

EPSON®

EasyMP™

Guide d'utilisation

EMP-7850



Contents



Préparation d'une présentation (avec EMP SlideMaker2)

Fichiers pouvant être inclus dans un scénario	3
Création et envoi d'un scénario	4
Création d'un scénario	5
Envoi d'un scénario	9
Que faire lorsque	11

Affichage d'une présentation (avec CardPlayer (la visionneuse EasyMP))

Fichiers pouvant être projetés par CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	16
Utilisation de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	17
Démarrage de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	17
Fermeture de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	18
Utilisation de base de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	19
Projection de scénarios	22
Lecture d'un scénario	22
Opérations possibles pendant la présentation	23
Modification d'un scénario	23
Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film	25
Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film	25
Lecture ordonnée de tous les fichiers graphiques et film d'un dossier (diaporama)	26
Définition des conditions d'affichage des fichiers graphiques et des fichiers film et du mode d'utilisation	27

Utilisation avancée

Réglage, surveillance et contrôle

depuis un ordinateur	30
Modification des paramètres avec un navigateur Web (EasyWeb)	30
Surveillance et contrôle avec le EMP Monitor	33
Utilisation de la fonction de notification du courrier pour signaler les problèmes	38
Gestion SNMP	39



Préparation d'une présentation (avec EMP SlideMaker2)

Ce chapitre explique comment créer et envoyer des scénarios.

Fichiers pouvant être inclus dans un scénario.....	3
Création et envoi d'un scénario	4
• Création d'un scénario.....	5
• Envoi d'un scenario	9
• Que faire lorsque... ..	11
•Création d'un scénario en toute simplicité.....	11
•Pour vérifier l'état de la projection du scénario sur un ordinateur.....	12
•Paramètres d'animation.....	13



Fichiers pouvant être inclus dans un scénario

Vous pouvez combiner en un seul fichier tous les types de fichier suivants pour créer un scénario.

Type	Type de fichier (Extension)	Notes
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002
Graphiques	.bmp	
	.jpg	N'importe quelle version. Par contre, il est impossible de repasser des images de format couleur CMYK ou de format progressif.
Film	.mpg	<p>MPEG2-PS</p> <p>Si la taille du film excède 720 × 576 ou si son format n'est pas identique à celui d'un DVD (en-tête de séquence adapté pour chaque GOP), il ne peut être repassé.</p> <p>Le format audio reproductible est MPEG-1 couche 2. Les formats PCM linéaire et Audio AC-3 ne peuvent pas être repassés.</p> <p>Il est recommandé d'utiliser des cartes mémoires CompactFlash ou une unité de disque dur acceptant le format carte. La reproduction correcte risque de ne pas être possible en cas d'utilisation de cartes mémoire autres que celles susmentionnées. De plus, en cas d'utilisation d'une carte CompactFlash dont la vitesse d'accès est lente, la reproduction correcte risque de ne pas être possible et la piste audio risque de sauter, voire s'arrêter.</p>
Audio	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0 kHz, 8/16 bits


N.B.

- Les transitions entre diapositives et les animations prédéfinies dans le menu "Diaporama" de PowerPoint figurent dans un scénario.
 - Passage • Volet • Découvrir • Damier
 - Passage lent • Damier aléatoire • Passage furtif • Lignes
 - Spirale • Fermeture • Etirement • Diagonale
 - Rotation • Balayage • Zoom
- Il est possible de placer des effets et des animations autres que ceux indiqués précédemment avec la commande "Couper".
- Au cas où les fichiers graphiques et de fichiers film figurant dans le tableau de gauche doivent être lus en tant que fichiers séparés, il n'est pas nécessaire de les transformer en scénarios. Une fois le fichier enregistré sur une carte mémoire, il est possible de le lire et de le projeter directement avec la fonction CardPlayer (la visionneuse EasyMP) lorsque la carte mémoire est insérée dans le projecteur. p.25

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

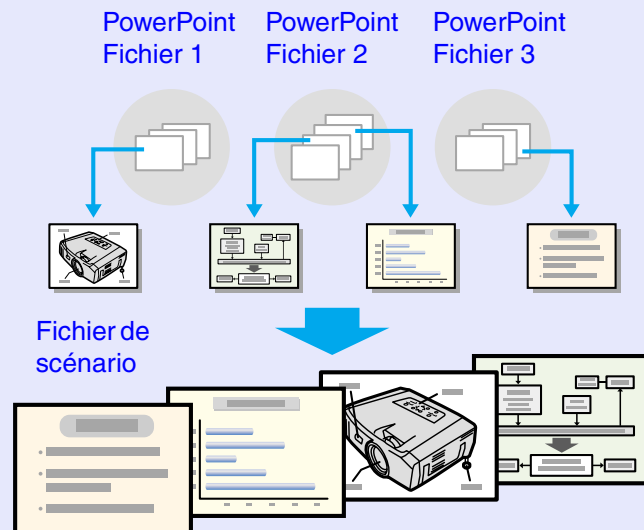
Projecteur	Logiciel	Peuvent être ouverts
EMP-735	EMP SlideMaker2	Oui
EMP-8150/8150NL	EMP Scenario	Non
EMP-715/505	EMP SlideMaker	Non



Création et envoi d'un scénario

Dans ce manuel, le terme "Scénario" se rapporte à la combinaison de fichiers PowerPoint, de fichiers graphiques et de fichiers film organisés dans l'ordre de la projection et enregistrés en tant que fichier unique. La création de scénarios se fait avec EMP SlideMaker2.

Avec EMP SlideMaker2, il est possible de préparer en toute simplicité et de manière très efficace le matériel à présenter en extrayant les éléments souhaités et en modifiant l'ordre de présentation sans avoir à éditer les fichiers d'origine.



Le scénario créé est envoyé vers la carte mémoire insérée dans l'ordinateur. Insérez la carte mémoire dans le logement pour carte du projecteur et projetez le scénario avec CardPlayer (la visionneuse EasyMP) du projecteur.

EMP SlideMaker2

Création d'un scénario p.5



Envoi d'un scénario p.9

Sur l'ordinateur



CardPlayer

Projection de scénarios p.22

Sur le projecteur



Création d'un scénario

Vérifiez les points suivants avant de commencer à créer un scénario.

- Les données à combiner pour créer un scénario, telles que les fichiers PowerPoint, les fichiers graphiques et les fichiers film, doivent avoir été créées auparavant.
- Seuls les types de fichier répertoriés à la rubrique "Fichiers pouvant être inclus dans un scénario" peuvent être utilisés. p.3

Procédure

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

EMP SlideMaker2 démarre et les propriétés du scénario s'affichent.

- 2** Définissez chaque paramètre dans le tableau suivant et cliquez sur le bouton "OK".

Nom du scénario	C'est le nom de fichier et le nom du dossier du scénario créé. Veuillez à entrer ce nom. Vous pouvez entrer jusqu'à huit lettres majuscules et chiffres. Ne dépassez pas pour ce nom et le nom du dossier de scénario un total de 127 caractères.
Dossier de scénario	Donnez le nom du dossier où sera placé le scénario créé. Le dossier de scénario est créé dans le répertoire indiqué ici.
Configurer BGM	Cliquez si vous souhaitez qu'il y ait une musique de fond pendant la lecture du scénario. L'écran de sélection de fichier audio (format WAVE) apparaît si cette case est cochée. Sélectionnez sur cet écran le fichier à utiliser comme musique de fond. Après avoir sélectionné le fichier audio, lisez le fichier en cliquant sur le bouton "►" à droite. Arrêtez la lecture en cliquant sur le bouton "■".
Couleur du fond	Sélectionnez la couleur de fond des données graphiques du scénario.



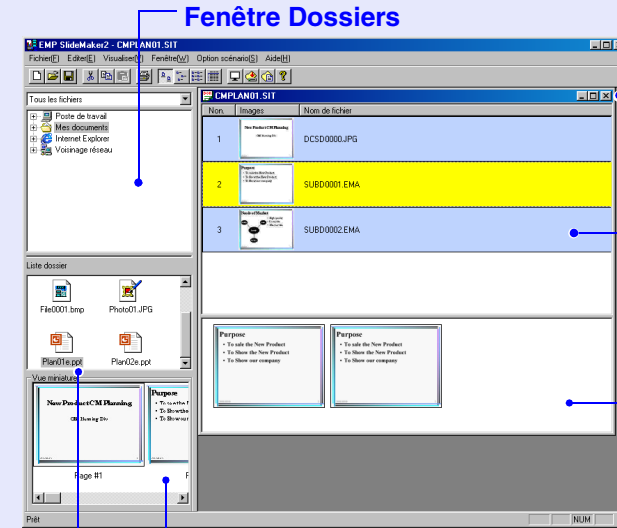
Qualité de l'image	<p>EMP SlideMaker2 transforme chaque diapositive d'un fichier PowerPoint en un fichier JPEG et l'enregistre. Utilisez cet élément pour sélectionner la qualité d'image à utiliser lors de la conversion en fichiers JPEG.</p> <p>Une des caractéristiques des fichiers JPEG est que, lorsque le taux de compression est élevé, la qualité d'image est bien inférieure à celle des fichiers JPEG dont le taux de compression est moindre. Toutefois, les fichiers dont le taux de compression est le plus élevé sont plus petits et leur temps de projection est moindre.</p> <p>Utilisez cette option de paramétrage pour augmenter progressivement le taux de compression de "Standard" à "Haute qualité" et "Qualité optimale". Ainsi, lorsque "Qualité optimale" est sélectionné, un fichier JPEG volumineux de haute qualité est enregistré. Lorsque "Standard" est sélectionné, la qualité d'image est inférieure aux autres paramètres, mais le fichier JPEG est moins volumineux.</p> <p>L'incorporation directe d'un fichier JPEG dans un scénario rend caducs les paramètres de qualité d'image ci-dessus et c'est le taux de compression du fichier d'origine qui est utilisé.</p>
--------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**N.B.**

Les réglages effectués au préalable peuvent être modifiés dans "Fichier" - "Propriétés".

3

Sélectionnez les fichiers à utiliser dans le scénario.



Fenêtre Dossiers

Fenêtre Scénarios
Cette fenêtre permet d'élaborer un scénario.

Cellule
Chaque diapositive comprenant un scénario est appelée "cellule".

Fenêtre Vérification des animations

Fenêtre Imagettes
Affiche sous forme d'imagette le contenu d'un fichier ouvert par un clic dans la fenêtre Fichiers.

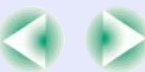
Fenêtre Fichiers
Affiche les fichiers d'un dossier sélectionné dans la fenêtre Dossiers.

Dans la fenêtre Dossiers, cliquez sur le dossier de votre choix afin d'afficher une liste des fichiers de ce dossier dans la fenêtre Fichiers.

Dans le cas de fichiers graphiques, cliquez sur l'icône de fichier dans la fenêtre Fichiers pour afficher le contenu du fichier dans la fenêtre Imagettes.

Dans le cas de fichiers film, les icônes sont affichées dans la fenêtre Imagettes.

Double-cliquez sur l'icône du fichier souhaité dans la fenêtre Fichiers pour faire apparaître ce fichier dans la fenêtre Scénarios.



