

**EPSON**

# EasyMP™

# Guide d'utilisation

# Multimedia Projector

## EMP-1825



## Présentation d'EMP NS Connection

Deux modes de connexion .....	5
Mode Connexion rapide .....	5
Mode Connexion avancée .....	5
Étapes pour créer une connexion EMP NS .....	6
Utilisation de l'écran principal d'EMP NS Connection .....	7
Mesures de sécurité pour un LAN sans fil .....	9
Utilisation de la barre d'outils .....	10
Noms et fonctions des icônes .....	10

## Fonctions pratiques d'EMP NS Connection

Projection d'un Diaporama PowerPoint (mode Présentation ) .....	13
Projection de films depuis un ordinateur (Mode d'envoi de film) .....	14
Types de fichiers pris en charge .....	14
Lecture d'un film .....	14
Utilisation de la fonction d'affichage sur écrans multiples .....	16
Exemple d'ajustement d'affichage virtuel .....	16
Procédure préalable à l'utilisation de la fonction d'affichage sur écrans multiples .....	17
Réglage de l'affichage virtuel .....	18
Attribution de l'image à projeter .....	23
L'image attribuée est projetée .....	23

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

Connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent .....	26
Recherche en spécifiant l'adresse IP et le nom du projecteur ("Mode Connexion avancée" seulement) .....	27
Effectuer une recherche avec un profil .....	28
Création d'un profil .....	28
Recherche en spécifiant un profil .....	30
Gestion d'un profil .....	31

## Configuration du fonctionnement d'EMP NS Connection

Configuration de l'environnement d'EMP NS Connection .....	34
Onglet Paramètres généraux .....	34
Onglet Régler les Performances .....	36

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

Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web) .....	38
Affichage de la fonction Contrôle Web .....	38
Configuration du projecteur .....	38
Utilisation de la fonction Notification courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement .....	39
Configuration de la fonction Notification courrier .....	39
Si une notification de problème est envoyée par courrier .....	39
Gestion utilisant SNMP .....	40

## Présentations à l'aide de PC Free

Fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free et de Saving .....	42
Fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free .....	42
Copie d'un fichier vers, ou suppression d'un fichier à partir d'une carte CompactFlash depuis le réseau .....	43
Exemples de PC Free .....	45
Fonctions de base de PC Free .....	46
Démarrage et fermeture de PC Free .....	46
Fonctions de base de PC Free .....	49
Rotation de l'image .....	50
Projection de scénarios .....	51
Création et modification d'un scénario .....	51
Lecture d'un scénario .....	52
Opérations possibles pendant la présentation .....	53
Projection de fichiers d'image et de film .....	54
Projection d'images et de films .....	54
Projection de tous les fichiers d'image et de film d'un dossier en séquence (Diaporama) .....	55
Définition des conditions d'affichage des fichiers d'image et de film et du mode de fonctionnement .....	56

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

---

Scénario Synthèse .....	58
Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios .....	59
Conversion d'un fichier PowerPoint en scénario.....	60
Conversion de tous les fichiers en une seule opération, sans démarrer SlideMaker2 .....	61
<b>Démarrage de SlideMaker2 et conversion des fichiers .....</b>	<b>63</b>
Réglage des propriétés d'un scénario.....	63
Inclusion de fichiers PowerPoint dans un scénario.....	65
Inclusion de fichiers d'image et de film dans des scénarios .....	68
Modification d'un scénario.....	69
<b>Envoi de scénarios.....</b>	<b>71</b>
<b>Situations spéciales .....</b>	<b>73</b>
Consultation de l'état d'un scénario de projection depuis un ordinateur .....	73
Définition des animations .....	74
Définition de l'animation des diapositives .....	75

## Annexe

---

<b>Limitations de la connexion .....</b>	<b>78</b>
Résolutions prises en charge.....	78
Couleur d'affichage .....	78
Nombre de connexions .....	78
Divers .....	78
<b>Dépannage .....</b>	<b>79</b>
<b>Glossaire .....</b>	<b>89</b>

# Présentation d'EMP NS Connection

Ce chapitre présente EMP NS Connection.

## Deux modes de connexion ..... 5

- Mode Connexion rapide ..... 5
- Mode Connexion avancée ..... 5

## Étapes pour créer une connexion EMP NS ..... 6

## Utilisation de l'écran principal d'EMP NS Connection ..... 7

## Mesures de sécurité pour un LAN sans fil ..... 9

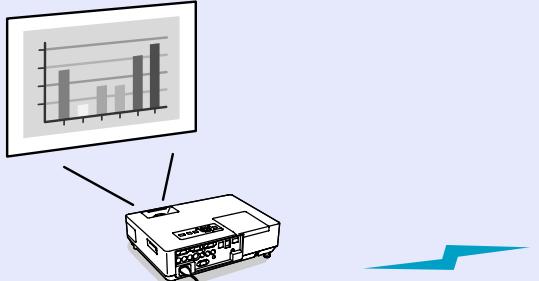
## Utilisation de la barre d'outils ..... 10

- Noms et fonctions des icônes ..... 10

EMP NS Connection prend en charge deux modes de connexion, à savoir le "Mode connexion rapide" et le "Mode connexion avancée".

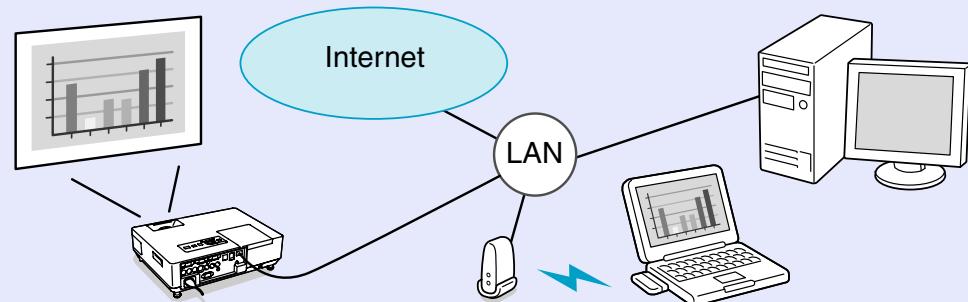
## Mode Connexion rapide

- Avec une connexion ad hoc, comme le SSID du projecteur est temporairement attribué à l'ordinateur, il n'est pas nécessaire d'effectuer d'opérations de configuration depuis l'ordinateur.
- Après sa mise hors tension, l'ordinateur récupère automatiquement ses paramètres réseau d'origine.



## Mode Connexion avancée

- Avec une connexion en infrastructure, la connexion est effectuée dans un réseau existant.
- Ce genre de connexion est utilisé lorsque vous souhaitez ouvrir et projeter le contenu d'un fichier sur un réseau, partager le projecteur, ou appliquer de la sécurité.



# Étapes pour créer une connexion EMP NS

Les étapes de création d'une connexion EMP NS entre l'ordinateur et le projecteur sont les mêmes pour le "Mode connexion rapide" que pour le "Mode connexion avancée".

