EPSON
EXCEED YOUR VISION

EasyMP™ Guide d'utilisation

Multimedia Projector

EB-G5350
EB-G5150

Table des matières

Synthèse d'EasyMP 4
Installation du logiciel 5
Logiciels fournis 5
Installation 5

Connexion au moyen d'EMP NS Connection

Présentation d'EMP NS Connection 8
Les deux modes de connexion et leurs fonctions principales 8
Procédure de connexion en mode Connexion avancée 9
Préparation de la connexion 10
Préparation de l'ordinateur 10
Préparation du projecteur 10
Connexion du projecteur à un réseau et projection 11
Utilisation du projecteur 11
Utilisation de l'ordinateur 11
Utilisation de la fenêtre de connexion 12
Utilisation de la barre d'outils 14

Fonctions pratiques d'EMP NS Connection

Projection d'un Diaporama PowerPoint (mode Présentation) 18
Projection de films depuis un ordinateur (Mode d'envoi de film) 19
Types de fichiers pris en charge 19
Lecture d'un film 19
Utilisation de la fonction d'affichage sur écrans multiples 21
Exemple d'ajustement d'un écran virtuel 21
Procédure préalable à l'utilisation de la fonction d'affichage sur écrans multiples 22
Réglage de l'écran virtuel 22
Attribution de l'image à projeter 28
L'image attribuée est projetée 29

Connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent

Connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent 32
Recherche en spécifiant l'adresse IP et le nom du projecteur ("Mode Connexion avancée" seulement). 33
Effectuer une recherche avec un profil 34
Création d'un profil 34
Recherche en spécifiant un profil 36
Gestion d'un profil 37

Configuration du fonctionnement d'EMP NS Connection

Utilisation des options configurées 40
Onglet Paramètres généraux 40
Onglet Régler les Performances 41

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

Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web) 43
Affichage de la fonction Contrôle Web 43
Configuration du projecteur 43
Utilisation de la fonction Notification courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement 44
Gestion utilisant SNMP 45

Présentations à l'aide de PC Free

Fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free, et enregistrement 47
Caractéristique des fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free 47
Copie ou suppression de fichiers d'une carte SD via le réseau 48
Exemples de PC Free 50
Fonctions de base de PC Free 51
Démarrage et fermeture de PC Free 51
Fonctions de base de PC Free 54
Rotation de l'image 55
Projection de scénarios 56
Création et modification d'un scénario 56
Lecture d'un scénario 57
Opérations possibles pendant la présentation 57
Projection de fichiers d'image ou de film 58
Projection d'images et de films 58
Projection de tous les fichiers d'image et de film d'un dossier en séquence (Diaporama) 59
Définition des conditions d'affichage des fichiers d'image et de film et du mode de fonctionnement 60

Préparation d'un scénario (À l'aide d'EMP SlideMaker2)

Scénario : Synthèse 62
Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios 63
Conversion d'un fichier PowerPoint en scénario.....64
Conversion de tous les fichiers en une seule opération, sans démarrer SlideMaker2 65
Démarrage de SlideMaker2 et conversion des fichiers 67
Réglage des propriétés d'un scénario.....67
Inclusion de fichiers PowerPoint dans un scénario.....69
Inclusion de fichiers d'image et de film dans des scénarios 73
Modification d'un scénario.....74
Envoi de scénarios.....75
Situations spéciales 77
Consultation de l'état d'un scénario de projection depuis un ordinateur 77
Définition des animations 78
Définition de l'animation des diapositives 78

Annexe

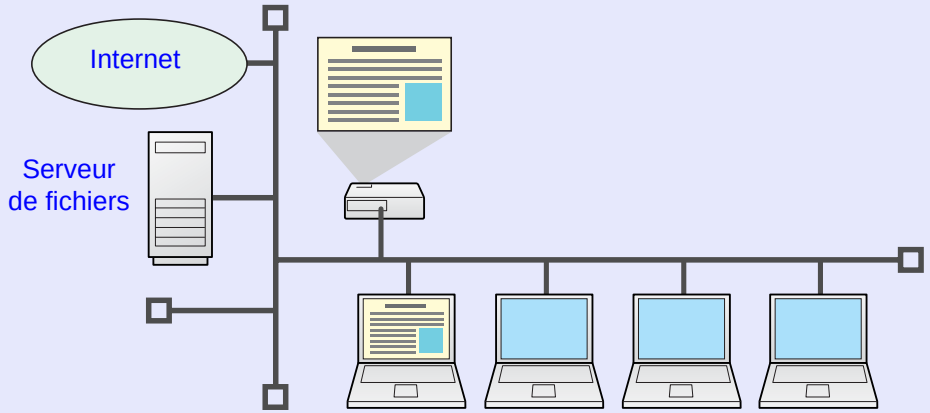
Limitations de la connexion 81
Résolutions prises en charge.....81
Couleur d'affichage 81
Nombre de connexions 81
Divers.....81
Utilisation de Windows Vista 82
Dépannage 83
Glossaire 92

Synthèse d'EasyMP

Les fonctions suivantes d'EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation) vous aideront à réaliser des présentations et des réunions efficaces et variées.

Connexion du projecteur à un ordinateur via un réseau et projection (EMP NS Connection)

Vous pouvez organiser des réunions et des présentations efficaces en connectant le projecteur à un réseau.



■ Aucun préparatif préalable requis

Comme vous pouvez projeter des données stockées sur un serveur de fichiers partagé ou sur votre ordinateur de bureau à partir de la salle de conférence, il n'est pas nécessaire d'effectuer de copie des données à l'avance.

■ Évolution en douceur

Si le projecteur est connecté à un réseau, vous pouvez le partager avec plusieurs ordinateurs du réseau. Lorsque vous projetez des données à partir de différents ordinateurs au cours d'une réunion ou d'une présentation, vous pouvez avancer en douceur, sans devoir permuter le câble de signal entre chaque ordinateur.
Même si le projecteur et l'ordinateur sont séparés par une grande distance, cela ne pose aucun problème.

■ Diverses fonctions de transfert d'écran

- Fonction de distribution ☛ p.9
- Fonction de commutation ☛ p.9
- Ecrans multiples ☛ p.21
- Mode d'envoi de film ☛ p.19
- Mode Présentation ☛ p.18

■ Surveillance, configuration et contrôle du projecteur depuis un emplacement distant

Les fonctions suivantes, très pratiques, permettent de gérer collectivement des projecteurs dans différentes salles de conférence.

- Surveillance et détection de problèmes à partir de SNMP Manager sur le réseau ☛ p.45
- Réception d'une notification par courrier électronique si un problème survient ☛ p.44
- Configuration et contrôle du projecteur à l'aide d'un navigateur web standard ☛ p.43

Projection d'images depuis votre ordinateur à l'aide de la fonction "Projecteur réseau" de Windows Vista

Sous Windows Vista, vous pouvez utiliser la fonctionnalité standard "Projecteur réseau" pour connecter le projecteur à un ordinateur par l'intermédiaire d'un réseau, puis effectuer une projection. Vous pouvez ainsi effectuer des présentations via le réseau en employant une fonction standard du système d'exploitation, sans devoir installer de logiciel spécial. ☛ *Guide de l'utilisateur* "Projecteur réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)"

Projection directe à partir d'une carte SD et d'un périphérique USB (PC Free)

Vous pouvez effectuer des présentations en employant une carte SD, un appareil photo numérique USB compatible ou un disque dur. En connectant un support de mémoire USB au projecteur, vous pouvez projeter directement des images JPEG, des films et des scénarios stockés sur une carte SD ou sur un périphérique USB.
☛ p.46

Connexion d'un câble USB à votre ordinateur et projection d'images à partir de l'écran de l'ordinateur (USB Display)

Vous pouvez projeter des images depuis un ordinateur Windows en connectant celui-ci au projecteur à l'aide d'un câble USB disponible dans le commerce.
☛ *Guide de l'utilisateur* "Connexion à l'aide d'un câble USB et projection (USB Display, EB-G5350/G5150 uniquement)"

Installation du logiciel

Pour pouvoir utiliser les fonctions d'EasyMP, installez le logiciel sur votre ordinateur, à partir du CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" fourni.

Logiciels fournis

Les logiciels suivants figurent sur le CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" :

- EMP NS Connection
  Logiciel permettant l'envoi d'images affichées à l'écran d'un ordinateur à un projecteur connecté via le réseau.
- EMP SlideMaker2
  Logiciel permettant de convertir des fichiers PowerPoint en fichiers de scénario pouvant être projetés directement avec PC Free.
  Seules les diapositives requises sont extraites et triées, sans modification du fichier PowerPoint d'origine. Vous pouvez insérer des fichiers graphiques et des animations pendant la projection.
- EMP Monitor
  Logiciel qui présente l'état actuel des projecteurs Epson connectés au réseau et qui permet de surveiller et de contrôler ces projecteurs. Vous pouvez gérer plusieurs projecteurs en même temps à l'aide d'EMP Monitor.

Installation

Vérifiez les points suivants avant de lancer l'installation.

- Si l'ordinateur que vous utilisez tourne sous Windows XP, Vista ou 2000, vous devez être connecté en tant qu'administrateur pour pouvoir effectuer l'installation.
- Fermez toutes les applications en cours d'exécution avant de lancer l'installation.
- Veillez à bien utiliser EMP NS Connection Version 2.4. Si vous employez une version plus ancienne, il se pourrait qu'elle soit impossible de se connecter correctement au projecteur. Installez EMP NS Connection Version 2.4 à partir du CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" fourni avec votre projecteur.

Procédure

Sous Windows

1. **Mettez votre PC sous tension.**
2. **Insérez le CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" dans l'ordinateur.**
   Le programme d'installation démarre automatiquement.
3. **Cliquez sur "Installation facile".**
   Pour sélectionner des logiciels spécifiques et les installer, choisissez "Installation personnalisée". Pour modifier la langue dans laquelle le logiciel s'affiche, cliquez sur "Sélectionner une langue".
4. **Activez les cases à cocher des applications à installer, puis cliquez sur "Installer".**

5 **Lorsque la fenêtre Contrat de licence s'affiche, cliquez sur "Oui".**

6 **Lorsque l'écran "Ajouter-Supprimer EPSON Virtual Display" s'affiche, cliquez sur "OK".**

EPSON Virtual Display doit être installé pour que vous puissiez utiliser la fonction d'affichage sur écrans multiples. Si vous ne voulez pas l'installer pour l'instant, vous pourrez le faire plus tard.
☛ p.22

7 **Cliquez sur "Quitter" pour terminer l'installation.**

Lorsque des logiciels tels que "EMP SlideMaker2" et "EMP Monitor" sont sélectionnés, ils sont installés en séquence.

Sur Macintosh

1 **Mettez votre PC sous tension.**

2 **Insérez le CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" dans l'ordinateur.**

3 **Double-cliquez sur l'icône "Installer for Mac OS X" dans la fenêtre "EPSON".**

L'installation débute.

4 **Cliquez sur "Terminer" pour terminer l'installation.**

- *Si l'installation ne démarre pas automatiquement (Windows uniquement) Cliquez sur "Démarrer" - "Exécuter". Dans la boîte de dialogue "Exécuter", entrez la lettre représentant votre lecteur de CD-ROM suivie de ":\\Epsetup.exe", puis cliquez sur le bouton "OK".*
- *Désinstallation*

Sous Windows

Cliquez sur "Démarrer" - "Paramètres" - "Panneau de configuration" - "Ajout/Suppression de programmes" ou "Programmes et fonctionnalités", puis supprimez "EMP NS Connection".

Sur Macintosh

Dans le dossier "Applications", supprimez le dossier "EMP NS Connection".

Connexion au moyen d'EMP NS Connection

Cette section explique comment connecter l'ordinateur et le projecteur, via un réseau, en mode Connexion avancée, ainsi que la procédure de projection d'images depuis l'écran de l'ordinateur.

Présentation d'EMP NS Connection 8

- **Les deux modes de connexion et leurs fonctions principales 8**
  - Mode "Connexion avancée" 8
  - Mode "Connexion rapide" (uniquement si l'unité réseau sans fil en option est installée) 8
  - Fonctions principales 9
- **Procédure de connexion en mode Connexion avancée 9**

Préparation de la connexion 10

- **Préparation de l'ordinateur 10**
  - Sous Windows 10
  - Sur Macintosh 10
- **Préparation du projecteur 10**

Connexion du projecteur à un réseau et projection 11

- **Utilisation du projecteur 11**
- **Utilisation de l'ordinateur 11**
- **Utilisation de la fenêtre de connexion 12**
- **Utilisation de la barre d'outils 14**

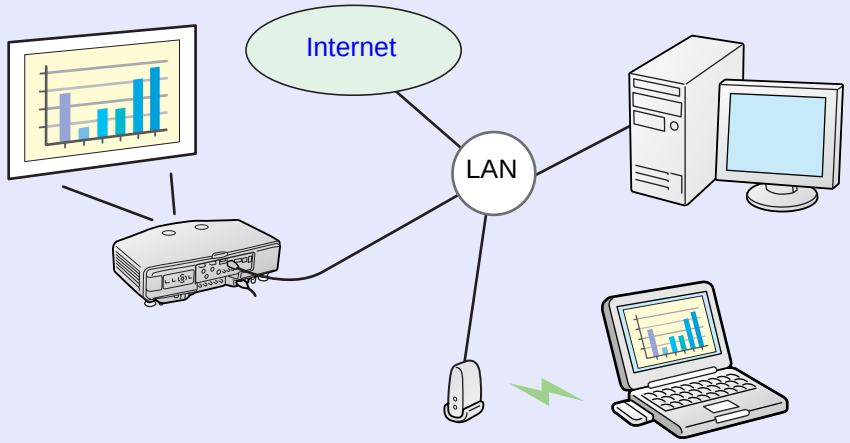
Présentation d'EMP NS Connection

Il existe deux méthodes de connexion du projecteur à un ordinateur via un réseau à l'aide d'EMP NS Connection.

Les deux modes de connexion et leurs fonctions principales

Mode "Connexion avancée"

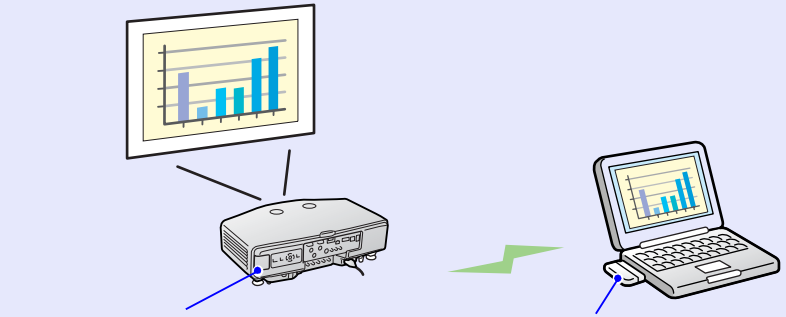
Le mode "Connexion avancée" est une connexion de type infrastructure qui se connecte à un réseau existant par l'intermédiaire d'un câble réseau. Si vous installez l'unité réseau sans fil en option sur le projecteur, vous pouvez vous connecter au réseau par l'intermédiaire d'un point d'accès de LAN sans fil.



- Dans une salle de conférence, vous pouvez ouvrir et projeter un fichier stocké sur un ordinateur ou un serveur de fichiers situé dans une autre pièce.
- Vous pouvez utiliser Internet.
- Vous pouvez surveiller et commander les projecteurs connectés au réseau à partir d'un ordinateur.

Mode "Connexion rapide" (uniquement si l'unité réseau sans fil en option est installée)

Le mode "Connexion rapide" ne peut fonctionner que si vous avez installé l'unité réseau sans fil en option sur le projecteur.
Le mode "Connexion rapide" attribue temporairement le SSID du projecteur à un ordinateur, ce qui crée une connexion ad hoc. Après la déconnexion, il rétablit les paramètres réseau de l'ordinateur.

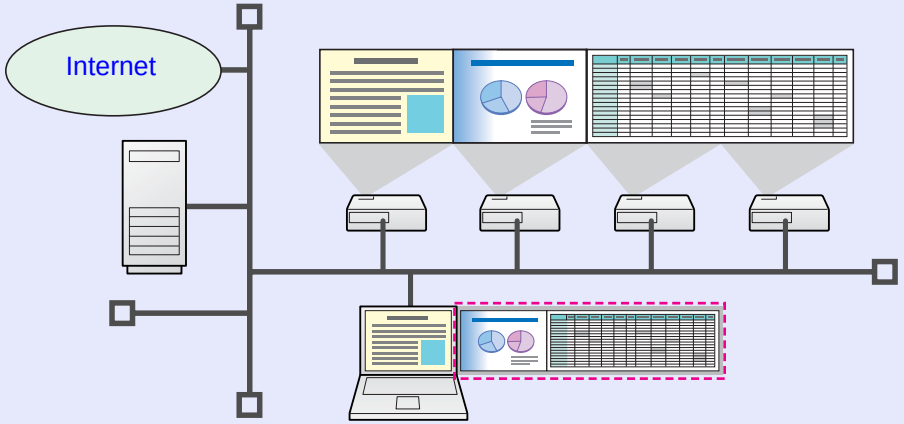


- Vous pouvez aisément vous connecter à un ordinateur et projeter des images depuis celui-ci sans devoir configurer de paramètres réseau.
- Vous pouvez ainsi vous connecter sans câble connecteur, même si le projecteur et l'ordinateur ne sont pas au même endroit.

Fonctions principales

Les fonctions suivantes vous permettront d'organiser aisément des réunions et des présentations.

- Ecrans multiples ☛ p.21
  Vous pouvez projeter des images différentes, depuis un ordinateur, vers quatre projecteurs au maximum, de manière à projeter par exemple des images en mode paysage comme des rapports.



- Transfert de fichier de film (Mode d'envoi de film) ☛ p.19
  Le mode d'envoi de film permet de projeter un film de façon beaucoup plus fluide que lorsqu'il est envoyé d'une application exécutée sur un PC. Comme l'audio est envoyé en même temps que la vidéo, il est inutile de brancher un un câble audio entre l'ordinateur et le projecteur.
- Mode Présentation ☛ p.18
  Cette fonction vous permet de projeter des diaporamas PowerPoint exécutés sur un ordinateur. Vous pouvez donner des présentations élégantes en projetant un écran noir lorsque vous effectuez des préparatifs, lorsqu'aucun diaporama n'est exécuté, etc.
- Fonction de distribution
  L'écran affiché par un ordinateur distant peut l'être simultanément par jusqu'à quatre projecteurs avec SSID correspondant.
- Fonction de commutation
  Si EMP NS Connection est installé sur tous les ordinateurs, la fonction de commutation de réunion permet aux présentateurs de se succéder et de projeter leurs images sans devoir modifier la connexion des câbles.

Procédure de connexion en mode Connexion avancée

Procédez comme suit pour établir une connexion et effectuer une connexion en mode Connexion avancée d'EMP NS Connection. Sur l'illustration suivante, les étapes en bleu clair ne doivent être effectuées que lors de votre première connexion.

Installez EMP NS Connection sur l'ordinateur à connecter. ***☛p.5***

↓

Définissez les réglages réseau sur l'ordinateur et réglez-le en mode de connexion réseau ***☛p.10.***

Normalement, lorsqu'un ordinateur est connecté au réseau et est utilisé, il n'est pas nécessaire de définir les réglages réseau.

↓

Définissez les réglages réseau sur le projecteur et réglez-le en mode de connexion réseau ***☛p.10.***

↓

Connectez le projecteur au réseau par l'intermédiaire d'un câble réseau ***☛Guide de l'utilisateur "Connexion d'un câble LAN".***

↓

Démarrez EMP NS Connection sur l'ordinateur et connectez-vous au projecteur ***☛p.11.***

Préparation de la connexion

Procédez comme suit pour préparer la connexion du projecteur et de l'ordinateur.

Préparation de l'ordinateur

Sous Windows

Définissez les paramètres réseau de l'ordinateur en utilisant les utilitaires fournis avec la carte réseau. Pour plus d'informations sur ces utilitaires, consultez la documentation de votre carte réseau.

Sur Macintosh

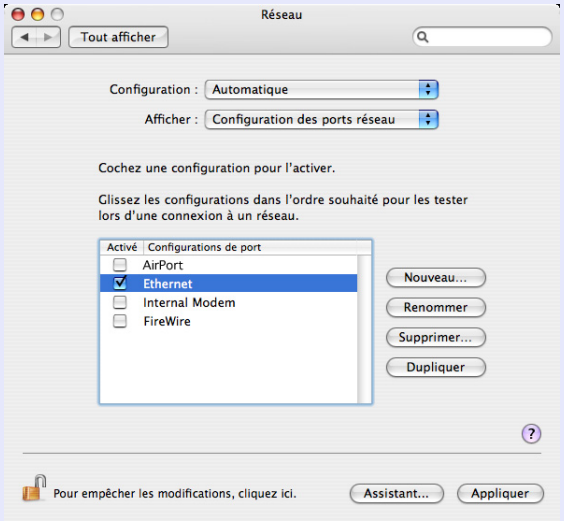
Définissez le port réseau et l'état de communication. Pour plus d'informations sur la définition de l'état de communication, consultez la documentation de votre ordinateur ou de la carte AirPort.

Procédure

1 Dans le menu Apple, choisissez "Préférences système" - "Réseau".

La fenêtre des paramètres réseau s'affiche.

2 Sélectionnez le port utilisé dans "Configurations de port" puis cliquez sur "Appliquer".



3 Fermez la fenêtre.

Préparation du projecteur

Procédure

1 Allumez le projecteur et réglez-le en mode projection.

2 Appuyez sur le bouton [Menu] pour afficher le menu de configuration, puis définissez les réglages réseau.

Pour plus d'information sur les réglages réseau, consultez la documentation du projecteur. ☛ *Guide de l'utilisateur* "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)"

Connexion du projecteur à un réseau et projection

Utilisation du projecteur

Avant d'établir la connexion, réglez le projecteur en mode d'attente de connexion.
Assurez-vous que les réglages réseau du projecteur ont été définis et que le projecteur est connecté à un équipement réseau, comme un concentrateur, à l'aide d'un câble réseau standard.

Procédure

1 Appuyez sur le bouton [⏻] de la télécommande pour allumer l'appareil.

2 Appuyez sur le bouton [[EasyMP]] de la télécommande.

La fenêtre d'attente d'EasyMP s'affiche.

Utilisation de l'ordinateur

Dans les explications suivantes, sauf indication contraire, les captures d'écran correspondent à Windows. Les fenêtres seront similaires sur un Macintosh.

Procédure

1 Démarrez EMP NS Connection.

Sous Windows

Sélectionnez "Démarrer" - "Programmes" (ou "Tous les programmes") - "EPSON Projector" - "EMP NS Connection".

Sur Macintosh

Double-cliquez sur le dossier "Applications" du disque dur où EMP NS Connection est installé, puis double-cliquez sur l'icône EMP NS Connection.

2 Choisissez "Appliquer" puis cliquez sur "OK".

Les résultats de la recherche de projecteurs s'affichent. Pour toujours établir la connexion en mode "Connexion avancée", activez l'option "Définir le mode de connexion sélectionné comme mode par défaut pour les prochaines connexions.".

3 Sélectionnez le projecteur auquel vous voulez vous connecter puis cliquez sur "Connecter".

Si le projecteur auquel vous voulez vous connecter ne figure pas dans les résultats de la recherche, cliquez sur le bouton "Recherche automatique". La recherche prend environ 30 secondes.
Pour plus d'informations sur la fenêtre de connexion, voir "Utilisation de la fenêtre de connexion". ☛ p.12

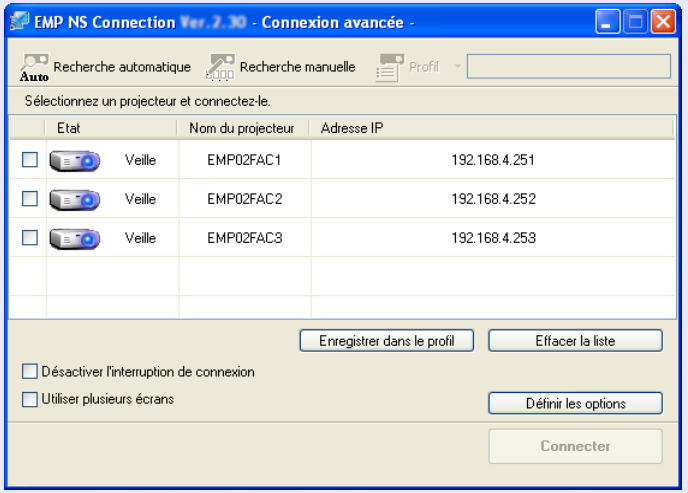
4 **Si la fonction Mot-clé projecteur est activée sur le projecteur, la fenêtre de saisie du mot clé s'affiche. Entrez le mot clé affiché dans la fenêtre d'attente d'EasyMP, puis cliquez sur "OK".**

Lorsque la connexion est établie, l'écran de l'ordinateur est projeté. La barre d'outils d'EMP NS Connection s'affiche sur l'écran de l'ordinateur. Vous pouvez l'utiliser pour manipuler le projecteur, définir des paramètres et couper la connexion réseau.
Pour plus d'informations sur l'utilisation de la barre d'outils, voir "Utilisation de la barre d'outils". ☛ p.14

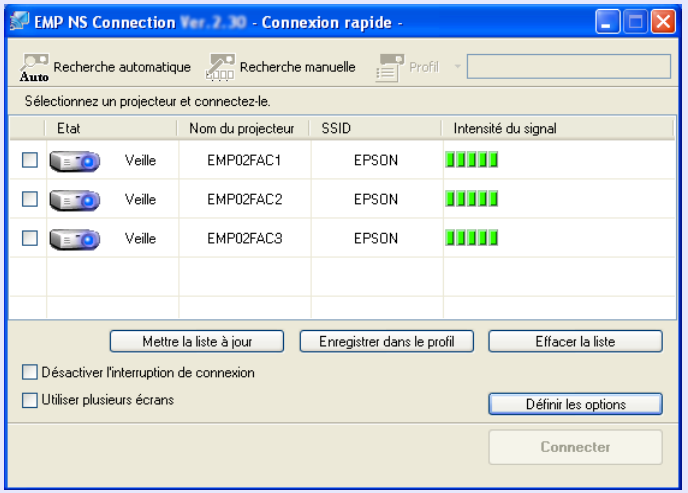
Utilisation de la fenêtre de connexion

Lorsque EMP NS Connection démarre, la fenêtre suivante s'affiche. Le fonctionnement de chaque bouton ou élément de menu est décrit dans le tableau suivant.

