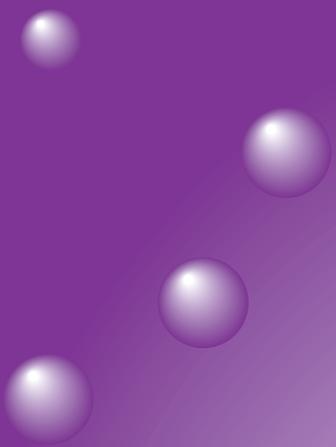


EPSON®



EMP-735™

EasyMP™

Guide d'utilisation

Sommaire

Préparation d'une présentation (avec EMP SlideMaker2)

Fichiers pouvant être inclus dans un scénario	3
Création et envoi d'un scénario.....	5
Création d'un scénario	6
Envoi d'un scénario	12
Que faire lorsque.....	14

Affichage d'une présentation

(avec "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP))

Fichiers pouvant être projetés par "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)	21
Utilisation de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP).....	22
Démarrage de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)	22
Fermeture de CardPlayer (la visionneuse EasyMP).....	23
Utilisation de base de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)	24
Projection de scénarios.....	29
Lecture d'un scénario	29
Opérations possibles pendant la présentation.....	30
Modification d'un scénario	31
Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film	34
Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film	34
Lecture ordonnée de tous les fichiers graphiques et film d'un dossier (diaporama)	35
Définition des conditions d'affichage et du mode d'utilisation	37

Utilisation avancée

Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur	40
Modification des paramètres avec un navigateur Web (EasyWeb)	40
Surveillance et contrôle avec le EMP Monitor.....	44
Utilisation de la fonction de notification du courrier pour signaler les problèmes.....	51
Gestion SNMP.....	53



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	5
• Création d'un scénario.....	6
• Envoi d'un scénario.....	12
• Que faire lorsque.....	14
• Création d'un scénario en toute simplicité	14
• Pour vérifier l'état de la projection du scénario sur un ordinateur	16
• Paramètres d'animation	17

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 × 480 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. En fonction du contenu, l'écran ou le son peuvent être perturbés.</p>
Audio	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0 kHz, 8/16 bits

Fichiers pouvant être inclus dans un scénario

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.34

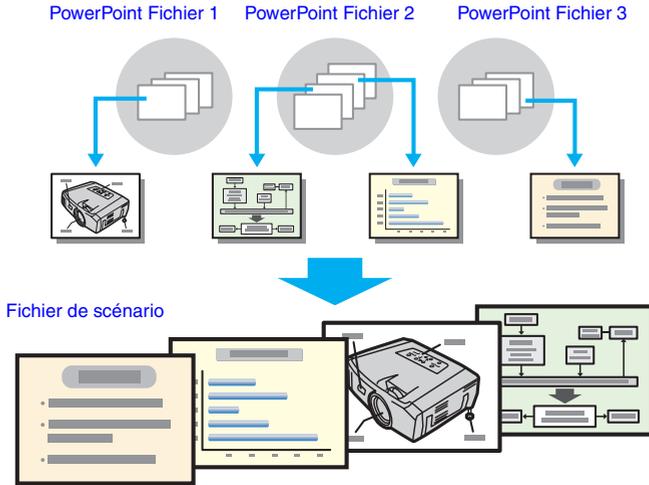
Le tableau suivant indique si les scénarios créés avec le logiciel d'autres projecteurs peuvent être ouverts avec EMP SlideMaker2 de ceW projecteur.

Projecteur	Logiciel	Peuvent être ouverts
EMP-7850	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.6

Envoi d'un scénario 🖱️ p.12

Sur l'ordinateur

CardPlayer

Projection de scénarios 🖱️ p.29

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

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".



Création et envoi d'un scénario

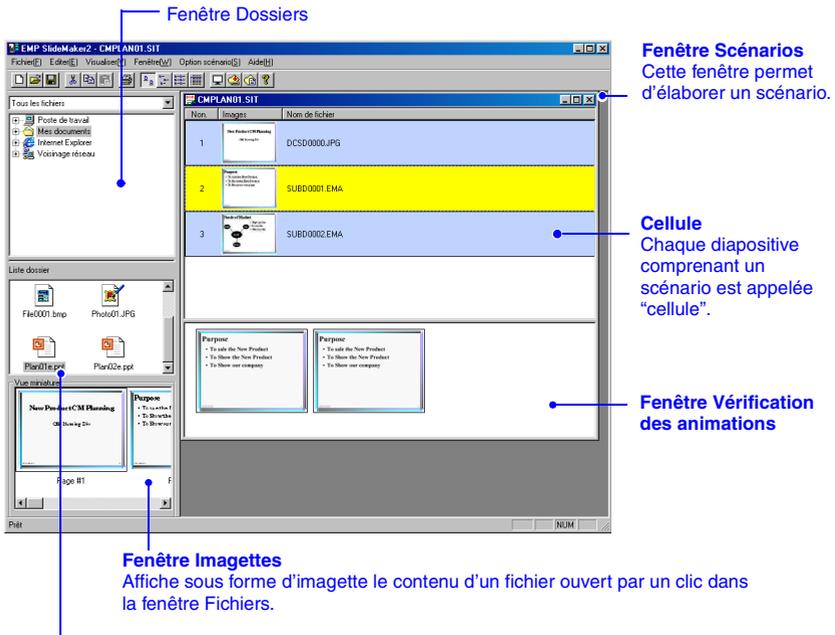
Nom du scénario	C'est le nom de fichier et le nom du dossier du scénario créé. Veillez à entrer ce nom. Vous pouvez entrer jusqu'à huit lettres majuscules et chiffres. Ne dépassez pas pour ce nom et le nom du dossier de scénario un total de 127 caractères.
Dossier de scénario	Donnez le nom du dossier 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	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. 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. 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. 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.