Pour plus de détails sur la procédure, reportez-vous à l'exemple de configuration d'une connexion dans "Mode connexion rapide" dans le Guide de connexion rapide via LAN sans fil, fournit séparément.

Les étapes à suivre pour établir une connexion y sont expliquées, ainsi que les réglages à faire en "Mode connexion avancée".

## Préparation de l'ordinateur

- Installez EMP NS Connection sur l'ordinateur à connecter.
- Activez le réglage d'une connexion réseau.

## Réglages du Mode Connexion avancée

Lorsque vous utilisez un LAN avec fil sur un ordinateur Macintosh, sélectionnez "AirPort Off" dans l'état des communications.



AirPort : activée  
Désactiver AirPort

Désactiver AirPort: Off

La connexion n'est pas possible avec un LAN sans fil

## Préparation du projecteur

Le projecteur incorpore la même unité LAN sans fil.

- Lorsque vous utilisez un LAN avec fil pour établir une connexion réseau, connectez le projecteur à l'aide d'un câble et d'un hub disponibles sur le marché. (☞ [Guide de l'utilisateur](#) "Connexion d'un câble LAN (EMP-1825 uniquement)"

- effectuez les réglages réseau pour le projecteur. (☞ [Guide de l'utilisateur](#) "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"
- Lorsqu'un périphérique compatible WPS (Wi-Fi Protected Setup) est utilisé en tant que point d'accès, la fonctionnalité WPS du projecteur permet une connexion facile. (☞ [Guide de l'utilisateur](#) "Effectuer une connexion WPS (Wi-Fi Protected Setup)"

## Établir une connexion et commencer la projection

Lancez EMP NS Connection sur l'ordinateur puis établissez une connexion avec le projecteur.

## Les fonctionnalités suivantes sont pratiques pour aider les utilisateurs dans leurs réunions et leurs présentations

- Ecrans multiples (☞ [p.16](#)
- Mode d'envoi de film (☞ [p.14](#)
- Mode Présentation (☞ [p.13](#)

- 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  
Avec la fonction de commutation en réunion et si EMP NS Connection est installé sur tous les ordinateurs, les intervenants peuvent tour à tour projeter leurs propres images, sans devoir changer les câbles.



Pour plus de détails sur les restrictions imposées par la projection d'images d'ordinateur sur une connexion équipée de EMP NS Connection, telles que la compatibilité en termes de résolution et de couleurs d'affichage, reportez-vous à "Limitations de la connexion". (☞ [p.78](#)

# Utilisation de l'écran principal d'EMP NS Connection

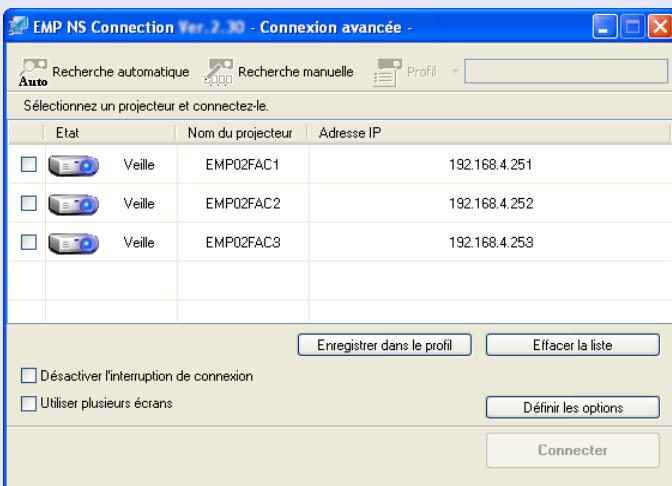


Lorsque EMP NS Connection a démarré, la fenêtre suivante s'affiche. Le fonctionnement de chaque bouton ou élément de menu est décrit dans le tableau suivant.

Lorsque le système est lancé en "Mode connexion rapide".



Lorsque le système est lancé en "Mode connexion avancée".



Recherche automatique	En "Mode connection rapide", un projecteur basé sur le SSID est recherché. en "mode connexion avancée", Vous pouvez rechercher les projecteurs disponibles sur le réseau auquel l'ordinateur est connecté.
Recherche manuelle	En "Mode connexion rapide", un projecteur dont le SSID a été sélectionné dans une liste est recherché. en "Mode connexion avancée", vous pouvez rechercher un projecteur, par son adresse IP ou par son nom.
Profil	Vous pouvez rechercher un projecteur sur le réseau à l'aide d'un profil enregistré avec "Enregistrer le profil". <a href="#">p.28</a>
Etat	L'état d'un projecteur identifié est indiqué à l'aide de l'une des six icônes suivantes.  Veille       Occupé  Occupé (Désactiver l'interruption de connexion)       En cours d'utilisation par une autre application  Recherche en cours       Introuvable.

	 s'affiche pour signaler une recherche pour un projecteur spécifique ou une recherche par profil.  s'affiche quand un projecteur ne peut pas être trouvé après recherche de son adresse IP.
Nom du projecteur	Le nom du projecteur s'affiche.
Adresse IP (uniquement pour "Mode Connexion avancée")	L'adresse IP du projecteur s'affiche.
SSID (uniquement pour "Mode Connexion rapide")	Le SSID du projecteur s'affiche.
Affichage (Lorsque "Utiliser plusieurs écrans" est coché)	Lorsque "Utiliser plusieurs écrans" est coché, sélectionnez le nombre d'écrans à utiliser.  p.23
Informations de mise à jour (uniquement pour "Mode Connexion rapide")	Met à jour l'état des projecteurs affichés dans la liste.
Enregistrer le profil	Enregistre les résultats d'une recherche de projecteurs sur le réseau en tant que profil.  p.28
Effacer la liste	Supprime la liste de projecteurs affichée.
Désactiver l'interruption de connexion	À sélectionner pour éviter que la connexion établie 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. Ecrans multiples  p.16
Définir les options	Vous pouvez configurer l'environnement (ex. la méthode de traitement) lors du démarrage d'EMP NS Connection. Pour plus d'informations sur les paramètres des options, voir  p.34

Connecter	Vous pouvez cliquer sur un projecteur une fois que vous l'avez coché. chaque fois qu'une connexion est possible avec un projecteur, une barre d'outils apparaît.
-----------	--

L'un des avantages de l'emploi d'un LAN sans fil est qu'il est possible de communiquer aisément si vous êtes à portée des ondes électromagnétiques, qui servent à l'échange des données.

Par ailleurs, comme les ondes électromagnétiques peuvent franchir des obstacles tels que des murs, le contenu des communications peut être intercepté et le réseau peut être piraté, sans recours à des outils spéciaux, si sa sécurité n'est pas configurée.