Vous pouvez incorporer des fichiers PowerPoint dans des scénarios grâce aux deux méthodes suivantes.

• **Incorporation de toutes les diapositives dans un fichier PowerPoint**

1. Double-cliquez sur le fichier PowerPoint souhaité dans la fenêtre Fichiers.
2. Cliquez sur "OK" après avoir vérifié le message. Le diaporama s'exécute automatiquement. Une pression sur la touche [Échap] du clavier arrête le diaporama. Dans ce cas, seules les diapositives projetées sont intégrées au scénario.
3. Cliquez dans l'écran une fois le diaporama terminé.

Toutes les diapositives d'un fichier sont affichées dans la fenêtre Scénarios.
Lorsqu'un fichier est inclus dans un scénario à l'aide de la procédure ci-dessus, les animations prédéfinies dans PowerPoint sont conservées. Les animations fonctionnent ainsi de manière très efficace lors de la projection du scénario avec CardPlayer (la visionneuse EasyMP).

• **En incluant uniquement les diapositives nécessaires tout en se référant aux imagerie**

1. Cliquez sur l'icône de fichier de la fenêtre Fichiers.
2. Double-cliquez sur les imagerie à inclure dans le scénario.
La diapositive souhaitée apparaît dans la fenêtre Scénarios.
Lorsqu'une diapositive est incluse dans un scénario à l'aide de la procédure ci-dessus, toutes les animations prédéfinies dans PowerPoint sont désactivées.

Les diapositives animées sont affichées dans la cellule sous forme de fichiers ".EMA" dans la fenêtre Scénarios. Les diapositives non animées sont affichées dans la cellule sous forme de fichiers ".JPG" dans la fenêtre Scénarios. Cliquez sur les cellules ".EMA" pour afficher une fenêtre vérification des animations pour chaque animation.



N.B.

- *Il est impossible d'afficher les imagerie si PowerPoint n'est pas installé sur l'ordinateur.*
- *Bien que vous puissiez définir des animations dans l'écran Propriétés d'EMP SlideMaker2, les animations prédéfinies dans PowerPoint fonctionneront mieux lorsqu'elles seront lues dans le scénario. Pour définir des animations dans des diapositives PowerPoint, nous conseillons donc de le faire dans PowerPoint. Utilisez l'écran des propriétés d'EMP SlideMaker2 pour inclure une animation dans un graphique ou dans une diapositive d'un scénario sans conserver l'animation. ➡ p.13*
- *Les animations PowerPoint suivantes peuvent être utilisées dans un scénario.*

- | | | | |
|----------------|--------------------|------------------|-------------|
| • Passage | • Volet | • Découvrir | • Damier |
| • Passage lent | • Damier aléatoire | • Passage furtif | • Lignes |
| • Spirale | • Fermeture | • Etirement | • Diagonale |
| • Rotation | • Balayage | • Zoom | |

Les animations autres que celles indiquées précédemment peuvent être placées à l'aide de la commande "Couper".

4 Terminez le scénario en y ajoutant ou en supprimant un fichier ou des diapositives, ou en redéfinissant l'ordre de leur projection.

Le contenu affiché dans la fenêtre Scénarios est projeté dans l'ordre décroissant lors de la projection par CardPlayer (la visionneuse EasyMP) dans le projecteur.

- Pour ajouter des fichiers et des diapositives :

Faites glisser et déposez le fichier figurant dans la fenêtre Fichiers ou la diapositive PowerPoint apparaissant dans la fenêtre Imagettes à l'emplacement souhaité dans la fenêtre Scénarios.

- Pour ajouter plusieurs diapositives :

Cliquez sur les diapositives à ajouter dans la fenêtre Imagettes. Toutes les diapositives cliquées sont sélectionnées. La sélection est annulée en cliquant sur la diapositive sélectionnée une seconde fois. Après avoir sélectionné toutes les diapositives à ajouter, faites glisser l'une des diapositives sélectionnées et déposez-la à l'emplacement souhaité dans la fenêtre Scénarios. Les diapositives sélectionnées sont ajoutées au scénario.

- Pour ajouter plusieurs fichiers graphiques :

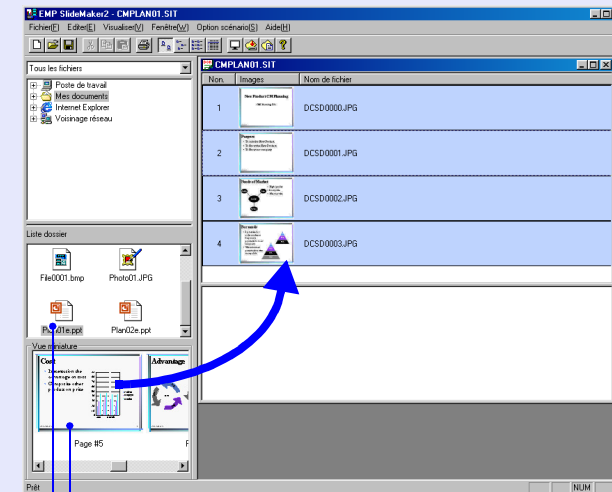
Tout en maintenant enfoncée la touche [Ctrl], cliquez sur l'icône de chaque fichier d'image que vous souhaitez ajouter à partir de la fenêtre Fichiers, une par une. Chaque fichier sur lequel vous cliquez est sélectionné. Pour annuler la sélection, cliquez dans la zone blanche en-dehors des icônes fichier. Pour ajouter tous les fichiers sélectionnés, cliquez sur un fichier, puis faites-le glisser et déposez-le à l'emplacement où vous souhaitez ajouter les fichiers dans la fenêtre Scénarios. Tous les fichiers sélectionnés sont ajoutés au scénario.

- Pour supprimer des diapositives :

Pour effectuer une suppression, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la cellule à supprimer et sélectionnez "Couper" dans le menu affiché (menu contextuel).

- Modification de l'ordre des diapositives :

Pour modifier l'ordre, faites glisser les cellules à déplacer dans la fenêtre Scénarios et déposez-les à l'endroit souhaité, ou affichez le menu contextuel et effectuez la modification par "Couper" - "Coller".



Il est possible d'ajouter les fichiers et les diapositives souhaités à la fenêtre Scénarios en les faisant glisser puis en les déposant.

**N.B.**

- Consultez l'Aide pour des explications sur chaque fonction du menu d'EMP SlideMaker2.
- Utilisez "Enregistrer" ou "Enregistrer sous" pour enregistrer votre scénario tout en le travaillant. Toutefois, si vous enregistrez le scénario sur une carte mémoire, vous ne pourrez pas le lire avec EasyMP CardPlayer (la visionneuse EasyMP). Utilisez "Envoyer le scénario" si vous enregistrez le scénario sur une carte mémoire.

Envoi d'un scenario

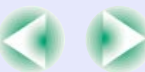
Pour pouvoir projeter un scénario créé à l'aide du projecteur, il faut envoyer ce scénario vers la carte mémoire en utilisant la fonction "Envoyer le scénario" d'EMP SlideMaker2.

Indiquez comme destination d'envoi la carte mémoire insérée dans le lecteur de cartes de l'ordinateur.

Il est également possible de définir la projection automatique et la projection continue d'un scénario au démarrage du projecteur. La fonction de projection automatique s'appelle "Exécution Auto".

**N.B.**

- Si vous utilisez la fonction "Envoyer le scénario", le fichier de scénario est enregistré sur la carte mémoire sous le nom "nom de scénario.sit". Un dossier du même nom est également créé et chaque écran est converti en fichier graphique et enregistré en fonction des paramètres de qualité d'image choisis.
- Si vous utilisez la fonction "Envoyer un scénario" sans l'enregistrer, un dossier comportant le même nom que le scénario et le fichier "nom du scénario.sit" sont créés dans le dossier de scénario. Chaque écran est converti en fichier graphique et enregistré dans le dossier créé en fonction des paramètres de qualité d'image choisis.

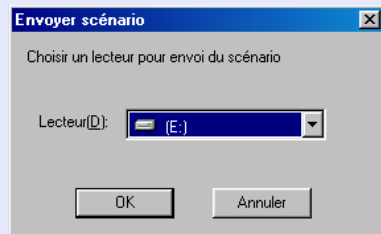


Procédure

- 1 Quand le scénario est terminé, sélectionnez "Option scénario" puis "Envoyer le scénario".

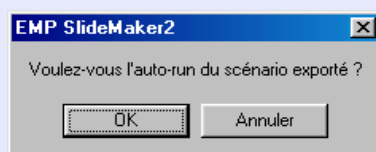
Utilisez un adaptateur de carte s'il le faut.

- 2 La boîte de dialogue qui apparaît permet de sélectionner le lecteur de destination du scénario. Sélectionnez le lecteur dans lequel est insérée la carte mémoire et cliquez sur "OK".

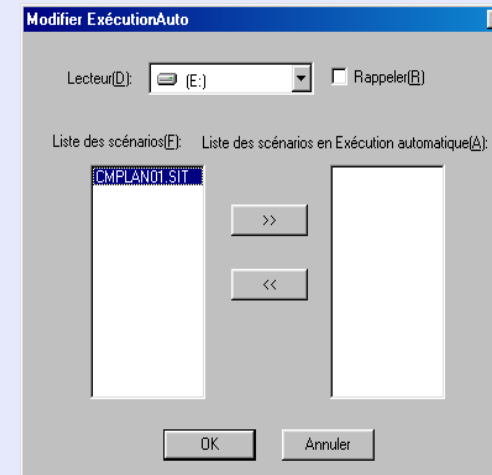


- 3 Un message de confirmation apparaît. Cliquez sur le bouton "OK".

- 4 A l'achèvement du transfert, un message vous demande de confirmer l'exécution automatique. Pour définir l'exécution automatique ou une lecture continue, cliquez sur le bouton "OK" et procédez comme suit. Pour ne rien faire, fermez la boîte en cliquant sur le bouton "Annuler".



- 5 Tous les fichiers de scénario contenus sur la carte mémoire sont affichés dans la liste des fichiers de scénario à gauche.



Dans le cas de la projection automatique à la mise sous tension du projecteur, cliquez sur le nom du scénario souhaité dans la Liste des scénarios, et cliquez sur le bouton ">>". Le scénario apparaît dans la Liste des scénarios en Exécution automatique, à droite, et se trouve défini comme fichier à exécution automatique.

Pour recommencer automatiquement dès l'achèvement de la projection d'un scénario, sélectionnez le scénario souhaité dans la Liste des scénarios et cochez "Rappeler".



N.B.

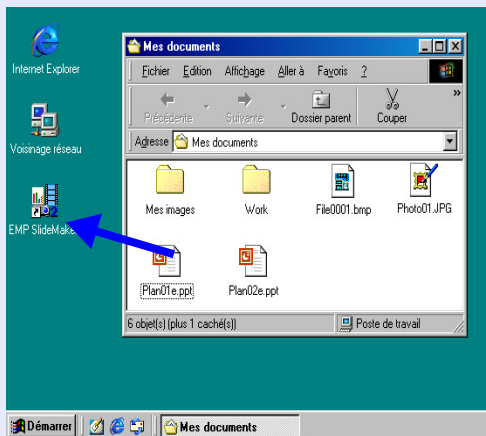
- L'exécution automatique peut également être sélectionnée même si "Option scénario" - "Modifier Exécution Auto" est sélectionné.
- L'exécution automatique ne peut pas être appelée dans CardPlayer (la visionneuse EasyMP).
- S'il y a deux fichiers ou plus définis en exécution automatique, ils seront lus en ordre décroissant sur la liste de scénarios Exécution Auto.