N.B. :

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

Création et envoi d'un scénario

3 Sélectionnez les fichiers à utiliser dans le scénario.

**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.



Création et envoi d'un 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 imageries

1. Cliquez sur l'icône de fichier de la fenêtre Fichiers.

2. Double-cliquez sur les imageries 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 imageries 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.17*
- *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".



Création et envoi d'un scénario

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 Imagemettes à l'emplacement souhaité dans la fenêtre Scénarios.

- Pour ajouter plusieurs diapositives :

Cliquez sur les diapositives à ajouter dans la fenêtre Imagemettes. 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 :

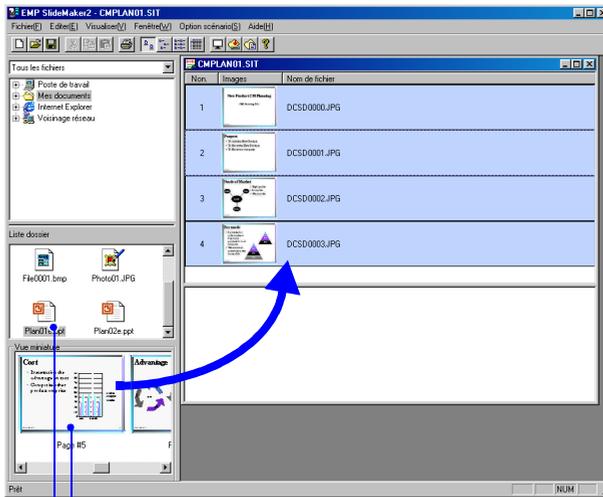
Pour effectuer une suppression, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la cellule à supprimer et sélectionnez "Couper" dans le menu affiché (menu contextuel).

- 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".



Création et envoi d'un scénario



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 scénario

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".

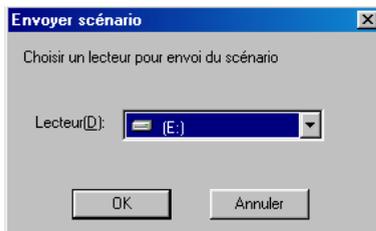
N.B. :

- 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.

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

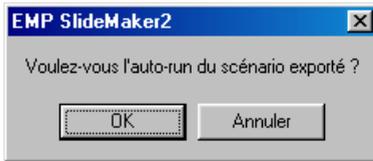
Utilisez un adaptateur de carte s'il le faut.

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".

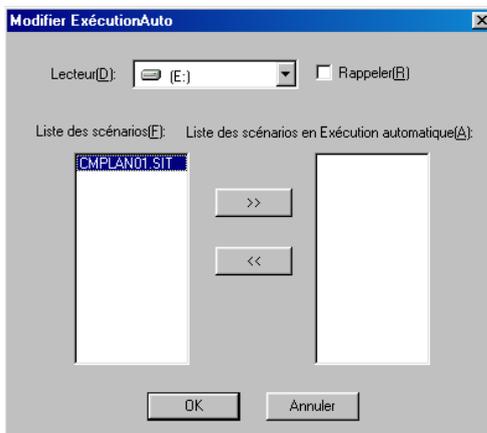


Création et envoi d'un scénario

- 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 scénario, 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 scénario et cochez "Rappeler".



Création et envoi d'un scénario

N.B. :

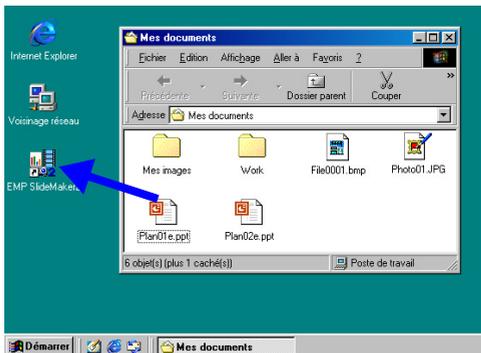
- L'exécution automatique peut également être sélectionnée même si "Option scénario" - "Modifier Exécution Auto" est sélectionné.
- L'exécution automatique ne peut pas être appelée dans CardPlayer (la visionneuse EasyMP).
- S'il y a deux fichiers ou plus définis en exécution automatique, ils seront lus 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.29

Que faire lorsque...