Pour éviter que ces problèmes ne surviennent, le projecteur est livré avec les fonctions de sécurité suivantes :

- Cryptage des données

Vous pouvez coder les données transmises. Même si les données sont interceptées, elles ne peuvent pas être déchiffrées. nous vous conseillons de crypter vos données chaque fois que vous établissez une connexion en "Mode connexion rapide".  p.34

- Limitation des connexions (authentification)

Un nom d'utilisateur et un mot de passe sont enregistrés à l'avance. Ainsi, seul le port sans fil enregistré peut se connecter au réseau, ce qui empêche les tierces parties non autorisées de s'y connecter. Le projecteur prend en charge ce réglage lorsqu'un LAN sans fil est utilisé en "Mode connexion avancée" pour établir une connexion.

 [Guide de l'utilisateur](#)"Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"

# 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. Cette barre d'outils vous permet de commander et de paramétriser le projecteur utilisé.

## Noms et fonctions des icônes

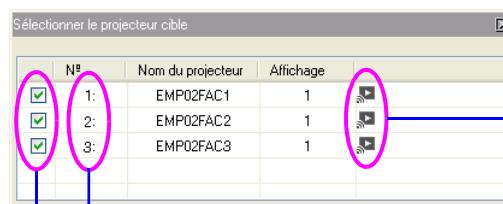


### Sélectionner le projecteur cible

Il est possible de désigner un projecteur précis lorsque vous souhaitez utiliser la barre d'outils pour le commander, même si la fonction de distribution ou l'affichage multi-écrans sont utilisés pour projeter des images à partir de plusieurs projecteurs connectés. L'indication en dessous de l'icône indique qu'il est possible de commander le projecteur. "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.

Un clic sur affiche l'écran suivant :



Indique l'état de projection du projecteur.

Indique le numéro d'un projecteur attribué. Lorsque la commande d'un projecteur précis a été configurée, indique le numéro du projecteur qui peut être commandé depuis la barre d'outils.

Sélectionnez le projecteur à commander.

Indique l'état de projection du projecteur.

Arrêter Afficher Pause

Mode Présentation Mode d'envoi de film

### Arrêter

Arrête la projection des images de l'ordinateur pendant la connexion au projecteur. À la place, un écran noir est projeté. Lors de la diffusion d'un audio depuis un projecteur, il est impossible d'arrêter l'audio. Pour l'arrêter, ou pour afficher un écran bleu ou un logo enregistré par l'utilisateur alors que la projection est arrêtée, utilisez la fonction pause A/V.

### Afficher

Le mode arrêt ou pause est également annulé.

### Pause

Interrompt la projection des images de l'ordinateur en cas de connexion au projecteur. L'image qui était affichée au moment de l'interruption reste projetée. Lors de la diffusion d'un audio depuis un projecteur, il est impossible de suspendre l'audio.

### Mode Présentation

Lors de la diffusion d'un Diaporama PowerPoint, ne projette que les images de celui-ci. Lorsque le Diaporama n'est pas présenté, un écran noir est projeté. p.13

### Contrôle du projecteur

Lorsque le projecteur est connecté au réseau, les 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.



# 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 ) ..... 13**

## **Projection de films depuis un ordinateur (Mode d'envoi de film) ..... 14**

- Types de fichiers pris en charge ..... 14
- Lecture d'un film ..... 14

## **Utilisation de la fonction d'affichage sur écrans multiples ..... 16**

- Exemple d'ajustement d'affichage virtuel ..... 16
- Procédure préalable à l'utilisation de la fonction  
d'affichage sur écrans multiples ..... 17
- Réglage de l'affichage virtuel ..... 18
  - Active le pilote d'affichage virtuel (Windows uniquement) ..... 18
  - Disposition de l'écran virtuel ..... 18
- Attribution de l'image à projeter ..... 23
- L'image attribuée est projetée ..... 23

En mode Présentation , les images sont affichées uniquement lors de l'exécution d'un Diaporama PowerPoint sur un ordinateur. 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.10
- 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.

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 sont 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

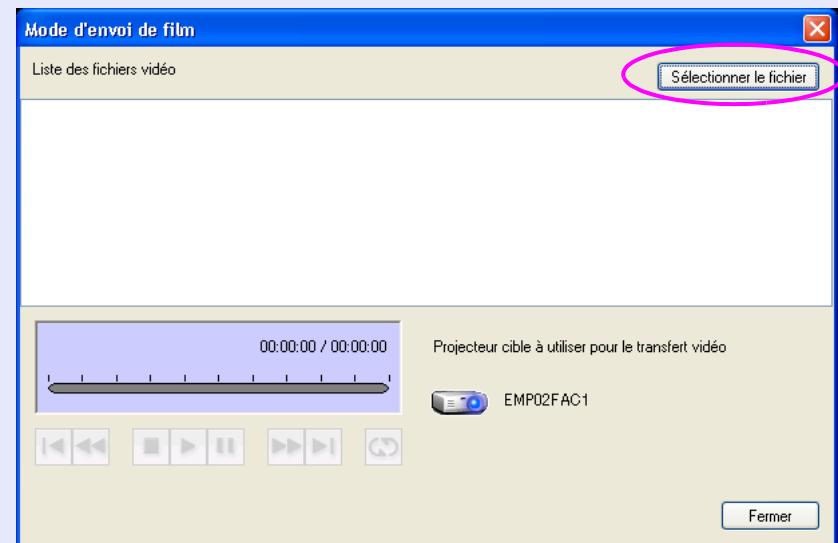
Les types de fichiers pris en charge par le Mode d'envoi de film sont listés dans le tableau ci-dessous.

Type de fichier (extension)	Remarques
.mpg	MPEG2 Le format audio pouvant être reproduit est MPEG1 Layer 1/2. Il est impossible d'effectuer la lecture des formats PCM linéaire et audio AC-3. Le contenu MPEG sans son peut être lu.
.wmv	WMV9 Le format audio pouvant être reproduit est WMA99.