Lorsque le système démarre en mode "Connexion avancée".



Lorsque le système démarre en mode "Connexion rapide".



Recherche automatique

En "Connexion avancée", vous pouvez rechercher les projecteurs disponibles sur le réseau auquel l'ordinateur est connecté.
En mode "Connexion rapide", vous pouvez rechercher le projecteur sur la base de son SSID.

Recherche manuelle

En "Connexion avancée", vous pouvez rechercher un projecteur sur la base d'une adresse IP précise ou d'un nom.
En mode "Connexion rapide", vous pouvez rechercher le projecteur en sélectionnant le SSID dans une liste.

Profil

Vous pouvez rechercher un projecteur sur le réseau à l'aide d'un profil enregistré avec "Enregistrer dans le profil". ☛ p.34

Etat

Les six icônes suivantes indiquent l'état des projecteurs détectés.

Veille	Cliquez sur cette icône pour établir la connexion.
Occupé	Cliquez sur cette icône pour établir la connexion. Lorsque vous cliquez sur "Connecter", la connexion de l'ordinateur actuellement connecté est coupée, et votre ordinateur est connecté.
Occupé (Désactiver l'interruption de connexion)	Icône impossible à sélectionner. La fonction "Désactiver l'interruption de connexion" est définie sur l'autre ordinateur et est déjà connectée.
En cours d'utilisation par une autre application	Le menu de configuration du projecteur est ouvert. Vous pouvez le sélectionner après avoir fermé ce menu et relancé la recherche.
Recherche en cours	S'affiche pendant l'exécution des fonctions "Recherche manuelle" ou "Profil".
Introuvable	S'affiche lorsqu'un projecteur est introuvable après l'exécution de la fonction "Recherche manuelle" ou "Profil".

En mode "Connexion rapide", vous ne pouvez sélectionner que les projecteurs possédant le même SSID.

Nom du projecteur

Le nom du projecteur s'affiche.

Adresse IP (mode "Connexion avancée" uniquement)

L'adresse IP du projecteur s'affiche.

SSID (Mode "Connexion rapide" uniquement)

Le SSID du projecteur s'affiche.

Affichage (Lorsque "Utiliser plusieurs écrans" est coché)

Sélectionnez le numéro de l'écran. ☛ p.29

Mettre la liste à jour (Mode "Connexion rapide" uniquement)

Met à jour les zones "Etat" et "Intensité du signal".

Enregistrer dans le profil

Enregistre les résultats d'une recherche de projecteurs sur le réseau en tant que profil. ☛ p.34

Effacer la liste

Supprime toutes les listes de résultats de recherche.

Désactiver l'interruption de connexion

À sélectionner pour éviter que la connexion établie au projecteur sélectionné ne soit interrompue par d'autres ordinateurs.

Utiliser plusieurs écrans

Activez cette option si vous employez la fonction Ecrans multiples. Si vous activez cette option, les boutons "Disposition de l'affichage" et "Propriétés d'affichage" sont affichés dans le bas de l'écran. ☛ p.21

Définir les options

Vous pouvez définir des options générales, comme le mode de traitement au démarrage d'EMP NS Connection. Pour plus d'informations sur les paramètres facultatifs, voir ☛ p.40

Connecter

Etablit la connexion au projecteur sélectionné dans la liste des résultats de la recherche. Lorsqu'une connexion est établie avec un projecteur, une barre d'outils s'affiche.

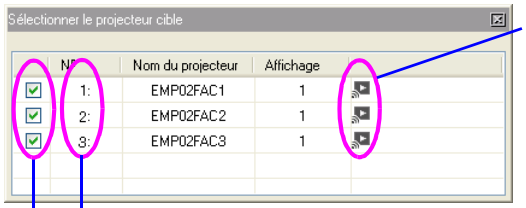
Utilisation de la barre d'outils

La barre d'outils s'affiche sur l'écran de l'ordinateur une fois qu'EMP NS Connection est lancé et que la connexion avec le projecteur est établie. Vous pouvez utiliser cette barre d'outils pour commander le projecteur et définir ses réglages.

Sélectionner le projecteur cible

Permet de limiter le projecteur commandé depuis la barre d'outils en cas de projection depuis plusieurs projecteurs, via la fonction de distribution ou la fonction Ecrans multiples. L'indication sous l'icône montre que le projecteur peut être contrôlé.
"TOUT" signale que tous les projecteurs connectés peuvent être commandés.
Par exemple, lorsque "1, 3" est affiché, les projecteurs n°1 et n°3 peuvent être commandés.

Cliquez sur ALL pour afficher la fenêtre suivante.



Arrêter

Arrête la projection lorsque le système est connecté au projecteur. Un écran noir est projeté pendant l'arrêt de la projection. La lecture audio n'est pas interrompue. Pour l'arrêter, ou pour afficher un logo enregistré par l'utilisateur alors que la projection est arrêtée, utilisez la fonction pause A/V.

Afficher

Annule l'arrêt ou la pause de la projection.

Pause

Interrompt les images projetées pendant la connexion au projecteur. La lecture audio n'est pas interrompue.

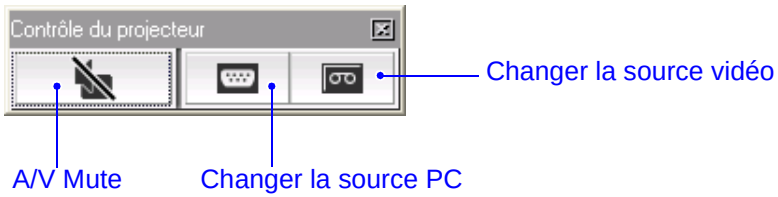
Mode Présentation

Chaque clic sur cette icône permet de basculer entre l'activation et la désactivation du mode Présentation. ☛ p.18

Contrôle du projecteur

Lorsque le projecteur est connecté au réseau, ses fonctions "A/V Mute", "Changer la source PC" et "Changer la source vidéo" peuvent être commandées aussi bien à partir de la télécommande qu'à partir du panneau de fonctionnement du projecteur.

Cliquez sur pour afficher la barre d'outils suivante.



A/V Mute

Même fonction que le bouton [A/V Mute] de la télécommande. ☛ *Guide de l'utilisateur* "Télécommande"

Changer la source PC

Cliquez pour modifier la source d'entrée dans l'ordre suivant : port d'entrée Ordinateur1, port d'entrée Ordinateur2, port d'entrée BNC, EasyMP.

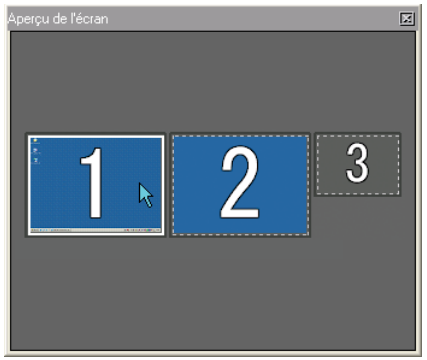
Changer la source vidéo

Cliquez pour modifier la source d'entrée dans l'ordre suivant : port d'entrée S-Vidéo, port d'entrée Vidéo1, port d'entrée Vidéo2, port d'entrée HDMI. Le port d'entrée S-Vidéo n'est pas activé si le câble n'est pas branché.

Aperçu de l'écran

Affiche l'écran d'aperçu du mode Ecrans multiples.

Un clic sur affiche un aperçu de l'écran tel qu'il apparaîtra avec les réglages que vous avez faits. Un clic sur chaque écran affiche chaque fenêtre d'aperçu en plein écran.



Définir les options

Les performances de transmission lors du transfert des images de l'ordinateur peuvent être ajustées. ☛ p.40

Mode d'envoi de film

Utilisé pour lire immédiatement un fichier de film. ☛ p.19

Déconnecter

Déconnecter

Coupe la connexion à l'ordinateur.

Intensité du signal

Ce témoin s'affiche en cas de connexion en "Mode Connexion rapide ". Lorsque la force du signal augmente, le nombre de témoins allumés augmente également.

Afficher/masquer la barre d'outils

L'affichage de la barre d'outils change comme suit : Il reste tel quel jusqu'aux prochaines modifications.

Complète

Normale

Simple

Fonctions pratiques d'EMP NS Connection

Cette section présente les fonctions qui peuvent être utiles pendant des réunions ou lors de présentations, comme la possibilité d'envoyer un fichier de film directement vers le projecteur où il sera lu ("Mode d'envoi de film") ou la possibilité d'envoyer des images vers plusieurs projecteurs à partir d'un seul ordinateur ("Affichage multi-écrans").

Projection d'un Diaporama PowerPoint (mode Présentation) 18

Projection de films depuis un ordinateur (Mode d'envoi de film) 19

- **Types de fichiers pris en charge 19**
- **Lecture d'un film 19**

Utilisation de la fonction d'affichage sur écrans multiples 21

- **Exemple d'ajustement d'un écran virtuel 21**
- **Procédure préalable à l'utilisation de la fonction d'affichage sur écrans multiples 22**
- **Réglage de l'écran virtuel 22**
  - Activation du pilote d'écran virtuel (Windows uniquement) 22
  - Disposition de l'écran virtuel 23
- **Attribution de l'image à projeter 28**
- **L'image attribuée est projetée 29**

Projection d'un Diaporama PowerPoint (mode Présentation)

En Mode Présentation, lors de l'exécution d'un diaporama PowerPoint sur un ordinateur, seules les images sont affichées. Lorsque vous arrêtez le diaporama, le projecteur affiche un écran noir. Cette fonctionnalité est pratique si vous ne voulez afficher que le Diaporama.
En plus d'être compatible avec PowerPoint, Keynote est compatible avec le Mode Présentation de Macintosh.

Procédure

1. **Si nécessaire, sélectionnez un autre projecteur à commander.** ☛ p.14

2. **Cliquez sur le bouton** **de la barre d'outils.**
   Le mode Présentation est activé.

3. **Lorsque le mode Présentation est activé, cliquez à nouveau sur le bouton** **pour le désactiver.**

Projection de films depuis un ordinateur (Mode d'envoi de film)

En mode d'envoi de film, les fichiers de film peuvent être directement envoyés vers un projecteur.
En conséquence, un film peut être projeté de façon beaucoup plus fluide que lorsqu'il est envoyé d'une application exécutée sur un PC.
De plus, comme l'audio est envoyé en même temps que la vidéo, il est inutile d'avoir un câble audio entre l'ordinateur et le projecteur.
Lorsque vous sélectionnez plusieurs fichiers, ils peuvent être lus plusieurs fois et dans l'ordre.

- ***Le mode d'envoi de film ne marche qu'avec un seul projecteur. Il n'est pas possible de l'appliquer à plusieurs projecteurs.***
- ***En fonction de la méthode de communication et de la réception disponible, il se peut que l'image et le son sautent ou se bloquent.***

Types de fichiers pris en charge

Les types de fichiers pris en charge par le mode d'envoi de film sont listés dans le tableau ci-dessous.

Type de fichier (extension)	Codec vidéo	Codec audio	Qualité d'enregistrement
.mpg*	MPEG2	MPEG1 Layer1/2 Il est impossible d'effectuer la lecture des formats PCM linéaire et audio AC-3. Le contenu MPEG sans son peut être lu.	Vitesse d'image maximale : 30 ips Résolution maximale : 720 × 576
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

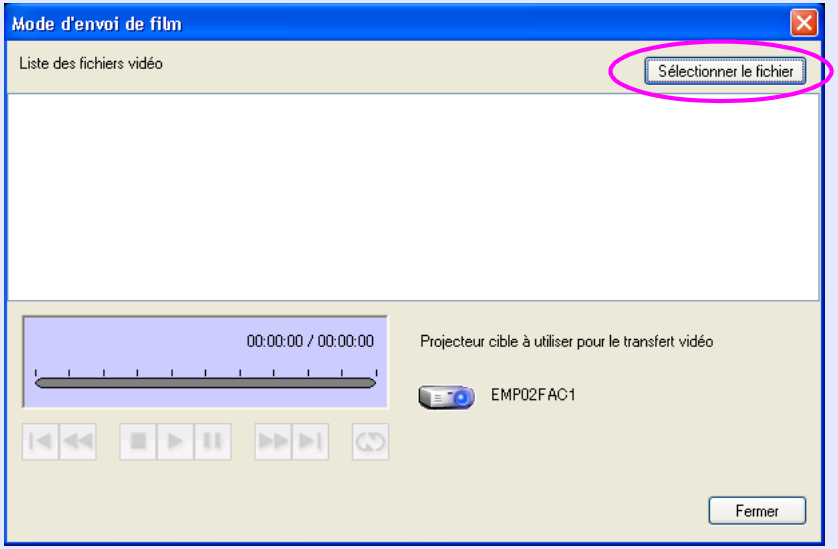
* Les fichiers portant l'extension ".mpeg" ne peuvent pas être projetés.

Il est impossible de projeter les fichiers auxquels le DRM (Digital Rights Management - gestion des droits numériques) a été appliqué.

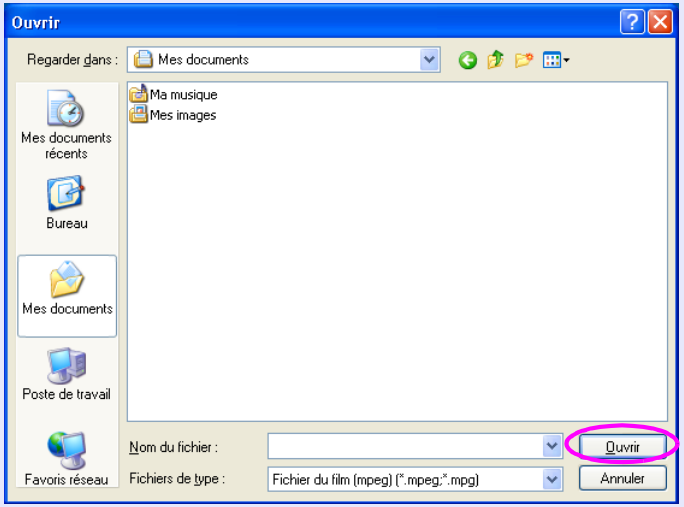
Lecture d'un film

Procédure

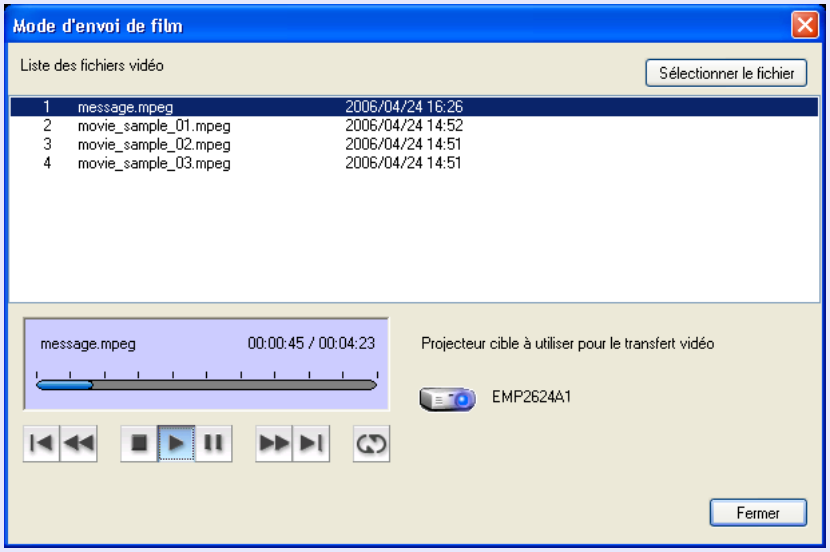
1. **Cliquez sur le bouton de la barre d'outils.**
   L'écran de sélection du projecteur s'affiche.
2. **Sélectionnez le projecteur cible pour le transfert de film puis cliquez sur "OK".**
   L'écran du "Mode d'envoi de film" apparaît.
3. **Cliquez sur "Sélectionner le fichier".**



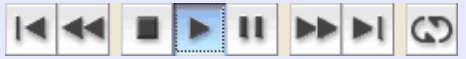
4 Sélectionnez le fichier de film à lire puis cliquez sur "Ouvrir".



L'écran du "Mode d'envoi de film" apparaît de nouveau. Les fichiers sélectionnés s'affichent dans la liste de lecture.
Si vous effectuez à nouveau une Sélectionner le fichier, la liste de lecture est mise à jour après votre sélection.



5 Utilisez les boutons suivants pour lancer ou arrêter la lecture de fichiers de film.

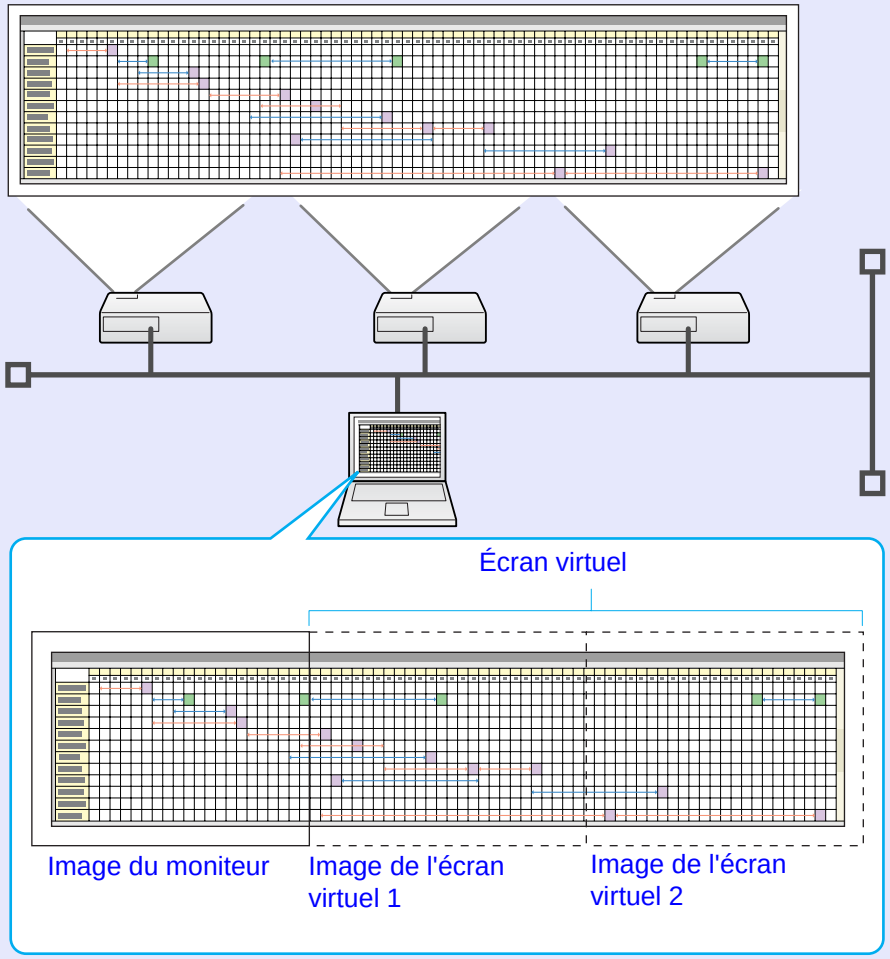


	Lance la lecture à partir du début du fichier.
	Revient rapidement en arrière dans le fichier en cours de lecture.
	Arrête la lecture.
	Lit le fichier.
	Interrompt la lecture.
	Avance rapidement dans le fichier en cours de lecture.
	Lance la lecture à partir du début du fichier suivant.
	Lit la liste des fichiers en boucle et dans l'ordre. Lorsqu'on dénombre plusieurs fichiers dans une liste, il n'est pas possible de n'en lire en boucle que quelques-uns.

6 Cliquez sur "Fermer" pour quitter le mode d'envoi de film.

Utilisation de la fonction d'affichage sur écrans multiples

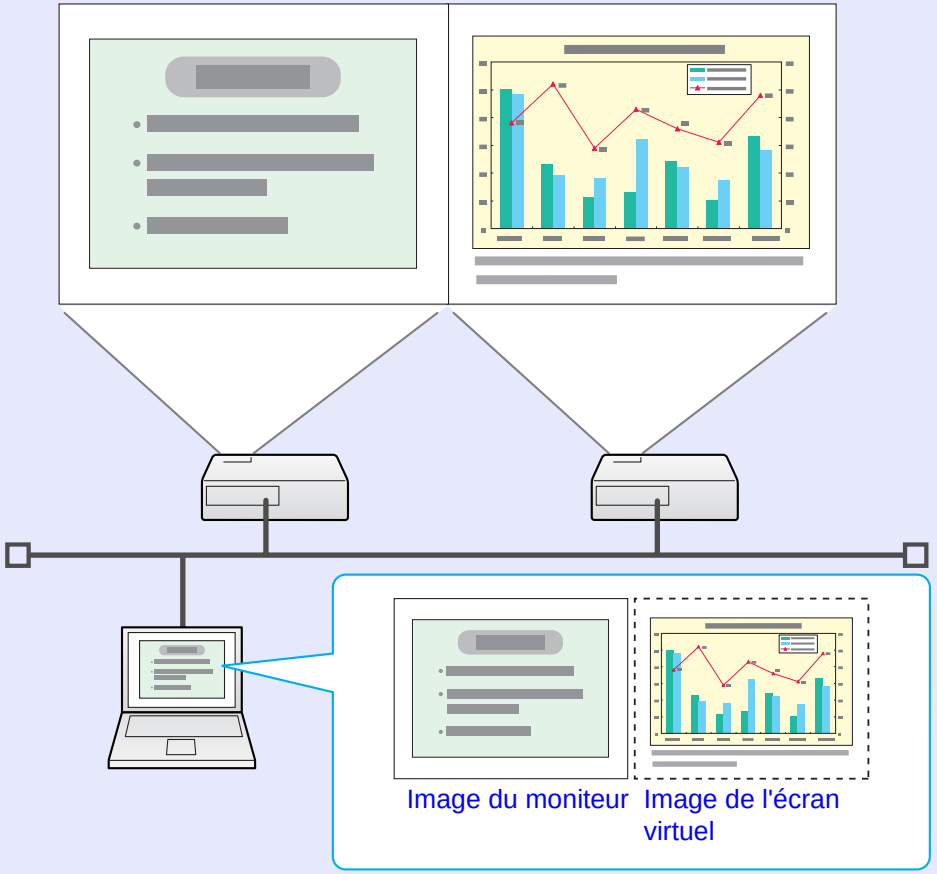
Le mode d'affichage multi-écrans vous permet de projeter des images différentes à partir de plusieurs projecteurs qui sont connectés au même ordinateur.
Sous Windows, plusieurs écrans virtuels peuvent être définis sur l'ordinateur et chaque image peut être projetée par le projecteur. Cette fonction n'est pas disponible sous Windows Vista à cause des restrictions des spécifications de Windows Vista.
Pour les Macintosh, un moniteur externe doit être connecté à l'ordinateur pour permettre l'utilisation de la fonction multi-écrans. Alors que l'explication ci-dessus fait référence à l'"écran virtuel", l'opération est liée aux écrans affichés sur le moniteur connecté physiquement, dans le cas des Macintosh.



Exemple d'ajustement d'un écran virtuel

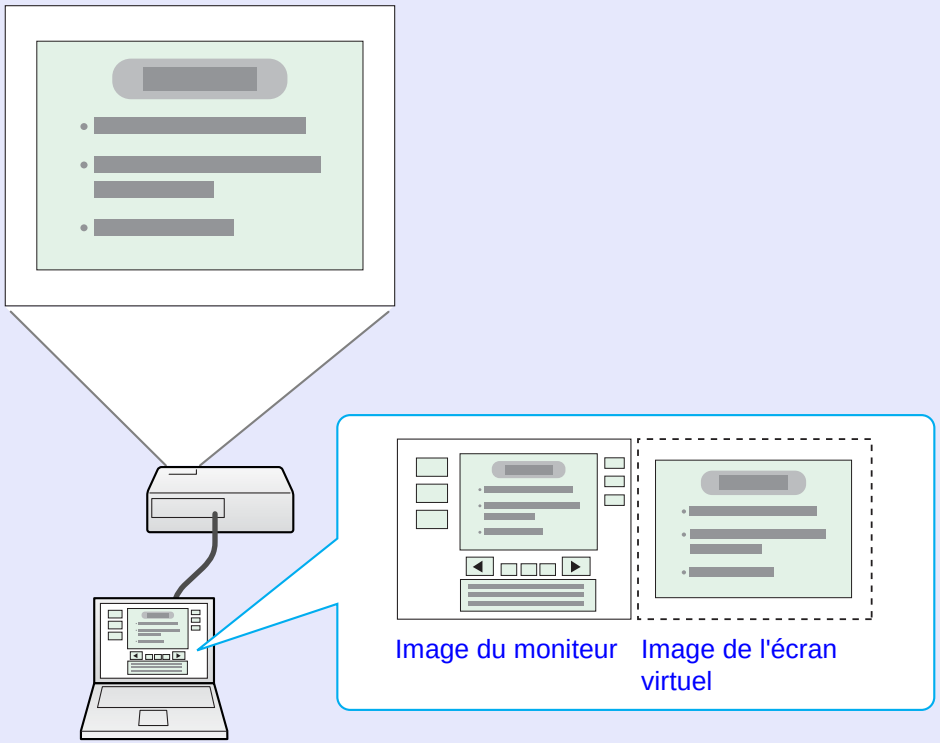
En modifiant l'agencement des écrans virtuels, vous pouvez projeter uniquement l'image désirée lors d'une présentation ou projeter différentes images de gauche à droite.