Création d'un scénario en toute simplicité

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



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 "Création d'un scénario". ➡ p.6
- 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".



Création et envoi d'un scénario

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

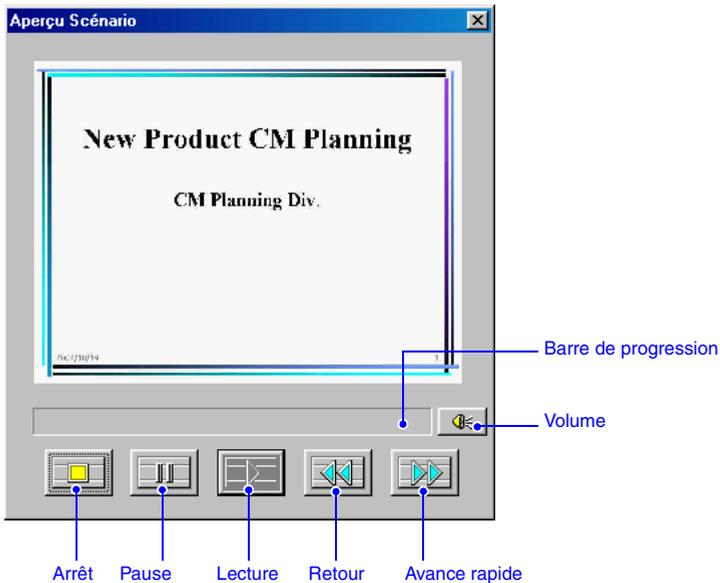
Il est possible de vérifier sur l'ordinateur la manière dont un scénario créé sera projeté à la lecture avec "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP) sur un projecteur. Tous les éléments structurels du scénario tels que les graphiques, les animations, la musique de fond, etc., seront lus.

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 Pause Lecture Retour Avance rapide



Création et envoi d'un scénario

 Arrêt	Arrête la lecture et revient à la première diapositive.
 Pause	Arrête provisoirement les diapositives quand le scénario est réglé sur "Automatiquement".
 Lecture	Démarre l'aperçu du scénario. De plus, redémarre des scénarios arrêtés ou en pause. L'affichage de la diapositive suivante a lieu quand le comportement du scénario est réglé sur "Cliquer avec la souris".
 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.

- 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.

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. :

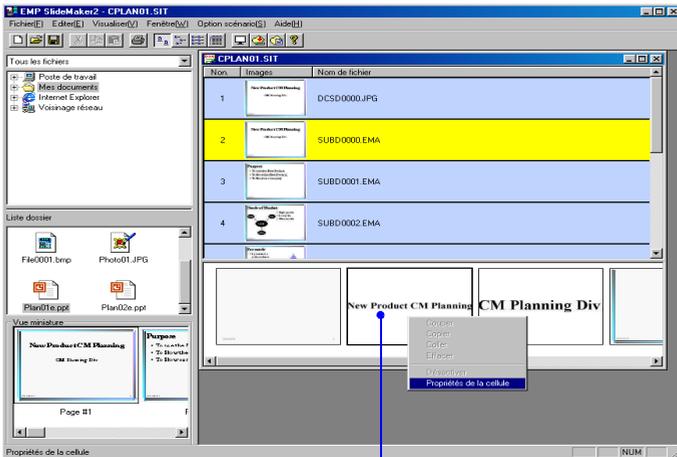
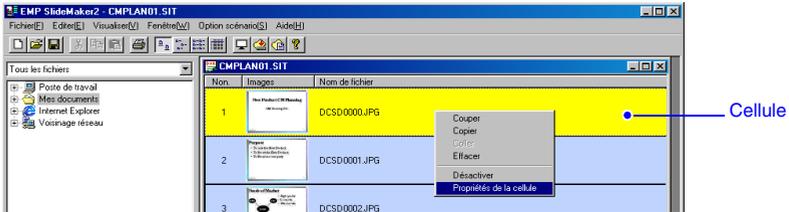
Inclut des fichiers pour les animations prédéfinies dans PowerPoint afin de produire une meilleure animation lors de la lecture du scénario. Pour définir des animations dans des diapositives PowerPoint, nous conseillons donc de le faire dans PowerPoint. Utilisez la méthode décrite ici pour définir une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



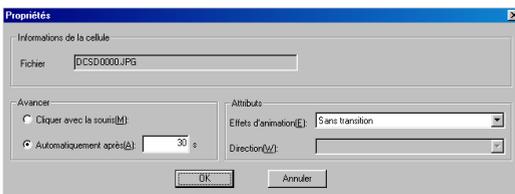
Création et envoi d'un scénario

- 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".