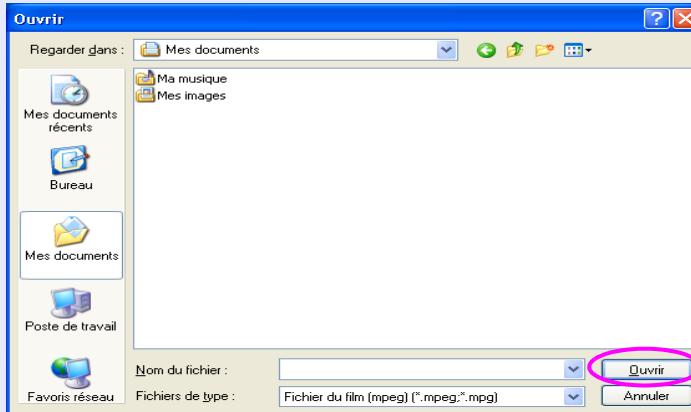
## Lecture d'un film

### Procédure

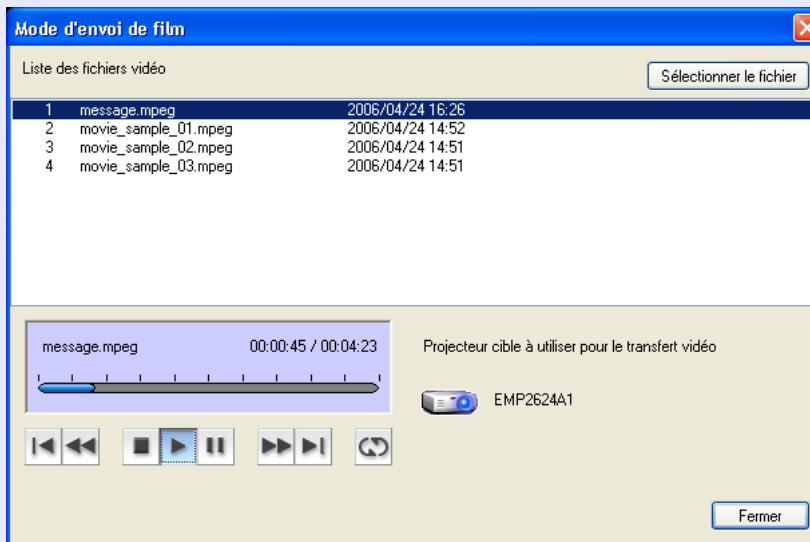
- 1 Cliquez sur le bouton  de la barre d'outils. L'écran de sélection du projecteur s'affiche.
- 2 Sélectionnez le projecteur cible pour le transfert de film puis cliquez sur le bouton "OK". L'écran du "Mode d'envoi de film" apparaît.
- 3 Cliquez sur le bouton "Sélectionner le fichier".



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



L'écran du "Mode d'envoi de film" apparaît de nouveau. Le fichier sélectionné est ajouté à la liste des fichiers vidéo.



- 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.

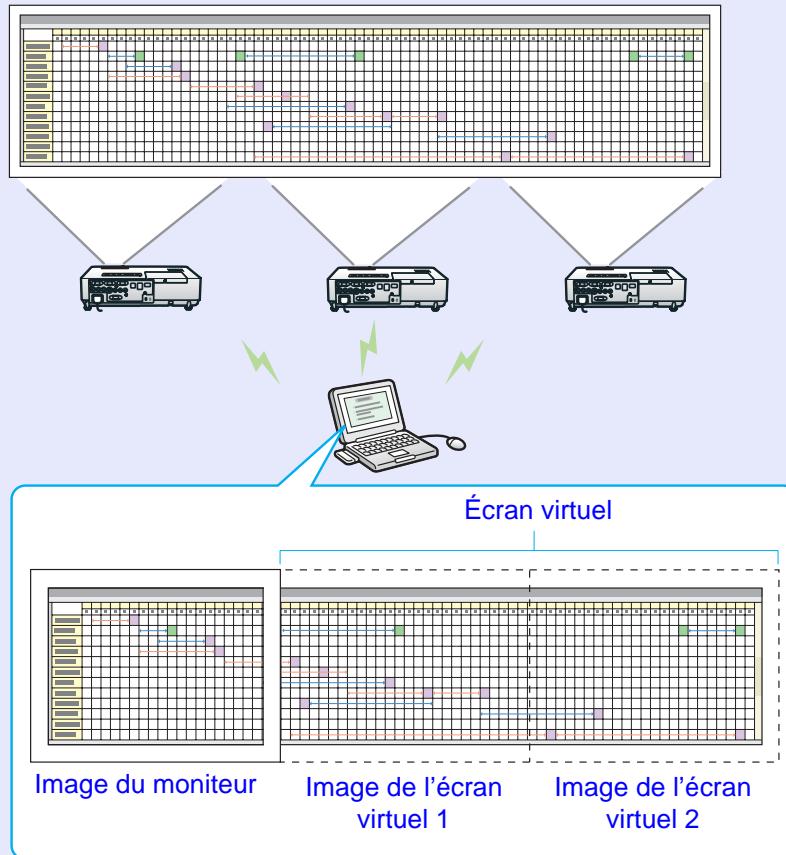
- 6** Cliquez sur le bouton "Fermer" pour terminer la mode d'envoi de film.

# 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 affichages 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.

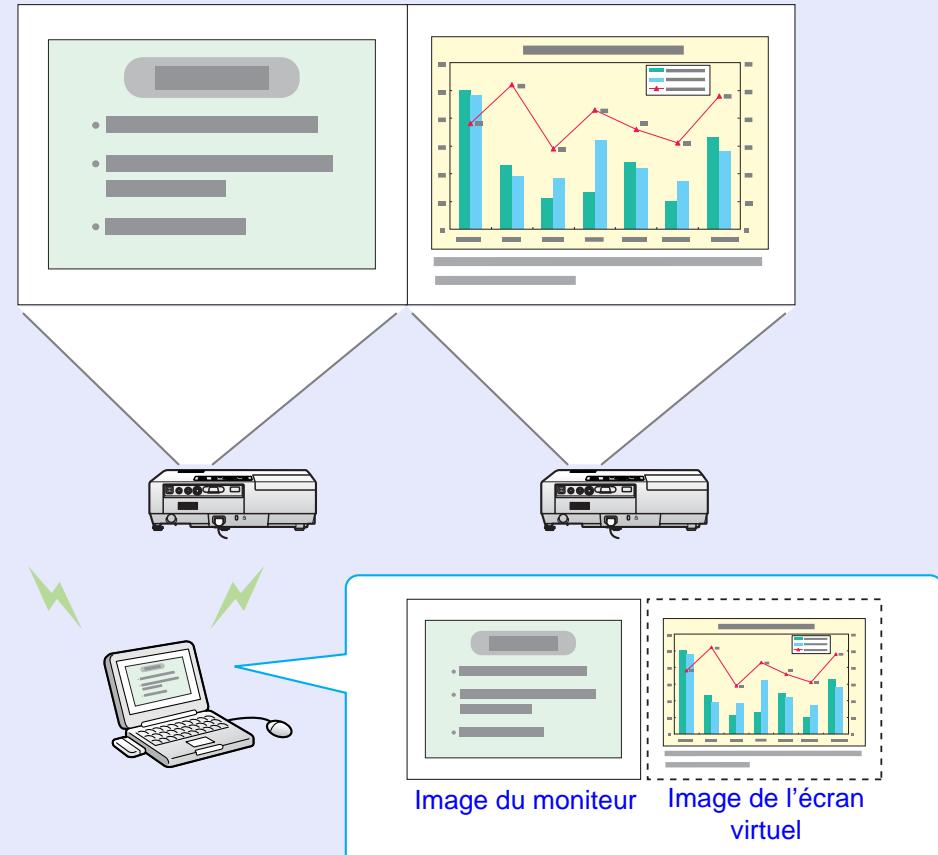
Pour les Macintosh, un moniteur externe doit être connecté à l'ordinateur pour permettre l'utilisation de la fonction multi-écrans. Alors que l'explication ci-dessus fait référence à l'"affichage virtuel", l'opération est liée aux écrans affichés sur le moniteur connecté physiquement, dans le cas des Macintosh.



