichiers sera à nouveau affichée automatiquement. Si vous réglez "Lecture répétée" sur "ON" dans la fenêtre Options, la projection redémarrera depuis le début lorsque la fin du dernier fichier est atteinte.

☞ [p.61](#)

Tout comme pour un scénario, vous pouvez passer à l'écran suivant, revenir à l'écran précédent, ou arrêter la lecture pendant la projection d'un diaporama.

☞ "Opérations possibles pendant la présentation" [p.54](#)



#### N.B.

*Si le réglage "Temps de commutation d'écran" a été réglé sur "Non", les fichiers ne changeront pas automatiquement lorsque vous exécutez un diaporama. Appuyez sur la touche [Enter] ou [↵] de la télécommande pour passer au fichier suivant.*



# Définition des conditions d'affichage des fichiers d'images et des fichiers film et du mode d'utilisation



Vous pouvez régler les conditions d'affichage et le mode de fonctionnement pour la lecture des fichiers d'images et des fichiers films comme diaporama dans CardPlayer. Avec cette option, vous pouvez régler: Lecture continue, temps de commutation d'écran, ordre d'affichage, effets, et commutation de mode.

## Procédure

**1** Faites basculer la touche [] de la télécommande pour placer le curseur sur le dossier dont vous voulez régler les conditions d'affichage.

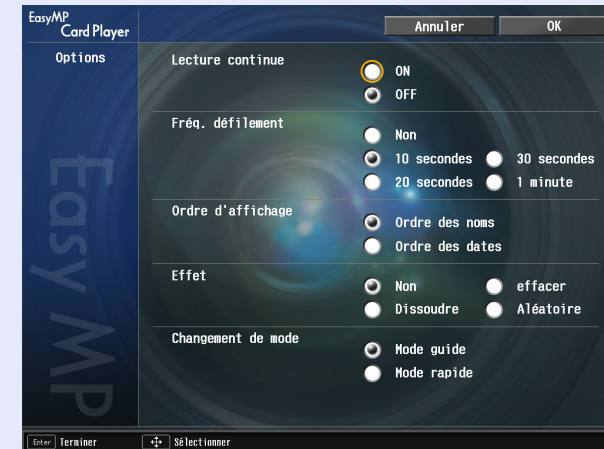
**2** Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande selon le mode de fonctionnement utilisé.

Mode guide: Appuyez sur la touche [Enter] pour faire apparaître le Menu facile. Sélectionnez "Options" sur le menu, puis appuyez sur la touche [Enter].

Mode rapide: Appuyez sur la touche [Esc] pour faire apparaître le Menu facile. Sélectionnez "Options" sur le menu, puis appuyez sur la touche [Enter].

**3** Réglez chacun des éléments.

Activez les réglages en plaçant le curseur sur l'élément voulu et en appuyant sur la touche [Enter] de la télécommande. Voici la description détaillée des éléments.



Lecture continue	Détermine si oui ou non la lecture répétée du diaporama doit être effectuée.
Fréq. défilement	Ceci règle le temps d'affichage d'un seul fichier lorsque le diaporama est exécuté. Une fois que le temps réglé s'est écoulé, le fichier suivant apparaît automatiquement. Si le réglage est sur "Non", les fichiers ne changeront pas automatiquement lorsque vous exécutez un diaporama. Si le réglage est sur "Non", appuyez sur la touche [Enter] ou sur la touche [] de la télécommande pour faire apparaître le fichier suivant.
Ordre d'affichage	Règle l'ordre des fichiers à afficher.
Effet	Ceci règle les effets de transition entre les diapositives.
Changement de mode	Commute le mode de fonctionnement de CardPlayer. Le réglage par défaut est "Mode guide". Pour plus de détails concernant les opérations en "Mode guide", reportez-vous à la section "Utilisation du Menu facile (Mode guide)". <a href="#">p.50</a> Pour plus de détails concernant les opérations en "Mode rapide", reportez-vous à la section "Utilisation du Mode rapide". <a href="#">p.51</a>



- 4** Placez le curseur sur la touche "OK" en faisant basculer la touche [⊙] de la télécommande vers le haut, puis appuyez sur la touche [Enter].