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



Création et envoi d'un scénario

Avancer	Vous pouvez définir une durée de transition entre 0 et 1800 secondes lorsque "Automatiquement" est sélectionné. En "Cliquer avec la souris", passez d'un écran à l'autre en cours de projection en appuyant sur les touches [Page down] ou [Page up] de la télécommande.
Effets d'animation	Sélectionne les effets lors du passage d'un écran à un 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.

Fichiers pouvant être projetés par "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)	21
Utilisation de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)...	22
• Démarrage de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)	22
• Fermeture de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)	23
• Utilisation de base de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP).....	24
• Utilisation d'Easy Menu (Mode guide)	25
• Utilisation du mode rapide	27
• Rotation de l'image	28
Projection de scénarios	29
• Lecture d'un scénario	29
• Opérations possibles pendant la présentation	30
• Modification d'un scénario	31
Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film.....	34
• Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film.....	34
• Lecture ordonnée de tous les fichiers graphiques et film d'un dossier (diaporama).....	35
Définition des conditions d'affichage et du mode d'utilisation	37

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 1024 × 768.
Film	.mpg	MPEG2-PS. Si la taille du film excède 720 × 480 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. En fonction du contenu, l'écran ou le son peuvent être perturbés.
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. Ce chapitre explique comment utiliser "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP).

Démarrage de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)

Démarrez "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP) comme suit :

- 1** Insérez la carte mémoire dans le logement pour carte du projecteur.
- 2** Appuyez sur la touche [Power] de la télécommande pour mettre le projecteur sous tension.
- 3** Appuyez plusieurs fois sur le bouton [Comp/EasyMP] de la télécommande jusqu'à ce que "EasyMP" apparaisse en haut à droite de l'image.
"CardPlayer" (la visionneuse EasyMP) démarre et affiche le contenu de la carte mémoire.



Utilisation de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)

N.B. :

- Pour arrêter la lecture, appuyez sur la touche [ESC].
- S'il y a un scénario en "Exécution Auto" dans la carte mémoire, ce scénario aura la priorité et sera lu en premier.
- Si la carte mémoire n'est pas insérée dans le logement pour carte du projecteur, l'écran suivant apparaît. Si la carte mémoire est installée dans son logement, l'écran présenté à l'étape 3 disparaît.



- En fonction du fichier JPEG, il se peut que certaines imagerie n'apparaissent pas. Dans ce cas, une icône fichier apparaît.

Fermeture de CardPlayer (la visionneuse EasyMP)

- 1 Appuyez sur la touche [▲] [▼] [◀] [▶] de la télécommande et alignez le curseur sur le bouton "EJECT" à l'écran.



Utilisation de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)

- 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.

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 le bouton [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 et du mode d'utilisation" pour paramétrer le mode d'utilisation. 🖱️ p.37

Reportez-vous à la rubrique "Utilisation du mode rapide" pour des explications sur le mode rapide. 🖱️ p.27



Utilisation de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)

Utilisation d'Easy Menu (Mode guide)

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

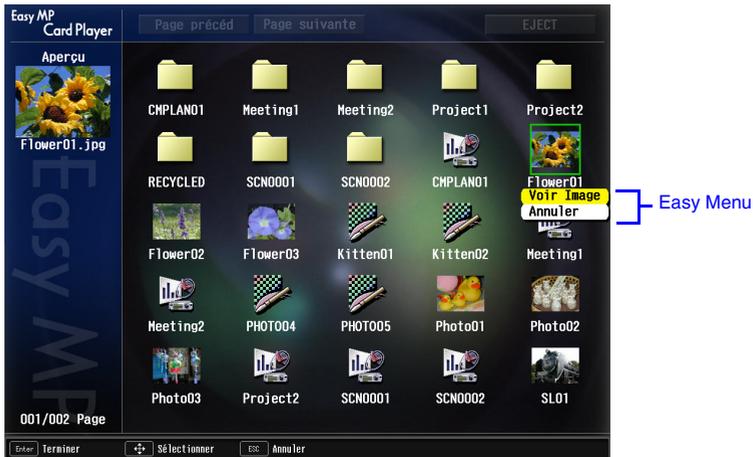
- 1 Appuyez sur les touches [▲], [▼] [◀] ou [▶] de la télécommande pour placer le curseur sur le fichier ou le dossier auquel vous souhaitez accéder.

Si tous les fichiers ou dossiers n'apparaissent pas sur l'écran actuellement affiché, appuyez sur la touche [Page Down] 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 [Page up] de la télécommande ou placez le curseur sur le bouton "Page précédé" et appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.



Utilisation de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)

- 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.27

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

Lorsqu'un scénario est sélectionné

Voir Scénario	Lit le scénario. 🖱 p.29
Mod.Scénario	Affiche l'écran de modification du scénario. 🖱 p.31
Annuler	Ferme Easy Menu sans rien faire.

Lorsqu'un fichier graphique est sélectionné

Voir Image	Lit le fichier graphique. 🖱 p.34
Annuler	Ferme Easy Menu sans rien faire.