## Exemple d'ajustement d'affichage virtuel

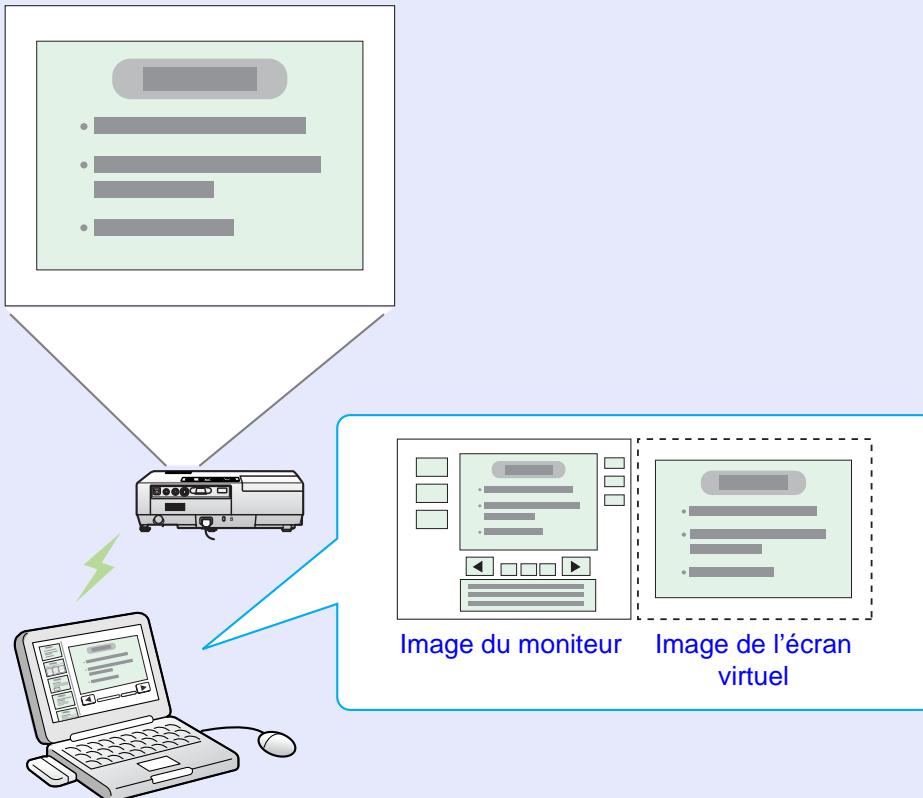
En modifiant l'agencement des affichages virtuels, vous pouvez projeter uniquement l'image désirée lors d'une présentation ou projeter différentes images de gauche à droite.

### Exemple d'agencement 1



Moniteur	Fichier PowerPoint
Écran virtuel	Fichier Excel

## Exemple d'agencement 2



Moniteur	Outils de Microsoft PowerPoint Presenter
Écran virtuel	Diaporama utilisant un fichier PowerPoint

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

1. Ajustement de l'affichage virtuel  
 p.18

Dans un environnement Windows, active le pilote d'affichage virtuel si nécessaire. Configure également, pour Windows comme pour Macintosh, la disposition des affichages virtuels.

2. Attribution de l'image à projeter  
 p.23

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

3. L'image attribuée est projetée  
 p.23

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

## Réglage de l'affichage virtuel

La procédure suivante explique comment attribuer l'image d'ordinateur en reprenant l' [Exemple d'agencement 1 de la page 16](#).

### ■ Active le pilote d'affichage virtuel (Windows uniquement)

Active le pilote d'affichage virtuel. Les utilisateurs listés ci-dessous n'ont pas à effectuer cette opération. Effectuez la "disposition d'affichage virtuel" (Windows et Macintosh).  [p.18](#)

- Utilisateurs qui ont activé les affichages 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".

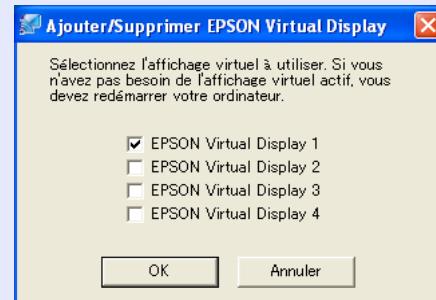
L'écran "Ajouter/Supprimer EPSON Virtual Display" s'affiche. Cochez l'affichage virtuel à utiliser.

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

N'importe quel affichage peut être sélectionné.

2

### Cliquez sur le bouton "OK".



Lorsque vous cliquez sur "OK", les pilotes pour l'affichage virtuel sont activés. Il est normal que l'affichage 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.21](#).

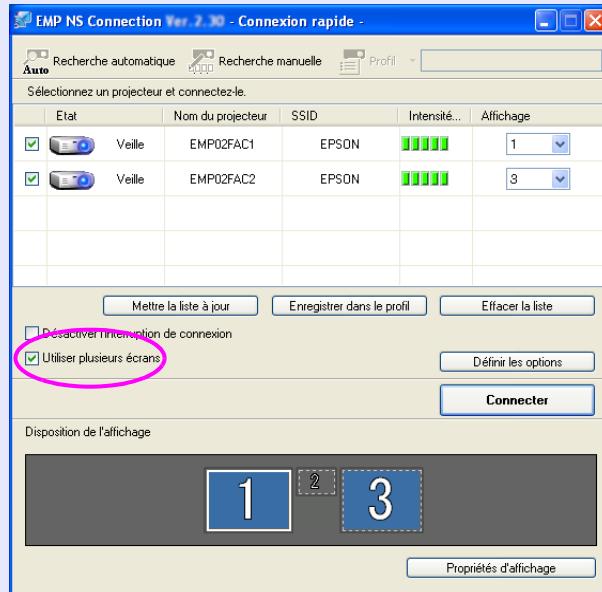
### Procédure

#### Sous Windows

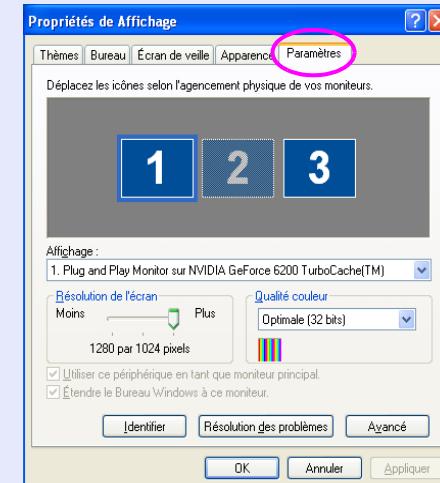
1

#### Pour lancer EMP NS Connection, sélectionnez "Démarrer" - "Programmes" (ou "Tous les programmes") - "EPSON Projector" - "EMP NS Connection".