Exemple d'agencement 1



Moniteur	Fichier PowerPoint
Écran virtuel	Fichier Excel

Exemple d'agencement 2



Moniteur	Outils de Microsoft PowerPoint Presenter
Écran virtuel	Diaporama à l'aide d'un fichier PowerPoint

Procédure préalable à l'utilisation de la fonction d'affichage sur écrans multiples

1. **Réglage de l'écran virtuel** ☛ p.22

   Dans un environnement Windows, activez le pilote d'écran virtuel si nécessaire. Configurez également, pour Windows comme pour Macintosh, la disposition des

2. **Attribution de l'image à projeter** ☛ p.28

   Ouvrez le fichier à projeter, puis déplacez l'écran vers un écran virtuel selon la disposition de projection réelle.

3. **L'image attribuée est projetée** ☛ p.29

   Attribuez un numéro d'écran virtuel à un projecteur qui est connecté par le réseau, puis démarrez la projection.

Réglage de l'écran virtuel

La section suivante explique comment attribuer l'image de l'ordinateur à l'aide de la section 21 page "Exemple d'agencement 1".

Activation du pilote d'écran virtuel (Windows uniquement)

Activez le pilote d'écran virtuel. Les utilisateurs listés ci-dessous n'ont pas à effectuer cette opération. Effectuez la "disposition d'écran virtuel" (Windows et Macintosh). ☛ p.23

- Utilisateurs qui ont activé les écrans virtuels en installant EMP NS Connection.
- Utilisateurs d'ordinateurs Macintosh.

Procédure

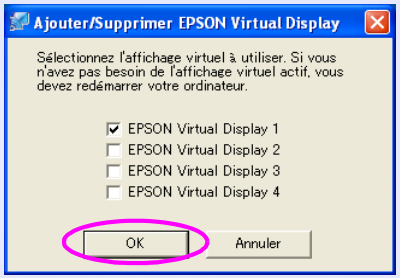
1 **Démarrez Windows sur l'ordinateur, puis sélectionnez "Démarrer" - "Programmes" (ou, "Tous les programmes") - "Projecteur EPSON" - "Ajouter-Supprimer EPSON Virtual Display".**

L'écran "Ajouter-Supprimer EPSON Virtual Display" s'affiche.

2 **Sélectionnez l'écran virtuel que vous voulez utiliser.**

Il est possible d'ajouter jusqu'à quatre moniteurs. Dans ce cas, un seul écran virtuel sera utilisé, n'en sélectionnez donc qu'un seul. Par exemple, lorsque vous utilisez trois projecteurs et que vous devez choisir plusieurs écrans virtuels, ne sélectionnez que les écrans nécessaires.
N'importe quel écran peut être sélectionné.

3 **Cliquez sur "OK".**



Lorsque vous cliquez sur "OK", les pilotes pour l'écran virtuel sont activés. Il est normal que l'écran clignote à ce moment-là. Attendez que l'écran "Ajouter-Supprimer EPSON Virtual Display" se ferme.

Disposition de l'écran virtuel

Une fois EMP NS Connection lancé, le réglage des écrans virtuels n'est pas le même pour Windows et pour Macintosh. Chacune des procédures est expliquée ci-dessous.
Pour Windows, suivez la procédure ci-dessous.
Pour Macintosh, allez à la ☛ p.26.

Vérifiez les points suivants avant de démarrer EMP NS Connection si vous établissez la connexion via un LAN sans fil. Si les éléments suivants ne sont pas configurés correctement, la fonction d'affichage Ecrans multiples ne peut pas être utilisée.

- ***Le SSID de l'ordinateur et celui de chaque projecteur doivent être identiques.***
- ***Le réseau local sans fil de l'ordinateur et celui de la carte LAN de chaque projecteur doivent être identiques.***

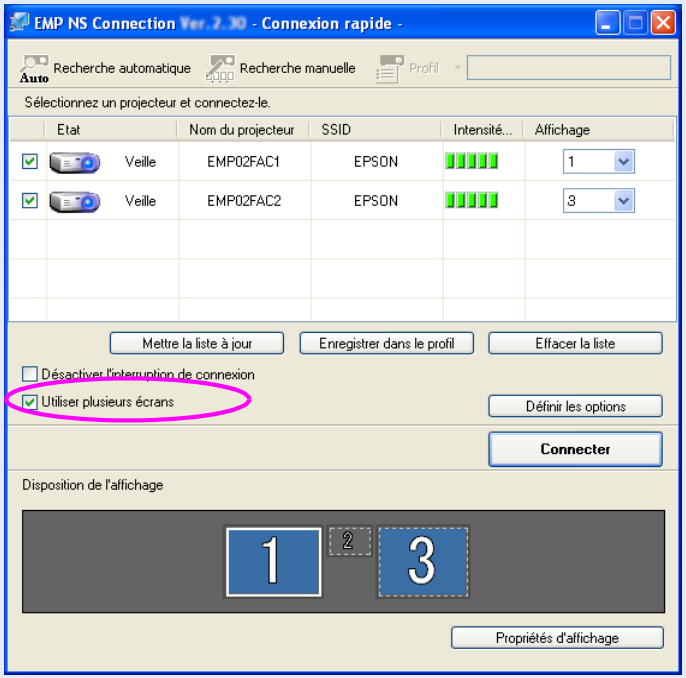
Vous pouvez modifier le SSID et le réseau local sans fil du projecteur en utilisant la section « Réseau » de son menu de configuration. ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau sans fil (uniquement si l'unité LAN sans fil en option est installée)"

Procédure

Sous Windows

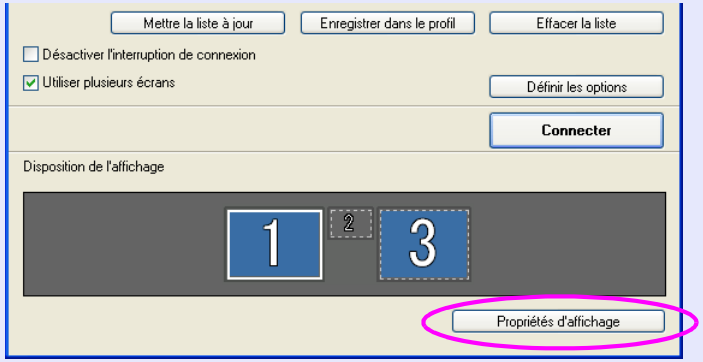
1 **Sélectionnez "Démarrer" - "Programmes" (ou "Tous les programmes") "EPSON Projector" - "EMP NS Connection".**
EMP NS Connection démarre.

2 Activez la case à cocher "Utiliser plusieurs écrans".



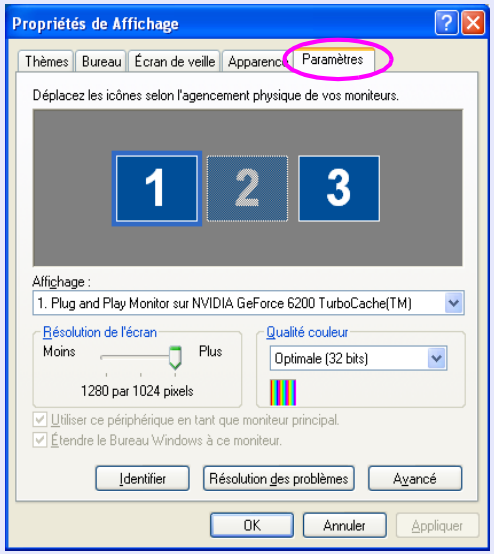
"Les boutons "Disposition de l'affichage" et "Propriétés d'affichage" sont ajoutés dans le bas de l'écran.

3 Cliquez sur "Propriétés d'affichage".



L'écran "Propriétés d'affichage" s'affiche.

4 Cliquez sur l'onglet "Paramètres".

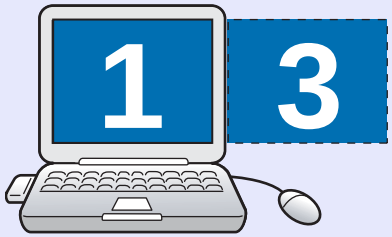


5 Faites glisser l'icône du moniteur affichée et placez-la où vous voulez.

Ici, le moniteur réel (1) se trouve à gauche, alors que le moniteur virtuel (3) se trouve à droite.
Lorsqu'un PC dispose de plusieurs terminaux de sortie, les numéros assignés aux terminaux virtuels seront consécutifs à ceux des terminaux physiques.

- ***Lorsqu'un moniteur externe est connecté en tant que moniteur secondaire, son image ne peut pas être projetée.***
- ***En fonction du matériel, le numéro du moniteur secondaire ne sera peut-être pas "2". Lorsque l'icône du moniteur est affichée sur l'écran, cliquez dessus et confirmez que le moniteur qui apparaît sous "Affichage" n'est pas de type "secondaire".***

Lorsque l'icône du moniteur apparaît comme ceci, un écran virtuel est connecté.



6 Cliquez sur le bouton "OK". L'écran "Propriétés d'affichage" se ferme.

L'affichage de l'écran virtuel est alors réglé.
Allez à la ☛ p.28.

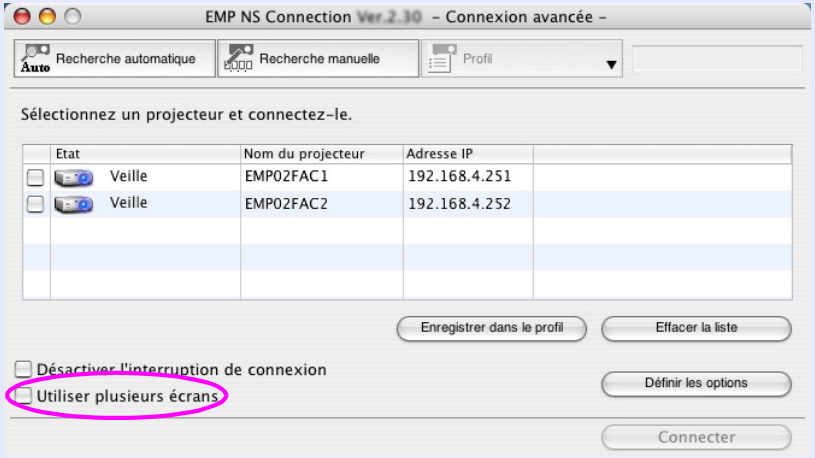
Sur Macintosh

1 Démarrez EMP NS Connection.

Double-cliquez sur le dossier "Applications" du disque dur où EMP NS Connection est installé, puis double-cliquez sur l'icône EMP NS Connection. EMP NS Connection démarre.

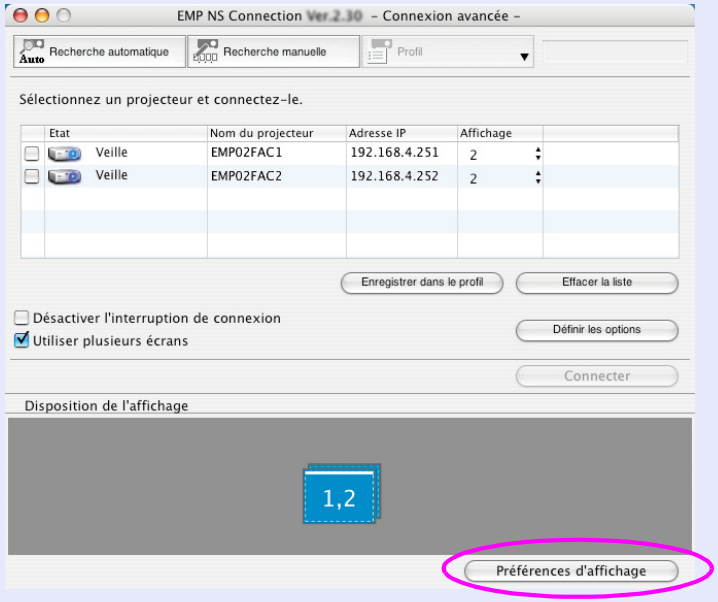
Sélectionnez "Mode Connexion avancée" puis effectuez le démarrage.
L'écran "Mode Connexion avancée" s'affiche.

2 Activez la case à cocher "Utiliser plusieurs écrans".



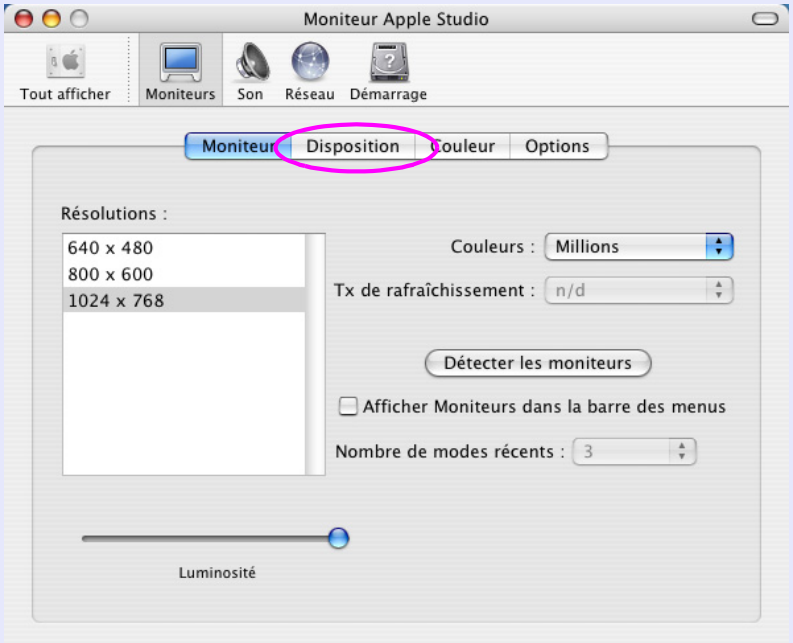
""Les boutons "Disposition de l'affichage" et "Propriétés d'affichage" sont ajoutés dans le bas de l'écran.

3 Cliquez sur "Préférences d'affichage".

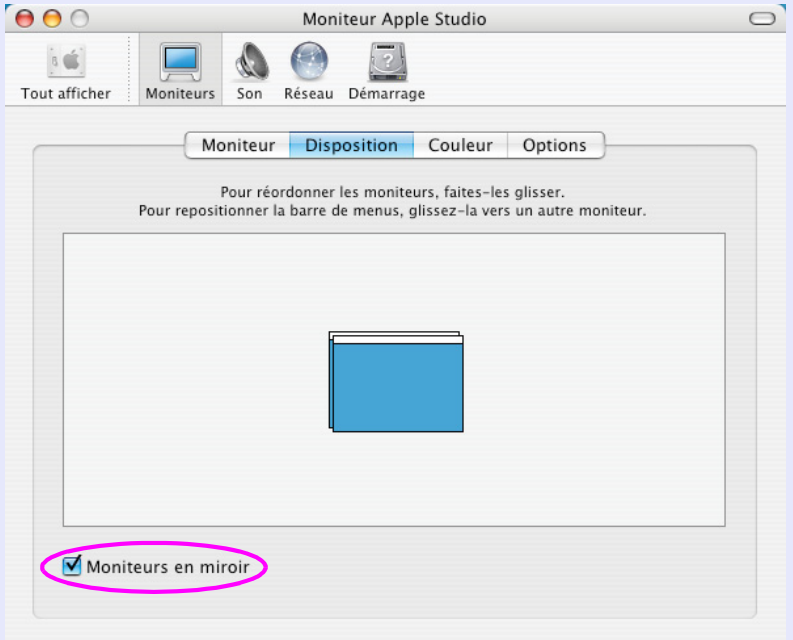


L'écran des paramètres d'affichage s'affiche.

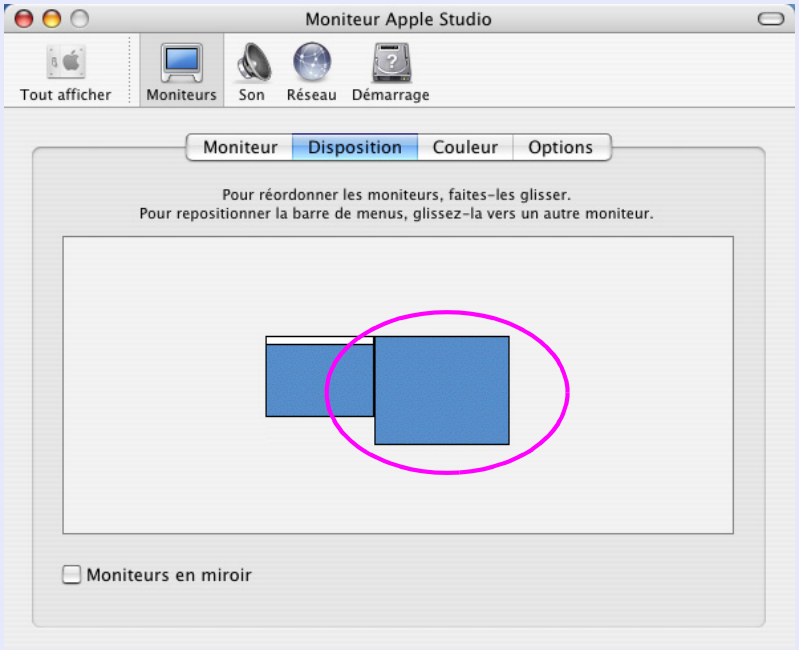
4 Cliquez sur "Disposition".



5 Désactivez l'option "Moniteurs en miroir".



6 **Faites glisser l'icône du moniteur affichée et placez-la où vous voulez.**



7 **Fermez l'écran des paramètres d'affichage.**

L'affichage de l'écran est alors réglé.

Attribution de l'image à projeter

La section suivante explique comment attribuer l'image de l'ordinateur à l'aide de la section 21 page "Exemple d'agencement 1".

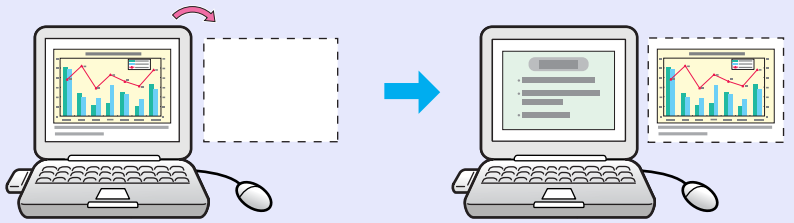
Procédure

1 **Ouvrez le fichier à projeter.**

Ouvrez les fichiers PowerPoint et Excel.

2 **Faites glisser la fenêtre jusqu'au moniteur d'affichage virtuel de votre choix puis choisissez où l'image sera projetée.**

Tirez la fenêtre d'Excel vers la droite jusqu'à ce qu'elle ne soit plus visible. En conséquence, la fenêtre PowerPoint apparaît sur le moniteur réel, alors que la fenêtre Excel apparaît sur l'écran virtuel, à droite.

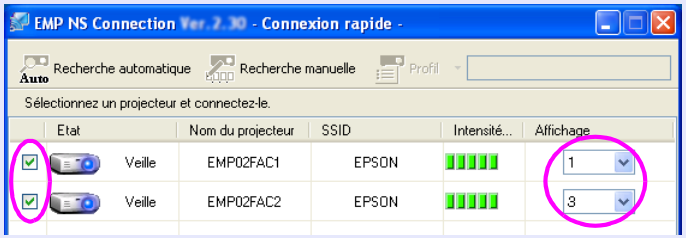


L'image attribuée est projetée

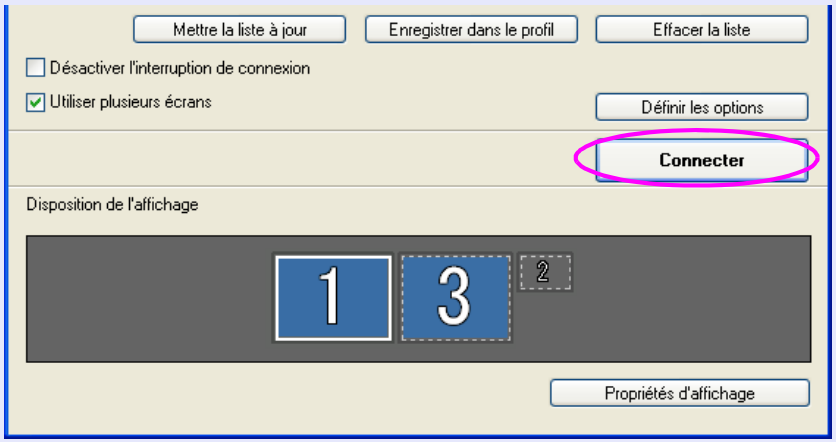
La section suivante explique comment attribuer l'image de l'ordinateur à l'aide de la section 21 page "Exemple d'agencement 1".

Procédure

1 **Sélectionnez le numéro de l'écran virtuel affecté à "Affichage", puis choisissez l'image à projeter depuis chaque projecteur.**



2 **Cliquez sur "Connecter".**



L'image affectée à chaque projecteur est projetée.

Dans un environnement Windows, vous ne pouvez pas voir l'image envoyée à l'écran virtuel de l'ordinateur. Pour ajuster l'image de l'écran virtuel, vous devez le faire lors de la visualisation de l'image projetée.
Pour effectuer des opérations sur l'écran virtuel avec la souris, déplacer le pointeur de la souris dans la direction de l'écran virtuel, de sorte que le pointeur apparaisse dessus.

3 **Pour mettre fin à l'affichage multi-écrans, cliquez sur "Déconnecter" dans la barre d'outils.**

- *Dans un environnement Windows, le pilote d'écran virtuel est activé afin que le pointeur de la souris puisse être déplacé hors des limites de l'écran. Il est possible, parfois, de ne plus retrouver le pointeur. Lorsque vous utilisez un écran virtuel, décochez la case située en regard de "Ajouter-Supprimer EPSON Virtual Display", afin que le pointeur de la souris ne puisse être déplacé en dehors des limites de l'écran. Afin de réutiliser l'affichage multi-écrans, recochez l'affichage voulu dans "Ajouter-Supprimer EPSON Virtual Display".*
  Pour décocher une case, voir la section suivante. ☛ *p.22*
- *Vous pouvez ajouter la teinte des couleurs de chaque projecteur.*
  ☛*Guide de l'utilisateur "Correction de la couleur pour plusieurs projecteurs (Réglage des couleurs sur écrans multiples)"*

Connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent

Ce chapitre explique la façon de connecter un ordinateur à un projecteur qui se situe sur un autre sous-réseau via un point d'accès LAN avec ou sans fil, sur un réseau existant.

Connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent 32

Recherche en spécifiant l'adresse IP et le nom du projecteur ("Mode Connexion avancée" seulement)..... 33

Effectuer une recherche avec un profil 34

- **Création d'un profil 34**
- **Recherche en spécifiant un profil 36**
- **Gestion d'un profil 37**

Connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent

Par défaut, cette application recherche uniquement les projecteurs situés sur le même sous-réseau que l'ordinateur. Ainsi, même si vous recherchez les projecteurs du réseau, ceux qui se situent sur d'autres sous-réseaux ne seront pas trouvés.
Cependant, vous pouvez identifier un projecteur sur un autre sous-réseau et vous y connecter, comme ceci :

- Entrez soit une adresse IP soit un nom de projecteur et lancez une recherche.
  L'adresse IP peut être saisie directement. En outre, si le nom du serveur connecté a été enregistré sur le serveur DNS, vous pouvez effectuer une recherche en saisissant simplement ce nom. ☛ p.33
- Effectuer une recherche basée sur un profil
  Une fois la recherche d'un projecteur situé sur un autre sous-réseau effectuée en spécifiant soit son adresse IP soit son nom, vous pouvez enregistrer la recherche en tant que profil avec un nom facilement mémorisable, puis utiliser ce profil chaque fois que vous voudrez de nouveau rechercher un projecteur situé sur un autre sous-réseau. ☛ p.34

Si la recherche échoue, les causes les plus probables sont les suivantes : Faites ce qu'il faut, selon la raison de l'échec.
Pour Windows comme pour Macintosh

- ***Le signal LAN sans fil est soit faible soit hors de portée. Vérifiez si quelque chose peut interférer avec le signal.***

Lorsque l'unité LAN sans fil en option est installée sur le projecteur et que le Macintosh est connecté à un réseau sans fil

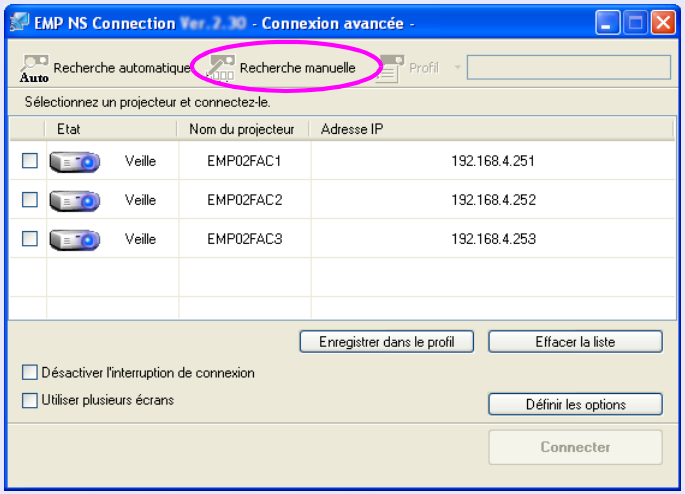
- ***"AirPort: activée" n'est pas sélectionné, ou un point d'accès adéquat n'est pas choisi***
  Vérifiez si AirPort est réglé sur "Marche". Ou, vérifiez si l'accès approprié a été sélectionné.

Recherche en spécifiant l'adresse IP et le nom du projecteur ("Mode Connexion avancée" seulement).