Lorsqu'un fichier film est sélectionné

Lire film	Lit le film. 🖱 p.34
Annuler	Ferme Easy Menu sans rien faire.



Utilisation de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)

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.35 Les scénarios ne peuvent pas être lus correctement lors de la reproduction du diaporama. Si vous souhaitez lire un scénario, sélectionnez le fichier de scénario et cliquez sur "Voir Scénario".
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.37
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: Voir
[ESC]	Affiche Easy Menu

Scénario en cours d'édition

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



Utilisation de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP)

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.

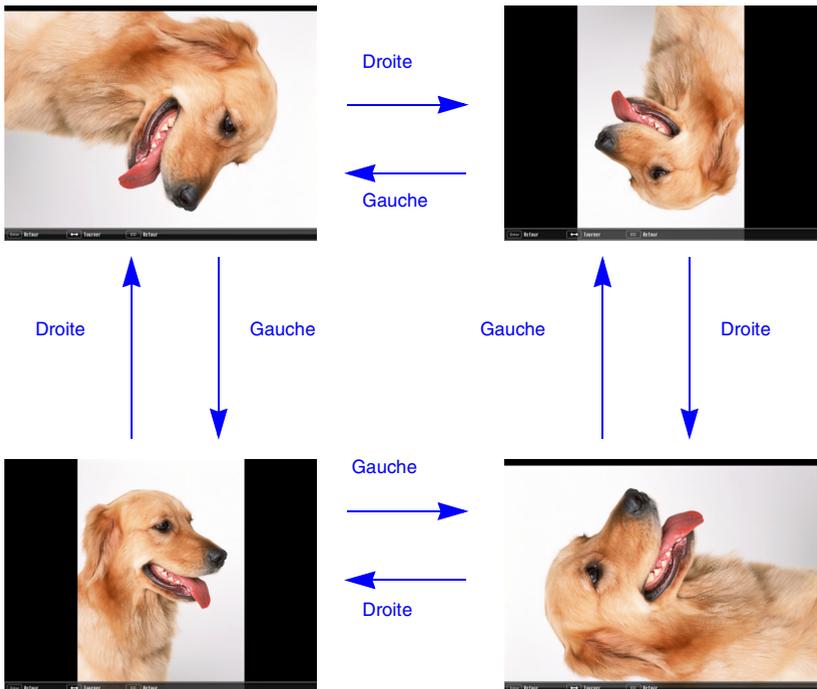
1 Reproduction d'images ou de scénarios au format JPEG, ou exécution d'un diaporama.

Pour la reproduction d'images au format JPEG, ☛ "Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film" p.34.

Pour la lecture de scénarios, ☛ "Projection de scénarios" p.29.

Pour les diaporamas, ☛ "Lecture ordonnée de tous les fichiers graphiques et film d'un dossier (diaporama)" p.35.

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.12

N.B. :

Le scénario peut avoir été paramétré en exécution automatique ou lecture continue. 🖱️ p.12

- 1 Démarrez "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP). 🖱️ p.22
Le contenu de la carte mémoire insérée est affiché.
- 2 Appuyez sur les touches [▲] [▼] [◀] [▶] 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 les touches [▲] et [▼], sélectionnez "Voir Scénario" et appuyez sur la touche [Enter].



Mode rapide : appuyez sur la touche [Enter].



4 Lit le scénario. Si "Avancer" est réglée 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 réglée 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.31

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 [Page down]. Revenez à l'écran précédent en appuyant sur [Page up].
Arrêter de 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 à la rubrique "Gel d'image (Freeze)", "Pause A/V (A/V Mute)" et "Zoom électronique/loupe (E-Zoom)" du *Guide de l'utilisateur EMP-735*.

- Gel d'image (Freeze) • Pause A/V (A/V Mute)
- Zoom électronique/loupe (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.

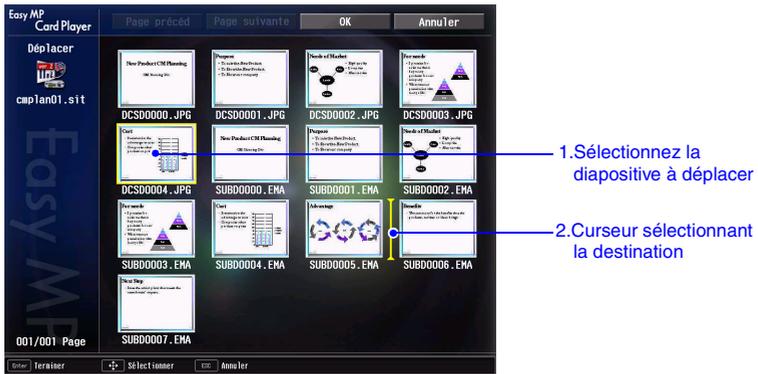
- 1** Appuyez sur les touches [▲], [▼] [◀] et [▶] de la télécommande pour placer le curseur sur le scénario à modifier.
- 2** Appuyez sur les touches suivantes de la télécommande en fonction du mode utilisé.
 - Mode guide : appuyez sur la touche [Enter] pour afficher Easy Menu. Sélectionnez "Mod.Scénario" 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].