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

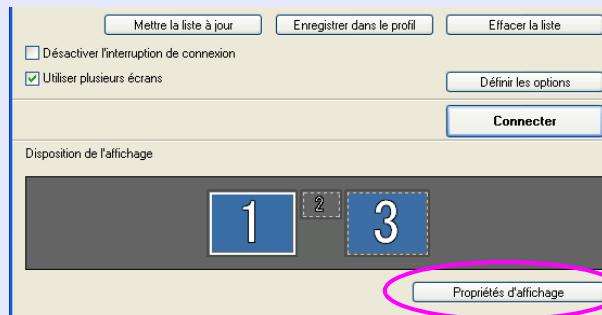


## 4 Cliquez sur l'onglet "Paramètres".



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

## 3 Cliquez sur le bouton "Propriétés d'affichage".

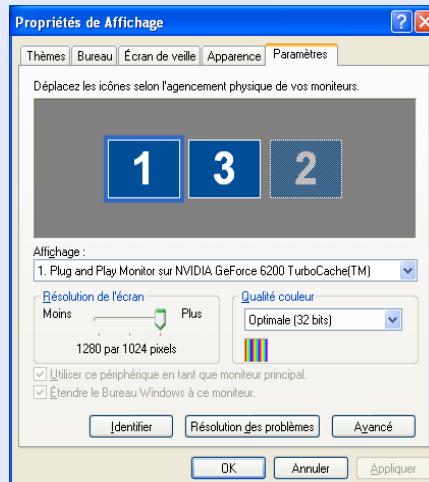


L'écran "Propriétés d'affichage" s'affiche.

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

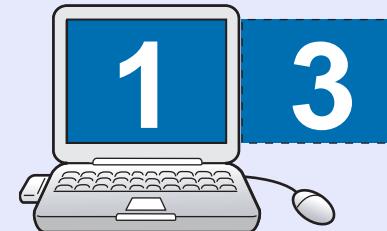
Ici, le moniteur réel (1) se trouve à gauche, alors que le moniteur virtuel (3) se trouve à droite.

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 affichage virtuel est connecté.



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

L'affichage de l'écran virtuel est alors réglé.  
Allez à la  p.23.

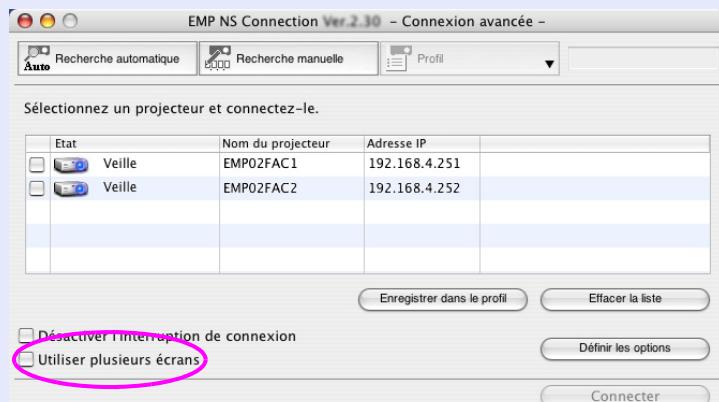
Sur Macintosh

- 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.

Selectionnez "Mode Connexion avancée" puis effectuez le démarrage.

L'écran "Mode Connexion avancée" s'affiche.

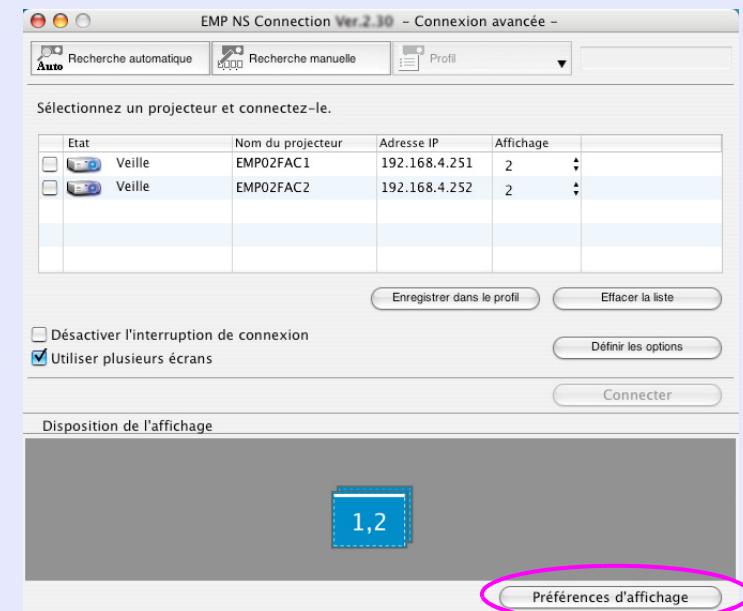
- 2** Activez la case à cocher "Utiliser plusieurs écrans".



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

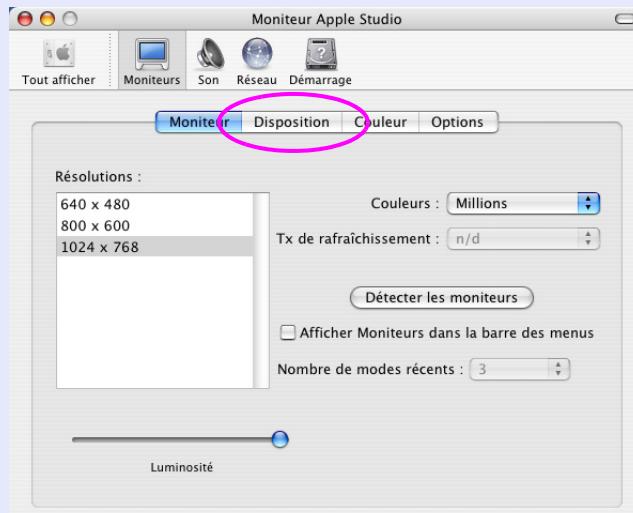
**3**

Cliquez sur le bouton "Préférences d'affichage".



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

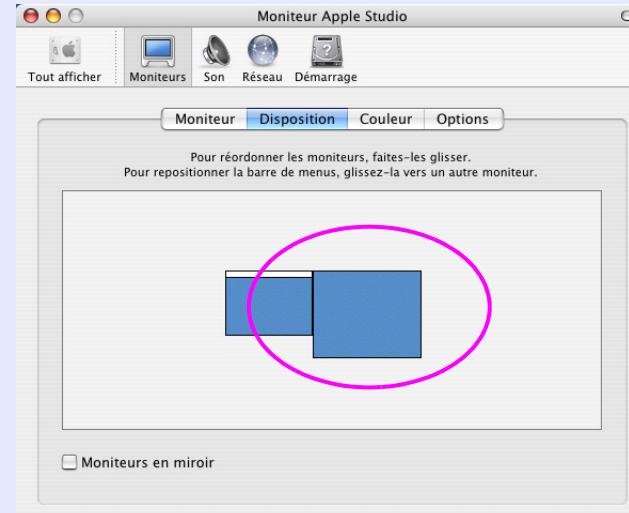
4 Cliquez sur le bouton "Disposition".