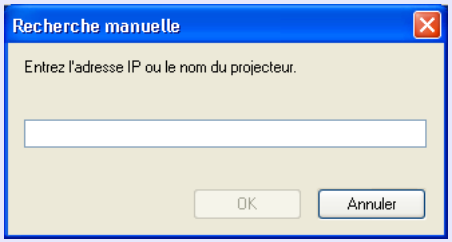
Dans les explications suivantes, sauf indication contraire, les captures d'écran correspondent à Windows.
Les fenêtres seront similaires sur un Macintosh.

Procédure

1 **Cliquez sur "Recherche manuelle" dans l'écran de sélection d'un projecteur d'EMP NS Connection.**



2 **Entrez l'adresse IP ou le nom du projecteur auquel vous voulez vous connecter, puis cliquez sur "OK".**

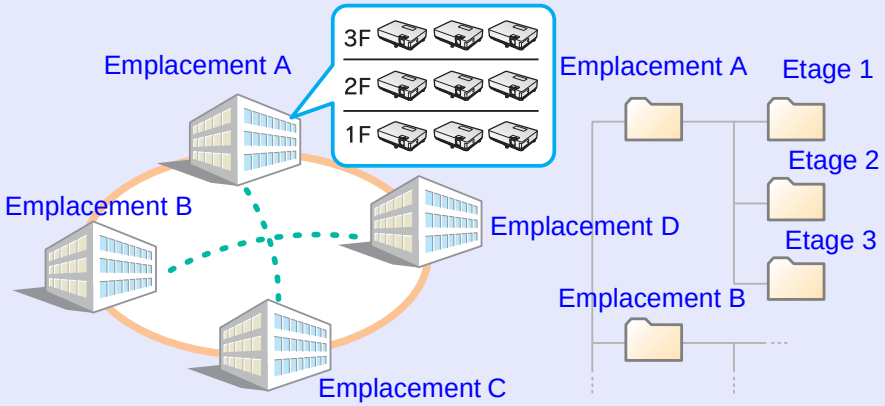


Les résultats de la recherche s'affichent dans l'écran de sélection du projecteur EMP NS Connection.
Si le projecteur cible a été identifié, sélectionnez-le, puis cliquez sur "Connecter" pour établir une connexion.
Si vous comptez utiliser toujours ce projecteur, enregistrez la recherche en tant que profil, de sorte que vous ne deviez pas saisir les détails chaque fois que vous effectuez une recherche. ☛ p.34

Si vous utilisez la fonction "Recherche manuelle" du mode " Connexion rapide", vous pouvez spécifier le SSID. Si les projecteurs sont nombreux, vous pouvez préciser la recherche à l'aide de l'SSID.

Effectuer une recherche avec un profil

Vous pouvez enregistrer une recherche d'un projecteur utilisé fréquemment en tant que profil. Un "profil" est un fichier qui contient toutes les informations liées à un projecteur particulier, comme son nom, son adresse IP et son SSID. Par la suite, en utilisant ce profil chaque fois que vous effectuerez une recherche, celle-ci sera effectuée en utilisant l'adresse IP et le nom du projecteur enregistrés. Par exemple, en créant un groupe de profils pour chaque endroit où un projecteur est installé et en les gérant dans des dossiers, vous pourrez trouver rapidement le projecteur cible.



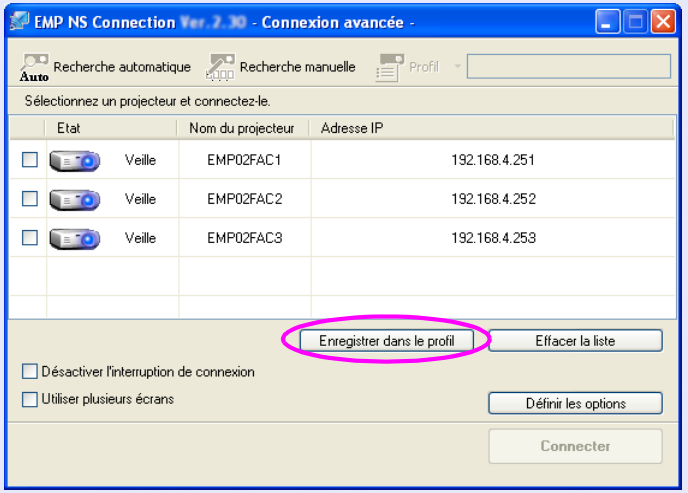
Cette section explique comment créer et modifier un profil.

Création d'un profil

Les profils sont créés en enregistrant les résultats recherchés.
Pour plus de détails sur la façon de modifier un profil déjà enregistré, voir "Gestion d'un profil". ☛ p.37
Pour plus de détails sur la façon de trouver un projecteur situé sur un sous-réseau différent, voir "Recherche en spécifiant l'adresse IP et le nom du projecteur ("Mode Connexion avancée" seulement).". ☛ p.33

Procédure

1 Lorsque le projecteur est affiché dans la fenêtre de sélection d'EMP NS Connection, cliquez sur "Enregistrer dans le profil".



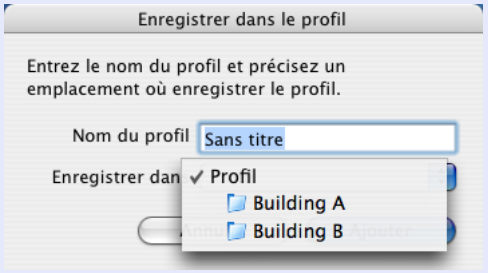
La fenêtre "Enregistrer dans le profil" s'affiche.

2 Entrez un nom de profil puis cliquez sur "Ajouter".

Les informations sur le projecteur sont enregistrées dans le profil. Si vous aviez déjà enregistré un profil, vous êtes invité à confirmer s'il peut être écrasé. Pour enregistrer un profil sous un autre nom, sélectionnez "Enregistrer sous". Si vous avez créé un dossier pour un profil, les écrans suivants s'affichent : Une fois le nom du profil entré et la destination d'enregistrement sélectionnée, cliquez sur "Ajouter".

Sous Windows

Sur Macintosh



Pour plus de détails sur la façon de créer un dossier pour un profil, voir "Gestion d'un profil". ☛*p.37*

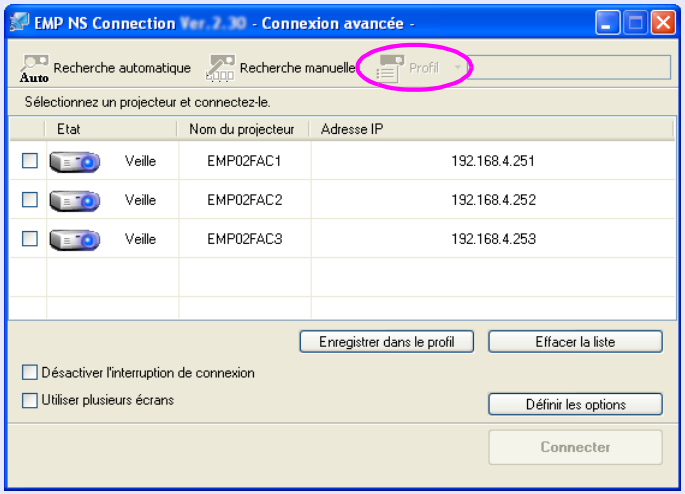
Recherche en spécifiant un profil

Vous pouvez effectuer une recherche en spécifiant le profil que vous avez créé.

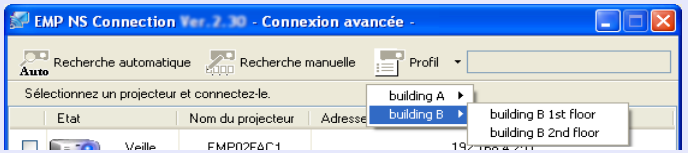
Procédure

1 Cliquez sur "Profil" dans l'écran de sélection d'un projecteur d'EMP NS Connection.

Si aucun profil n'est enregistré, vous ne pouvez pas sélectionner "Profil".



2 Dans le menu qui s'affiche, sélectionnez le projecteur auquel vous voulez vous connecter.



Les résultats de la recherche s'affichent dans l'écran de sélection du projecteur EMP NS Connection.
En supposant que le projecteur de votre choix ait été trouvé par la recherche, sélectionnez-le puis cliquez sur "Connecter" pour établir une connexion.

Gestion d'un profil

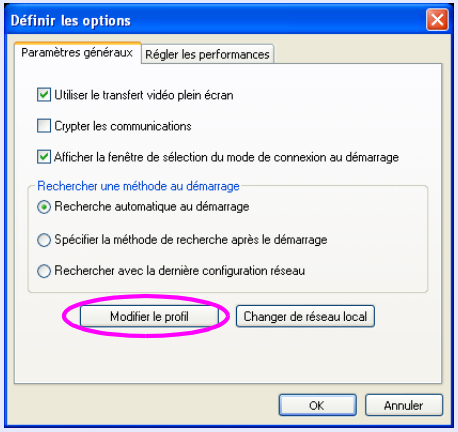
Vous pouvez modifier le nom et la structure hiérarchique du profil.

Procédure

1 Cliquez sur "Définir les options" de l'écran principal d'EMP NS Connection.

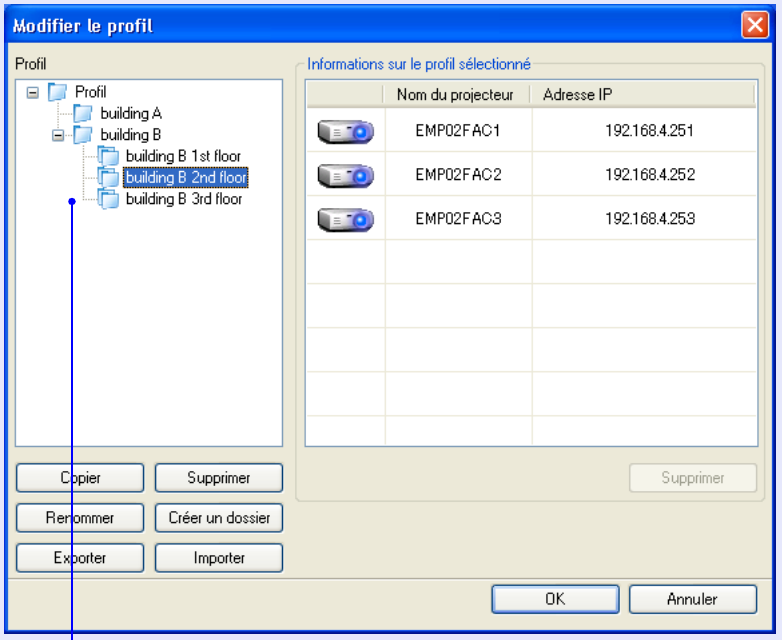
L'écran "Définir les options" s'affiche.

2 Cliquez sur "Modifier le profil".



La fenêtre "Modifier le profil" s'affiche.

3 Modifiez les informations enregistrées dans le profil.



:Indique un dossier.

:Indique un profil.

Profil	
Elément	**Fonction**
Profil	Vous pouvez afficher le profil enregistré. Vous pouvez gérer ce profil en créant un dossier. Vous pouvez modifier l'ordre des profils ou des dossiers en les manipulant par glisser-déplacer.
Copier	Vous pouvez copier le profil. Le profil copié est enregistré dans le même dossier que l'original, sous le même nom.
Supprimer	Vous pouvez supprimer le profil et le dossier.
Renommer	Vous pouvez afficher la boîte de dialogue Renommer afin de modifier le nom du dossier ou du profil. Vous pouvez entrer 32 caractères dans la boîte de dialogue Renommer.
Créer un dossier	Vous pouvez créer un nouveau dossier.
Exporter	Vous pouvez exporter un profil, comme en importer un et l'utiliser.
Importer	Utilisé lorsque vous voulez lire et utiliser un profil exporté.
Informations sur le profil sélectionné	
Elément	**Fonction**
Nom du projecteur Adresse IP	Vous pouvez afficher les informations sur le projecteur enregistrées dans le profil.
Supprimer	Vous pouvez supprimer les informations au sujet du projecteur sélectionné. Si vous supprimez toutes les informations sur le projecteur, le profil est lui aussi supprimé.

Cliquez sur "OK".

Enregistre vos modifications et ferme la fenêtre "Modifier le profil".

Configuration du fonctionnement d'EMP NS Connection

Vous pouvez définir des options générales, comme le mode de traitement au démarrage d'EMP NS Connection.

Utilisation des options configurées 40

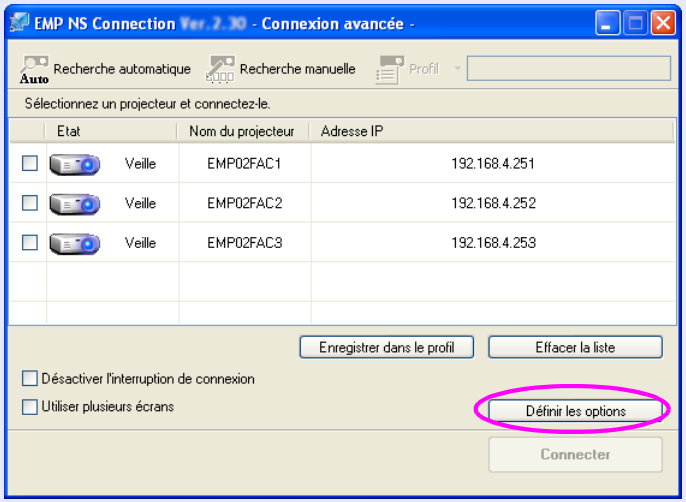
- **Onglet Paramètres généraux 40**
- **Onglet Régler les Performances 41**

Utilisation des options configurées

Vous pouvez définir des options générales, comme le mode de traitement au démarrage d'EMP NS Connection.
Faites apparaître l'écran de définition des options depuis l'écran principal d'EMP NS Connection.

Procédure

1 Cliquez sur "Définir les options" de l'écran principal d'EMP NS Connection.

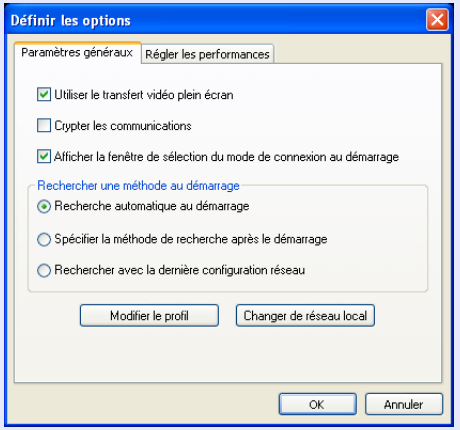


L'écran Définir les options s'affiche.

2 Réglez chacun des éléments.

Confirmez les détails des éléments configurés à l'étape suivante. Lorsque vous avez effectué tous les réglages nécessaires, cliquez sur le bouton "OK" pour fermer l'écran "Définir les options".

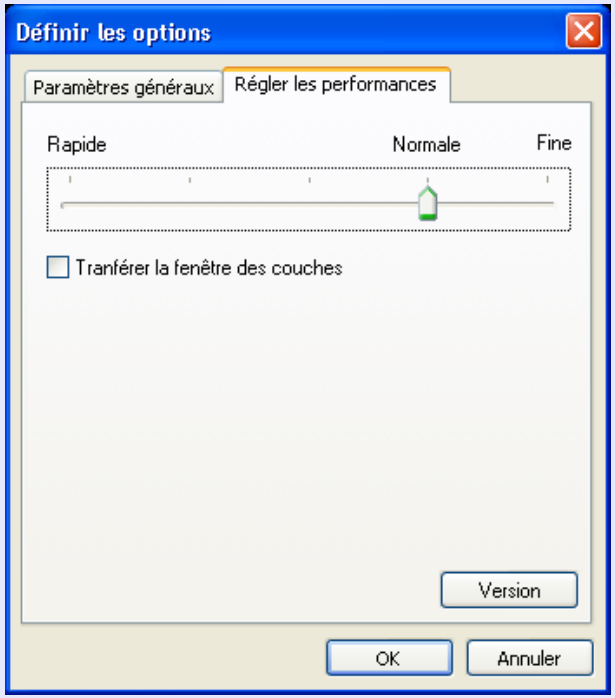
Onglet Paramètres généraux



Utiliser le transfert vidéo plein écran	Windows uniquement (excepté Windows Vista) Activez cette case à cocher si vous voulez afficher le Lecteur Windows Media en plein écran. Désactivez-la si le film n'est pas lu correctement.
Crypter les communications	Activez cette option pour coder et transmettre les données. Même si les données sont interceptées, elles ne peuvent pas être déchiffrées. Lorsque vous utilisez le mode "Connexion rapide", veillez à toujours activer cette case à cocher.
Afficher la fenêtre de sélection du mode de connexion au démarrage	Permet d'activer ou non l'affichage de la fenêtre "Connexion rapide"/"Connexion avancée" au démarrage d'EMP NS Connection. Désactivez cette case à cocher lorsque vous avez opté pour une méthode de démarrage standard.
Rechercher une méthode au démarrage	Permet de sélectionner l'une des méthodes de recherche de projecteur suivantes, exécutée au démarrage d'EMP NS Connection : "Recherche automatique au démarrage" Spécifier la méthode de recherche après le démarrage" Rechercher avec la dernière configuration réseau"

Modifier le profil	Affiche la boîte de dialogue "Modifier le profil". ☛ p.37
Changer de réseau local	Windows uniquement Affiche la boîte de dialogue de changement d'interface réseau. Utilisé quand il est nécessaire de changer l'adaptateur réseau qui sera utilisé pour une recherche lorsqu'un ordinateur a plusieurs adaptateurs. Par défaut, tous les adaptateurs réseau sont utilisés pour effectuer une recherche. Lorsque le LAN câblé est toujours utilisé comme méthode de connexion, sélectionnez une carte réseau câblée.

Onglet Régler les Performances



Curseur d'ajustement des performances	Le niveau des performances peut être réglé sur "Rapide", "Normale" et "Fine". Activez "Rapide" si les projections de films subissent des interruptions.
Tranférer la fenêtre des couches	Windows uniquement Permet d'activer ou non le transfert d'une fenêtre des couches. La fenêtre des couches est active lorsque des éléments de contenu tels que des messages affichés sur l'ordinateur ne sont pas projetés par le projecteur. Activez cette case à cocher pour projeter du contenu, comme des messages, qui emploient la fenêtre des couches.

Lorsque vous cliquez sur dans la barre d'outils, seule la balise d'ajustement des performances est affichée.

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

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

Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web) 43

- **Affichage de la fonction Contrôle Web 43**
  - Saisie de l'adresse IP du projecteur 43
- **Configuration du projecteur 43**
  - Éléments du menu de configuration qui ne peuvent pas être réglés via le navigateur Web 43

Utilisation de la fonction Notification courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement..... 44

Gestion utilisant SNMP 45

Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)

Vous pouvez configurer le projecteur et le contrôler à partir d'un navigateur Web tournant sur un ordinateur connecté au projecteur via un réseau. Cette fonction permet d'accomplir, à distance, des opérations de configuration et de contrôle. En outre, comme vous pouvez utiliser le clavier de l'ordinateur, la saisie des caractères requis pour la configuration est plus facile qu'à l'aide de la télécommande.
Utilisez un navigateur Web tel que Microsoft Internet Explorer 6.0 ou une version ultérieure. Sur Macintosh, vous pouvez également employer Safari.
Toutefois, si vous utilisez Safari sous Macintosh 10.2.8, il se peut que certaines cases d'options de la fonction Contrôle Web ne s'affichent pas correctement.

> ***Vous pouvez configurer et contrôler le projecteur à l'aide d'un navigateur Web si cette fonction est réglée sur "Réseau activé" dans le menu "Avancé" du menu de configuration du projecteur, même si le projecteur est en mode Attente (lorsque le projecteur est éteint).***

Affichage de la fonction Contrôle Web

Pour afficher la fonction Contrôle Web, procédez comme suit.

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

Saisie de l'adresse IP du projecteur

Contrôle Web peut être ouvert en spécifiant l'adresse IP du projecteur comme suit à l'aide du "Mode Connexion avancée" d'un LAN sans fil.

Procédure

1. **Démarrez le navigateur Web sur l'ordinateur.**
2. **Entrez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse du navigateur Web, puis appuyez sur la touche [Entrée] du clavier de l'ordinateur.**
   La fonction Contrôle Web s'affiche.
   Si le paramètre "MotPasse ContrôleWeb" est activé dans le menu "Réseau" du menu de configuration du projecteur, saisissez le "Nom utilisateur" et le "Mot de passe". Saisissez "EPSONWEB" pour le "Nom utilisateur".

Configuration du projecteur

Vous pouvez configurer les paramètres habituellement définis dans le menu de configuration du projecteur. Le contenu de ces paramètres se retrouve dans le menu de configuration.

Éléments du menu de configuration qui ne peuvent pas être réglés via le navigateur Web

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

- "Signal" - "Interv. vidéo HDMI"
- "Réglage" - "Keystone" - "Quick Corner"
- "Réglage" - "Forme de pointeur"
- "Réglage" - "Bouton utilisateur"
- Enregistrement d'un logo d'utilisateur en utilisant "Avancé" - "Logo d'utilisateur"
- "Avancé" - "Fonctionnement" - "Mode haute alt." et "Terminaison sync BNC"
- "Avancé" - "Langue"
- "Réinit." - "Tout réinitialiser", "Réinitial. durée lampe"

Les éléments disponibles dans chaque menu sont identiques à ceux du menu de configuration du projecteur.
☛ *Guide de l'utilisateur* "Liste des fonctions",Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement) Adresse MAC▸▸ n'est pas affichée.

Utilisation de la fonction Notification courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement

En activant la fonction de notification par courrier dans le menu de configuration, des notifications seront envoyées à des adresses e-mail prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Ainsi, l'opérateur sera informé des problèmes survenant sur le projecteur, même s'il ne se trouve pas à proximité de celui-ci.

☛ *Guide de l'utilisateur* "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)",
"Menu Courrier"

- ***Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois destinations de notification (adresses), et les notifications peuvent être envoyées aux trois destinations à la fois.***
- ***Si un problème grave apparaît sur un projecteur et que celui-ci cesse brusquement de fonctionner, il peut être impossible au projecteur d'envoyer une notification signalant ce problème à l'opérateur.***
- ***Vous pouvez surveiller les projecteurs si cette fonction est réglée sur "Réseau activé" dans le menu "Avancé" du menu de configuration du projecteur, même si le projecteur est en mode Attente (lorsque le projecteur est éteint).***

Gestion utilisant SNMP

Si vous paramétrez SNMP dans le menu de configuration du projecteur, des notifications sont envoyées à des adresses e-mail prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Cette fonctionnalité est particulièrement utile lorsque vous effectuez la commande des projecteurs à partir d'un endroit éloigné de ces projecteurs.

☛ *Guide de l'utilisateur* "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)", "Menu Autres"

- ***SNMP doit être géré par un administrateur réseau ou une personne connaissant bien le réseau.***
- ***La fonction SNMP de surveillance du projecteur exige que SNMP Manager soit installé sur l'ordinateur.***
- ***En mode Connexion rapide, la fonction de gestion à l'aide de SNMP ne peut pas être utilisée via un réseau LAN sans fil.***
- ***Il est possible d'enregistrer jusqu'à deux adresses IP de destination.***

Présentations à l'aide de PC Free

Ce chapitre explique comment projeter des fichiers d'image et de film, stockés sur des périphériques USB et des cartes SD, ainsi que des scénarios créés à l'aide d'EMP SlideMaker2, en passant directement par PC Free.

Fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free, et enregistrement 47

- **Caractéristique des fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free 47**
- **Copie ou suppression de fichiers d'une carte SD via le réseau 48**
- **Exemples de PC Free 50**
  - Projection d'images et de films stockés sur un périphérique de stockage USB 50
  - Projection d'un diaporama PowerPoint sans connexion à un ordinateur 50

Fonctions de base de PC Free 51

- **Démarrage et fermeture de PC Free 51**
  - Démarrage de PC Free 51
  - Fermeture de PC Free 53
- **Fonctions de base de PC Free 54**
- **Rotation de l'image 55**

Projection de scénarios 56

- **Création et modification d'un scénario 56**
  - Modification de scénarios de base 56
- **Lecture d'un scénario 57**
- **Opérations possibles pendant la présentation 57**

Projection de fichiers d'image ou de film 58

- **Projection d'images et de films 58**
- **Projection de tous les fichiers d'image et de film d'un dossier en séquence (Diaporama) 59**

Définition des conditions d'affichage des fichiers d'image et de film et du mode de fonctionnement 60

Fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free, et enregistrement

Vous pouvez utiliser PC Free pour projeter directement des fichiers stockés sur des appareils photo numériques, des périphériques de stockage USB et des cartes SD connectés au projecteur. En laissant une carte SD insérée dans le logement du projecteur, vous pouvez utiliser le réseau pour copier ou supprimer des fichiers de cette carte. ☛ p.48

Il est parfois impossible d'utiliser des dispositifs de stockage USB qui comprennent des fonctions de sécurité.

Caractéristique des fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free

Type	Type de fichier (Extension)	Remarques
Fichier de scénario	.sit	Fichiers de scénario créés à l'aide de SlideMaker2. Pour créer des scénarios, voir ☛ p.56. Vous pouvez également lire des fichiers audio (.wav) configurés comme musique de fond lors de la création du scénario. Vous pouvez en outre utiliser l'utilitaire EMP SlideMaker fourni afin de projeter des scénarios créés pour d'autres projecteurs.
Image	.bmp	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1024 × 768.
	.gif	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1024 × 768.
	.jpg	Les images suivantes ne peuvent pas être projetées : • Formats en mode de couleur CMJN • Formats progressifs • Images d'une résolution supérieure à 4608 × 3072 • Fichiers possédant l'extension ".jpeg" Normalement, les images jpeg ne peuvent pas être projetées nettement si leur niveau de compression est trop élevé.
	.png	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1024 × 768.
DPOF	.mrk	Pour DPOF en version 1.10, seuls les fichiers nommés AUTPLAYx.mrk (x étant un nombre entre 0 et 9) peuvent être projetés.