Les réglages sont alors appliqués.

Si vous ne désirez pas appliquer les réglages, placez le curseur sur la touche "Annuler", puis appuyez sur la touche [Enter].



**N.B.**

*Les réglages d'option CardPlayer peuvent aussi être effectués dans les menus de configuration.*



# Utilisation d'un ordinateur pour configurer, surveiller et commander des projecteurs

Ce chapitre décrit comment utiliser un ordinateur connecté au réseau pour changer les réglages du projecteur et pour commander le projecteur à distance.

## Modification des paramètres avec en utilisant un navigateur Web (EasyWeb)..... 64

- Affichage d'EasyWeb..... 64
  - Utilisation de la barre des tâches de Network Screen ..... 64
  - Entrer l'adresse IP du projecteur ..... 65
- Configuration du projecteur ..... 65
  - Configuration des éléments de menus qui ne peuvent pas être réglés avec le navigateur Web ..... 65
  - Éléments de configuration du réseau pouvant être réglés à l'aide du navigateur Web ..... 65
- Commande du projecteur ..... 66

## Utilisation de la fonction de notification électronique pour signaler des anomalies de fonctionnement ..... 67

- Configuration de la fonction de notification électronique ..... 67
  - Si un message d'avis d'anomalie est envoyé par courrier ..... 69
- ## Gestion utilisant SNMP ..... 70

# Modification des paramètres avec en utilisant un navigateur Web (EasyWeb)



64

Vous pouvez configurer et commander le projecteur en utilisant le navigateur Web d'un ordinateur connecté au projecteur via un réseau. En outre, comme vous pouvez utiliser le clavier de l'ordinateur, il sera plus facile d'entrer les caractères nécessaires pour la configuration à l'aide du clavier qu'à l'aide de la télécommande.

Utilisez Microsoft Internet Explorer 6.0 ou une version plus récente comme navigateur Web. Si vous utilisez un Macintosh, vous devez aussi utiliser Safari. Toutefois, si vous utilisez Safari sous Macintosh 10.2.8, il est possible que certains des boutons radio EasyWeb n'apparaissent pas correctement.

**N.B.**

*Il est possible d'effectuer la configuration et la commande du projecteur en utilisant un navigateur Web si "Mode attente" est réglé sur "Réseau activé" dans le menu "Avancé" du menu de configuration du projecteur, même si le projecteur est en mode d'attente (lorsque le projecteur est éteint).*

## Affichage d'EasyWeb

Affichez EasyWeb en utilisant l'une des procédures suivantes.

**N.B.**

*Si le navigateur Web que vous utilisez est configuré de manière à se connecter via un serveur proxy, il est impossible d'afficher EasyWeb. Pour utiliser EasyWeb, vous devez effectuer les réglages de connexion du réseau sans utiliser de serveur proxy.*

## ■ Utilisation de la barre des tâches de Network Screen

### Procédure

1

Connecte un ordinateur au projecteur via un réseau.

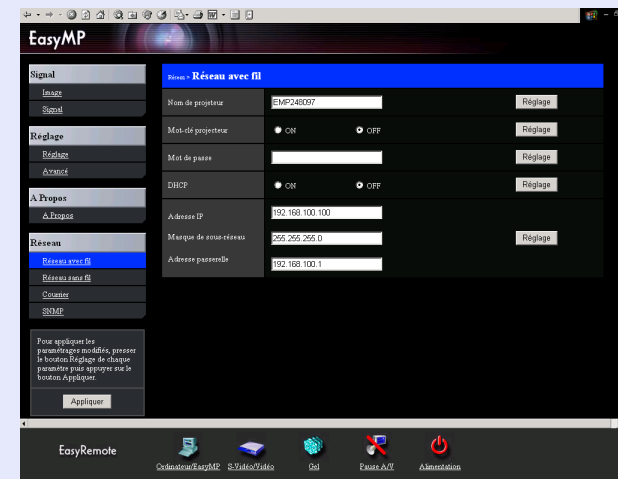
☛ "Connexion de l'ordinateur au projecteur via le réseau" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*

2

Cliquez sur l'icône "URL pour projecteur" dans la barre d'outils de Network Screen.