5 Désélectionnez les "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.  
Allez à la  p.23.

## Attribution de l'image à projeter

La procédure suivante explique comment attribuer l'image d'ordinateur en reprenant l' [Exemple d'agencement 1 de la page 16](#).

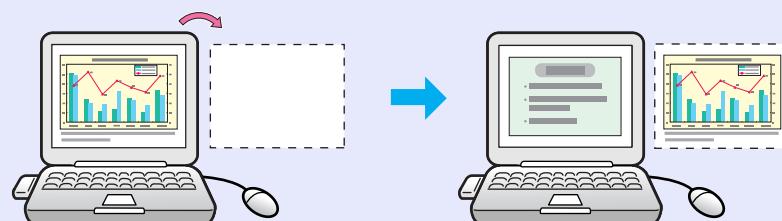
### Procédure

#### 1 Ouvrez le fichier à projeter.

Pour [l'exemple 1 de disposition de la page 16](#), ouvrez le fichier PowerPoint et le fichier Excel.

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

Dans l'exemple où les fichiers PowerPoint et Excel sont ouverts, faites glisser la fenêtre Excel sur la droite jusqu'à ce que vous ne la voyiez plus. 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

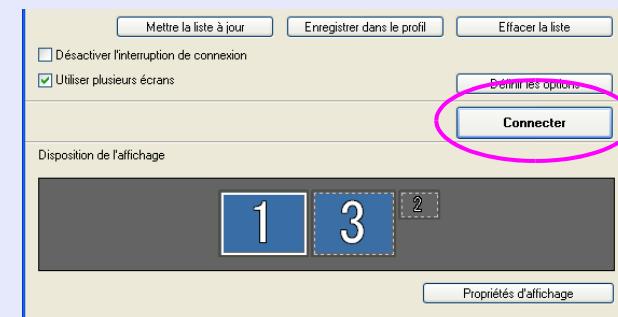
La procédure suivante explique comment attribuer l'image d'ordinateur en reprenant l' [Exemple d'agencement 1 de la page 16](#).

### Procédure

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



#### 2 Cliquez sur le bouton "Connecter".



L'image affectée à chaque projecteur est projetée.



Dans un environnement Windows, vous ne pouvez pas voir l'image envoyée à l'affichage virtuel de l'ordinateur. Pour ajuster l'image de l'affichage virtuel, vous devez le faire lors de la visualisation de l'image projetée.

Pour effectuer des opérations sur l'affichage virtuel avec la souris, déplacer le pointeur de la souris dans la direction de l'affichage 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'affichage 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 affichage 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 p.18*

- *Vous pouvez ajouter la teinte des couleurs de chaque projecteur.*

*Guide de l'utilisateur "Ajustement 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 ..... 26

### Recherche en spécifiant l'adresse IP et le nom du projecteur ("Mode Connexion avancée" seulement) ..... 27

### Effectuer une recherche avec un profil ..... 28

- Création d'un profil ..... 28
- Recherche en spécifiant un profil ..... 30
- Gestion d'un profil ..... 31

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.27

- 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.28



*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.*

*Sur Macintosh*

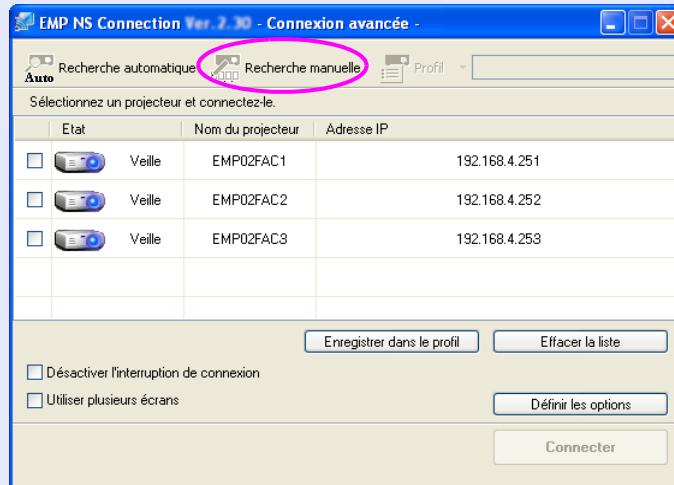
- *"AirPort: activée" n'est pas sélectionné, ou un point d'accès adéquat n'est pas choisi  
Vérifiez si AirPort est réglé sur "Marche". Ou, vérifiez si l'accès approprié a été sélectionné.*

Dans les explications suivantes, sauf indication contraire, les captures d'écran correspondent à Windows.

Les fenêtres seront similaires sur un Macintosh.

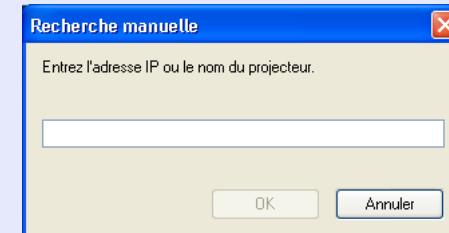
## Procédure

- 1 Cliquez sur "Recherche manuelle" dans la fenêtre de sélection d'EMP NS Connection.



2

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



Les résultats de la recherche s'affichent dans l'écran de sélection du projecteur EMP NS Connection.

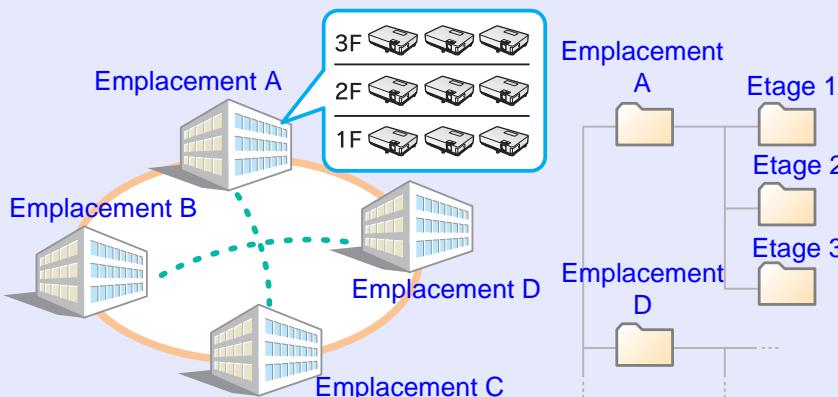
En supposant que le projecteur de votre choix ait été trouvé par la recherche, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton "Connecter" pour établir une connexion.

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.28



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

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.