- 6** Insérez la carte mémoire à partir de la fonction d'envoi du scénario dans le projecteur et utilisez **CardPlayer** (la visionneuse EasyMP) intégré au projecteur pour projeter le scénario. ➡ [p.22](#)

Que faire lorsque...

■ Création d'un scénario en toute simplicité

Pour transformer un simple fichier PowerPoint en un scénario, exécutez un glisser-déposer de l'icône du fichier PowerPoint sur l'icône du programme EMP SlideMaker2 du bureau.



N.B.

- Les scénarios ne peuvent pas être créés de la sorte lorsque EMP SlideMaker2 est exécuté. Fermez d'abord EMP SlideMaker2.
- Le scénario créé reçoit le nom "Scnxxxx" (xxxx sont des chiffres). La qualité des images du scénario est définie sur "Standard". Pour modifier la qualité de l'image, utilisez la boîte de dialogue "Paramètres du scénario" en sélectionnant "Fichier" puis "Propriétés". Pour plus de détails sur la qualité des images, reportez-vous à la rubrique ➡ [p.5](#).
- Si plusieurs fichiers PowerPoint sont sélectionnés puis glissés et déposés sur l'icône de programme EMP SlideMaker2, seul le fichier dont l'icône est en contact avec le curseur de la souris sera transformé en un scénario.
- Si vous créez un scénario simplifié, le scénario est créé à partir de toutes les diapositives du fichier PowerPoint. S'il y a des diapositives que vous ne souhaitez pas projeter, faites un clic droit sur les cellules concernées et sélectionnez "Désactiver".
- Les animations PowerPoint suivantes peuvent être utilisées dans un scénario.

• Passage	• Volet	• Découvrir	• Damier
• Passage lent	• Damier aléatoire	• Passage furtif	• Lignes
• Spirale	• Fermeture	• Etirement	• Diagonale
• Rotation	• Balayage	• Zoom	

Les animations autres que celles indiquées précédemment peuvent être placées à l'aide de la commande "Couper".

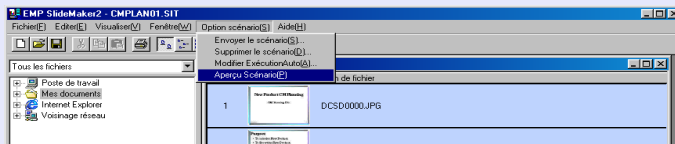


■ Pour vérifier l'état de la projection du scénario sur un ordinateur

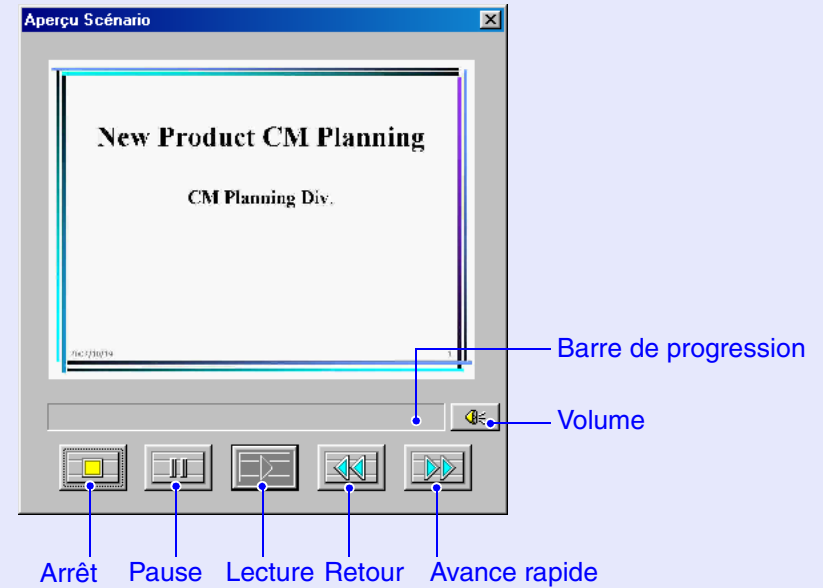
Il est possible de vérifier sur l'ordinateur la manière dont un scénario créé sera projeté à la lecture avec CardPlayer (la visionneuse EasyMP) sur un projecteur. Tous les éléments structurels du scénario tels que les graphiques, les animations, la musique de fond, etc., seront lus.









Procédure

- 1 Ouvrez le scénario à vérifier dans EMP SlideMaker2.
- 2 Sélectionnez "Option scénario" - "Aperçu Scénario".



- 3 L'écran d'aperçu du scénario apparaît. Passez le scénario en vous référant au tableau ci-dessous.



 Arrêt	Arrête la lecture et revient à la première diapositive.
 Pause	Arrête provisoirement les diapositives quand "Avancer" est réglé sur "Automatiquement".  p.14
 Lecture	Démarre l'aperçu du scénario. De plus, redémarre des scénarios arrêtés ou en pause. L'affichage de la diapositive suivante a lieu quand "Avancer" est réglé sur "Cliquer avec la souris".  p.14
 Retour	Revient en arrière d'une diapositive ou revient à l'écran précédant l'exécution de l'animation. Les effets animés ne sont pas exécutés lors du retour à l'écran précédent.
 Avance rapide	Affiche la diapositive suivante ou affiche l'écran après l'exécution de l'animation. A ce stade, les effets d'animation ne sont pas exécutés.
 Volume	Contrôle le volume. Règle le niveau de la musique de fond.
Barre de progression	Affiche l'état de progression du scénario sur une barre. Au début, il n'y a pas de barre affichée et au fur et mesure de la progression du scénario, la barre s'allonge de la gauche vers la droite. Quand la barre est arrivée à l'extrémité droite, le scénario est terminé.


■ Paramètres d'animation

Dans EMP SlideMaker2, les effets d'animation PowerPoint et autres effets similaires peuvent être définis pour chaque cellule du scénario. Il est possible de définir et de projeter des durées de projection et des animations pour chaque image divisée des diapositives comprenant des animations définies dans PowerPoint.

Dans ce cas, faites un clic droit sur l'animation souhaitée dans la fenêtre Vérification des animations, puis cliquez sur "Propriétés de la cellule".


N.B.

Inclut des fichiers pour les animations prédéfinies dans PowerPoint afin de produire une meilleure animation lors de la lecture du scénario. Pour définir des animations dans des diapositives PowerPoint, nous conseillons donc de le faire dans PowerPoint. Utilisez la méthode décrite ici pour définir une animation dans un fichier graphique ou dans une diapositive incluse dans un scénario sans conserver l'animation.

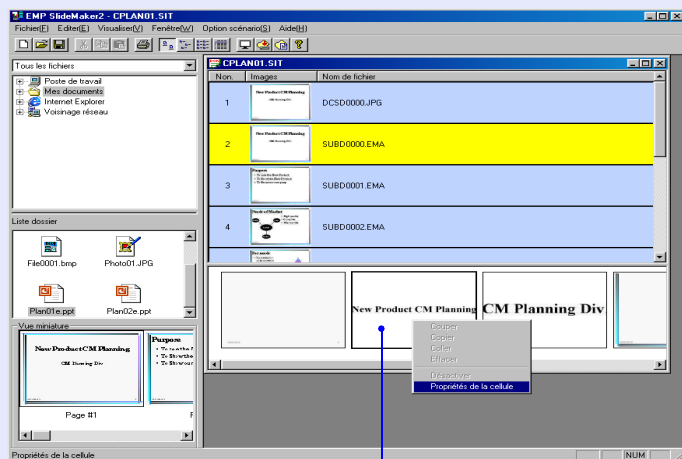
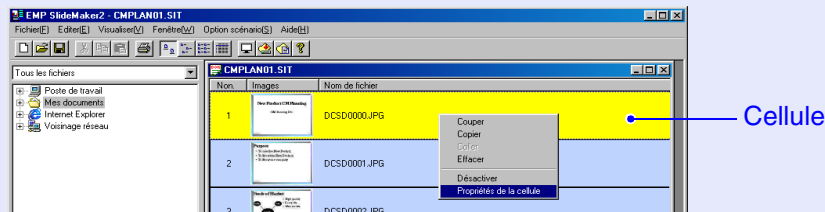
- 4** Une fois la vérification terminée, cliquez sur le bouton " " en haut à droite de l'écran pour fermer l'écran d'aperçu du scénario.

Procédure

1

Faites un clic droit sur la cellule ou l'animation souhaitée et sélectionnez "Propriétés de la cellule".

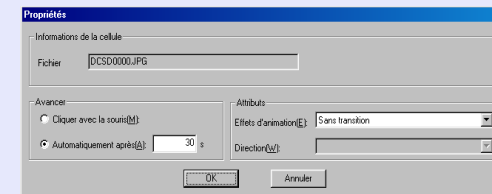
Pour appliquer le même paramétrage à plusieurs cellules ou animations, sélectionnez les cellules par un clic tout en maintenant enfoncée la touche [Maj] ou [Ctrl], puis cliquez à droite et sélectionnez "Propriétés de la cellule".



Animation

2

L'écran Propriétés apparaît. En vous référant au tableau suivant, définissez chaque paramètre et cliquez sur le bouton "OK".



Avancer	Vous pouvez définir une durée de transition entre 0 et 1800 secondes lorsque "Automatiquement" est sélectionné. Lorsque "Cliquer avec la souris" est sélectionné, passez d'un écran à l'autre en cours de projection en appuyant sur les touches [↵] ou [⏏] de la télécommande.
Effets d'animation	Sélectionnez les effets utilisés lors du passage d'un écran à l'autre en cours de projection. Sélectionnez la "direction" de l'animation sélectionnée. Les exemples suivants illustrent les effets. Faire glisser à l'intérieur : transition d'écran à partir d'une direction donnée. Découvrir vers l'intérieur : transition d'écran à partir de l'intérieur.



Affichage d'une présentation (avec CardPlayer (la visionneuse EasyMP))

Ce chapitre explique comment projeter un scénario envoyé vers une carte mémoire avec EMP SlideMaker 2 et comment projeter des fichiers graphiques et des fichiers film. Une carte mémoire sur laquelle des fichiers graphiques ou film ont été enregistrés ou un appareil photo numérique ayant enregistré les photographies peut être utilisé(e).

Fichiers pouvant être projetés par CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	16	Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film	25
Utilisation de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	17	• Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film	25
• Démarrage de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	17	• Lecture ordonnée de tous les fichiers graphiques et film d'un dossier (diaporama)	26
• Fermeture de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	18	Définition des conditions d'affichage des fichiers graphiques et des fichiers film et du mode d'utilisation	27
• Utilisation de base de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	19		
• Utilisation d'Easy Menu (Mode guide)	19		
• Utilisation du mode rapide	21		
• Rotation de l'image	21		
Projection de scénarios	22		
• Lecture d'un scénario	22		
• Opérations possibles pendant la présentation	23		
• Modification d'un scenario	23		

Fichiers pouvant être projetés par CardPlayer (la visionneuse EasyMP)



Voici les fichiers qui peuvent être projetés avec CardPlayer (la visionneuse EasyMP).