Le navigateur Web démarre et la page du navigateur pour la configuration et la commande apparaît.



Configuration du projecteur

Commande du projecteur



## Modification des paramètres avec en utilisant un navigateur Web (EasyWeb)

### ■ Entrer l'adresse IP du projecteur

Lorsque les réglages avancés du réseau du projecteur ont été mis sur "Mode point d'accès", ou en "mode de connexion de réseau avec fil", vous pouvez spécifier le projecteur cible par son IP pour ouvrir EasyWeb.

#### Procédure

**1** Démarrez le navigateur Web sur l'ordinateur.

**2** Entrez l'adresse IP du projecteur dans la boîte d'entrée de l'adresse du navigateur Web, puis appuyez sur la touche [Enter] sur le clavier de l'ordinateur.

EasyWeb apparaît alors.

- "Avancé" - "Langue"
- "Réinit." - "Tout réinitialiser", "Réinitial. durée lampe"

Les éléments disponibles sur chaque menu sont identiques à ceux du menu de configuration du projecteur.

☞ "Utilisation des fonctions des menus de configuration" dans le *Guide de l'utilisateur*

### ■ Éléments de configuration du réseau pouvant être réglés à l'aide du navigateur Web

Vous pouvez effectuer tous les réglages de réseau dans la fenêtre de configuration EasyMP. Toutefois, l'"Adresse MAC" ne sera pas affichée.

Les détails de chaque réglage sont identiques à ceux de la fenêtre de configuration EasyMP. ☞ "Connexion en utilisant le mode de connexion facile (réseau sans fil) " et "Connexion en mode de point d'accès ou en mode de réseau avec fil" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*. Si vous changez les réglages, cliquez sur la touche [Apply] pour appliquer les nouveaux réglages.

## Configuration du projecteur

Vous pouvez effectuer les réglages des éléments des menus de configuration du projecteur et de la fenêtre du menu de configuration EasyMP. Les données de réglage sont appliquées aux menus de configuration et aux paramètres de configuration EasyMP.

### ■ Configuration des éléments de menus qui ne peuvent pas être réglés avec le navigateur Web

Tous les éléments du menu de configuration peuvent être réglés, à l'exception des éléments suivants.

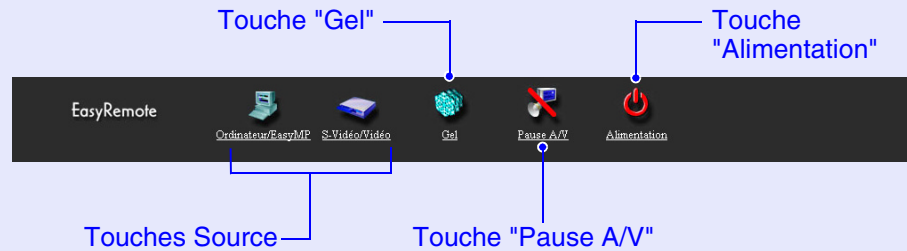
- "Réglage" - "Pointeur"
- Enregistrement d'un logo d'utilisateur en utilisant "Avancé" - "Logo d'utilisateur"



## Commande du projecteur

Pour pouvez utiliser EasyRemote pour commander le projecteur de la même façon que par télécommande.

☞ "Télécommande" dans le *Guide de l'utilisateur*





# Utilisation de la fonction de notification électronique pour signaler des anomalies de fonctionnement



En réglant la fonction de notification électronique dans la configuration du réseau EasyMP, les messages d'avis seront envoyés à des adresses e-mail pré-réglées lorsqu'une anomalie ou un avertissement apparaît sur un projecteur. Ainsi, l'opérateur sera tenu informé des anomalies apparaissant sur le projecteur, même s'il ne se trouve pas à proximité du projecteur.