Fichiers vidéo pris en charge

Type de fichier (Extension)	Codec vidéo	Codec audio	Qualité d'enregistrement
.mpg*	MPEG2	MPEG1 Layer1/2 Il est impossible d'effectuer la lecture des formats PCM linéaire et audio AC-3. Le contenu MPEG sans son peut être lu.	Vitesse d'image maximale : 30 ips Résolution maximale : 720×576
.mp4*	MPEG4 ASP MPEG-4AVC	MPEG4 AAC-LC	
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

* Les fichiers portant l'extension ".mpeg" ne peuvent pas être projetés.

- ***Il est impossible de projeter les fichiers auxquels le DRM (Digital Rights Management - gestion des droits numériques) a été appliqué.***
- ***Si vous utilisez un périphérique de stockage USB à faible vitesse d'accès lors de la lecture de films et de scénarios avec musique de fond (en cas de transmission à un débit binaire supérieur), il se peut que les fichiers de film ne soient pas lus correctement ou que le son saute ou ne soit pas généré.***
- ***Si vous utilisez un disque dur USB, il est conseillé d'employer une alimentation électrique par adaptateur secteur.***
- ***Le projecteur ne prend pas en charge les supports formatés sur certains systèmes de fichiers. Si la projection ne fonctionne pas correctement, utilisez votre support formaté sous Windows.***
- ***Mettez en forme le support à l'aide du fichier système FAT16/32.***

Copie ou suppression de fichiers d'une carte SD via le réseau

Vous pouvez copier et supprimer, depuis votre ordinateur, via le réseau, des fichiers stockés sur une carte SD insérée dans le projecteur. Cette fonctionnalité est particulièrement utile, car elle permet d'utiliser une carte SD sans devoir la retirer du projecteur, même si ce dernier est fixé au plafond ou s'il se trouve dans un local distant. Vous pouvez commander un projecteur à l'aide d'un ordinateur. Il est impossible de copier ou de supprimer des fichiers stockés sur un périphérique USB.

Si le commutateur de protection contre l'écriture de la carte SD est réglé en mode lecture seule, il est impossible de copier ou de supprimer des fichiers. Pour ce faire, vous devez désactiver la protection contre l'écriture.

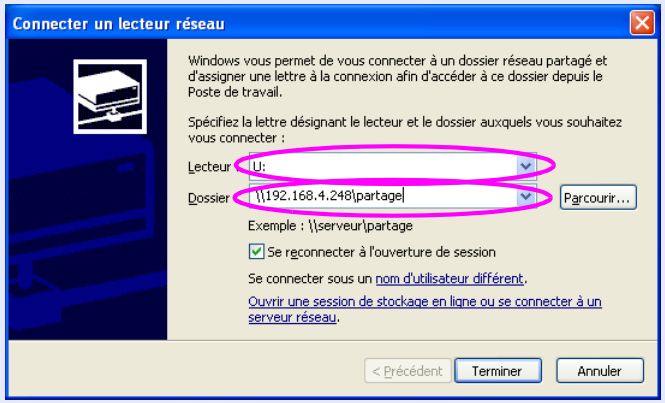
Procédure

Pour effectuer des manipulations de fichiers sur une carte SD, assurez-vous que l'écran d'attente d'EasyMP (☛ p.51) est bien affiché.

Sous Windows

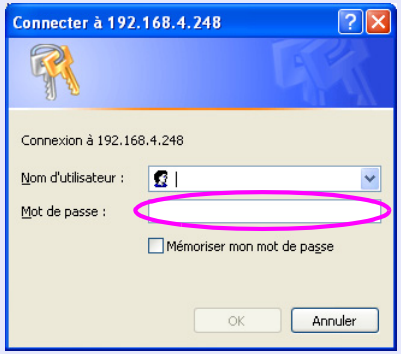
1 **Sur votre ordinateur, allez dans "Poste de travail" puis ouvrez "Connecter un lecteur réseau".**

2 **Dans "Lecteur", saisissez le nom d'un lecteur qui n'est pas utilisé. Dans "Dossier", entrez \\adresse IP du projecteur\share, puis cliquez sur "Terminer".**



Le dossier de partage s'affiche.

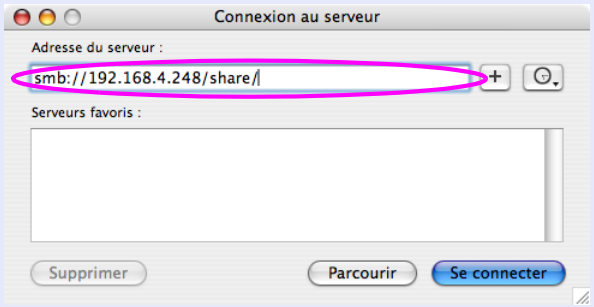
3 **Si vous double-cliquez sur le dossier de partage, l'écran suivant s'affiche. Si le "mot de passe du lecteur réseau" est activé dans le menu "Réseau" du menu de configuration du projecteur, saisissez le "Nom utilisateur" et le "Mot de passe", puis cliquez sur "OK". Saisissez "EPSONDRV" pour le "Nom utilisateur".**



4 **Copiez le(s) dossier(s) ou fichier(s) cible(s) dans la carte SD.**

Sur Macintosh

1. **Cliquez sur l'icône "Finder".**
2. **Dans le menu "Transférer", sélectionnez "Connexion au serveur".**
3. **Dans le champ adresse de la boîte de dialogue "Connexion au serveur", saisissez "smb://adresse IP du projecteur/partage".**

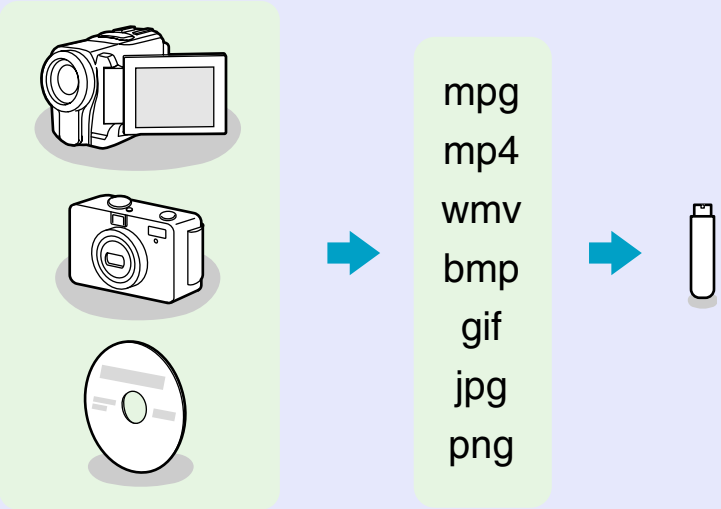


4. **Cliquez sur "Connecter".**

Lorsqu'un "MotPasse ContrôleWeb" est sélectionné, une boîte de dialogue s'affiche. Saisissez votre nom d'utilisateur et votre "MotPasse ContrôleWeb" puis connectez le projecteur.

Exemples de PC Free

Projection d'images et de films stockés sur un périphérique de stockage USB



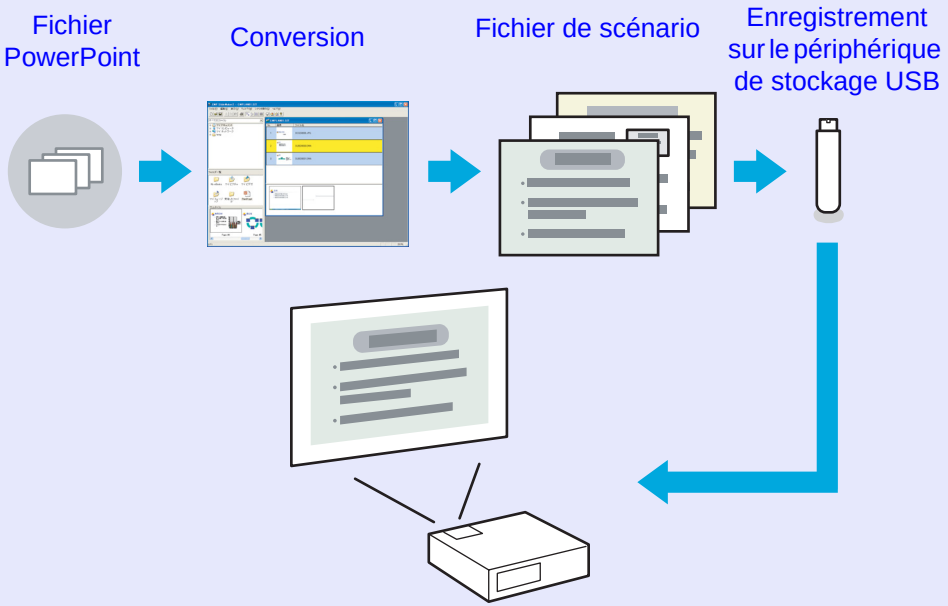
Les fichiers d'image ou de film peuvent être lus à l'aide de l'une des deux méthodes suivantes : PC Free permet de projeter des films à l'apparence bien plus fluide que ce que permettrait la projection via la lecture dans d'autres applications sur un ordinateur.

Exemple 1 : Préparation de plusieurs images et projection continue (Diaporama) ☛ p.59

Exemple 2 : Sélection des fichiers d'image et de film un par un et projection ☛ p.58

Projection d'un diaporama PowerPoint sans connexion à un ordinateur

Vous pouvez utiliser EMP SlideMaker2 pour convertir votre fichier PowerPoint en format de scénario. En stockant ce fichier de scénario sur un dispositif USB ou une carte SD, vous pouvez projeter le diaporama PowerPoint sans devoir vous connecter à un ordinateur.



La méthode de lecture du fichier à projeter peut être définie comme suit au moment de la conversion.

Exemple 1 : Conversion d'un fichier PowerPoint en scénario et en projet
☛ "Conversion d'un fichier PowerPoint en scénario" p.64
☛ "Projection de scénarios" p.56

Exemple 2 : Configuration de lecture automatique du scénario (exécution automatique)
☛ "Envoi de scénarios" p.75

Exemple 3 : Projection d'un scénario avec musique de fond ☛ p.67

Fonctions de base de PC Free

PC Free permet de lire et de projeter des scénarios, des fichiers d'image et des fichiers de film stockés sur des périphériques de stockage USB ou des cartes SD, ainsi que des images figurant sur un appareil photo numérique.
Cette section explique le fonctionnement de base de PC Free.
Comme la télécommande est utilisée pour l'exécution de toutes les étapes suivantes, les noms de boutons correspondent aux touches de la télécommande.

Démarrage et fermeture de PC Free

Démarrage de PC Free

Procédure

1 Connectez l'un des appareils suivants au projecteur.

- Appareil photo numérique ou périphérique de stockage USB ☛ *Guide de l'utilisateur* "Connexion et retrait de périphériques USB (EB-G5350/G5150 uniquement)"
- Lecteur USB acceptant divers formats de carte (lorsqu'une carte mémoire est insérée) ☛ *Guide de l'utilisateur* "Connexion et retrait de périphériques USB (EB-G5350/G5150 uniquement)"
- Carte SD ☛ *Guide de l'utilisateur* "Insertion et éjection de cartes SD (EB-G5350/G5150 uniquement)"

2 Appuyez sur le bouton [EasyMP]. La fenêtre d'attente d'EasyMP s'affiche.

Les icônes des périphériques de stockage USB et des cartes SD sont affichées dans la fenêtre d'attente.

3 Enfoncez le bouton [⊙] afin d'amener le curseur sur l'icône de la cible de projection, puis appuyez sur le bouton [Enter].

PC Free démarre et affiche le contenu du périphérique de stockage USB ou de la carte SD.

Les fichiers JPEG et MPEG sont représentés par des vignettes (le contenu du fichier est affiché en miniature). Les autres fichiers ou dossiers sont affichés sous la forme d'icônes, comme indiqué dans le tableau suivant.

Icône	Type de fichier	Icône	Type de fichier
DPOF	Format d'appareil photo numérique	JPEG	Fichier JPEG
MPEG	Fichier MPEG	PNG	Fichier PNG
WMV	Fichiers WMV	PFX	Fichier de certificat électronique
BMP	Fichier BMP	CER	
GIF	Fichier GIF		

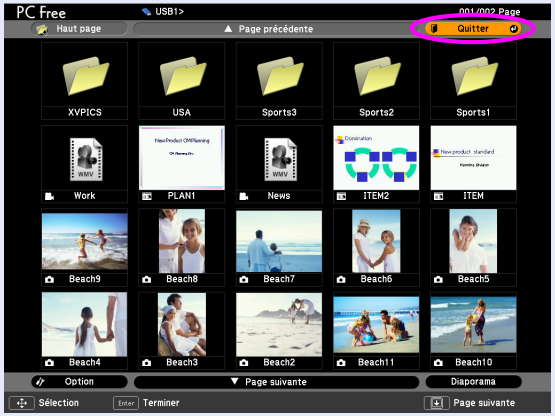
- *Lorsque la fonction d'exécution automatique est configurée pour un scénario, sa lecture démarre automatiquement, avec une priorité maximale par rapport aux autres sources d'entrée. Si vous voulez arrêter sa lecture, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande.* *p.75*
- *Lorsqu'un lecteur USB acceptant divers formats de carte est connecté au projecteur, les icônes USB suivantes sont affichées, et les logements dans lesquels une carte est insérée sont représentés par une icône bleue.*

- *Certains fichiers JPEG peuvent s'afficher en tant qu'icônes plutôt qu'en tant que vignettes. Le cas échéant, une icône de fichier s'affiche.*

Fermeture de PC Free

Procédure

1 **Poussez le bouton [⊙] de la télécommande afin d'amener le curseur sur "Exit".**



2 **Appuyez sur [Enter].**

PC Free est fermé et l'écran d'attente d'EasyMP s'affiche.

3 **Éteignez l'appareil photo numérique ou le périphérique de stockage USB puis débranchez-le du projecteur.**

Si une carte SD est en cours d'utilisation, vérifiez l'état du témoin d'accès à côté de la fente avant de retirer la carte.

Si vous laissez l'appareil photo numérique ou le périphérique de stockage USB connecté lorsque vous fermez PC Free et que la fenêtre d'attente d'EasyMP est affichée, débranchez le périphérique de stockage USB et rebranchez-le avant de redémarrer PC Free.

Fonctions de base de PC Free

La section suivante explique les procédures de lecture de scénarios, d'images et de films à l'aide de PC Free, ainsi que les activités de projection.

Procédure

1 Faites basculer le bouton [⊙] pour placer le curseur sur le fichier ou sur le dossier auquel vous voulez accéder.

> ***S'il est impossible de faire apparaître tous les fichiers et tous les dossiers simultanément dans la fenêtre actuelle, appuyez sur le bouton [⊡], ou placez le curseur sur le bouton "Page suivante" puis appuyez sur le bouton [Enter]. Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur le bouton [⊡] ou placez le curseur sur le bouton "Page précédente" et appuyez sur le bouton [Enter].***

2 Appuyez sur [Enter].

L'image sélectionnée est affichée.
Lorsqu'un dossier est sélectionné, les fichiers qu'il contient sont affichés. Choisissez "Haut page" dans la fenêtre qui s'est affichée puis appuyez sur le bouton [Enter] pour revenir à la fenêtre précédente.

Rotation de l'image

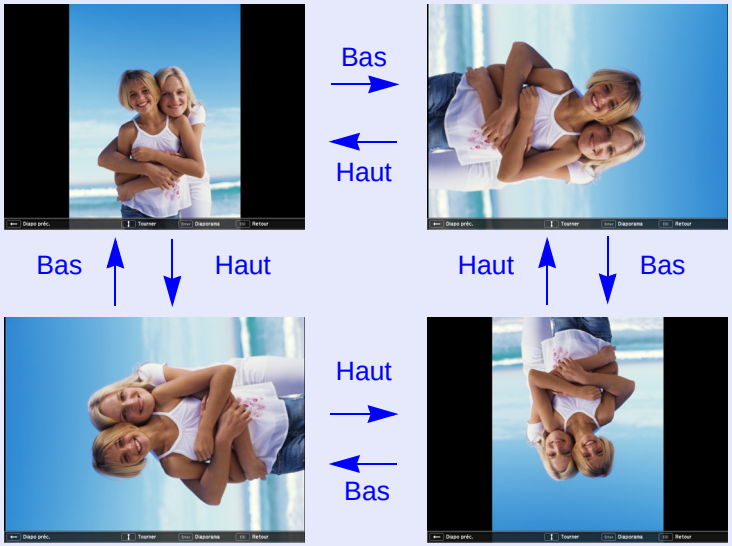
Vous pouvez faire pivoter les images en format JPEG par incréments de 90° lors de leur lecture dans PC Free. La fonction de rotation est également disponible pendant le diaporama.
Pour faire pivoter des images JPEG, procédez comme suit.

Procédure

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

Pour lire des images en format JPEG ☛ p.58
Pour lire des scénarios ☛ p.57
Pour lire des diaporamas ☛ p.59

2 Tout en projetant une image JPEG, faites basculer le bouton [⊙] vers le haut ou le bas.



Projection de scénarios

Cette section explique comment lire des scénarios stockés sur un périphérique de stockage USB ou sur une carte SD, ainsi que les opérations disponibles pendant la lecture.
Comme la télécommande est utilisée pour l'exécution de toutes les étapes suivantes, les noms de boutons correspondent aux touches de la télécommande.

Création et modification d'un scénario

Créez le scénario à l'avance à l'aide d'EMP SlideMaker2, puis transférez-le sur la carte SD insérée dans le projecteur ou sur un périphérique de stockage USB à l'aide de la fonction "Envoyer scénario". ☛ p.75

> ***Pendant le transfert du scénario, vous pouvez configurer son exécution automatique ou sa lecture continue.*** ☛ *p.75*

Modification de scénarios de base

Pour un scénario stocké sur un périphérique de stockage USB ou sur une carte SD, il est possible de modifier l'ordre de projection des images, ou de choisir l'affichage ou non des images isolées.

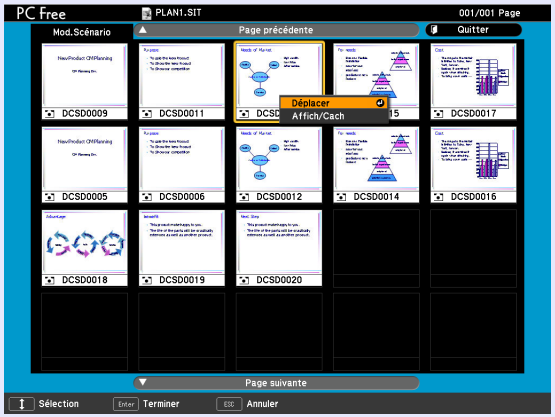
Procédure

1 **Enfoncez le bouton [⊙] afin d'amener le curseur sur l'icône du scénario à modifier, puis appuyez sur le bouton [Esc].**

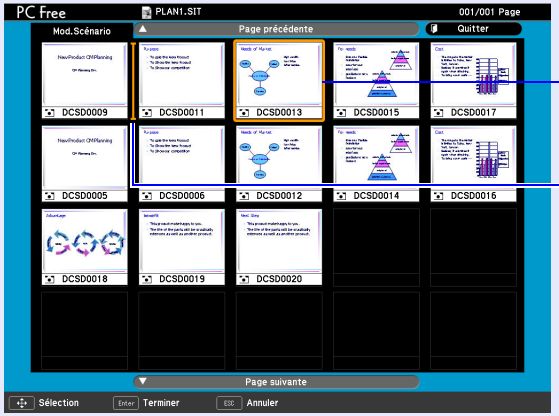
2 **Choisissez "Mod.Scénario" dans le menu qui s'affiche, puis appuyez sur le bouton [Enter].**

3 **Placez le curseur sur la diapositive voulue, puis appuyez sur le bouton [Esc].**

Le sous-menu s'affiche.
Choisissez "Déplacer" afin de modifier l'ordre des diapositives, ou "Affich/Cach" pour afficher ou masquer des fichiers, puis appuyez sur le bouton [Enter].
Si vous avez choisi "Déplacer", passez à l'étape 4.
Si vous avez choisi "Affich/Cach", passez à l'étape 5.



4 **Déplacez le curseur vers l'endroit voulu, puis appuyez sur le bouton [Enter].**



5 **Une fois la modification terminée, inclinez le bouton [⊙] jusqu'à ce que le curseur se positionne sur le bouton "Quitter", puis appuyez sur [Enter].**

Il n'est possible d'accéder au contenu modifié que lorsque la carte SD ou le périphérique de stockage USB est inséré dans le projecteur.

Lecture d'un scénario

Procédure

1 **Démarrez PC Free.** ☛ p.51

Le contenu de l'appareil photo numérique, du périphérique de stockage USB ou de la carte SD connecté s'affiche.

2 **Poussez le bouton [⊙] afin d'amener le curseur sur le dossier du scénario visé.**

3 **Appuyez sur [Enter].**

La lecture démarre.

4 **Si "Avancer" est réglé sur "Automatiquement après", une fois la lecture terminée, l'écran de la liste des fichiers réapparaît.**
Si "Continu" est sélectionné, le scénario sera répété depuis le début.

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

- *Vous pouvez faire pivoter les images en format JPEG du scénario pendant leur projection.* ☛ *p.55*
- *Les fichiers de film qui sont inclus dans des scénarios peuvent être avancés rapidement, reculés rapidement et interrompus momentanément pendant la lecture.* ☛ *p.59*
- *L'intervalle de changement de diapositive pour les scénarios peut être réglé en utilisant la commande "Avancer" dans EMP SlideMaker2.* ☛ *p.79*

Opérations possibles pendant la présentation

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

Commutation d'écran	Passez à l'écran suivant en appuyant sur [Enter] ou sur [⊡]. Revenez à l'écran précédent en appuyant sur [⊡].
Arrêt de la lecture	Le message "Terminer Scénario?" s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton [Esc]. Fermez en choisissant "Quitter" puis en appuyant sur le bouton [Enter]. Pour continuer la lecture, choisissez "Retour" puis appuyez sur [Enter].

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

- Gel
- Pause A/V
- E-Zoom

Pour plus d'informations sur les différentes fonctions, ☛ *Guide de l'utilisateur* "Arrêt sur image (Gel)""Gel momentané de l'image et du son (Pause A/V)" "Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)"

Projection de fichiers d'image ou de film

Les fichiers d'image d'un appareil photo numérique et les fichiers d'image et de film qui sont stockés sur un périphérique de stockage USB ou sur une carte SD peuvent être projetés par PC Free en utilisant l'une des deux méthodes suivantes.

- Projection des fichiers d'image ou de film sélectionnés
  Cette fonction permet de projeter un seul fichier.
- Projection de tous les fichiers d'image et de film d'un dossier en séquence (diaporama)
  Cette fonction permet de projeter dans l'ordre les fichiers contenus dans un dossier, un seul à la fois.

Attention

Le périphérique de stockage USB fait l'objet d'accès fréquents lors de la lecture de fichiers de film. Ne débranchez pas le périphérique de stockage USB, sinon PC Free risque de mal fonctionner.

Comme la télécommande est utilisée pour l'exécution de toutes les étapes suivantes, les noms de boutons correspondent aux touches de la télécommande.

Projection d'images et de films

Procédure

1 Démarrez PC Free. ☛ p.51

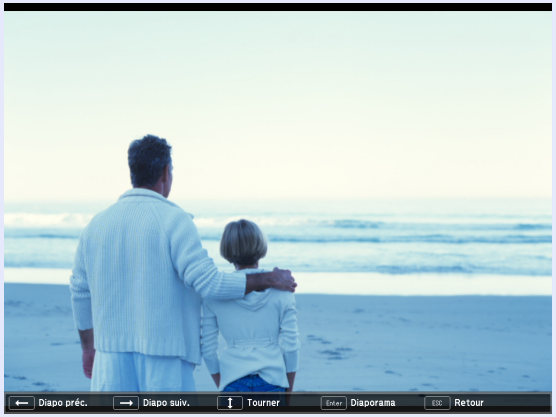
Le contenu de l'appareil photo numérique, du périphérique de stockage USB ou de la carte SD connecté s'affiche.

2 Faites basculer le bouton [⊙] pour placer le curseur sur le fichier d'image ou de film à projeter.

Fichier d'image

3 Appuyez sur [Enter].

La lecture de l'image ou du film démarre.



4 Les opérations suivantes permettent de revenir à la liste des fichiers :

- Pendant la projection d'images fixes : Appuyez sur le bouton [Esc].
- Pendant la projection de films : Appuyez sur le bouton [Esc]. Dans la fenêtre qui s'affiche, choisissez "Quitter", puis appuyez sur le bouton [Enter].

- *Vous pouvez faire pivoter les images en format JPEG pendant la projection.* ☛ *p.55*
- *Pendant la lecture de fichiers de film, vous pouvez effectuer les actions suivantes à l'aide de la télécommande.*
  Avance rapide : Faites basculer le bouton [⊙] vers la droite.
  Recul rapide : Faites basculer le bouton [⊙] vers la gauche.
  Arrêt sur image (Pause) : Poussez le bouton [⊙] vers le bas.
  Trois vitesses d'avance/recul rapide sont disponibles, et la vitesse change à chaque fois que vous appuyez sur le bouton.
  Pour revenir à la vitesse de lecture normale, appuyez sur le bouton [Enter].
  Les sons ne sont pas émis pendant l'avance rapide, le recul rapide ou la pause.

Projection de tous les fichiers d'image et de film d'un dossier en séquence (Diaporama)

Vous pouvez projeter les fichiers d'images et de film d'un dossier l'un après l'autre, dans l'ordre. Cette fonction est baptisée "Diaporama". Pour exécuter un diaporama, procédez comme suit.