Type	Type de fichier (Extension)	Notes
Scénario	.sit	Fichiers de scénario créés lors de l'envoi de scénarios. Lit également les fichiers audio (.wav) prédéfinis comme BGM lors de la création du scénario. Les scénarios créés dans EMP SlideMaker pour EMP-735 et pour EMP-715/505 peuvent également être lus.
Graphiques	.bmp	Seuls les fichiers couleur 24 bits peuvent être lus.
	.jpg	N'importe quelle version. Par contre, la projection est impossible pour les formats couleurs CMYK, les formats progressifs et les éléments de résolution supérieure à 2560×1920.
	.png	La projection est impossible pour les éléments de résolution supérieure à 2560 × 1920.

Film	.mpg	MPEG2-PS. Si la taille du film excède 720 × 576 ou si son format n'est pas identique à celui d'un DVD (en-tête de séquence adapté pour chaque GOP), il ne peut être repassé. Le format audio reproductible est MPEG-1 couche 2. Les formats PCM linéaire et Audio AC-3 ne peuvent pas être repassés. Il est recommandé d'utiliser des cartes mémoires CompactFlash ou une unité de disque dur acceptant le format carte. La reproduction correcte risque de ne pas être possible en cas d'utilisation de cartes mémoire autres que celles susmentionnées. De plus, en cas d'utilisation d'une carte CompactFlash dont la vitesse d'accès est lente, la reproduction correcte risque de ne pas être possible et la piste audio risque de sauter, voire s'arrêter.
DPOF ▶	.mrk	Dans le cas du logiciel DPOF version 1.10, seuls les fichiers AUTPLAYx.mrk (où x est un chiffre compris entre 0 et 9) peuvent être projetés.



N.B.

- Les fichiers JPEG comportant l'extension ".jpeg" et les fichiers MPEG comportant l'extension ".mpeg" ne peuvent pas être projetés.
- En ce qui concerne la projection des fichiers JPEG, l'image ne sera pas nette à la projection si la compression est trop élevée.

Utilisation de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)



Utilisez la fonction CardPlayer (la visionneuse EasyMP) d'EasyMP pour lire les scénarios, les fichiers graphiques et les fichiers film stockés sur la carte mémoire insérée dans le projecteur ou des fichiers graphiques enregistrés sur un appareil photo numérique relié au projecteur par un câble USB. Ce chapitre explique comment utiliser CardPlayer (la visionneuse EasyMP).

Démarrage de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)

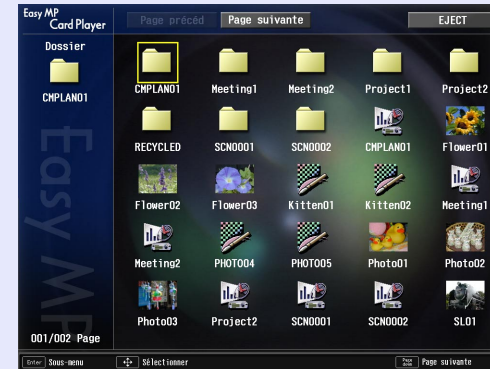
Procédure

- 1 Insérez la carte mémoire dans le logement pour cartes du projecteur. ➡ **"Insertion et retrait de cartes"** du *Guide de l'utilisateur*
Ou branchez un câble USB relié à un appareil photo numérique dans le port [USB TypeA] du projecteur.
➡ **"Connexion à un appareil photo numérique"** du *Guide de l'utilisateur*
- 2 Appuyez sur la touche [Power] de la télécommande pour mettre le projecteur sous tension. Lorsque le projecteur est relié à un appareil photo numérique, mettez l'appareil photo numérique sous tension.

3

Appuyez sur la touche [EasyMP] de la télécommande et confirmez que "EasyMP" apparaît à l'écran.

CardPlayer (la visionneuse EasyMP) démarre et affiche le contenu de la carte mémoire ou de l'appareil photo numérique. Les fichiers JPEG sont affichés sous forme d'imagettes (le contenu des fichiers est affiché sous forme de petites images). Les autres fichiers ou dossiers sont affichés sous forme d'icônes.



**N.B.**

- Pour arrêter la lecture, appuyez sur la touche [ESC].
- Si la carte mémoire n'est pas insérée dans le logement pour carte du projecteur ou si le projecteur n'est pas relié à l'appareil photo numérique par le câble USB, l'écran suivant apparaît. Si la carte mémoire est installée dans son logement ou si l'appareil photo numérique est relié au projecteur, l'écran présenté à l'étape 3 apparaît.



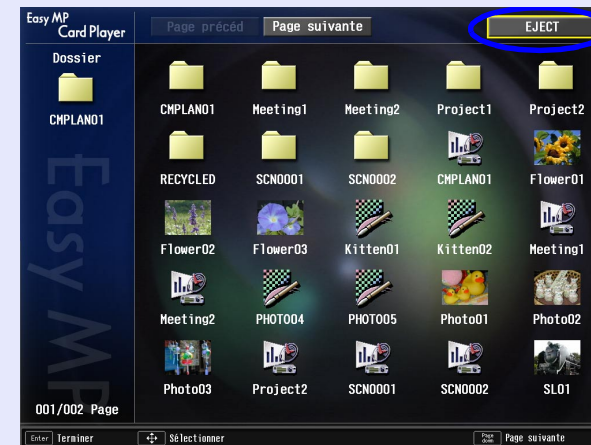
- Lorsqu'une carte mémoire est installée dans le logement pour carte du projecteur et que son contenu est affiché par CardPlayer (la visionneuse EasyMP), si vous reliez également un appareil photo numérique au projecteur avec un câble USB, le contenu de l'appareil photo numérique ne peut pas être affiché. De même, lorsqu'un appareil photo numérique est relié au projecteur et que son contenu est affiché par CardPlayer (la visionneuse EasyMP), si vous installez également une carte mémoire dans le logement pour carte du projecteur, son contenu ne peut pas être affiché.
- En fonction du fichier JPEG, il se peut que certaines images n'apparaissent pas dans l'affichage des images. Dans ce cas, une icône fichier apparaît.

Fermeture de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)

Procédure

1

Appuyez sur la touche [○] de la télécommande et alignez le curseur sur le bouton "EJECT" à l'écran.



2

Appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande. CardPlayer (la visionneuse EasyMP) se ferme et l'écran suivant apparaît.





- 3** Retirez la carte mémoire du logement pour carte du projecteur. Lorsqu'un appareil photo numérique est relié au projecteur, débranchez le câble USB du port [USB TypeA] du projecteur.

Utilisation de base de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)

CardPlayer (la visionneuse EasyMP) peut fonctionner selon l'un des deux modes suivants :

- "Mode guide" : affiche Easy Menu pour lire les fichiers. Lisez des fichiers et définissez des options en sélectionnant des éléments dans Easy Menu.
- "Mode rapide" : lisez des fichiers, ouvrez des dossiers, sélectionnez des diapositives à déplacer lors de la modification du scénario et sélectionnez la destination du déplacement en appuyant sur la touche [Enter] de la télécommande sans utiliser Easy Menu.

C'est le "Mode guide" qui est sélectionné par défaut.

Reportez-vous à la rubrique "Définition des conditions d'affichage des fichiers graphiques et des fichiers film et du mode d'utilisation" pour définir le mode d'utilisation. p.27

Reportez-vous à la rubrique "Utilisation du mode rapide" pour des explications sur le mode rapide. p.21

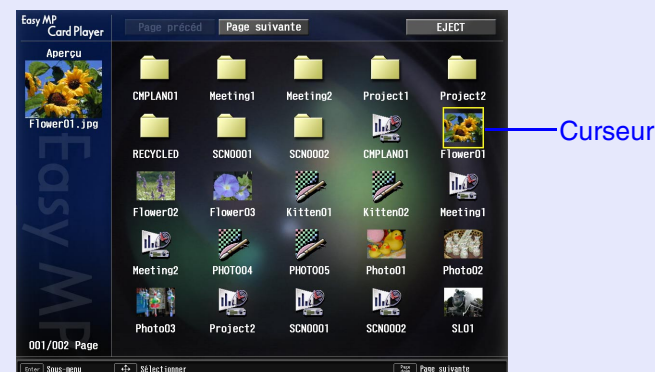
■ Utilisation d'Easy Menu (Mode guide)

Cette rubrique explique comment lire des scénarios, des graphiques et des films avec Easy Menu.

Procédure

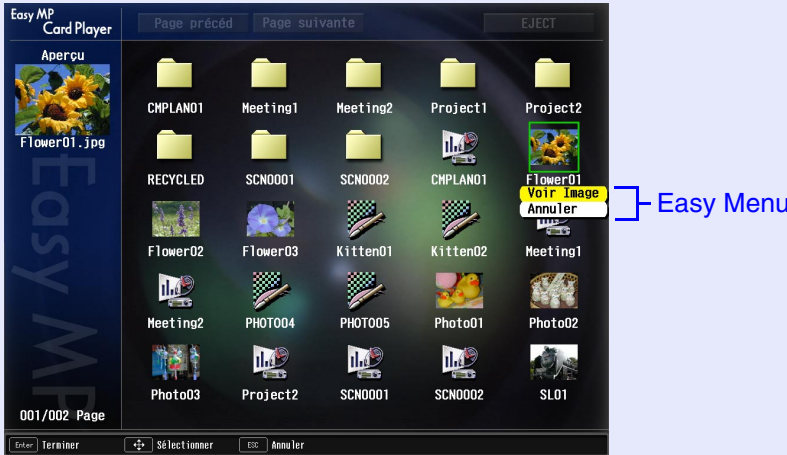
- 1** Appuyez sur la touche [○] de la télécommande pour placer le curseur sur le fichier ou le dossier auquel vous souhaitez accéder.

Si tous les fichiers ou dossiers n'apparaissent pas sur l'écran actuellement affiché, appuyez sur la touche [↓] de la télécommande. Pour afficher la page suivante, vous pouvez aussi placer le curseur sur le bouton "Page suivante" et appuyer sur [Enter]. Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche [↑] de la télécommande ou placez le curseur sur le bouton "Page précéd" et appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.






2 Appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.
Easy Menu s'affiche.





N.B.


Le mode d'utilisation deviendra le "Mode rapide" dès qu'un scénario, un graphique ou un film est lu ou qu'un dossier est ouvert, en appuyant sur la touche [Enter].  [p.21](#)

Les options affichées dans Easy Menu diffèrent selon l'élément sélectionné.


Lorsqu'un scénario est sélectionné

Voir Scénario	Lit le scénario.  p.22
Mod.Scénario	Affiche l'écran de modification du scénario.  p.23
Annuler	Ferme Easy Menu sans rien faire.