Projection de scénarios

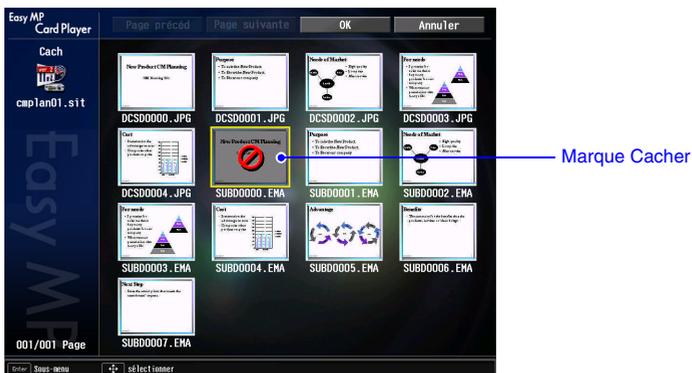
- 5 Placez le curseur sur la destination et appuyez sur la touche [Enter] de la télécommande.



- 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].



Projection de scénarios

7 Pour quitter la modification d'un scénario, appuyez sur la touche [▲] de la télécommande, placez le curseur sur le bouton "OK" et 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.



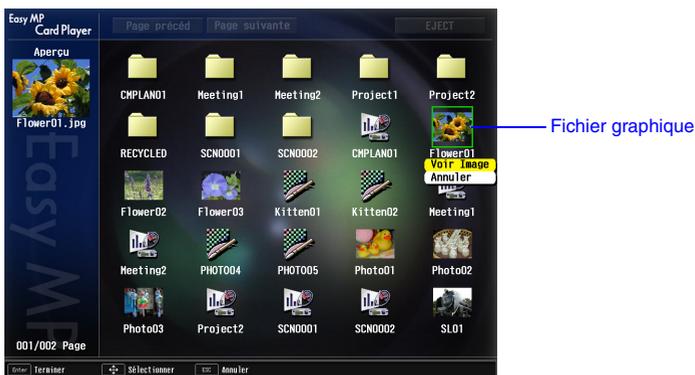
Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film

Avec la fonction "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP), il y a deux manières d'afficher les images enregistrées dans la carte mémoire.

- 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.
- 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.

Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film

- 1** Démarrez "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP). ➡ p.22
Le contenu de la carte mémoire est affiché.
- 2** Appuyez sur les touches [▲], [▼] [◀] et [▶] 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].



Mode rapide : appuyez sur la touche [Enter].



Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film

- 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.



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.37

- 1 Démarrez "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP). 🗨️ p.22
Le contenu de la carte mémoire est affiché.
- 2 Appuyez sur les touches [▲], [▼] [◀] et [▶] pour placer le curseur sur le dossier du diaporama à exécuter.



Lecture de fichiers graphiques et de fichiers film**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.37

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.30



Définition des conditions d'affichage et du mode d'utilisation

Vous pouvez définir les conditions d'affichage et le mode d'utilisation pour la lecture d'un diaporama. Les conditions d'affichage paramétrables sont les suivantes : Lecture continue, Fréq. défilement, Ordre d'affichage, Effet et Changement de mode.

- 1** Appuyez sur les touches [▲], [▼] [◀] ou [▶] 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.



Définition des conditions d'affichage et du mode d'utilisation

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 [Page Down] 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	Change le mode d'utilisation de "CardPlayer" (la visionneuse EasyMP). Le réglage initial est "Mode guide". Reportez-vous à la rubrique "Utilisation d'Easy Menu (Mode guide)" (☛ p.25) pour des explications sur le "mode guide". Reportez-vous à la rubrique "Utilisation du mode rapide" (☛ p.27) pour des explications sur le "mode rapide".

- 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	40
• Modification des paramètres avec un navigateur Web (EasyWeb)	40
• Affichage de la page de configuration.....	41
• Configuration du projecteur.....	42
• Contrôle du projecteur	43
• Surveillance et contrôle avec le EMP Monitor	44
• Utilisation de la fonction de notification du courrier pour signaler les problèmes.....	51
• Fonction de notification de courrier	51
• En cas d'envoi d'une notification de problème par courrier	51
• Gestion SNMP.....	53

Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

Lorsqu'un ordinateur et le projecteur sont raccordés par un réseau sans fil ou par un réseau câblé, il est possible de changer et de gérer les paramètres de projecteur suivants à partir de l'ordinateur via le réseau.

- Paramétrage des fonctions réseau et contrôle du projecteur à l'aide d'un navigateur Web.
- 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.