Vous pouvez régler les conditions d'affichage, telles qu'une projection répétée ou des effets d'affichage à utiliser pendant les changements de fichiers. Pour faire changer automatiquement les fichiers d'image et de film lors de l'exécution du diaporama, réglez le délai de changement, dans le menu des options de PC Free, sur toute valeur différente de "Non". Valeur par défaut : "Non" ☛ *p.60*

Procédure

1 Démarrez PC Free. ☛ p.51

Le contenu de l'appareil photo numérique, du périphérique de stockage USB ou de la carte SD connecté s'affiche.

2 Enfoncez le bouton [⊙] afin d'amener le curseur sur le dossier contenant le diaporama, puis appuyez sur le bouton [Enter].

3 Choisissez « Diaporama » dans le coin inférieur droit de l'écran, puis appuyez sur [Entrée].

Le diaporama démarre.
Lorsque le dernier fichier a été projeté, la liste des fichiers est à nouveau affichée automatiquement. Si vous réglez "Lecture continue" sur "On" dans la fenêtre d'option, la projection se fera en boucle. ☛ p.60

Tout comme dans le cas d'un scénario, vous pouvez, pendant la projection d'un diaporama, passer à la fenêtre suivante, revenir à la précédente ou arrêter la lecture. ☛ "Opérations possibles pendant la présentation" p.57

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

Définition des conditions d'affichage des fichiers d'image et de film et du mode de fonctionnement

Vous pouvez régler les conditions d'affichage et le mode de fonctionnement pour la lecture des fichiers d'images et de film comme diaporama dans PC Free.

Procédure

1 Poussez le bouton [⊙] afin d'amener le curseur sur "Option", dans la partie inférieure gauche de l'écran, puis appuyez sur le bouton [Enter].

2 Réglez chacun des éléments.

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

Ordre d'affichage	Vous pouvez définir l'ordre dans lequel les fichiers sont affichés. Vous pouvez choisir de classer les fichiers par nom ou par date de modification.
Lecture continue	Vous pouvez décider si le diaporama doit être répété.
Fréq. défilement	Vous pouvez définir la durée pendant laquelle un fichier est affiché lors de l'exécution d'un diaporama. Vous pouvez définir la durée pendant laquelle un fichier est affiché lors de l'exécution d'un diaporama. Cette durée peut être fixée entre 0 (« Non ») et 60 secondes. Si vous choisissez « Non », la lecture automatique est désactivée.
Effet	Cette option règle les effets de transition entre les diapositives.

3 Poussez le bouton [⊙] afin d'amener le curseur sur "OK", puis appuyez sur [Enter].

Les réglages sont appliqués.
Si vous ne désirez pas appliquer les réglages, placez le curseur sur le bouton "Annuler", puis appuyez sur le bouton [Enter].

Préparation d'un scénario (À l'aide d'EMP SlideMaker2)

Ce chapitre explique comment créer et envoyer un scénario.

Scénario : Synthèse 62

Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios 63

Conversion d'un fichier PowerPoint en scénario 64

Conversion de tous les fichiers en une seule opération, sans démarrer SlideMaker2 65

Démarrage de SlideMaker2 et conversion des fichiers 67

Procédure de création d'un scénario 67

- **Réglage des propriétés d'un scénario 67**
- **Inclusion de fichiers PowerPoint dans un scénario 69**

Inclusion de toutes les diapositives dans un fichier PowerPoint 70
Inclusion de diapositives précises en consultant des vignettes 72

- **Inclusion de fichiers d'image et de film dans des scénarios 73**
- **Modification d'un scénario 74**

Ajout de fichiers et de diapositives 74
Suppression d'une diapositive 74
Modification de l'ordre des diapositives 74

Envoi de scénarios 75

Situations spéciales 77

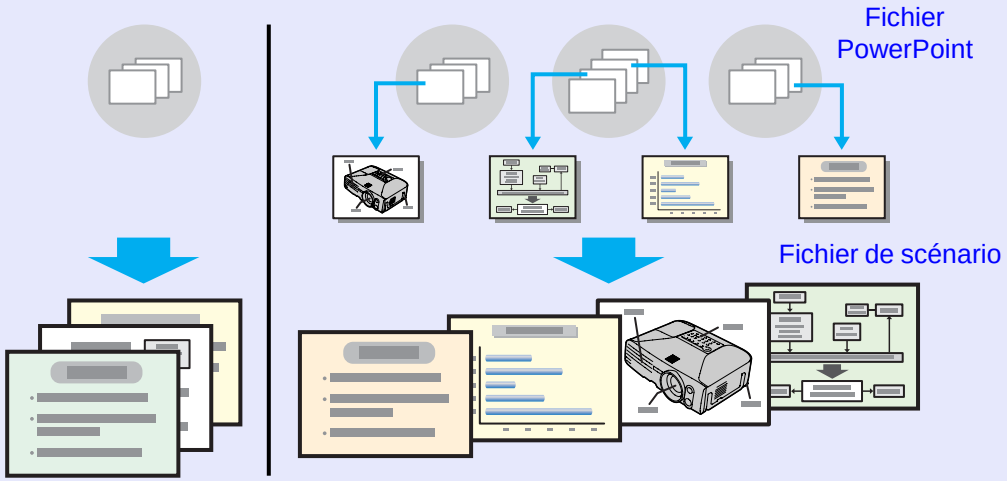
- **Consultation de l'état d'un scénario de projection depuis un ordinateur 77**
- **Définition des animations 78**
- **Définition de l'animation des diapositives 78**

Scénario : Synthèse

Un scénario est une combinaison de fichiers PowerPoint, d'image et de film, organisés selon un ordre de projection précis et enregistrés sous la forme d'un fichier, créé à l'aide d'EMP SlideMaker2.
La création d'un scénario vous permet de préparer, de manière aisée et efficace, du matériel de présentation en extrayant les parties désirées de fichiers et en les organisant sans devoir modifier les fichiers d'origine.

Conversion de tous les fichiers en une seule opération, sans démarrer SlideMaker2

Conversion de tous les fichiers en une seule opération en démarrant SlideMaker2



Transférez les scénarios créés pour les stocker sur un périphérique de stockage USB ou sur une carte SD connecté à un ordinateur. Ensuite, connectez le périphérique de stockage USB ou la carte SD au projecteur, après quoi vous pourrez employer la fonction PC Free du projecteur pour projeter le scénario.
Pour plus d'informations sur la connexion de périphériques de stockage USB, voir ☛ *Guide de l'utilisateur* "Connexion et retrait de périphériques USB (EB-G5350/G5150 uniquement)".

> ***EMP SlideMaker2 doit être installé sur l'ordinateur. Pour plus d'informations sur l'installation d'EMP SlideMaker2, voir ☛ p.5.***

Créez le fichier PowerPoint, les fichiers d'image
et les fichiers de film.

À partir d'un ordinateur

↓

EMP SlideMaker2

Il y a deux façons d'utiliser EMP SlideMaker2 pour convertir une présentation PowerPoint en scénario.

- ***Tirez, par glisser-déposer, les fichiers PowerPoint sur l'icône EMP SlideMaker2 qui figure sur le bureau ☛ p.65***
- ***Démarrage de SlideMaker2 et conversion des fichiers ☛ p.67***

↓

Envoi de scénarios ☛ p.75

À partir d'un ordinateur

↓

À partir du projecteur

PC Free

Projection de scénarios ☛ p.56

Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios

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

Type	Type de fichier (Extension)	Remarques
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003
	.pptx	Microsoft PowerPoint 2007
Image	.bmp	Impossible de reproduire des images avec une résolution supérieure à 1024 × 768.
	.jpg	N'importe quelle version. Toutefois, il est impossible d'effectuer la lecture des formats de couleur CMJN et des formats progressifs.
Film	.mpg	MPEG2-PS Les films qui dépassent la taille maximum de 720 × 576, ou qui n'ont pas la même forme qu'un DVD (en-tête de séquence arrangé pour chaque GOP) ne peuvent pas être lus. Le format audio pouvant être reproduit est MPEG1 Layer 2. Il est impossible de lire des formats PCM linéaire et audio AC-3.
Audio	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0 kHz, 8/16 bits

- *Les effets de transition de diapositives et les réglages d'animation suivants du menu "Diaporama" de PowerPoint sont reflétés dans un scénario.*
  - *Vol*
  - *Volets*
  - *Boîte*
  - *Damier*
  - *Passage lent*
  - *Damier aléatoire*
  - *Passage furtif*
  - *Lignes*
  - *Spirale*
  - *Ouverture*
  - *Etirement*
  - *Diagonale*
  - *Rotation*
  - *Balayage*
  - *Zoom*

  Les effets de transition qui ne sont pas mentionnés ci-dessus sont convertis en "Couper" et l'animation en "Règles d'animation (par défaut : Couper)". *p.78*
- *Si les fichiers d'images et de film mentionnés dans le tableau ci-contre à gauche doivent être lus comme unités de fichiers, il est inutile d'en faire des scénarios. Après avoir enregistré le fichier sur un périphérique de stockage USB ou une carte SD, vous pouvez utiliser PC Free pour le lire et le projeter directement ; pour ce faire, il suffit de connecter le périphérique de stockage au projecteur.* *p.58*

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

Projecteur	Logiciel	Peut être ouvert par la version d'EMP SlideMaker2 de ce projecteur
EMP-1825/1815 EMP-1715/1705 EMP-7950/7850 EMP-835 EMP-765/755/745/737 ELP-735	EMP SlideMaker2	○
EMP-8150/8150NL	EMP Scenario	×
ELP-715/505	EMP SlideMaker	×

Conversion d'un fichier PowerPoint en scénario

Les fichiers PowerPoint peuvent être convertis en scénarios avec les trois méthodes suivantes. Lorsque vous souhaitez utiliser un fichier PowerPoint tel quel, utilisez la méthode 1 ou la méthode 2.

1 **Conversion Batch sans démarrage d'EMP Slidemaker2**
Il est possible d'utiliser la conversion batch pour convertir toutes les diapositives d'une présentation PowerPoint en scénario. ☛ "Conversion de tous les fichiers en une seule opération, sans démarrer SlideMaker2" p.65

2 **Inclusion d'un fichier PowerPoint à partir de la liste des fichiers**
Une fois la conversion batch des fichiers PowerPoint en scénarios terminée, un fichier d'image ou de film peut être converti pour créer un autre scénario. ☛ "Démarrage de SlideMaker2 et conversion des fichiers" p.67

3 **Inclusion des diapositives désirées à partir des vignettes**
Sélectionnez seulement les diapositives PowerPoint que vous avez besoin de convertir en scénario. ☛ p.67

- ***Lorsque vous créez un scénario à l'aide des méthodes 1 à 2, les animations suivantes, définies dans PowerPoint, sont également utilisées dans le scénario.***
  - *Vol*
  - *Volets*
  - *Boîte*
  - *Damier*
  - *Passage lent*
  - *Damier aléatoire*
  - *Passage furtif*
  - *Lignes*
  - *Spirale*
  - *Ouverture*
  - *Etirement*
  - *Diagonale*
  - *Rotation*
  - *Balayage*
  - *Zoom*
- ***Les animations qui ne sont pas mentionnées ci-dessus sont remplacées par les animations de "Règles d'animation" (par défaut : Couper). ☛p.78***
- ***La qualité d'image des scénarios créés à l'aide de la méthode 1 est "Standard" (les valeurs possibles sont "Très haute qualité", "Haute qualité" et "Standard"). Si vous voulez créer un scénario possédant une qualité d'image élevée, utilisez les méthodes 2 à 3.***

Le tableau suivant montre les différences entre les méthodes 1 à 3.

	Qualité de l'image	Réflexion de l'animation	Envoi du scénario
1	Fixe "Standard"	Réflexion	Fonctionnement continu*1
2	Sélection entre "Très haute qualité", "Haute qualité" et "Standard"	Réflexion	Fonctionnement continu*1
3	Sélection entre "Très haute qualité", "Haute qualité" et "Standard"	Pas de réflexion	Fonctionnement différé*2

*1 Lorsque la création du scénario est terminée, la fenêtre d'envoi de scénario s'affiche automatiquement.
*2 Après la création du scénario, utilisez "Envoi de scénarios" ☛ p.75.

Conversion de tous les fichiers en une seule opération, sans démarrer SlideMaker2

Vous trouverez ci-dessous une explication sur la façon de créer facilement un scénario, sans lancer EMP SlideMaker2.

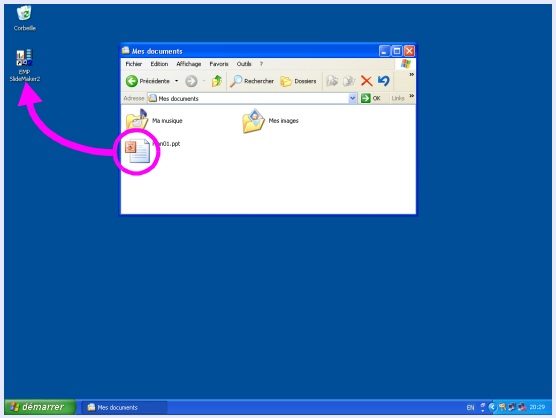
- *Sachez que cela n'est pas possible si EMP SlideMaker2 a été lancé. Vous devez tout d'abord fermer EMP SlideMaker2.*
- *Une fois les scénarios incorporés, ils incluront l'animation définie avec PowerPoint. Lors de la projection avec PC Free, cette animation sera activée.* ☛ *p.64*

Procédure

1 Connectez le périphérique de stockage USB ou la carte SD contenant le scénario à l'ordinateur.

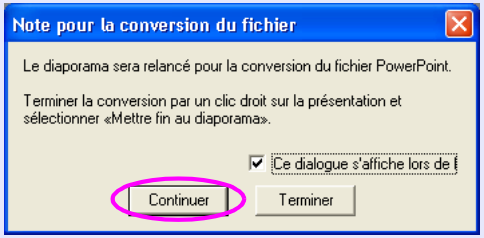
2 Tirez, par glisser-déposer, le fichier PowerPoint sur l'icône du programme EMPSlideMaker2 qui figure sur le bureau.

Sachez que, dans ce cas, il n'est pas possible de sélectionner plusieurs fichiers PowerPoint et de les convertir en batch. Sélectionnez un seul fichier pour la conversion.

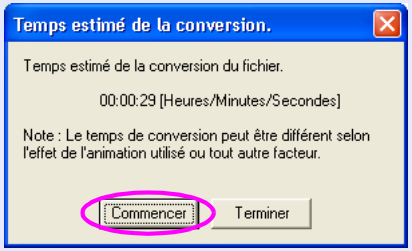


EMP SlideMaker2 démarre.

3 Consultez le message puis cliquez sur "Continuer".



4 Consultez le message puis cliquez sur "Commencer".

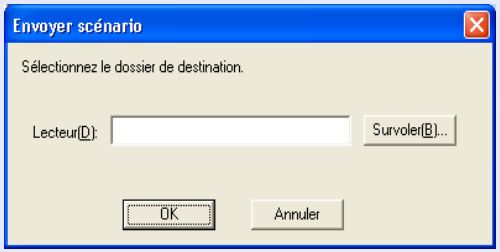


La conversion en scénario démarre. Le diaporama est affiché pendant la conversion.
Si vous arrêtez le diaporama avant la fin, le scénario est fermé sans être créé.

5 Lorsque la fin du diaporama est atteinte, cliquez sur l'écran.

La boîte de dialogue de destination du transfert de scénario s'affiche.

6 Sélectionnez le lecteur et le dossier correspondant au périphérique de stockage USB ou à la carte SD, puis cliquez sur "OK".



Passez à la procédure 3 de la section "Envoi de scénarios" ☛ p.75.

Les scénarios créés par glisser-déposer prennent automatiquement le nom "Scnxxxx" (xxxx étant un nombre).

Démarrage de SlideMaker2 et conversion des fichiers

Avant de créer un scénario, vérifiez les points suivants.

- Les données qui sont combinées pour créer un scénario, telles que les fichiers de PowerPoint, d'images et films, doivent être créées préalablement.
- Seuls les types de fichiers indiqués dans la section "Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios" peuvent être utilisés. ☛ p.63

Procédure de création d'un scénario

Pour créer des scénarios, procédez comme suit.

Démarrez EMP SlideMaker2 et réglez les propriétés du scénario (telles que le nom de scénario, la couleur de fond et la qualité d'image). ☛ p.67

↓

Incluez les fichiers à utiliser dans les scénarios.
☛ "Inclusion de fichiers PowerPoint dans un scénario" p.69
☛ "Inclusion de fichiers d'image et de film dans des scénarios" p.73

↓

Classez les fichiers inclus dans l'ordre désiré pour compléter le scénario. ☛ p.74

Lorsque le scénario a été créé, effectuez la procédure "Envoi de scénarios". ☛ *p.75*

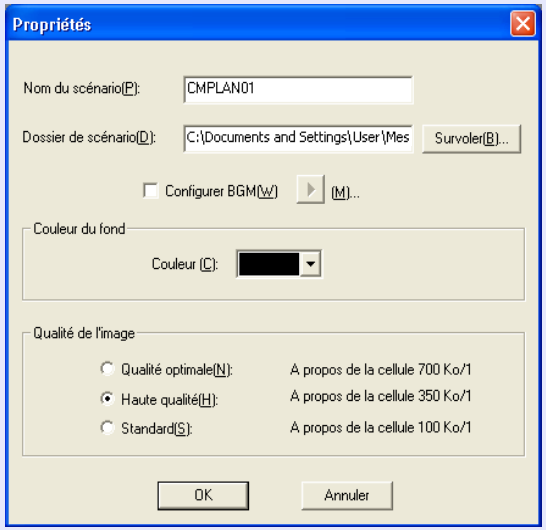
Réglage des propriétés d'un scénario

Procédure

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

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

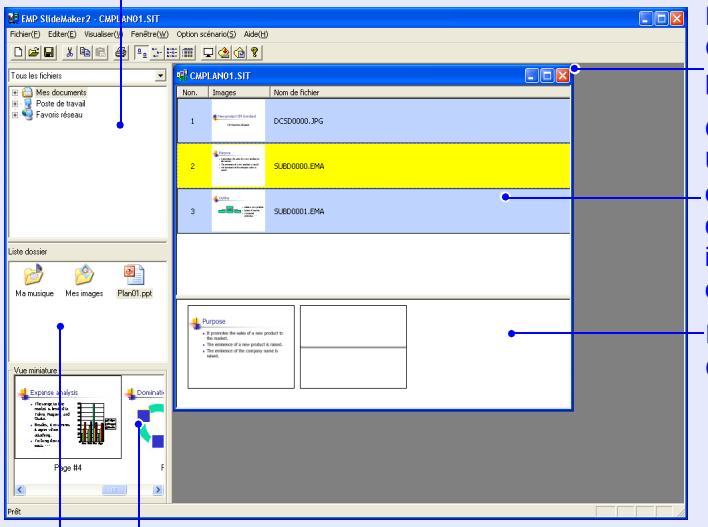
2 Entrez chaque option en vous référant au tableau suivant, puis cliquez sur "OK".



Nom du scénario	Entrez le nom de fichier du scénario créé. Veillez à entrer le nom du fichier. Celui-ci peut comprendre 8 caractères (lettres en majuscules et chiffres). Limitez le nombre total de caractères du nom de fichier et du nom de répertoire pour le dossier de travail (scénario) à 127 caractères ou moins.
Dossier de scénario	Spécifiez où créer le dossier du scénario à utiliser lorsque vous créez le scénario. Le nom du dossier du scénario sera identique au nom du scénario.
Configurer BGM	Si vous voulez effectuer la lecture d'une musique de fond pendant le scénario, sélectionnez la case à cocher. La fenêtre de sélection de fichier audio (format WAVE) apparaît si ceci est sélectionné. Dans cette fenêtre, sélectionnez le fichier à utiliser comme musique de fond. Après avoir sélectionné le fichier audio, effectuez la lecture du fichier en cliquant sur le bouton "▶" situé à droite. Pour arrêter la lecture, cliquez sur le bouton "■".
Couleur de fond	Sélectionne la couleur de fond pour les données d'image dans le scénario.
Qualité de l'image	Avec EMP SlideMaker2, chaque diapositive contenue dans un fichier PowerPoint sera convertie en fichier JPEG et sera sauvegardée. Cette option vous permet de sélectionner la qualité de l'image lorsque les diapositives sont converties en fichiers JPEG. Vous pouvez sélectionner la qualité parmi "Très haute qualité", "Haute qualité" et "Standard". Si vous sélectionnez "Standard", la qualité sera moins bonne en comparaison des autres réglages. Nous recommandons d'utiliser "Très haute qualité" et "Haute qualité". Si les fichiers JPEG ont été inclus directement dans un scénario, ce réglage ne sera pas pris en compte et le fichier JPEG sera projeté avec sa qualité d'image d'origine.

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

La fenêtre suivante s'affiche.



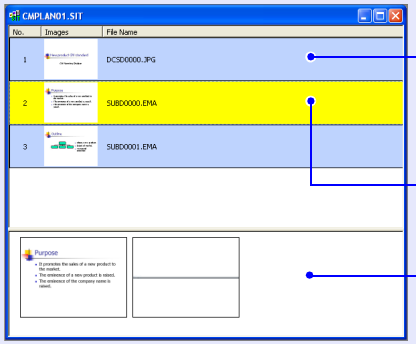
Pour plus de détails concernant les fonctions du menu EMP SlideMaker2, reportez-vous à l'aide d'EMP Slidemaker2.

Inclusion de fichiers PowerPoint dans un scénario

Les fichiers PowerPoint peuvent être inclus dans des scénarios à l'aide des deux méthodes suivantes. Lorsque vous créez un scénario à l'aide de la méthode d'inclusion, les animations définies dans PowerPoint sont libérées.

- Batch comprenant des fichiers PowerPoint ☛ p.70
  Une fois les scénarios incorporés, ils incluront l'animation définie avec PowerPoint. Lors de la projection avec PC Free, cette animation sera activée.
- Inclusion de diapositives précises en consultant des vignettes
  Si vous n'incluez qu'une sélection de fichiers, les paramètres d'animation créés dans PowerPoint sont ignorés. ☛ p.72

Il est impossible d'effectuer la lecture des fichiers de film inclus dans un fichier PowerPoint sur le scénario. Les fichiers de film doivent être convertis en scénarios un par un.



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

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

Fenêtre de vérification d'animation

- *Les vignettes ne peuvent pas être affichées si PowerPoint n'est pas installé sur l'ordinateur.*
- *Bien qu'il soit possible de régler les animations dans la fenêtre Propriétés d'EMP SlideMaker2, les animations réglées à l'avance dans le fichier PowerPoint fonctionneront plus souplement lorsqu'elles seront lues dans le scénario. Pour régler les animations dans les diapositives PowerPoint, nous vous recommandons de les régler dans le fichier PowerPoint lui-même. Si vous voulez définir des réglages d'animation pour des images, ou en ajouter à des diapositives dont les réglages d'animation ont été perdus lors de leur inclusion dans le scénario, ajoutez ces réglages dans la fenêtre des propriétés d'EMP SlideMaker2.* ☛ *p.79*

Inclusion de toutes les diapositives dans un fichier PowerPoint

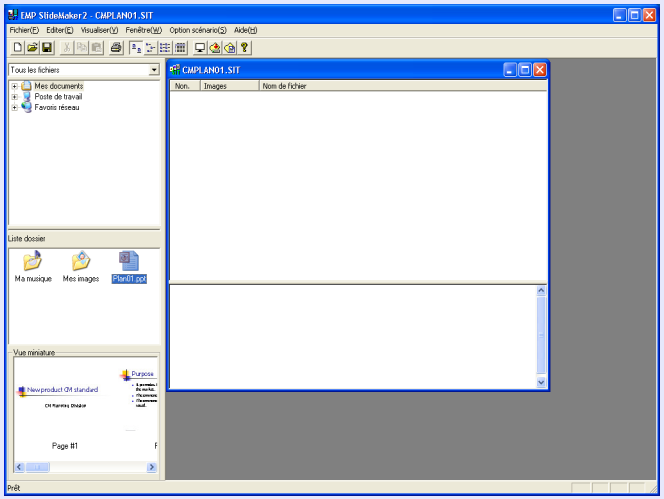
Tirez, par glisser-déposer, le fichier PowerPoint de la fenêtre de fichier dans la fenêtre de scénario, de manière à créer un scénario. Lorsque la création du scénario est terminée, la fenêtre d'envoi de scénario s'affiche automatiquement et le scénario peut être transféré.
Si les diapositives sont incluses en suivant cette méthode, l'animation définie dans PowerPoint reste active.

Procédure

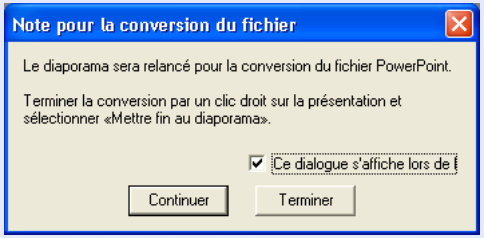
1. **Connectez le périphérique de stockage USB ou la carte SD contenant le scénario à l'ordinateur.**
2. **Démarrez Windows sur l'ordinateur, puis sélectionnez "Démarrer" - "Programmes" (ou, "Tous les programmes") - "Projecteur EPSON" - "EMP SlideMaker2".**
   EMP SlideMaker2 démarre, et les propriétés du scénario sont affichées.
3. **Les propriétés du scénario sont définies.** ☛ p.67
4. **Sélectionnez le dossier contenant le fichier PowerPoint cible dans la fenêtre des dossiers.**

5 Tirez le fichier PowerPoint de la fenêtre des fichiers dans la fenêtre de scénario.

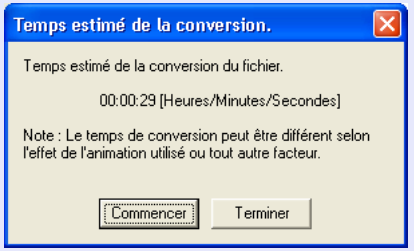
Ou double-cliquez sur l'icône du fichier PowerPoint cible dans la fenêtre des fichiers.