Lorsqu'un fichier graphique est sélectionné

Voir Image	Lit le fichier graphique.  p.25
Annuler	Ferme Easy Menu sans rien faire.

Lorsqu'un fichier film est sélectionné

Lire film	Lit le film.  p.25
Annuler	Ferme Easy Menu sans rien faire.

Lorsqu'un dossier est sélectionné

Ouvrir Fichier	Ouvre un dossier et affiche les fichiers de ce dossier. Sélectionnez l'icône dossier en haut à gauche, appuyez sur la touche [Enter], sélectionnez "Vers le haut" puis appuyez sur la touche [Enter] pour retourner à l'écran affiché avant l'ouverture du dossier.
Voir Diaporama	Lit dans l'ordre les fichiers graphiques et/ou les fichiers film se trouvant dans le dossier.  p.26
Options	Affiche l'écran Paramétrage des options. Définit les conditions d'affichage et le mode de fonctionnement de la lecture de diaporamas dans CardPlayer (la visionneuse EasyMP).  p.27
Annuler	Ferme Easy Menu sans rien faire.



■ Utilisation du mode rapide

En mode rapide, vous pouvez exécuter les principales fonctions directement en appuyant sur [Enter] sur la télécommande. Appuyez sur la touche [ESC] de la télécommande pour afficher Easy Menu et pouvoir ainsi exécuter d'autres fonctions.

Lors de la sélection de dossiers ou de fichiers

[Enter]	Fichier : Ouvrir Scénarios, Graphiques, Films : Lire
[ESC]	Affiche Easy Menu

Scénario en cours d'édition


[Enter]	Sélectionne les diapositives à déplacer, sélectionne la destination du déplacement
[ESC]	Affiche Easy Menu

■ Rotation de l'image


Les images au format JPEG reproduites par CardPlayer (la visionneuse EasyMP) peuvent être tournées par incréments de 90 degrés. Les images JPEG reproduites lors de l'exécution du diaporama peuvent également être tournées. Faites tourner les images JPEG comme suit.

Procédure

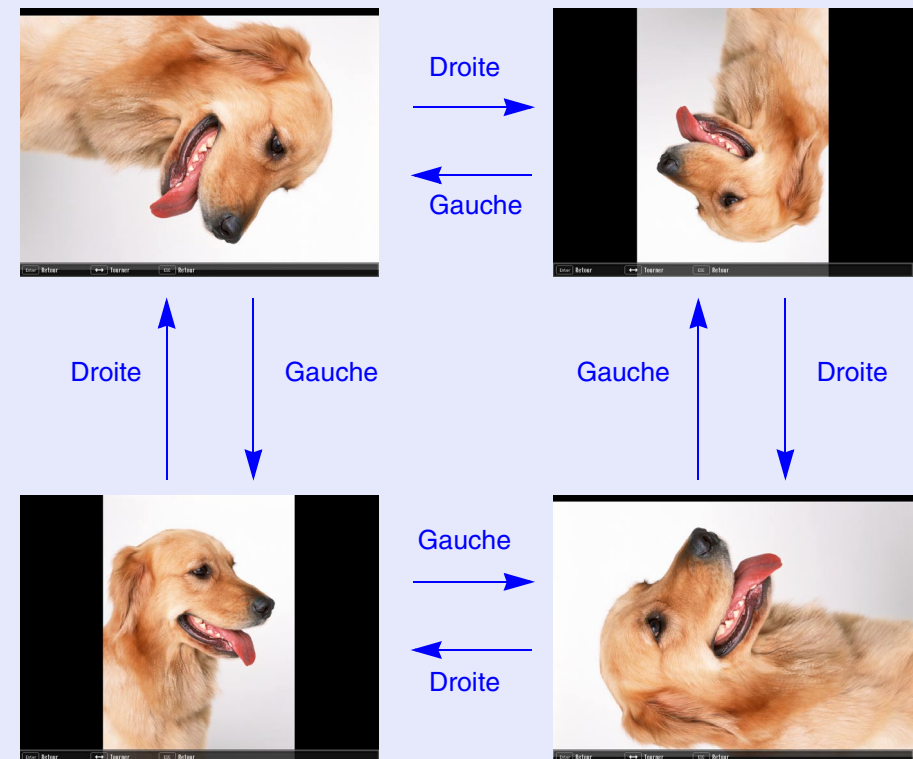
1 Reproduction d'images ou de scénarios au format JPEG, ou exécution d'un diaporama.

Pour la reproduction d'images au format JPEG,  "Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film" [p.25](#).

Pour la lecture de scénarios,  "Projection de scénarios" [p.22](#).

Pour les diaporamas,  "Lecture ordonnée de tous les fichiers graphiques et film d'un dossier (diaporama)" [p.26](#).

2 Lorsqu'une image JPEG est en cours de reproduction, appuyez sur la touche [○] de la télécommande, vers la gauche ou vers la droite. L'écran tourne lorsque la touche est enfoncée dans une certaine direction :



Projection de scénarios



Cette rubrique explique comment lire un scénario envoyé vers la carte mémoire, comment effectuer certaines opérations pendant la lecture du scénario et comment modifier un scénario.

Lecture d'un scénario

Le scénario a été envoyé vers une carte mémoire avec la fonction d'envoi du scénario d'EMP SlideMaker2. p.9



N.B.

Le scénario peut avoir été paramétré en exécution automatique ou lecture continue. p.9

Procédure

1 Démarrez CardPlayer (la visionneuse EasyMP).

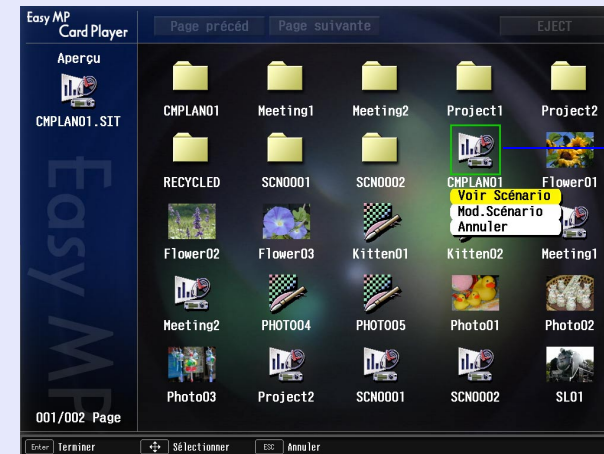
p.17

Le contenu de la carte mémoire est affiché.

2 Appuyez sur la touche [○] de la télécommande pour placer le curseur sur le dossier de scénario à lire.

3 Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande en fonction du mode utilisé.

Mode guide: appuyez sur la touche [Enter] pour afficher Easy Menu.
Appuyez sur la touche [○], sélectionnez "Voir Scénario" et appuyez sur la touche [Enter].



Fichiers de scénario

Mode rapide : appuyez sur la touche [Enter].

4

Lit le scénario. Si "Avancer" est réglé sur "Automatique", une fois la lecture terminée, l'écran revient à la liste des fichiers. Si "Rappeler" est sélectionné, le scénario recommencera au début.

Reportez-vous à la rubrique "Opérations possibles pendant la présentation" pour savoir comment faire fonctionner le scénario lorsque "Avancer" est réglé sur "Cliquer avec la souris" et pour savoir comment l'annuler et l'arrêter.



N.B.

- Changez l'ordre de projection et affichez/cachez les paramètres dans l'écran de modification scénario. p.23
- Les images au format JPEG peuvent être tournées lorsqu'elles sont projetées au cours de la reproduction d'un scénario. p.21



Opérations possibles pendant la présentation

Voici les opérations possibles à l'aide de la télécommande lorsqu'un scénario est en cours de projection.

Changer d'écran	Pour passer à l'écran suivant, appuyez sur [Enter] ou [→]. Revenez à l'écran précédent en appuyant sur [←].
Arrêter la lecture du scénario	Le message "Terminer Scénario?" apparaît lorsque vous appuyez sur la touche [ESC]. Pour quitter la lecture, sélectionnez le bouton "Quitter" et appuyez sur la touche [Enter]. Pour poursuivre la lecture, sélectionnez le bouton "Retour" et appuyez sur la touche [Enter].

Les fonctions suivantes du projecteur peuvent également être utilisées lors de la projection d'un scénario ou d'un fichier graphique avec CardPlayer (la visionneuse EasyMP). Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous aux rubriques "[Arrêt sur image \(Freeze\)](#)", "[Coupure son et image \(A/V Mute\)](#)" et "[Zoom électronique/loupe \(E-Zoom\)](#)" du *Guide de l'utilisateur*.

- Gel d'image
- Pause A/V
- E-Zoom

Modification d'un scénario

Vous pouvez changer l'ordre de projection des diapositives et afficher/cacher les diapositives dans les scénarios figurant sur la carte mémoire insérée dans le projecteur.

Procédure

- 1 Appuyez sur la touche [○] de la télécommande pour placer le curseur sur le scénario à modifier.**
- 2 Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande en fonction du mode utilisé.**
 Mode guide : appuyez sur la touche [Enter] pour afficher Easy Menu. Sélectionnez "Mod.Scénario" dans le menu et appuyez sur la touche [Enter].
 Mode rapide : appuyez sur la touche [ESC] pour afficher Easy Menu. Sélectionnez "Mod.Scénario" dans le menu et appuyez sur la touche [Enter].
- 3 L'écran de modification du scénario apparaît.**
 Placez le curseur sur la diapositive souhaitée. Passez à l'étape 4 pour changer l'ordre de projection des diapositives et passez à l'étape 6 pour cacher certaines diapositives.



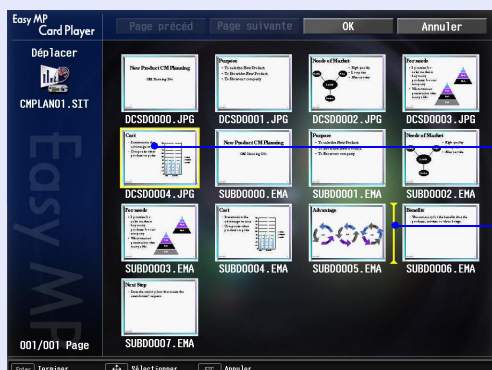


4 Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande en fonction du mode utilisé.

Mode guide : appuyez sur la touche [Enter] pour afficher Easy Menu. Sélectionnez "Déplacer" dans le menu et appuyez sur la touche [Enter].

Mode rapide : positionnez le curseur sur la diapositive à déplacer et appuyez sur la touche [Enter].

5 Placez le curseur sur la destination et appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.



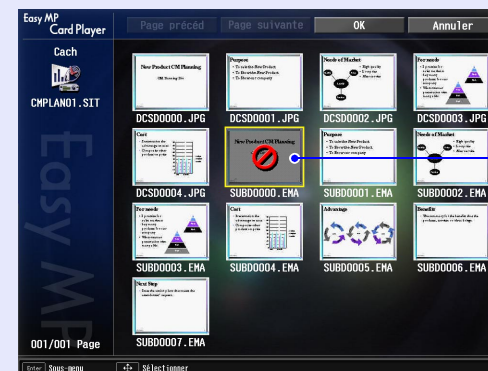
1. Sélectionnez la diapositive à déplacer

2. Curseur sélectionnant la destination

6 Pour ne pas afficher une page, positionnez le curseur sur la diapositive souhaitée et appuyez sur les touches suivantes de la télécommande en fonction du mode utilisé.