N.B. :

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

Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

Affichage de la page de configuration

Affichez la page du navigateur pour la configuration et le contrôle en utilisant l'une des deux procédures suivantes :

Utilisation des outils de EMP NS Connection

- 1 Connecte un ordinateur au projecteur en mode connexion facile ou en mode point d'accès. Reportez-vous à la rubrique "Connexion en Mode de connexion facile" et "Connexion en Mode point d'accès" du *Guide de mise en route EasyMP*.
- 2 Cliquez sur l'icône "URL pour projecteur" dans la barre d'outils de EMP NS Connection.
L'écran de saisie du mot de passe apparaît.



- 3 Saisissez le mot de passe, puis cliquez sur "OK". Si aucun mot de passe n'a été défini, cliquez sur "OK" sans le saisir.
Reportez-vous au: Guide de mise en route EasyMP Mot-clé WEB
Le navigateur Web s'exécute et EasyWeb apparaît.

The screenshot shows the EasyMP web interface with the following sections:

- Configuration du projecteur:** This section includes various settings for the projector, such as:
 - Video: Vidéo, Vidéo
 - Audio: Audio, Audio
 - Régler: Régler, Régler, Avancé
 - À Propos: À Propos, À Propos
 - Reseau: Paramètres de base, Paramétrage du réseau local (sans fil), Réseau
 - Other settings: Pos. écran, Alignement, Synch, Luminosité, Contraste, Netteté, Mode couleur (Normal), Signal entrée (Ordinateur).
- Contrôle du projecteur:** This section includes control buttons and indicators:
 - EasyRemote
 - Ordinateur/EasyMP
 - S-Vidéo/Vidéo
 - Qd
 - Power.AUX
 - Alimentation



Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

Saisie de l'adresse IP du projecteur

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

- 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.

- Enregistrement du logo d'un utilisateur dans le menu "Logo utili."
- "Avancé" - "Langue", "Link21L"
- "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*



Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

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

Le contrôle du projecteur utilise EasyRemote qui figure au bas de EasyWeb.



Les fonctions de chaque icône sont expliquées ci-dessous.

Ordinateur/ EasyMP	Alterne entre les images du port Computer/Component Video et l'écran EasyMP.
S-Vidéo/ Vidéo	Change le signal source d'entrée du port S-Video vers le port Video.
Gel	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.
Pause A/V	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.
Alimentation	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 "Avancé" du menu Configuration du projecteur même si le projecteur est en mode attente (lorsque l'appareil est hors tension).

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.

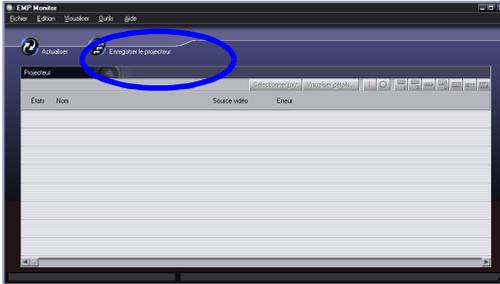
- 1** Sous Windows, sélectionnez "Démarrer" - "Programmes" (ou "Tous les programmes") - "Projecteur EPSON" - "EMP Monitor".

Le EMP monitor démarre.

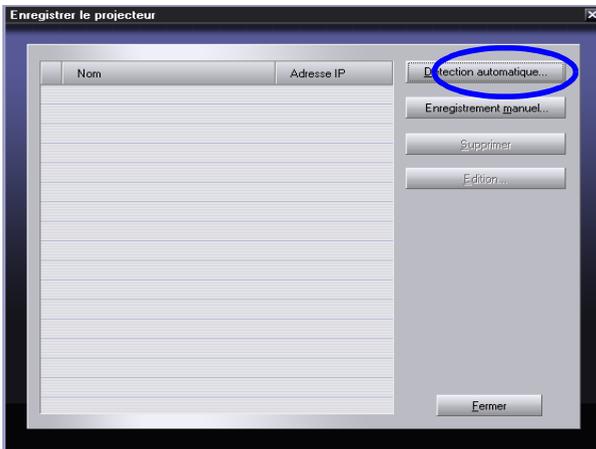


Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

- 2** Cliquez sur le bouton "Enregistrer le projecteur" lors du premier démarrage après avoir installé le 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.



Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

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.

Enregistrement manuel du projecteur

Nom de projecteur: PROJECTOR01

Adresse IP: 169 254 10 176

Confirmer

Ajouter Annuler

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

Détection automatique du projecteur

Nom	Adresse IP
PROJECTOR01	169.254.10.176
PROJECTOR02	169.254.10.177
PROJECTOR03	169.254.10.178
Room201	169.254.207.64
Room202	169.254.207.65
Room301	169.254.207.66
Room302	169.254.207.67
Room303	169.254.207.68
Room401	169.254.207.69

Ajouter

Fermer

Nom du projecteur sélectionné

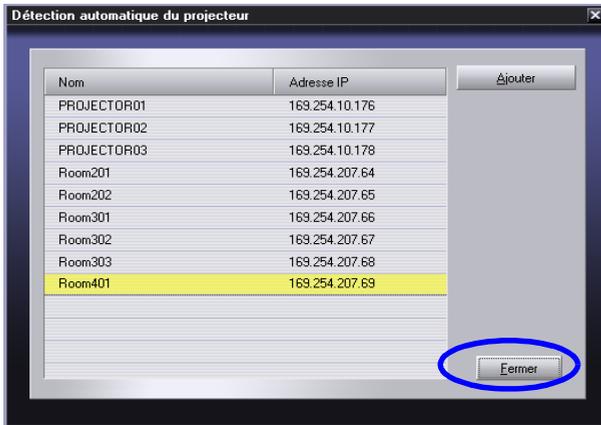
- 5** Passez à l'étape 4 s'il y a d'autres projecteurs à surveiller.



Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

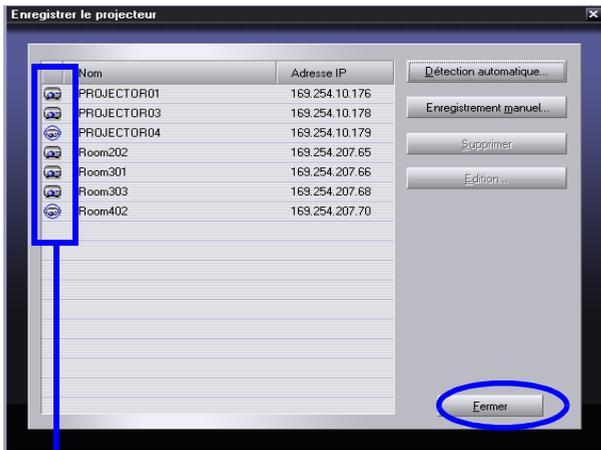
- 6** Ajoutez tous les projecteurs à surveiller, puis cliquez sur le bouton "Fermer".

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



- 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".



 : Projecteurs enregistrés avec la fonction Enregistrement manuel

 : Projecteurs enregistrés avec la fonction Détection automatique



Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

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. Vous ne pouvez pas utiliser le bouton "Edition" pour des 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.

Etat	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 du projecteur	Affiche le nom des projecteurs.	



Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

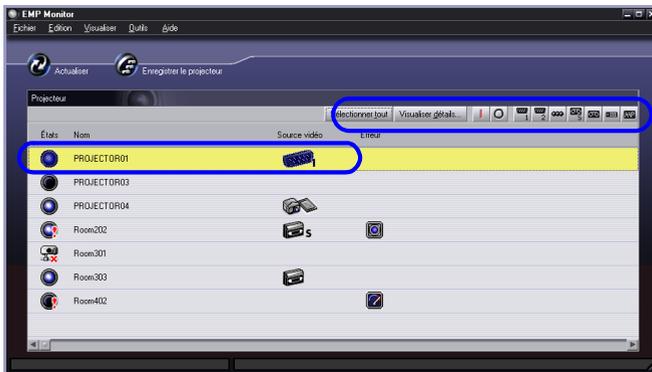
Source vidéo	Affiche la source vidéo sélectionnée.	
		Ordinateur, Vidéo en composantes
		S-vidéo
		Vidéo
		EasyMP
Erreur	En cas d'erreur sur un projecteur, l'état est affiché sous la forme d'une des icônes suivantes.	
		<p>Avertissement relatif au grillage de la lampe Remplacez la lampe. Reportez-vous à la rubrique  "Annexes - Remplacement de la lampe" du <i>Guide de l'utilisateur EMP-735</i>.</p>
	Refroidissement à grande vitesse en cours	
	Problème de lampe	
	Température interne élevée (surchauffe)	
	Problème interne	
	Reportez-vous à la rubrique "Dépannage" du <i>Guide de l'utilisateur EMP-735</i> pour pallier aux problèmes.	
	Erreur de ventilateur	
	Erreur de capteur de température	
	 "En cas de problème" du <i>Guide de l'utilisateur</i> pour pallier aux problèmes.	



Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

9 Il est possible de mettre le projecteur sous/hors tension et d'alterner les sources 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	Le signal vidéo passe à l'ordinateur ou à un Composant vidéo.
 S-Vidéo	Passé le signal vidéo vers S-Vidéo.
 Vidéo	Passé le signal vidéo vers Vidéo composite.
 EasyMP	Passé le signal vidéo 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



Réglage, surveillance et contrôle depuis un ordinateur

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	 "En cas de problème" 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	
No-signal	Pas de Signal	Pas de signal vidéo envoyé vers le projecteur. Vérifiez l'état de la connexion ou vérifiez si la source du signal est sous tension.

*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 réseau, un administrateur réseau par exemple.*
- *La fonction de gestion SNMP peut uniquement être utilisée lorsque le projecteur et l'ordinateur sont connectés par un réseau sans fil en Mode point d'accès. Elle ne peut pas être utilisée sur un réseau sans fil en Mode Connexion facile (mode AdHoc).*

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.

Copyright © 2003 by SEIKO EPSON CORPORATION