6 Consultez le message puis cliquez sur "Continuer".



7 Consultez le message puis cliquez sur "Commencer".

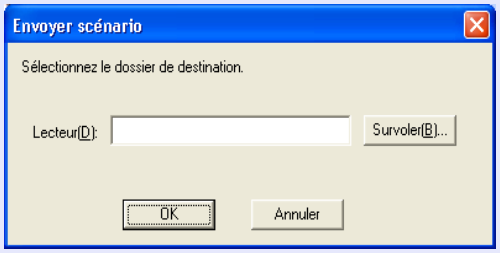


La conversion en scénario démarre et le diaporama est lu automatiquement.
Si vous appuyez sur la touche [Esc] du clavier pendant le diaporama, la conversion est annulée. Le scénario est fermé sans être créé.

8 Lorsque le diaporama se termine, cliquez dans la fenêtre.

La boîte de dialogue de destination du transfert de scénario s'affiche.

9 Sélectionnez le lecteur et le dossier correspondant au périphérique de stockage USB ou à la carte SD, puis cliquez sur "OK".



Passez à la procédure 3 de la section "Envoi de scénarios" ☛ p.75.

Vous pouvez créer facilement un scénario avec un seul fichier PowerPoint en utilisant l'opération glisser-déposer. ☛ *p.65*

Inclusion de diapositives précises en consultant des vignettes

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

Procédure

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

2 Double-cliquez sur les vignettes à inclure dans le scénario.

Les diapositives sélectionnées s'affichent dans la fenêtre de scénario.

Pour sélectionner plusieurs diapositives et les inclure toutes en même temps,

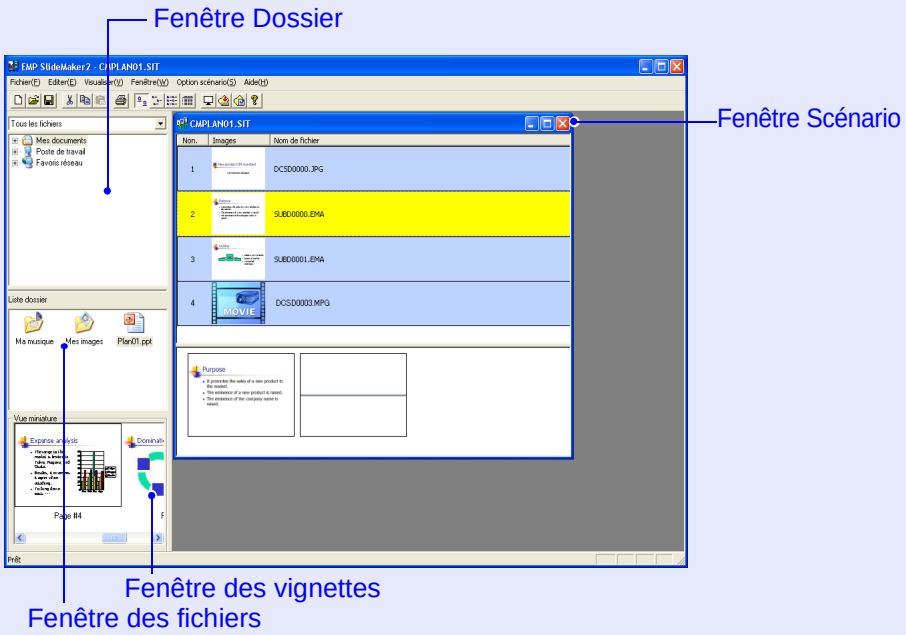
(1) Cliquez sur les autres diapositives, l'une après l'autre, dans la fenêtre des vignettes.
Toutes les diapositives sur lesquelles vous cliquez sont sélectionnées.
Si vous cliquez sur une diapositive qui est déjà sélectionnée, sa sélection sera annulée.

(2) Une fois que toutes les diapositives désirées sont sélectionnées, faites glisser l'une d'elles dans la fenêtre de scénario et déposez-la à l'endroit où vous voulez l'ajouter.
Toutes les diapositives sélectionnées sont ajoutées au scénario.

Passez à la procédure 3 de la section "Envoi de scénarios".
☛ p.75.

Inclusion de fichiers d'image et de film dans des scénarios

Vous pouvez inclure des fichiers d'image et des fichiers de film dans un scénario.



Procédure

1 **Cliquez sur le dossier désiré dans la fenêtre des dossiers.**

La liste des fichiers figurant dans le dossier s'affiche dans la fenêtre des fichiers.

2 **Cliquez sur l'icône du fichier d'image dans la fenêtre des fichiers.**

Le contenu du fichier d'image s'affiche dans la fenêtre des vignettes.
Dans le cas d'un fichier de film, une icône s'affiche dans la fenêtre des vignettes.

3 **Double-cliquez sur l'icône du fichier d'image cible dans la fenêtre des fichiers.**

Le fichier sélectionné s'affiche dans la fenêtre de scénario et est inclus dans le scénario.

4 **Pour ajouter plusieurs fichiers au batch, maintenez le bouton [Ctrl] du clavier enfoncé tout en sélectionnant les fichiers à ajouter. Lorsque tous les fichiers à ajouter sont sélectionnés, faites glisser l'un d'eux dans la fenêtre de scénario et déposez-le à l'endroit où vous voulez l'ajouter.**

Tous les fichiers sélectionnés sont ajoutés au scénario.

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

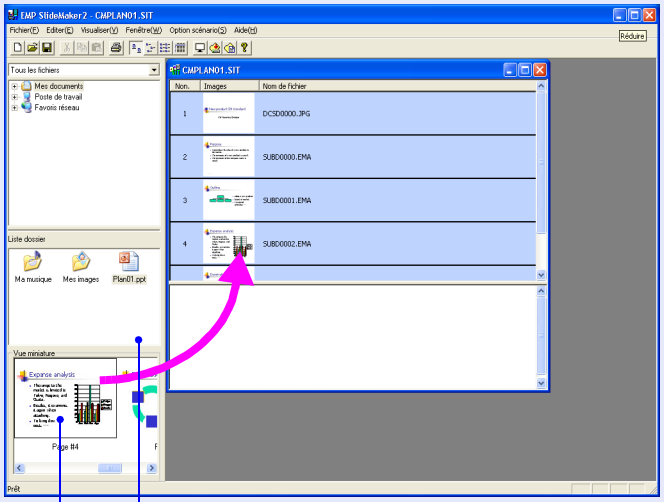
Modification d'un scénario

Avec PC Free, les scénarios dans la fenêtre des scénarios sont traités dans l'ordre, en commençant par le haut.
Vous pouvez ajouter et supprimer des diapositives et des fichiers d'un scénario, et modifier l'ordre dans lequel ils se trouvent.

Ajout de fichiers et de diapositives

Procédure

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



Vous pouvez faire glisser et déposer les fichiers ou les diapositives désirés pour les ajouter à la fenêtre de scénario.

Le nouveau scénario est transféré.
Passez à la procédure 3 ☛ p.75.

Suppression d'une diapositive

Procédure

Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris dans la cellule à supprimer, puis choisissez "Effacer" ou "Couper" dans le menu contextuel.

Modification de l'ordre des diapositives

Procédure

**Déplacez, par glisser-déposer, une cellule dans la fenêtre de scénario afin de modifier l'ordre des cellules.
Vous pouvez également afficher le menu contextuel, sélectionner "Couper", puis sélectionner "Coller".**

Le nouveau scénario est transféré.
Passez à la procédure 3 ☛ p.75.

Envoi de scénarios

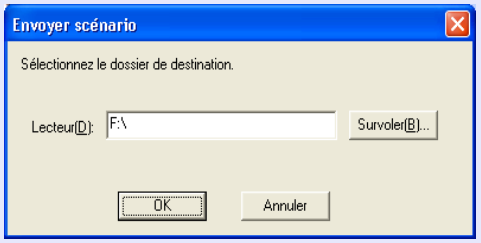
Pour projeter, à l'aide du projecteur, un scénario que vous avez créé, envoyez le scénario à un périphérique de stockage USB à l'aide de la fonction d'envoi de scénario d'EMP SlideMaker2.
Choisissez, comme destination, un périphérique de stockage USB ou une carte SD connecté au port USB de l'ordinateur.
Il est aussi possible d'établir la projection automatique et la projection continue d'un scénario au démarrage du projecteur. La fonction de projection automatique est appelée "Exécution Auto".

- *Lorsque "Envoyer scénario" est exécuté, le fichier de scénario est sauvegardé dans la destination sous le nom "nom de scénario.sit". En outre, un dossier portant le nom du scénario est créé, et chaque fenêtre est convertie en fichiers d'image et enregistrée conformément aux paramètres de qualité d'image. Toutefois, dans PC Free, les dossiers portant le même nom que le scénario ne sont pas affichés.*
- *Si vous utilisez "Envoyer le scénario" sans effectuer de sauvegarde, un dossier possédant le même nom que le scénario et un fichier "nom de scénario.sit" sont créés dans le dossier du scénario. Chaque écran est converti en fichiers d'image et est sauvegardé dans le dossier créé en fonction des réglages de la qualité d'image.*

Procédure

1. **Lorsque le scénario est terminé, connectez un périphérique de stockage USB à l'ordinateur puis choisissez "Option scénario" - "Envoyer le scénario".**

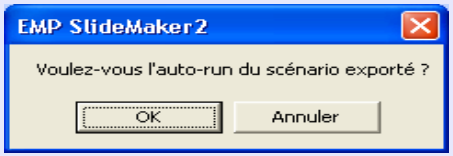
2. **Une boîte de dialogue s'affiche et permet de choisir le lecteur de destination. Sélectionnez le lecteur et le dossier correspondant au périphérique de stockage USB ou à la carte SD, puis cliquez sur "OK".**



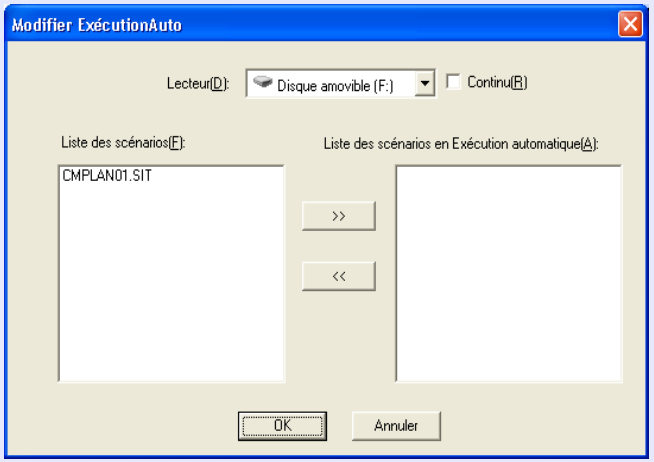
3. **Lorsqu'un message de confirmation s'affiche, cliquez sur "OK".**

Le scénario est envoyé à la destination choisie.

4 **Au terme du transfert, un message s'affiche et demande si vous voulez configurer l'exécution automatique. Si vous voulez configurer l'exécution automatique, cliquez sur "OK" et passez à la procédure suivante. Pour ne rien configurer, cliquez sur "Annuler".**



Tous les fichiers du scénario sur le lecteur de destination s'affichent dans la liste des scénarios, sur la gauche, sous la forme "Nom du dossier/Nom du fichier".



5 **Lorsque l'exécution automatique est utilisée**

Pour configurer un scénario de façon qu'il soit lu automatiquement à la mise sous tension du projecteur, cliquez sur le nom du scénario désiré dans la liste des scénarios, puis cliquez sur " ".
Le scénario s'affiche dans la liste des scénarios à exécution automatique, sur la droite, et est configuré comme fichier à exécution automatique.
Il est impossible de sélectionner un fichier de scénario situé dans un dossier à longue hiérarchie ou possédant un long nom de dossier.

Lorsque vous effectuez la projection répétée d'un scénario

Pour redémarrer la projection à partir du premier scénario à la fin de la projection de tous les scénarios de la "Liste des scénarios en Exécution automatique", activez la case à cocher "Revive".

- *L'exécution automatique peut également être paramétrée en sélectionnant "Option scénario" - "Modifier ExécutionAuto".*
- *L'exécution automatique ne peut pas être configurée dans la fonction PC Free d'EasyMP.*
- *Si plusieurs fichiers ont été choisis pour l'exécution automatique, ils sont lus dans l'ordre correspondant à la liste des scénarios à exécution automatique, en partant du haut.*

6 **Lorsque le scénario pour l'exécution automatique est défini, cliquez sur "OK".**

7 **Débranchez le périphérique de stockage USB ou la carte SD de l'ordinateur.**

Pour savoir comment procéder, consultez la documentation de l'ordinateur.

8 **Au terme du transfert du scénario, connectez le périphérique de stockage USB ou la carte SD au projecteur et effectuez la projection à l'aide de PC Free.** ☛ p.51

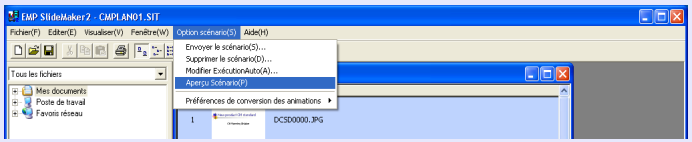
Consultation de l'état d'un scénario de projection depuis un ordinateur

Vous pouvez utiliser un ordinateur afin de déterminer comment un scénario créé est lu sur un projecteur à l'aide de PC Free. Tous les éléments structurels du scénario (images, animations, musique de fond, etc.) peuvent être lus.

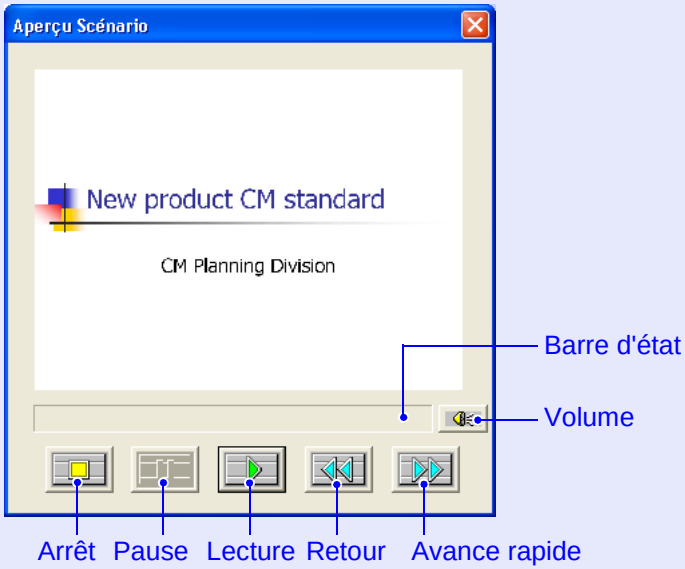
Procédure

1 Ouvrez le scénario à contrôler dans EMP SlideMaker2.

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



La fenêtre d'aperçu du scénario s'affiche.



Le tableau suivant indique les fonctions de chaque bouton.

Arrêt	Arrête la lecture et revient à la première diapositive.
Pause	Arrête temporairement les diapositives si la fonction "Automatiquement après" est réglée sur "Avancer". ☛ p.79
Lecture	Démarre l'aperçu du scénario. Cette fonction permet également de reprendre la lecture de scénarios arrêtés ou interrompus. La diapositive suivante est affichée si l'option "Cliquer avec la souris" est réglée sur "Avancer". ☛ p.79
Retour	Revient à la diapositive précédente ou à la fenêtre précédant l'exécution de l'animation. Les effets d'animation ne sont pas produits au retour.
Avance rapide	Passe au diaporama suivant ou affiche la fenêtre suivant l'exécution de l'animation. À ce moment, les effets d'animation ne sont pas exécutés.
Volume	Permet de régler le volume. Règle le volume de la musique de fond.
Barre d'état	Affiche une barre qui représente l'avancement du scénario. Tout d'abord, la barre n'est pas affichée ; ensuite, la barre croît de gauche à droite au fur et à mesure que le scénario progresse. Le scénario se termine à l'extrémité droite de la barre.

3 Quand vous avez terminé la consultation, cliquez sur le bouton "×" dans le coin supérieur droit de la fenêtre d'aperçu du scénario afin de la fermer.

Définition des animations

Les animations PowerPoint suivantes se retrouvent également dans un scénario:

• Vol	• Volets	• Boîte	• Damier
• Passage lent	• Damier aléatoire	• Passage furtif	• Lignes
• Spirale	• Ouverture	• Etirement	• Diagonale
• Rotation	• Balayage	• Zoom	

Vous pouvez déterminer quelles animations remplacent celles qui ne sont pas citées ci-dessus (par défaut : Couper).

Procédure

1. **Démarrez EMP SlideMaker2.**
   Cliquez sur "Annuler" si les propriétés de l'écran s'affichent.
2. **Sélectionnez "Option scénario" - "Préférences de conversion des animations".**
3. **L'animation définie est sélectionnée.**

Définition de l'animation des diapositives

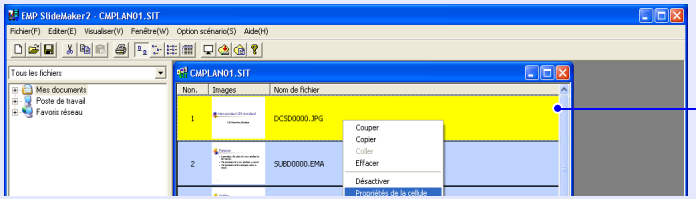
EMP SlideMaker2 permet de définir des effets similaires aux effets d'animation de PowerPoint pour chaque cellule du scénario. Vous pouvez projeter les diapositives qui conservent l'animation définie dans PowerPoint en définissant la durée de projection ou l'animation pour chaque scène. Pour ce faire, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris dans l'animation désirée, dans la fenêtre de consultation de l'animation, puis cliquez sur "Propriétés de la cellule".

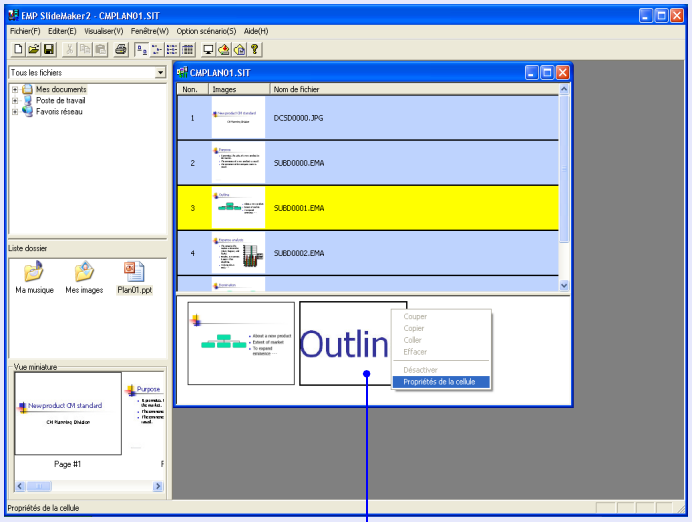
Les fichiers figurant dans un scénario dont l'animation a été prédéfinie dans PowerPoint sont lus sans heurts lors de la lecture du scénario. Pour régler les animations dans les diapositives PowerPoint, nous vous recommandons de les régler dans le fichier PowerPoint lui-même. Si vous voulez définir des réglages d'animation pour des fichiers d'image ou en ajouter à des diapositives dont les réglages d'animation ont été perdus lors de leur inclusion dans le scénario, ajoutez ces réglages en procédant comme suit.

Procédure

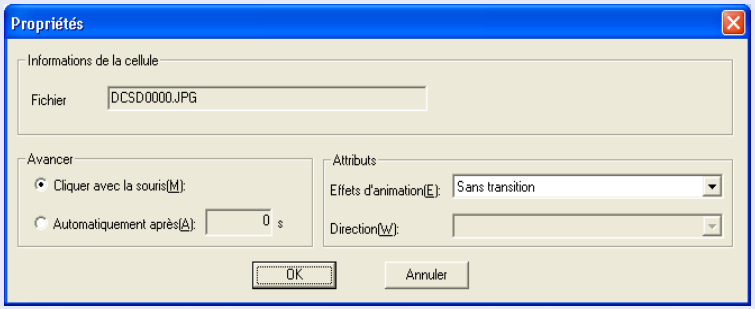
1 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris dans la cellule désirée ou dans l'animation, puis cliquez sur "Propriétés de la cellule".

Pour définir des paramètres identiques pour plusieurs cellules ou animations, sélectionnez celles-ci tout en maintenant la touche [Maj] ou [Ctrl] du clavier enfoncée, puis cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et cliquez sur "Propriétés de la cellule".





2 La fenêtre des propriétés s'affiche. Définissez chaque option en vous référant au tableau suivant, puis cliquez sur "OK".



Avancer	Lorsque "Automatiquement après" est sélectionné, vous pouvez régler le temps de commutation de 0 à 1800 secondes. Lorsque "Cliquer avec la souris"est sélectionné, changez de diapositive en appuyant sur les boutons [⬇] ou [⬆] de la télécommande pendant la projection.
Effets d'animation	Vous pouvez définir les effets à utiliser pendant la transition entre deux fenêtres. Sélectionnez la Direction en fonction de l'animation sélectionnée. Voici quelques exemples d'effets : Vol : L'image change dans la direction choisie. Boîte : L'image change de l'intérieur.

Annexe

Limitations de la connexion 81

- **Résolutions prises en charge 81**
- **Couleur d'affichage 81**
- **Nombre de connexions 81**
- **Divers 81**
- **Utilisation de Windows Vista 82**

Limitations en cas de projection depuis la Galerie de photos Windows 82
Limitations dans Windows Aero 82

Dépannage 83

Glossaire 92

Limitations de la connexion

En cas de projection d'images d'ordinateur pendant l'exécution d'EMP NS Connection, les restrictions suivantes sont d'application. Lisez attentivement cette section.

Résolutions prises en charge

L'appareil peut projeter les résolutions d'écran d'ordinateur suivantes. Vous ne pouvez pas vous connecter à un ordinateur utilisant une résolution supérieure au mode UXGA.

- VGA 640 × 480
- SVGA 800 × 600*
- XGA 1024 × 768*
- SXGA 1280 × 960
- SXGA 1280 × 1024*
- SXGA+ 1400 × 1050*
- UXGA 1600 × 1200

* Résolutions prises en charge lorsque la fonction d'affichage multi-écrans est activée.

Lorsque les messages suivants sont affichés, établissez la connexion après avoir fixé la résolution de l'ordinateur en mode SXGA ou à une valeur inférieure.

> Au moins un des projecteurs connectés ne prend pas en charge des résolutions supérieures à SXGA. Réduisez la résolution et reconnectez-vous.

Si vous utilisez un ordinateur possédant une taille d'écran spéciale, dont le rapport largeur/hauteur ne figure pas ci-dessus, la résolution la plus proche de la largeur est sélectionnée parmi les sept valeurs ci-dessus. Dans ce cas, en mode écran large, les marges horizontales sont projetées ; en mode écran étroit, les marges verticales vides sont de couleur noire.

Couleur d'affichage

L'appareil peut projeter en employant le nombre de couleurs des écrans d'ordinateur.

Windows	Macintosh
Couleurs 16 bits	Environ 32 000 couleurs (16 bits)
Couleurs 24 bits	-
Couleurs 32 bits	Environ 16,7 millions de couleurs (32 bits)

La garantie opérationnelle pour l'affichage multi-écrans est fixée aux couleurs 16 et 32 bits.

Nombre de connexions

Vous pouvez connecter quatre projecteurs à un ordinateur et les utiliser simultanément pour une projection.
Vous ne pouvez pas connecter plusieurs ordinateurs en même temps à un projecteur.

Divers

- Si la vitesse de transmission du LAN sans fil est trop faible, il se peut que la connexion réseau se coupe facilement, même si vous vous connectez et éteignez l'appareil à des moments inattendus.
- L'audio n'est pas transmis.
- Lorsqu'une vidéo est projetée, elle n'est pas lue de manière aussi fluide que sur l'écran de l'ordinateur.
- Il se peut que les applications qui emploient des fonctions DirectX ne s'affichent pas correctement. (Windows uniquement)
- Il est impossible de projeter des fenêtres MS-DOS en plein écran. (Windows uniquement)
- Il est possible que l'image affichée sur l'écran de l'ordinateur et l'image projetée ne correspondent pas tout à fait.

Utilisation de Windows Vista

Tenez compte des remarques suivantes lorsque vous utilisez EMP NS Connection sur un ordinateur tournant sous Windows Vista.

Limitations en cas de projection depuis la Galerie de photos Windows

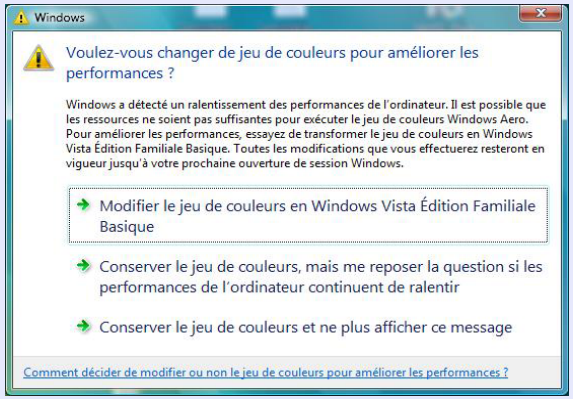
Tenez compte des deux limitations suivantes lorsque vous utilisez la Galerie de photos Windows tout en exécutant EMP NS Connection.

- Les diaporamas sont lus en mode simple lorsqu'ils sont projetés à partir de la Galerie de photos Windows.
  Comme la barre d'outils n'est pas affichée, vous ne pouvez pas apporter de modifications tout en lisant un "thème" (effets), indépendamment de la valeur "Windows Experience Index".
  Lorsque le mode simple a démarré, vous ne pouvez plus changer de mode tant que la Galerie de photos Windows est en cours d'exécution, même si vous fermez EMP NS Connection. Vous devez redémarrer la Galerie de photos Windows.
- Vous ne pouvez pas lire des films.