Mode guide : appuyez sur la touche [Enter] pour afficher Easy Menu. Dans le menu, sélectionnez "Affich/Cach" et appuyez sur la touche [Enter].

Mode rapide : appuyez sur la touche [ESC] pour afficher Easy Menu. Dans le menu, sélectionnez "Affich/Cach" et appuyez sur la touche [Enter].



Marque Cacher

7 Pour quitter la modification d'un scénario, appuyez sur la touche [○] de la télécommande pour placer le curseur sur le bouton "OK", puis appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.

Le scénario est enregistré avec les modifications apportées et l'écran revient à l'écran de la liste des fichiers.

Pour ne pas enregistrer les modifications, placez le curseur sur le bouton "Annuler" et appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.





Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film

Avec la fonction CardPlayer (la visionneuse EasyMP), il y a deux manières d'afficher les graphiques ou les films enregistrés dans la carte mémoire ou l'appareil photo numérique.

- Lecture de fichiers graphiques ou de fichiers film

Il s'agit d'une fonction permettant de lire et de projeter le contenu d'un fichier graphique ou d'un fichier film.

- Lecture ordonnée des fichiers graphiques et des fichiers film d'un dossier (diaporama)

Il s'agit d'une fonction permettant de projeter dans l'ordre les fichiers contenus dans un dossier, fichier par fichier.



Attention

La carte mémoire est fréquemment sollicitée lors de la lecture de fichiers film. Si vous retirez la carte mémoire durant la lecture, CardPlayer (la visionneuse EasyMP) peut ne pas fonctionner correctement.

Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film

Procédure

1 Démarrez CardPlayer (la visionneuse EasyMP).

☞ p.17

Le contenu de la carte mémoire ou de l'appareil photo numérique est affiché.

2 Appuyez sur la touche [○] de la télécommande pour placer le curseur sur le fichier à lire.

3

Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande en fonction du mode utilisé.

Mode guide: appuyez sur la touche [Enter] pour afficher Easy Menu. Sélectionnez "Voir Image" ou "Lire film" dans le menu et appuyez sur la touche [Enter].



Fichier graphique

Mode rapide : appuyez sur la touche [Enter].

4

Lisez les fichiers graphiques ou les fichiers film. Appuyez sur les touches [Enter] ou [ESC] de la télécommande pour revenir à l'écran d'affichage de la liste des fichiers.



**N.B.**

Les images au format JPEG peuvent être tournées pendant la projection.



[p.21](#)

Lecture ordonnée de tous les fichiers graphiques et film d'un dossier (diaporama)

Vous pouvez projeter les fichiers graphiques et les fichiers film d'un dossier, fichier par fichier et dans l'ordre. Cette fonction s'appelle "Diaporama". Exécutez le diaporama comme suit :

**N.B.**

Vous pouvez définir des conditions d'affichage comme la lecture continue, ainsi que des effets de transition. [p.27](#)

Procédure

1 Démarrez CardPlayer (la visionneuse EasyMP).



[p.17](#)

Le contenu de la carte mémoire ou de l'appareil photo numérique est affiché.

2 Appuyez sur la touche [○] pour placer le curseur sur le dossier du diaporama à exécuter.

3

Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande en fonction du mode utilisé.

Mode guide : appuyez sur la touche [Enter] pour afficher Easy Menu. Sélectionnez "Voir Diaporama" dans le menu et appuyez sur la touche [Enter].

Mode rapide : appuyez sur la touche [ESC] pour afficher Easy Menu. Sélectionnez "Voir Diaporama" dans le menu et appuyez sur la touche [Enter].

4

Le diaporama s'exécute et chaque fichier graphique du dossier est projeté dans l'ordre.

Une fois la lecture terminée, l'écran revient automatiquement à la liste des fichiers. Le diaporama recommencera au début une fois que sa lecture est terminée si "Lecture continue" est sélectionné. [p.27](#)
Tout comme avec un scénario, il est possible de passer à l'écran suivant, de revenir à l'écran précédent ou d'arrêter la lecture en cours de projection d'un diaporama. "Opérations possibles pendant la présentation" [p.23](#)



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



Vous pouvez définir les conditions d'affichage et le mode de fonctionnement de la lecture de fichiers graphiques ou de fichiers film sous forme de diaporama dans CardPlayer (la visionneuse EasyMP). Les conditions d'affichage paramétrables sont les suivantes : Lecture continue, Fréq. défilement, Ordre d'affichage, Effet et Changement de mode.

Procédure

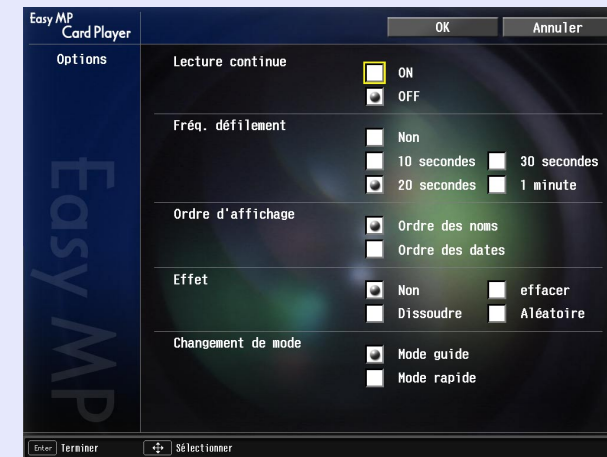
- 1** Appuyez sur la touche [○] de la télécommande pour placer le curseur sur le dossier dont les conditions d'affichage sont à définir.
- 2** Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande en fonction du mode utilisé.

Mode guide : appuyez sur la touche [Enter] pour afficher Easy Menu. Sélectionnez "Options" dans le menu et appuyez sur la touche [Enter].

Mode rapide : appuyez sur la touche [ESC] pour afficher Easy Menu. Sélectionnez "Options" dans le menu et appuyez sur la touche [Enter].

3 Définissez chacune des options.

Activez les paramètres en plaçant le curseur sur l'option souhaitée et en appuyant sur la touche [Enter] de la télécommande. Chacune des options est expliquée ci-dessous.



Lecture continue	Indique si l'exécution du diaporama doit être renouvelée ou non.
Fréq. défilement	Lorsque la durée sélectionnée ici s'est écoulée, le fichier suivant est affiché. Si "Non" est sélectionné, le diaporama passe au fichier suivant quand la touche [Enter] ou [↵] de la télécommande est enfoncée.
Ordre d'affichage	Définit l'ordre dans lequel les fichiers sont affichés.
Effet	Les effets à appliquer au moment de l'affichage du fichier sont définis.





Changement de mode	<p>Change le mode d'utilisation de CardPlayer (la visionneuse EasyMP).</p> <p>Le réglage initial est "Mode guide".</p> <p>Reportez-vous à la rubrique "Utilisation d'Easy Menu (Mode guide)" (☞ p.19) pour le fonctionnement du Mode guide.</p> <p>Reportez-vous à la rubrique "Utilisation du mode rapide" (☞ p.21) pour le fonctionnement du Mode rapide.</p>
--------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4 Placez le curseur sur la touche "OK" en appuyant sur la touche [○] de la télécommande et appuyez sur la touche [Enter].

Les réglages entrent en vigueur.

Si vous ne souhaitez pas appliquer les réglages effectués, placez le curseur sur la touche "Annuler" et appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.





Utilisation avancée

Ce chapitre explique comment gérer les paramètres d'un projecteur relié à un ordinateur sur un réseau.

Réglage, surveillance et contrôle

depuis un ordinateur	30
• Modification des paramètres avec un navigateur	
Web (EasyWeb)	30
• Affichage d'EasyWeb.....	30
• Configuration du projecteur	31
• Contrôle du projecteur	32
• Surveillance et contrôle avec le EMP Monitor	33
• Utilisation de la fonction de notification du	
courrier pour signaler les problèmes	38
• Fonction de notification de courrier	38
• En cas d'envoi d'une notification de problème par courrier	38
• Gestion SNMP	39



Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

Lorsqu'un ordinateur est relié au projecteur via un réseau, le paramètre suivant du projecteur change et il devient possible de gérer le projecteur depuis l'ordinateur.

- Paramétrage des fonctions réseau et contrôle du projecteur à l'aide d'un navigateur Web. (EasyWeb)
- Surveillance et contrôle du projecteur avec EMP Monitor. (connexion en Mode point d'accès ou en Mode connexion à un réseau câblé).
- Obtention de l'état actuel du projecteur et des paramètres réseau, contrôle du projecteur et des messages d'erreur avec [SNMP](#) et le programme du Gestionnaire SNMP (connexion en Mode point d'accès ou en Mode réseau câblé).

Ce chapitre explique les trois méthodes ci-dessus.

Modification des paramètres avec un navigateur Web (EasyWeb)

Vous pouvez paramétrer et contrôler le projecteur grâce au navigateur Web d'un ordinateur relié au projecteur par un réseau. Ces opérations de paramétrage et de contrôle peuvent s'effectuer à distance si cette fonction est utilisée.

Utilisez Microsoft Internet Explorer 5.0 ou ultérieur comme navigateur Web.



N.B.

Le paramétrage et le contrôle peuvent s'effectuer avec le navigateur Web si la fonction "Mode attente" est définie sur "Réseau activé" dans le menu "Avancé1" du menu Configuration du projecteur même si le projecteur est en mode attente (le voyant Power est éteint).

■ Affichage d'EasyWeb

Affichez EasyWeb en procédant comme suit.



N.B.

Si le navigateur Web que vous utilisez est configuré pour se connecter par un serveur proxy, EasyWeb ne peut pas être affiché. Paramétrez le navigateur pour qu'il n'utilise pas de serveur proxy si vous souhaitez afficher cette page.

Utilisation des outils de l'écran Réseau

Procédure

1

Connecte un ordinateur au projecteur par un réseau.

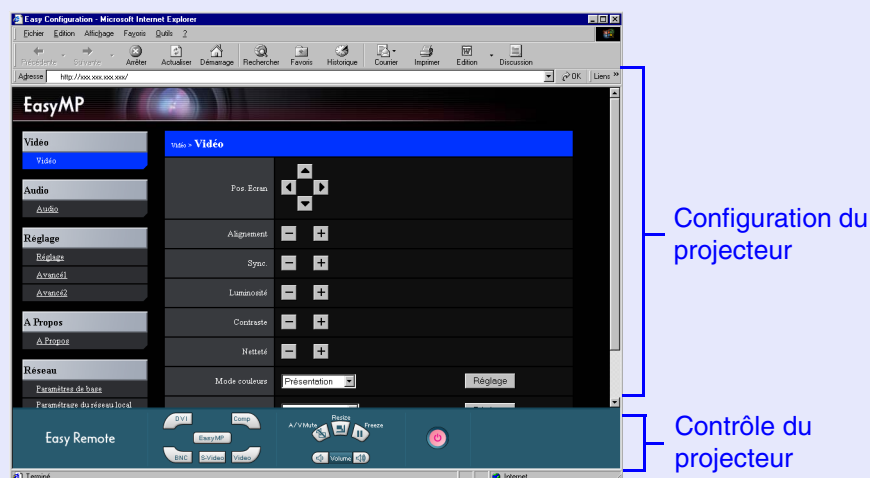
☛ **"Connexion en Mode de connexion facile" et "Connexion en Mode point d'accès ou en Mode connexion à un réseau câblé" du Guide de mise en route EasyMP**



- 2 Cliquez sur l'icône "URL pour projecteur" dans la barre d'outils de l'écran Réseau.**



Le navigateur Web s'exécute et la page du navigateur pour le paramétrage et le contrôle apparaît.