## N.B.

- Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois destinations d'avis (adresses), et les messages d'avis peuvent être envoyés aux trois destinations à la fois.
- Si un problème grave apparaît sur un projecteur et que celui-ci arrête brusquement de fonctionner, le projecteur risquera de ne pas pouvoir envoyer de message d'avis signalant cette anomalie à l'opérateur.
- Si "Mode attente" est réglé à "Réseau activé" dans le menu "Avancé" du projecteur, la surveillance pourra être effectuée même si le projecteur est en mode d'attente (lorsque le projecteur est éteint).

## Configuration de la fonction de notification électronique

Vérifiez les points suivants avant de régler la fonction de notification électronique.

- Les réglages du réseau ont été effectués pour permettre à l'ordinateur et au projecteur de se connecter via le mode de point d'accès ou le mode de connexion de réseau avec fil.  
 "Connexion en mode de point d'accès ou en mode de réseau avec fil" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*

## Procédure

- 1 Faites apparaître l'écran d'attente EasyMP sur le projecteur.**  
 "Réglage du projecteur en mode d'attente de connexion" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*
- 2 Vérifiez si la touche "Config" se trouvant dans le coin inférieur droit de l'écran est bien sélectionnée, puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.**
- 3 Placez le curseur sur "Réseau" - "Courrier", puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.**





4

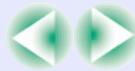
**Placez le curseur sur l'élément à régler, puis appuyez sur la touche [Enter] pour régler cet élément.**

Pour certains éléments de menu, il faut entrer des caractères ou des chiffres. Pour plus de détails concernant l'entrée des caractères et des chiffres, reportez-vous à la section "Entrer des caractères et des chiffres" (☞ p.26).



Notification du courrier	Sélectionnez "ON" pour recevoir des messages d'avis par courrier.
Adresse IP du serveur SMTP	Entrez l'adresse IP du serveur SMTP utilisé par le 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: 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (x est un nombre compris entre 0 et 255.)
Numéro de port	Entrez le numéro de port pour le serveur SMTP. Le réglage par défaut est "25". Vous pouvez entrer un nombre valide compris entre 1 et 65535.
Adresse de destination 1/2/3	Vous pouvez enregistrer trois adresses de courrier au maximum pour les ordinateurs de destination. Une adresse de courrier peut comporter jusqu'à 53 caractères alphanumériques d'un seul octet. Vous ne pouvez pas entrer plus de 32 caractères dans l'écran de configuration EasyMP. Vous pouvez entrer plus de 32 caractères en effectuant le réglage à l'aide d'EasyWeb. ☞ p.64
Configuration d'un événement	Utiliser ceci pour sélectionner les incidents qui déclenchent l'envoi d'un message d'avis lorsqu'une anomalie ou un avertissement se présente sur le projecteur. Lorsqu'une anomalie ou un avertissement se présente sur le projecteur, des messages de courrier sont envoyés aux adresses entrées dans "Destination 1/2/3", afin de signaler à l'opérateur qu'une anomalie ou un avertissement s'est produit. Vous pouvez sélectionner plus d'un des éléments affichés.

\*Pour les éléments possédant une touche "Effacer" affichée, vous pouvez sélectionner la touche "Effacer" puis appuyer sur la touche [Enter] de la télécommande pour annuler les réglages entrés.





- 5** Appuyez sur la touche [↵] de la télécommande, placez le curseur sur la touche "OK", puis appuyez sur la touche [Enter].

L'écran d'attente EasyMP réapparaît alors.

## Si un message d'avis d'anomalie est envoyé par courrier

Si un message de courrier ayant "Projecteur EPSON" dans la ligne d'objet est envoyé à l'[adresse IP](#) réglée comme destination de notification électronique, le message est un message d'avis signalant que le projecteur présente une anomalie.

Les informations suivantes sont contenues dans le corps du message.

Ligne 1: Nom du projecteur sur lequel l'anomalie s'est produite

Ligne 2: Adresse IP réglée sur le projecteur sur lequel l'anomalie s'est produite

Ligne 3: Détails de l'anomalie

Les détails de l'anomalie sont mentionnés sur des lignes séparées. Le tableau suivant montre les détails qui sont indiqués dans le message pour chaque élément.