Limitations dans Windows Aero

Tenez compte des deux limitations suivantes lorsque la disposition des fenêtres sur votre ordinateur emploie l'interface Windows Aero.

- Les fenêtres en couche sont projetées indépendamment du réglage "Tranférer la fenêtre des couches" de la section "Définir les options". Par exemple, lorsque l'option "Tranférer la fenêtre des couches" de la barre d'outils d'EMP NS Connection est désactivée, elle ne doit pas être affichée à l'écran de l'ordinateur. Toutefois, cette barre d'outils est affichée.
- Quelques minutes après avoir connecté un ordinateur au projecteur via un réseau à l'aide d'EMP NS Connection, le message suivant s'affiche. Il est recommandé de sélectionner "Conserver le jeu de couleurs et ne plus afficher ce message". Cette sélection est activée jusqu'au redémarrage de l'ordinateur.



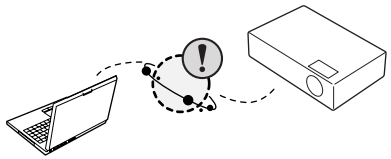
Si vous rencontrez l'un des problèmes suivants, reportez-vous à la page correspondante.

Problèmes relatifs à EasyMP

- **Impossible d'utiliser EMP NS Connection pour établir une connexion.** ☛ p.84
- Changements soudains de la fenêtre d'EasyMP ☛ p.84
- Lorsqu'une connexion est effectuée à l'aide d'EMP NS Connection, l'image projetée reste telle quelle, et il est impossible d'établir une connexion depuis un autre ordinateur. ☛ p.84
- Le projecteur n'est pas trouvé au démarrage d'EMP NS Connection. ☛ p.85
- Connexion impossible en mode Connexion avancée ou en mode LAN câblé ☛ p.86
- Avec EMP NS Connection, l'image et le son des films ne sont pas affichés, l'image met du temps à apparaître, ou soit la vidéo soit l'audio s'arrête ☛ p.87
- Lorsqu'une connexion est effectuée à l'aide d'EMP NS Connection, il est impossible de lancer un diaporama PowerPoint ☛ p.88
- Lorsqu'une connexion a été effectuée à l'aide d' EMP NS Connection, l'écran ne sera pas rafraîchi si vous utilisez une application Office. ☛ p.88
- Impossible de spécifier des fichiers à l'aide d'EMP SlideMaker2 ☛ p.88
- Message d'erreur au démarrage d'EMP NS Connection ☛ p.88
- Message d'erreur au démarrage d'EMP SlideMaker2. ☛ p.90

Problèmes de surveillance et de contrôle

- Aucun courrier n'est envoyé, même si une anomalie est rencontrée sur le projecteur. ☛ p.91



■ Impossible d'utiliser EMP NS Connection pour établir une connexion.

Vérifier le message affiché en bas à gauche de l'écran puis appliquez les contre-mesures suivantes :

Messages d'erreur	Solution
La version de l'application utilisée n'est pas prise en charge.	Vous utilisez une ancienne version de EMP NS Connection. Impossible d'établir une connexion. Installez la version la plus récente à partir du CD-ROM "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" fourni avec le projecteur.

■ Changements soudains de la fenêtre d'EasyMP

Message ERR dans le coin inférieur gauche de l'écran : Prenez note du numéro indiqué afin d'opter pour l'une des solutions suivantes.

Numéro ERR	Signification de l'erreur	Solution
2,50,53,245,-103	Impossible de démarrer EasyMP.	Éteignez le projecteur puis rallumez-le.
51,52,100	Impossible de traiter EasyMP.	Si vous utilisez EMP NS Connection, rétablissez sa connexion. Si vous utilisez un écran USB, reconnectez le câble USB.
-101	La communication avec le point d'accès a été coupée.	Vérifiez le fonctionnement du point d'accès.
-102,-105	Les communications sans fil sont instables.	Vérifiez la situation du trafic sur le réseau et patientez un moment avant de rétablir la connexion de EMP NS Connection.

■ Lorsqu'une connexion est effectuée à l'aide d'EMP NS Connection, l'image projetée reste telle quelle, et il est impossible d'établir une connexion depuis un autre ordinateur.

Vérification	Solution
Le présentateur a-t-il quitté la salle de conférence sans couper la connexion réseau ?	Avec EMP NS Connection, la connexion à l'ordinateur connecté précédemment peut être coupée si un autre ordinateur tente de se connecter au projecteur, et se connecte à l'ordinateur qui effectue la tentative de connexion. Dès lors, si aucun mot-clé n'a été défini pour le projecteur, ou si vous connaissez ce mot-clé, vous pouvez couper la connexion actuelle et, si vous effectuez une tentative de connexion, vous pouvez vous connecter au projecteur. Si un mot-clé a été défini pour le projecteur, ou si vous ne connaissez pas le mot-clé du projecteur, coupez la projection du projecteur et rétablissez la connexion. Pour couper la projection du projecteur, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande, choisissez "Fermer" dans le menu qui s'affiche puis appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande. Lorsque la coupure est effectuée, vous pouvez vous connecter à partir de l'ordinateur cible.

■ **Le projecteur n'est pas trouvé au démarrage d'EMP NS Connection.**

Vérification	Solution
L'unité LAN sans fil est-elle connectée ? **Pour un LAN sans fil**	Vérifiez que l'unité LAN sans fil en option est branchée correctement.
Le menu de configuration du projecteur est-il ouvert ?	Lorsque le menu de configuration est affiché, les connexions réseau ne sont pas actives. Fermez le menu de configuration et revenez à la fenêtre d'attente d'EasyMP.
La carte réseau de l'ordinateur et la fonction LAN intégrée sont-elles disponibles ?	Vérifiez le bon fonctionnement du réseau, par exemple à l'aide de la section "Panneau de configuration" - "Système" du gestionnaire de périphériques.
Le SSID est-il le même que celui du point d'accès ? **Mode Connexion rapide**	Définissez un autre SSID que celui du point d'accès. ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)"
La fonction DHCP du LAN câblé est-elle activée ? **Mode Connexion rapide**	Désactivez le réglage "DHCP" pour le "Réseau avec fil" à partir du menu de configuration. ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)"
La carte réseau utilisée a-t-elle été sélectionnée correctement dans EMP NS Connection ?	Si l'ordinateur utilise plusieurs environnements réseau, il ne peut se connecter que si la carte réseau est sélectionnée correctement. Lorsque vous employez un ordinateur tournant sous Windows, démarrez EMP NS Connection, puis sélectionnez la carte réseau utilisée depuis "Définir les options" - "Changer de réseau local". ☛ p.40
Dans le cas d'une connexion LAN sans fil, le paramètre de réseau sans fil est-il activé alors que l'ordinateur est en mode d'économie d'énergie ?	Activez le LAN sans fil.
Y a-t-il un obstacle entre le point d'accès et l'ordinateur ou le projecteur ? **Pour un LAN sans fil**	Il arrive que les conditions électromagnétiques ambiantes empêchent l'identification du projecteur au cours d'une recherche. Vérifiez qu'il n'y a aucun obstacle entre le point d'accès et l'ordinateur ou le projecteur, puis changez leur position pour améliorer les conditions électromagnétiques ambiantes.
La puissance des ondes électromagnétiques du LAN sans fil de l'ordinateur est-elle réglée à un niveau trop faible ?	Réglez la puissance des ondes électromagnétiques au niveau maximal.
Le LAN sans fil est-il conforme aux normes 802.11g, 802.11b ou 802.11a ?	L'appareil n'est compatible qu'avec les normes 802.11g, 802.11b et 802.11a, et pas avec d'autres normes telles que 802.11.

Vérification	Solution
Le pare-feu est-il désactivé, ou a-t-il été enregistré en tant qu'exception ? **Pour un LAN sans fil**	Lorsque vous ne voulez pas désactiver le pare-feu ou l'enregistrer en tant qu'exception, effectuez les réglages nécessaires pour ouvrir les ports. Les ports utilisés par EMP NS Connection sont "3620", "3621" et "3629".
Le câble réseau est-il connecté correctement ? **Unité Ethernet en**	Vérifiez si le câble réseau est connecté correctement. Reconnectez-le s'il est débranché ou s'il ne l'est pas correctement.

■ Connexion impossible en mode Connexion avancée ou en mode LAN câblé

Vérification	Solution
Le réglage SSID est-il différent ?	Fixez le même SSID sur l'ordinateur, le point d'accès et le projecteur. ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)"
La clé WEP est-elle identique ?	Si vous sélectionnez WEP dans la section "Sécurité", définissez la même clé WEP sur le point d'accès, l'ordinateur et le projecteur. ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)"
Les fonctions de refus de connexion, comme les restrictions d'adresse MAC et de port, ont-elles été définies correctement sur le point d'accès ?	Configurez le projecteur de manière à autoriser les connexions depuis le point d'accès.
L'adresse IP, le masque de sous-réseau et l'adresse de passerelle du point d'accès et du projecteur sont-ils définis correctement ?	Si vous n'utilisez pas DHCP, ajustez chaque paramètre. ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)"
Le sous-réseau du point d'accès et celui du projecteur sont-ils différents ?	Choisissez "Spécifier la connexion" dans EMP NS Connection, spécifiez l'adresse IP puis connectez-vous. ☛ p.33

■ Le diaporama ne s'affiche pas sur l'écran désiré lorsque la fonction d'affichage sur écrans multiples est activée.

Vérification	Solution
Utilisez-vous PowerPoint 2002 ou une version antérieure ? **Sous Windows**	Pour configurer et utiliser plusieurs écrans virtuels, utilisez PowerPoint 2003 ou limitez le nombre d'écrans virtuels à un avant d'afficher le diaporama.

■ Les applications ne s'affichent plus à partir de l'écran de l'ordinateur lorsque la fonction d'affichage sur écrans multiples est activée.

Vérification	Solution
Une autre application est-elle en cours d'exécution sur l'écran virtuel ? **Sous Windows**	Lorsque la fonction EPSON Virtual Display est installée, il arrive qu'une autre application soit exécutée sur l'écran virtuel. Dans ce cas, réglez "EPSON Virtual Display" sur "Off" dans la fenêtre des propriétés de l'écran.

■ Le pointeur de la souris ne s'affiche pas sur l'écran de l'ordinateur.

Vérification	Solution
La fonction EPSON Virtual Display est-elle installée ? **Sous Windows**	Le pointeur de la souris est placé sur l'écran virtuel. Lorsque la case à cocher de l'écran virtuel est désactivée dans la fenêtre "Ajouter-Supprimer EPSON Virtual Display", le pointeur de la souris revient dans la zone d'affichage de l'écran.

■ Avec EMP NS Connection, l'image et le son des films ne sont pas affichés, l'image met du temps à apparaître, ou soit la vidéo soit l'audio s'arrête

Vérification	Solution
Avez-vous tenté de lire les films à l'aide du Lecteur Média ou utilisé l'aperçu de l'écran de veille ?	Selon les ordinateurs, il se peut que l'écran de lecture de films du Lecteur Média ne soit pas affiché et que l'aperçu de l'écran de veille ne s'affiche pas normalement.
Le cryptage WEP est-il activé, ou plusieurs projecteurs sont-ils connectés ?	La vitesse d'affichage diminue si le cryptage WEP est activé ou si plusieurs projecteurs sont connectés.
Avez-vous activé DHCP ?	Si DHCP est activé en mode Connexion avancée ou en mode LAN câblé, et si aucun serveur DHCP accessible n'est trouvé, l'accès à l'état d'attente d'EasyMP prend un certain temps.
EMP NS Connection a-t-il été démarré alors qu'un film était en cours de lecture, ou la résolution et le nombre de couleurs ont-ils été modifiés ? **Sur Macintosh**	Si vous voulez lire un film, démarrez EMP NS Connection avant de lancer la lecture. Si EMP NS Connection est démarré pendant la lecture d'un film, ou si la résolution et le nombre de couleurs sont modifiés, déplacez la fenêtre de lecture de film, réduisez-la, redimensionnez-la, etc.
Un LAN sans fil de type 802.11g/b est-il utilisé en mode "Connexion rapide" ?	En fonction de l'environnement électromagnétique, il peut arriver que l'image et le son d'un film soient interrompus. Si vous utilisez la fonction d'envoi de film, utilisez le mode "Connexion avancée" ou le LAN sans fil 802.11a en mode "Connexion rapide".

■ Lorsqu'une connexion est effectuée à l'aide d'EMP NS Connection, il est impossible de lancer un diaporama PowerPoint

Vérification	Solution
EMP NS Connection a-t-il été démarré pendant le démarrage de PowerPoint ? **Sous Windows**	Lorsque vous effectuez une connexion avec EMP NS Connection, assurez-vous de fermer PowerPoint auparavant. Il se peut que le diaporama ne s'exécute pas si la connexion est établie alors qu'il a déjà démarré.

■ Lorsqu'une connexion a été effectuée à l'aide d' EMP NS Connection, l'écran ne sera pas rafraîchi si vous utilisez une application Office.

Vérification	Solution
La souris est-elle déplacée en permanence ?	Lorsque vous cessez de déplacer le pointeur de la souris, l'écran est actualisé. Si l'écran ne se rafraîchit pas assez vite, cessez de déplacer la souris.

■ Impossible de spécifier des fichiers à l'aide d'EMP SlideMaker2

Vérification	Solution
Utilisez-vous un fichier PowerPoint (.ppt) en format PowerPoint 95/97 ?	Les fichiers créés dans PowerPoint 95/97 ou sauvegardés en format PowerPoint 95/97 ne peuvent pas être édités dans EMP SlideMaker2. Vous pourrez les utiliser après les avoir enregistrés en format PowerPoint 2000/2002/2003. ☛ p.63
S'il est impossible d'inclure un fichier PowerPoint file (.ppt) dans un scénario, ou s'il est impossible de l'afficher sous la forme d'une vignette, le convertisseur JPEG de Microsoft Office est-il installé ?	Installez le convertisseur JPEG. Consultez la documentation de Microsoft Office pour savoir comment installer le convertisseur JPEG.

■ Message d'erreur au démarrage d'EMP NS Connection

Vérification	Solution
Échec de la connexion au projecteur.	Tentez à nouveau de vous connecter. Si le problème persiste, vérifiez les paramètres réseau de l'ordinateur et ceux du module EasyMP du projecteur. Pour plus de détails sur les paramètres réseau à définir sur le projecteur, voir ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)".
Le mot clé ne correspond pas. Entrez le mot clé correct affiché sur l'écran du projecteur.	Vérifiez le mot-clé du projecteur, affiché dans la fenêtre d'EasyMP, et entrez ce mot-clé.

Vérification	Solution
Le projecteur sélectionné est occupé. Souhaitez-vous continuer le processus de connexion ?	Vous avez tenté de vous connecter à un projecteur connecté à un autre ordinateur. Si vous cliquez sur "Oui", la connexion au projecteur est établie. La connexion entre le projecteur et l'autre ordinateur est coupée. Si vous cliquez sur "Non", la connexion au projecteur n'est pas établie. La connexion entre le projecteur et l'autre ordinateur est conservée.
Impossible de réinitialiser EMP NS Connection.	Redémarrez EMP NS Connection. Si le message s'affiche toujours, désinstallez EMP NS Connection puis réinstallez-le. ☛ p.5
Connexion impossible, car le mot-clé est incorrect.	Lors de la connexion à un projecteur pour lequel un mot-clé a été défini, vous avez entré un mot-clé incorrect. Consultez le mot-clé affiché sur l'écran d'attente de connexion du projecteur. Coupez la connexion puis rétablissez-la, et entrez ensuite le mot-clé du projecteur dans la fenêtre de saisie qui s'affiche. ☛ p.11
Impossible d'acquérir les informations sur la carte réseau.	Vérifiez les points suivants : • Une carte réseau a-t-elle été installée sur l'ordinateur ? • Le pilote de la carte réseau utilisée a-t-il été installé sur l'ordinateur ? Après cette vérification, redémarrez l'ordinateur et retentez la connexion. Si la connexion reste impossible, vérifiez les points suivants : Vérifiez les paramètres réseau de l'ordinateur et ceux du projecteur. Pour plus de détails sur les paramètres réseau à définir sur le projecteur, voir ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)".
Au moins un des projecteurs connectés ne prend pas en charge des résolutions supérieures à SXGA⏩. Réduisez la résolution et reconnectez-vous.	La destination de la connexion est un projecteur ELP-735. Fixez la résolution d'affichage de l'ordinateur en mode SXGA (1280 × 1024) ou moins.
Certains projecteurs ne répondent pas.	Vous ne pouvez pas vous connecter à plusieurs projecteurs simultanément. Vérifiez les paramètres réseau de l'ordinateur et ceux du projecteur. Pour plus de détails sur les paramètres réseau à définir sur le projecteur, voir ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)".
Entrez le mot clé affiché sur le projecteur.	Vérifiez le mot-clé du projecteur, affiché dans la fenêtre d'attente d'EasyMP, et entrez ce mot-clé.

■ Les réglages réseau ne sont pas rétablis après la coupure de la connexion à l'ordinateur via EMP NS Connection.

Vérification	Solution
Etablissez-vous une connexion manuelle à un LAN sans fil lorsque l'ordinateur démarre ? **Mode Connexion rapide**	Tentez d'établir une connexion manuelle au LAN sans fil.

■ Message d'erreur au démarrage d'EMP SlideMaker2.

Vérification	Solution
.SIT est déjà enregistré. (= nom du fichier de scénario)	Il est impossible d'ajouter de nouveau les fichiers de scénario qui ont été ajoutés à la liste des scénarios à exécution automatique. ☛ p.75
Le fichier de scénario ne peut pas être sélectionné parce que la hiérarchie des dossiers est trop longue.	Comme la hiérarchie des dossiers où se trouve le fichier de scénario ajouté à la liste des scénarios à exécution automatique est trop longue, ce fichier ne peut pas être sélectionné. Modifiez la destination du fichier de scénario cible. ☛ p.75
Capacité de stockage insuffisante sur le disque.	La capacité de stockage du lecteur est insuffisante pour permettre le transfert du scénario. Effacez les fichiers superflus sur ce lecteur afin de libérer de la place et de pouvoir envoyer le scénario.
Un chemin d'accès non valide a été indiqué. (= nom du chemin d'accès comprenant le nom du fichier de scénario)	Le chemin du fichier à ouvrir est introuvable, pour l'une des raisons suivantes : Le fichier de scénario a été déplacé dans un dossier différent depuis son dernier enregistrement à l'aide d'EMP SlideMaker2. • Le nom du dossier contenant le fichier de scénario a été modifié depuis son dernier enregistrement à l'aide d'EMP SlideMaker2. • Le fichier de scénario que vous voulez ouvrir a été supprimé. • Choisissez "Fichier" - "Ouvrir" et ouvrez le fichier scénario désiré, ou recherchez-le à l'aide de la fonction de recherche de Windows.
Le disque est saturé pendant l'accès. (= nom du chemin d'accès comprenant le nom du fichier de scénario)	Capacité de stockage insuffisante sur le lecteur contenant le dossier de travail ; impossible d'enregistrer le fichier de scénario. Effacez les fichiers superflus sur le lecteur contenant le dossier de travail, afin de libérer de la place et de pouvoir enregistrer le fichier de scénario.
Impossible d'ouvrir le document indiqué.	Le fichier PowerPoint que vous tentez d'ajouter au scénario est endommagé ou ne peut pas être utilisé parce qu'il est incorrect. Utilisez un autre fichier PowerPoint.
Entrez un nom ou un répertoire différent.	Il existe déjà un fichier de ce nom. Modifiez le nom du scénario puis enregistrez-le.

■ **Aucun courrier n'est envoyé, même si une anomalie est rencontrée sur le projecteur.**

Vérification	Solution
L'unité LAN sans fil est-elle connectée ? **Pour un LAN sans**	Vérifiez que l'unité LAN sans fil en option est branchée correctement.
La connexion réseau est-elle correcte ?	Vérifiez les paramètres réseau du projecteur. ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EB-G5350/G5150 uniquement)"
Le "Mode attente" est-il réglé sur "Réseau activé" ?	Pour utiliser la fonction Notification courrier lorsque le projecteur est en attente, réglez "Réseau activé" sur "Mode attente" dans le menu de configuration. ☛ Guide de l'utilisateur "Menu Avancé"
Une erreur fatale est-elle survenue, provoquant l'arrêt subit du projecteur ?	Si le projecteur s'arrête soudainement, il est impossible d'envoyer des e-mails. Si cet état anormal persiste après la vérification du projecteur, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le *Guide d'Assistance et de service.* ☛*Liste des contacts pour projecteurs Epson*
Le projecteur reçoit-il une alimentation électrique ?	Vérifiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.
Le câble réseau est-il connecté correctement ? **Unité Ethernet en**	Vérifiez si le câble réseau est connecté correctement. Reconnectez-le s'il est débranché ou s'il ne l'est pas correctement.

Glossaire

Cette section contient les définitions de termes employés en rapport avec le projecteur et de termes techniques qui ne sont pas expliqués dans le corps de ce guide. Pour plus d'informations, consultez d'autres ouvrages de référence disponibles dans le commerce.

Ad hoc	Méthode de connexion réseau sans fil où la connexion avec les clients réseau sans fil s'effectue sans point d'accès. Il est impossible de communiquer avec plusieurs périphériques simultanément.
Adresse MAC	Abréviation de Media Access Control. L'adresse MAC est un numéro d'identification propre à chaque carte réseau. Un numéro unique est attribué à chaque carte réseau, et les données sont transmises entre les cartes sur la base de cette identification.
DPOF	Abréviation de Digital Print Order Format. Il s'agit d'un format d'enregistrement d'informations (photos à imprimer, nombre d'exemplaires, etc.) pour l'impression de photos stockées par un appareil photo numérique sur un support tel qu'une carte mémoire.
Écran virtuel	L'affichage d'un ordinateur est envoyé à plusieurs écrans. Un grand écran virtuel peut être créé grâce à l'emploi de plusieurs écrans.
SVGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 800 points horizontaux × 600 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.
SXGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 1280 points horizontaux × 1024 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.
UXGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 1600 points horizontaux × 1200 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.
VGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 640 points horizontaux × 480 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.
XGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 1024 points horizontaux × 768 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.

Remarque générale :

IBM, DOS/V et XGA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'International Business Machines Corporation.
Macintosh, Mac et iMac sont des marques de commerce d'Apple Computer, Inc.
Windows, Windows NT, Windows Vista et PowerPoint sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis.
HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC.

Ce produit comprend le logiciel de cryptographie RSA BSAFE® de RSA Security Inc.RSA Security Inc. Tous droits réservés. RSA et BSAFE sont des marques déposées ou des marques de commerce de RSA Security Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Ce produit comprend le logiciel de cryptographie ***NetNucleus® WPA*** de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.
NetNucleus est une marque déposée de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION au Japon.
Pixelworks et DNX sont des marques commerciales de Pixelworks, Inc.
EasyMP est une marque commerciale de Seiko Epson Corporation.
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.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2008. All rights reserved.

Copyright logiciel :

Ce produit utilise des logiciels libres ainsi que des logiciels dont cette société détient les droits.
Les informations suivantes concernent les logiciels libres utilisés par ce produit.

1. LGPL
   (1) L'entreprise utilise un logiciel libre pour le présent produit, conformément aux conditions de la Licence générale publique de GNU LESSER Version 2, juin 1991 (ci-après "LGPL"), ou versions postérieures.
   Le texte intégral de la licence LGPL peut être consulté sur les sites Web suivants :
   [LGPL]http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html
   Cette société, conformément à la licences LGPL, publie le code source des logiciels libres utilisés dans ce produit sur la base de la licence LGPL.
   Contactez le service d'assistance mentionné dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson afin de savoir comment reproduire, modifier et/ou distribuer les logiciels libres concernés.
   Veuillez respecter les dispositions de la licence et LGPL si vous voulez reproduire, modifier et/ou distribuer les logiciels libres concernés.
   En outre, les logiciels libres concernés sont fournis "en l'état" sans la moindre garantie. Le terme de "garantie" comprend, sans s'y restreindre, les garanties d'adéquation à des fins commerciales, de potentiel commercial, d'adéquation d'utilisation, et ne constitue pas une violation de droits de tierces personnes (à l'inclusion, non limitative, les droits de brevets, les droits d'auteur et les secrets commerciaux).
   (2) En outre, comme exposé au point (1), aucune garantie n'est donnée pour les logiciels libres inclus dans ce produit, auquel la licence LGPL s'applique, en raison des caractéristiques des logiciels libres déjà utilisés dans ce produit ; tout problème rencontré dans ce produit (y compris les problèmes issus des logiciels libres concernés) n'influe pas sur les conditions de garantie (garantie écrite) émise par cette société.
   (3) Conformément à la licence LGPL, le code source ainsi que l'auteur des logiciels libres inclus dans le présent produit sont rendus publics come exposé au point (1).

2. Autres logiciels libres
   Outre les logiciels libres utilisés conformément à la licence LGPL, cette société emploie également les logiciels libres suivants pour ce produit. Ci-après, chacun des auteurs, les conditions, etc. sont décrits sous leur forme originale. En outre, aucune garantie n'est donnée pour les logiciels libres en raison des caractéristiques des logiciels libres déjà utilisés dans ce produit; tout problème rencontré dans ce produit (y compris les problèmes issus des logiciels libres concernés) n'influe pas sur les conditions de garantie (garantie écrite) émise par cette société.
   (1) libpng
   Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson
   Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger
   Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.
   (2) zlib
   Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright© 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of

freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate

copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) The modified work must itself be a software library.

   b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

   d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

   (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

   a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

   b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not

permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

> <one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
> Copyright© <year> <name of author>
>
> This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
>
> <signature of Ty Coon>, 1 April 1990
> Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

Copyright © 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.