Saisie de l'adresse IP du projecteur

Lorsque les Informations réseau du projecteur ont été paramétrées sur "Mode point d'accès", vous pouvez saisir l'adresse IP du projecteur en procédant comme suit et vous pouvez ouvrir EasyWeb.

Procédure

- 1 Démarrez le navigateur Web sur l'ordinateur.**
- 2 Saisissez l'adresse IP du projecteur dans la zone de saisie de l'adresse du navigateur Web et appuyez sur la touche [Enter] du clavier de l'ordinateur.**
EasyWeb est affiché.

■ Configuration du projecteur

Il est possible d'appliquer les options de paramétrage du menu Configuration du projecteur et les réglages Informations réseau sur Network Screen (Écran Réseau). Les paramètres sont reflétés dans le menu Configuration et les réglages Informations réseau sur Network Screen (Écran Réseau).

Options du menu Configuration non paramétrables par le navigateur Web

Toutes les options du menu Configuration peuvent être paramétrées à l'exception des options suivantes.

- "Vidéo" - "Préréglage"
- Tous les réglages du menu "Effet"
- "Réglage" - "Keystone" - "Quick Corner"
- Enregistrement du logo d'un utilisateur dans le menu "Logo utili."
- "Avancé1" - "Langue"
- "A Propos" - "Réinit. minuterie lampe"
- "Tout Réinit."

Les éléments disponibles dans chaque menu sont identiques à ceux du menu de configuration du projecteur. ➡ ["Utilisation des fonctions des menus de configuration"](#) du *Guide de l'utilisateur*





Options de configuration réseau paramétrables par le navigateur Web

Tous les réglages de l'écran Réseau peuvent être modifiés, mais le réglage "Adresse MAC" ne sera pas affiché.



N.B.

Lorsque vous êtes connecté à un réseau câblé, "Wired LAN Réglage" n'est pas affiché.

Le contenu des diverses options est identique à celui des réglages Informations réseau de l'écran Réseau. ➡ "Connexion en Mode de connexion facile" et "Connexion en Mode point d'accès ou en Mode connexion à un réseau câblé" du *Guide de mise en route EasyMP*

Le paramètre Encryptage WEP peut être saisi depuis le navigateur Web en hexadécimal, mais également sous forme textuelle. La méthode de paramétrage Encryptage WEP sous une forme textuelle diffère selon le point d'accès. Vous devez donc vérifier ce point avec l'administrateur du réseau que vous rejoignez. Sélectionnez d'abord "Texte 1" comme "Format" d'entrée avant de tenter de configurer le Encryptage WEP. Essayez "TEXTE 2" et "TEXTE 3" si "TEXTE 1" n'offre pas un encodage correct.

Si "128 bits" est sélectionné dans "Encryptage WEP", il est uniquement possible de sélectionner "0" comme ID de la clé. Si "40 bits" est sélectionné, il est possible de sélectionner "0", "1", "2" ou "3".

■ Contrôle du projecteur

Easy Remote peut être utilisé de la même manière que la télécommande pour contrôler le projecteur.



Les fonctions de chaque icône sont expliquées ci-dessous.

DVI	Sa fonction est identique à celle de la touche [DVI] de la télécommande. Passe au signal source d'entrée du port [DVI].
Comp	Sa fonction est identique à celle de la touche [Comp] de la télécommande. Passe au signal source d'entrée du port [Computer].
EasyMP	Sa fonction est identique à celle de la touche [EasyMP] de la télécommande. Passe de la projection d'images à l'écran d'Easy MP.
BNC	Sa fonction est identique à celle de la touche [BNC] de la télécommande. Passe au signal source d'entrée du port [BNC].
S-Video	Sa fonction est identique à celle de la touche [S-Video] de la télécommande. Passe au signal source d'entrée du port [S-Video].
Video	Sa fonction est identique à celle de la touche [Video] de la télécommande. Passe au signal source d'entrée du port [Video].
Freeze	Sa fonction est identique à celle de la touche [Freeze] de la télécommande. L'image est figée. Le son n'est pas figé. Cliquez de nouveau pour relancer la projection. Cette icône est identique à la fonction gel d'image du projecteur.
A/V Mute	Sa fonction est identique à celle de la touche [Pause A/V] de la télécommande. Cache provisoirement les images et arrête le son. Cliquez de nouveau pour relancer la projection. Cette icône est identique à la fonction Pause A/V du projecteur.





Resize	Sa fonction est identique à celle de la touche [Resize] de la télécommande. Passe de la taille d'affichage réelle (résolution du signal d'entrée) à la taille d'affichage redimensionnée (agrandie pour remplir l'écran) lors de la projection d'images d'ordinateur.
Volume	Sa fonction est identique à celle de la touche [Volume] de la télécommande. Règle le volume des haut-parleurs intégrés ou des haut-parleurs externes auxquels le projecteur est connecté. Le volume augmente lorsque vous cliquez sur "+" et diminue lorsque vous cliquez sur "-".
Power	Sa fonction est identique à celle de la touche [Power] de la télécommande. Met le projecteur sous tension et hors tension.

Surveillance et contrôle avec le EMP Monitor

Lorsque le projecteur et un ordinateur sont reliés en mode Point d'accès au réseau sans fil ou en mode Connexion au réseau câblé, EMP Monitor peut être utilisé pour vérifier l'état des projecteurs connectés au réseau et réaliser des opérations telles que la mise sous tension et hors tension des projecteurs et la modification des sources des signaux, avec un seul ordinateur. Si plusieurs projecteurs ont été configurés dans différentes salles de classe ou de réunion, par exemple, ils peuvent être démarrés immédiatement et surveillés par un seul opérateur.



N.B.

- ***Vous pouvez surveiller et contrôler simultanément 64 projecteurs maximum.***
- ***Le paramétrage et le contrôle peuvent s'effectuer avec le moniteur EMP si la fonction "Mode attente" est définie sur "Réseau activé" dans le menu "Avancé1" du menu Configuration du projecteur même si le projecteur est en mode attente (le voyant Power est éteint).***
- ***La fonction de gestion EMP Monitor ne peut pas être utilisée sur un réseau sans fil en mode Connexion facile.***

Vérifiez les points suivants avant de démarrer EMP Monitor.

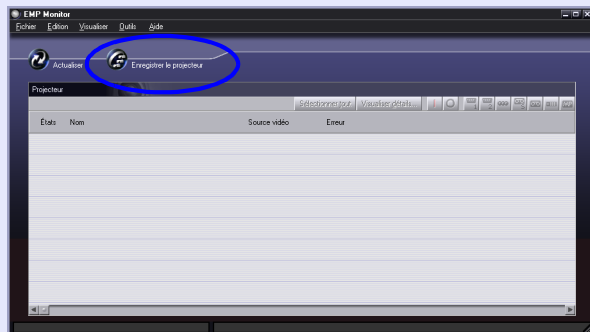
- EMP Monitor doit être installé sur l'ordinateur qui effectuera la surveillance et le contrôle. ➡ "Installation du logiciel EasyMP" du *Guide de mise en route EasyMP*
- Configurez les réglages réseau pour établir une connexion entre les projecteurs et l'ordinateur en Mode point d'accès ou en Mode connexion à un réseau câblé. ➡ "Connexion en Mode point d'accès ou en Mode connexion à un réseau câblé" du *Guide de mise en route EasyMP*



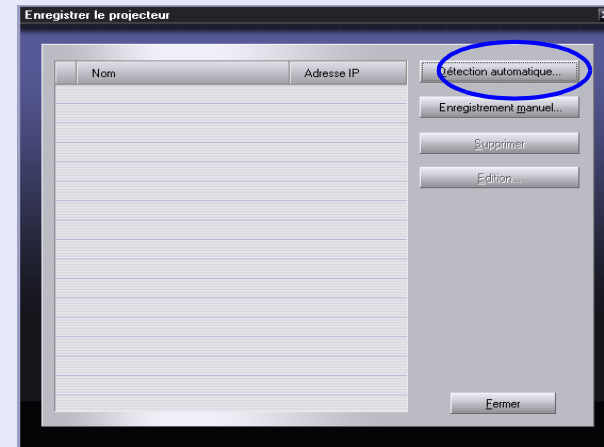
- Sous Windows 2000/NT4.0/XP, l'ordinateur doit être démarré en Mode administrateur.

Procédure

- 1** Sous Windows, sélectionnez "Démarrer" - "Programmes" (ou "Tous les programmes") - "Projecteur EPSON" - "EMP Monitor".
EMP monitor démarre.
- 2** Cliquez sur l'icône "Enregistrer le projecteur" lors du premier démarrage après avoir installé EMP Monitor ou pour enregistrer d'autres projecteurs. Passez à l'étape 8 si tous les projecteurs sont enregistrés.

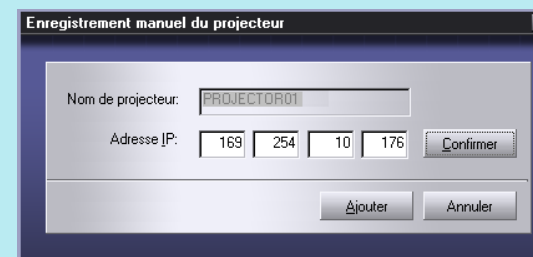


- 3** Cliquez sur le bouton "Détection automatique".
Les noms des projecteurs connectés au réseau sont affichés.



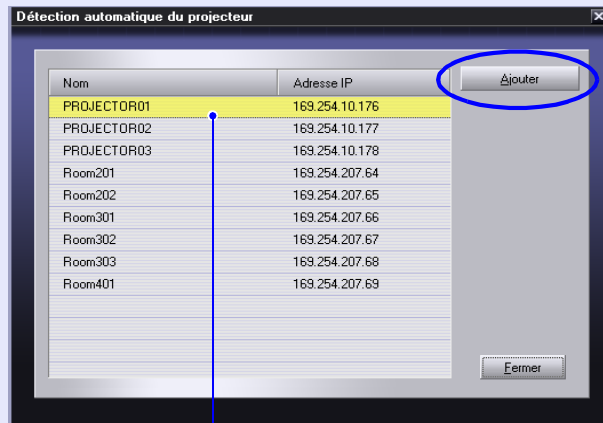
N.B.