Message*	Cause	Remède
Internal error	Erreur interne	☞ "Signification des voyants" dans le <i>Guide de l'utilisateur</i>
Fan related error	Erreur de ventilateur	
Sensor error	Erreur de capteur	
Lamp cover is open.	Le couvercle de la lampe est ouvert.	
Lamp timer failure	Panne de la minuterie de la lampe	
Lamp out	Lampe éteinte	
Internal temperature error	Erreur de température interne	
High-speed cooling in progress	Refroidissement ultra-rapide en cours	
Lamp replacement notification	Avis de remplacement de la lampe	Aucun signal d'image ne parvient au projecteur. Vérifiez l'état de la connexion ou vérifiez si la source de signal est bien allumée.
No-signal	Pas de signal	

\*Un signe (+) ou (–) est joint au début du message.

(+) : Lorsqu'une anomalie s'est produite sur le projecteur

(–) : Lorsqu'une anomalie du projecteur a été corrigée



# Gestion utilisant SNMP



Si vous établissez SNMP dans la configuration du réseau EasyMP, des messages d'avis seront envoyés à des adresses e-mail préregistrées lorsqu'une anomalie ou un avertissement apparaît sur des projecteurs. Ceci est fort utile lorsque vous effectuez la commande des projecteurs à partir d'un endroit éloigné de ces projecteurs.



## N.B.

- *La gestion utilisant SNMP doit être effectuée par un administrateur de réseau connaissant bien les réseaux.*
- *Pour pouvoir utiliser la fonction SNMP permettant de surveiller le projecteur, il faut installer SNMP Manager sur l'ordinateur.*
- *La fonction de gestion utilisant SNMP ne peut pas être utilisée pour le mode de connexion facile de réseau sans fil.*
- *Vous pouvez enregistrer jusqu'à deux adresses IP de destination, de manière que s'il est impossible d'envoyer le message d'avis à la première adresse IP spécifiée, ce message sera envoyé à la deuxième adresse IP.*

## Procédure

- 1** Faites apparaître l'écran d'attente EasyMP sur le projecteur.  
☛ "Réglage du projecteur en mode d'attente de connexion" dans le *Guide de mise en route du réseau EasyMP*
- 2** Vérifiez si la touche "Config" se trouvant dans le coin inférieur droit de l'écran est bien sélectionnée, puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.

- 3** Placez le curseur sur "Réseau" - "SNMP", puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.

- 4** Placez le curseur sur l'élément à régler, puis appuyez sur la touche [Enter] pour régler l'élément.

Pour plus de détails concernant l'entrée des caractères et des chiffres, reportez-vous à la section "Entrer des caractères et des chiffres" (☛ p.26).





<a href="#">Adresse SNMP trap IP</a> 1/2	<p>Entrez l'adresse IP de l'ordinateur à utiliser pour l'avis de SNMP <a href="#">traps</a>».</p> <p>S'il est impossible d'envoyer un avis à l'adresse IP réglée pour "Adresse SNMP trap IP 1", l'avis sera envoyé à l'adresse IP qui a été réglée pour "Adresse SNMP trap IP 2".</p> <p>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>
--	---

\*Pour les éléments possédant une touche "Effacer" affichée, vous pouvez sélectionner la touche "Effacer" puis appuyer sur la touche [Enter] de la télécommande pour annuler les réglages entrés.

**5** Appuyez sur la touche [↩] de la télécommande, placez le curseur sur la touche "OK", puis appuyez sur la touche [Enter].

L'écran d'attente EasyMP réapparaît alors.





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 Etats-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.

EasyMP est une marque de commerce de SEIKO EPSON CORPORATION.

Macintosh, Mac et iMac sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.

IBM est une marque déposée de International Business Machines Corporation.

Windows et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis.

Dolby est une marque déposée de Dolby Laboratories.

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

Pixelworks et DNX sont des marques de commerce de Pixelworks, Inc.

Portions of this software are based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Portions Copyright©2003 Instant802 Networks Inc. All rights reserved.

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 decline tout droit quant à ces produits.

Ce produit utilise un logiciel à source ouverte.