La fonction d'enregistrement manuel est pratique si vous connaissez l'adresse IP du projecteur. Cliquez sur le bouton "Enregistrement manuel" pour afficher l'écran Enregistrement manuel du projecteur suivant. Saisissez l'adresse IP et cliquez sur le bouton "Confirmer". Cliquez sur le bouton "Ajouter" une fois le nom du projecteur affiché. Le nom du projecteur apparaît ainsi dans l'écran Enregistrement du projecteur.





- 4** Sélectionnez le projecteur à surveiller ou à contrôler, puis cliquez sur le bouton "Ajouter".

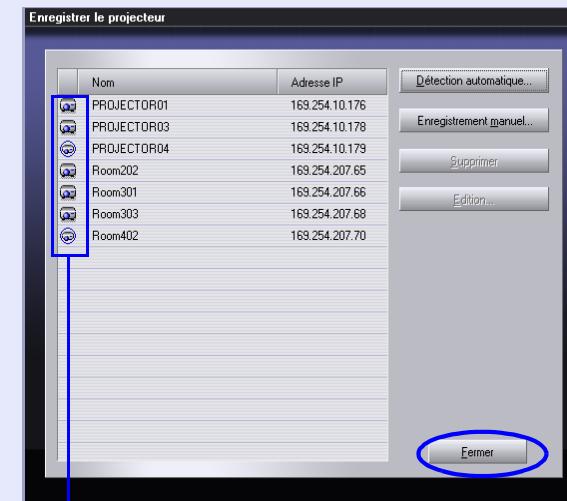




Nom du projecteur sélectionné

- 5** Passez à l'étape 4 s'il y a d'autres projecteurs à surveiller.

- 6** Ajoutez tous les projecteurs à surveiller, puis cliquez sur le bouton "Fermer".

L'écran Enregistrer le projecteur réapparaît et les noms des projecteurs ajoutés sont affichés.



-  : Projecteurs enregistrés avec la fonction Détection automatique
 : Projecteurs enregistrés avec la fonction Enregistrement manuel





7 Enregistrez tous les projecteurs souhaités, puis cliquez sur le bouton "Fermer".

Si vous avez enregistré par mégarde un projecteur afin qu'il soit surveillé, sélectionnez-le puis supprimez-le en cliquant sur le bouton "Supprimer".

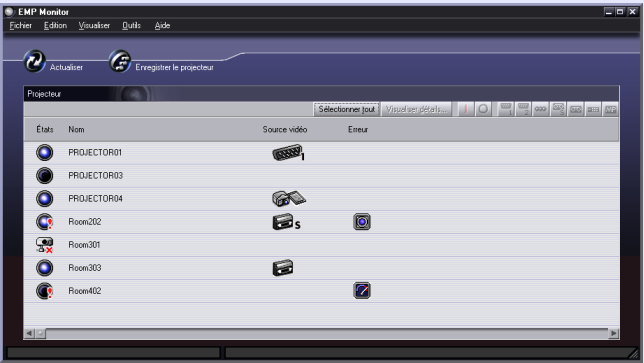


N.B.

Si les [adresses IP](#) des projecteurs qui ont été enregistrés avec la fonction d'enregistrement manuel ont changé, vous pouvez sélectionner le nom du projecteur puis cliquer sur "Modifier" pour changer l'adresse IP. "Modifier" ne peut pas être utilisé pour les projecteurs enregistrés avec la fonction Détection automatique.

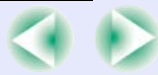
8 L'état de chaque projecteur enregistré est affiché.

Une fois enregistré, l'état d'un projecteur enregistré est affiché automatiquement aux démarrages suivants du moniteur EMP.



Le contenu affiché est présenté dans le tableau suivant.

État : L'état du projecteur est affiché sous la forme des icônes suivantes.		
	Sous tension, aucune erreur	
	Hors tension, aucune erreur	
	Sous tension, erreur	
	Hors tension, erreur	
	Erreur réseau (Le projecteur n'est pas relié au réseau, le cordon secteur n'est pas branché ou une autre erreur s'est produite)	
Nom : Affiche le nom des projecteurs.		
Source vidéo : Affiche la source vidéo sélectionnée.		
	Ordinateur	
	BNC	
	S-vidéo	
	Vidéo	
	DVI	
	EasyMP	
Informations sur les erreurs : En cas d'erreur sur un projecteur, l'état est affiché sous la forme d'une des icônes suivantes.		
	Avis de lampe en fin de vie	Remplacez la lampe. ➡ "Annexes : Remplacement de la lampe" du <i>Guide de l'utilisateur</i>
	Refroidissement à haute vitesse en cours	➡ "Signification des voyants" du <i>Guide de l'utilisateur</i> pour pallier aux problèmes.
	Capot d'ampoule ouvert	
	Erreur de température interne (surchauffe)	
	Erreur interne	

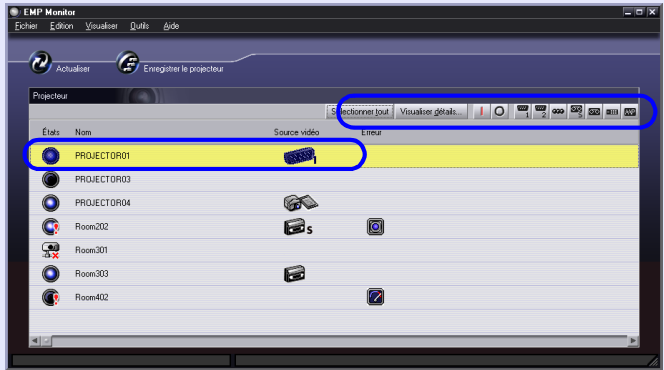












	Erreur de ventilateur	
	Erreur de capteur	

9 Il est possible de mettre le projecteur sous/hors tension et d'alternier les signaux d'entrée pour les projecteurs enregistrés en même temps. Sélectionnez les projecteurs à contrôler et cliquez sur le bouton correspondant.

Pour sélectionner tous les projecteurs enregistrés, cliquez sur le bouton "Sélectionner tout". De plus, comme lors de la sélection de fichiers sous Windows, il est possible de cliquer sur le haut d'une plage, puis sur le bas tout en appuyant sur la touche [Maj] du clavier pour sélectionner tous les éléments entre le haut et le bas. Vous pouvez cliquer pour sélectionner ou désélectionner tout en appuyant sur la touche [Ctrl].



Les boutons et leur mode d'utilisation sont indiqués ci-dessous.

Bouton "Visualiser détails"	Affiche les informations détaillées sur le projecteur sélectionné.
 Mise sous tension	Allume le projecteur.
 Mise hors tension	Eteint le projecteur.
 Ordinateur	Envoie le signal vidéo vers le port [Computer].
 BNC	Envoie le signal vidéo vers le port [BNC].
 S-Vidéo	Envoie le signal vidéo vers le port [S-Video].
 Vidéo	Envoie le signal vidéo vers le port [Video].
 DVI	Envoie le signal vidéo vers le port [DVI].
 EasyMP	Passe l'affichage vers EasyMP.

10 Pour finir, sélectionnez "Fichier" - "Fermer" ou cliquez sur le bouton "X".





Utilisation de la fonction de notification du courrier pour signaler les problèmes

Si les réglages de la fonction de notification du courrier ont été paramétrés, des messages de notification peuvent être envoyés à l'ordinateur disposant d'une adresse électronique prédéfinie afin d'avertir l'opérateur du problème ou de l'avertissement signalé. Cette fonction permet d'avertir l'opérateur de problèmes relatifs à des projecteurs, même si ceux-ci se trouvent à des emplacements éloignés du projecteur.



N.B.

- Vous pouvez enregistrer un maximum de trois adresses de notification (adresses) et envoyer des messages de notification aux trois destinations en même temps.
- En cas de problème important avec un projecteur qui s'arrête brusquement de fonctionner, il se peut que le projecteur ne puisse pas envoyer de message signalant ce problème à l'opérateur.
- Si "Mode attente" du menu "Avancé1" du projecteur est défini sur "Réseau activé", la surveillance peut être effectuée même lorsque le projecteur est en mode attente (hors tension).

Avant d'utiliser la fonction de notification de courrier, vérifiez si

- les réglages réseau ont été paramétrés pour permettre à l'ordinateur et au projecteur de se connecter en Mode point d'accès ou en Mode connexion à un réseau câblé. ➡ "Connexion en Mode point d'accès ou en Mode connexion à un réseau câblé" du *Guide de mise en route EasyMP*

■ Fonction de notification de courrier

Les réglages de notification de courrier se font dans l'écran Courrier de l'écran Informations réseau du mode point d'accès de l'écran Réseau ou l'écran Informations de connexion du réseau câblé. ➡ "Connexion en Mode point d'accès ou en Mode connexion à un réseau câblé" *Guide de mise en route EasyMP*

■ En cas d'envoi d'une notification de problème par courrier

Si un message électronique comportant "EPSON Projector" dans le titre est envoyé aux [adresses IP](#) définies en tant que destinations de notification de courrier, ce message est un message de notification indiquant un problème avec le projecteur.

Les informations suivantes sont contenues dans le corps du message.

Ligne 1 : le nom du projecteur ayant un problème

Ligne 2 : l'adresse IP définie pour le projecteur ayant un problème

Ligne 3 : Détails du problème





Les détails du problème sont indiqués dans des lignes séparées. Le tableau suivant indique les détails qui figurent dans le message pour chaque élément.

Message*	Cause	Solution
Internal error	Erreur interne	"Signification des voyants" du <i>Guide de l'utilisateur</i> .
Fan related error	Erreur de ventilateur	
Sensor error	Erreur de capteur	
Lamp cover is open.	Capot d'ampoule ouvert.	
Lamp timer failure	Panne de minuterie de lampe	
Lamp out	Lampe éteinte	
Internal temperature error	Erreur de température interne	
High-speed cooling in progress	Refroidissement à haute vitesse en cours	
Lamp replacement notification	Avis de lampe en fin de vie	Pas de signal vidéo envoyé vers le projecteur. Vérifiez l'état de la connexion ou vérifiez si la source du signal est sous tension.
No-signal	Pas de Signal	

*A (+) ou (–) est ajouté au début du message.

(+) : En cas de problème avec un projecteur

(-) : En cas de résolution d'un problème avec un projecteur

Gestion SNMP

Lorsque le projecteur et un ordinateur sont connectés en Mode point d'accès à un réseau sans fil ou en Mode connexion à un réseau câblé, il est possible de surveiller et de contrôler le projecteur, et de notifier les erreurs depuis l'ordinateur avec [SNMP](#) et le programme du Gestionnaire SNMP.

Pour plus d'informations, contactez l'un des bureaux de service dont les coordonnées figurent dans le catalogue.



N.B.

- **La fonction de gestion SNMP fait appel à un programme de gestion SNMP. Pour cette raison, son utilisation doit être réservée à une personne ayant des compétences en réseaux, un administrateur réseau par exemple.**
- **La fonction de gestion SNMP ne peut pas être utilisée sur un réseau sans fil en Mode de connexion facile.**





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.

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 de commerce de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique.

Dolby est une marque déposée de Dolby Laboratories.

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

The freely available TIFF library written by Sam Leffler, Copyright © 1988-1997 Sam Leffler and Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc., is used for loading, drawing and writing the TIFF file.

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

Ce produit utilise un logiciel à source ouverte.