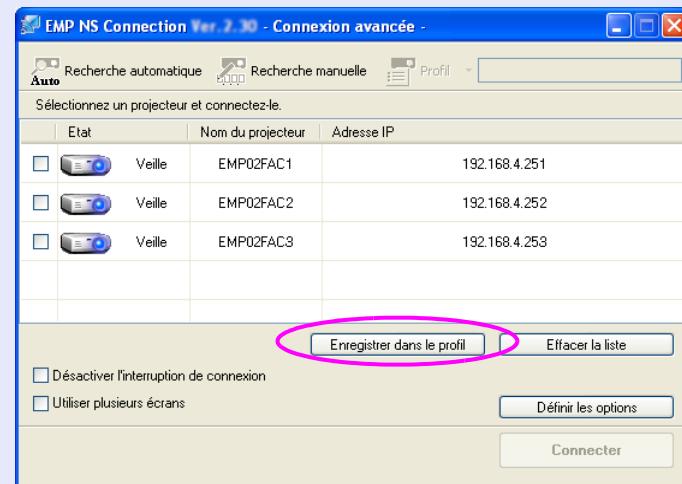
Pour plus de détails sur la façon de modifier un profil déjà enregistré, voir "Gestion d'un profil".  p.31

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.27

### Procédure



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



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

2

Entrez un nom de profil puis cliquez sur le bouton "Ajouter".

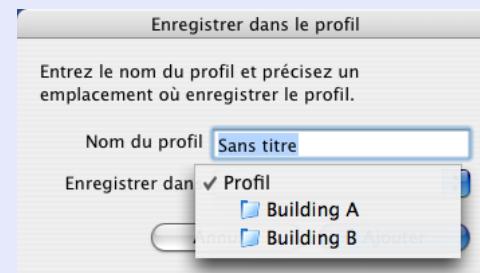


Les informations sur le projecteur sont enregistrées dans le profil. Si vous aviez déjà enregistré un profil, vous êtes invité à confirmer s'il peut être écrasé. Pour enregistrer un profil sous un autre nom, sélectionnez "Enregistrer sous". Si vous avez créé un dossier pour un profil, les écrans suivants s'affichent : Une fois le nom du profil entré et la destination d'enregistrement sélectionnée, cliquez sur le bouton "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.31*

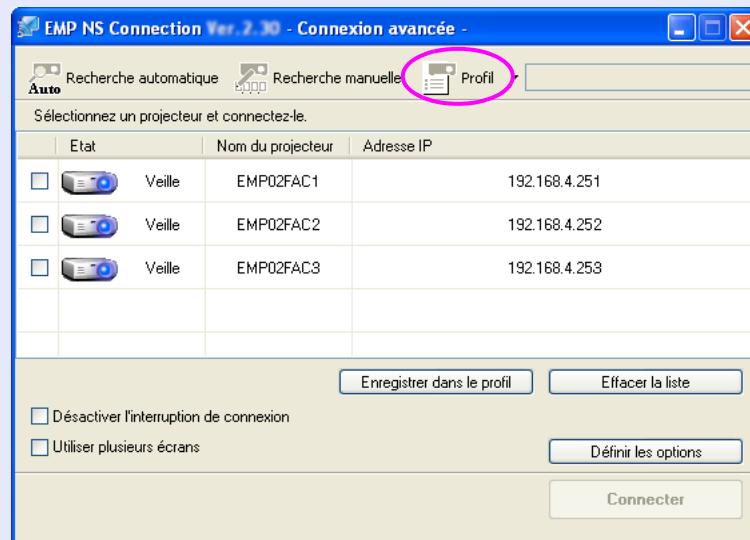
## Recherche en spécifiant un profil

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

### Procédure

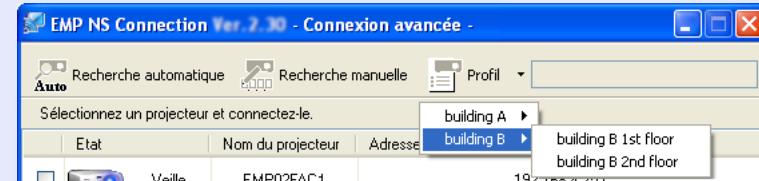
**1** Cliquez sur "Profil" dans la fenêtre de sélection d'EMP NS Connection.

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.

Si le projecteur cible a été identifié, sélectionnez-le, puis cliquez sur "Connecter" pour établir une connexion.

## Gestion d'un profil

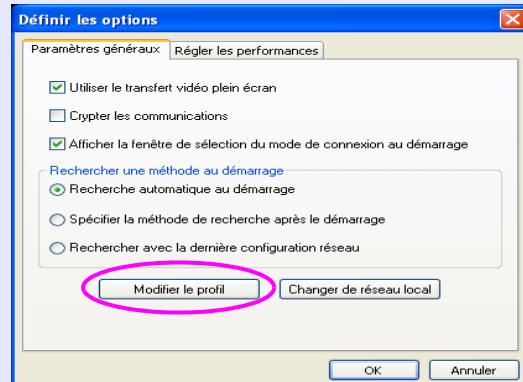
Vous pouvez modifier le nom et la structure hiérarchique du profil.

### Procédure

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

La fenêtre de configuration s'affiche.

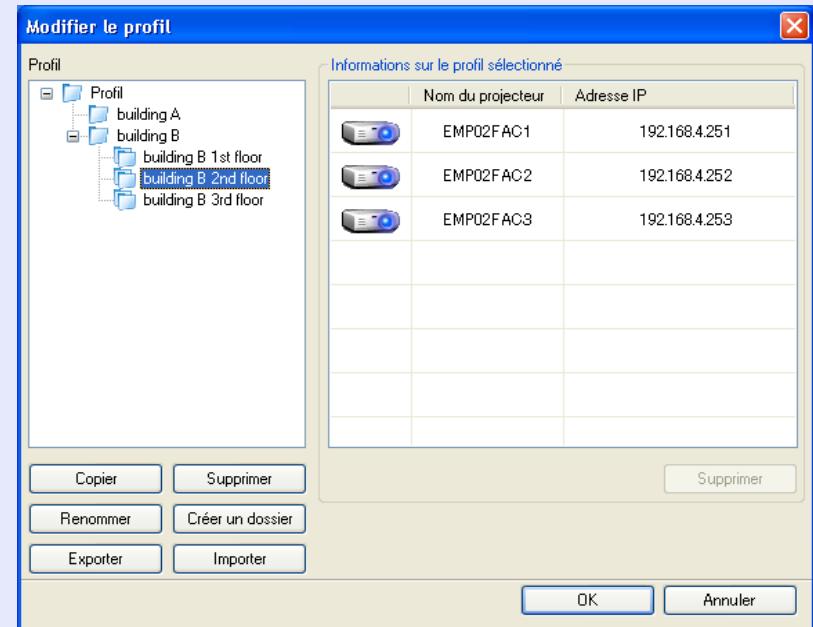
- 2 Cliquez sur le bouton "Modifier le profil".



La fenêtre de gestion de profil s'affiche.

3

Modifiez les informations enregistrées dans le profil.



: Indique un dossier.



: Indique un profil.

Profil	
Élément	Fonction
Profil	Permet d'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	
Élément	Fonction
IP Address or Projector Name	Vous pouvez afficher les informations sur le projecteur enregistrées dans le profil.
Supprimer	Vous pouvez supprimer les informations sur le projecteur. Si vous supprimez toutes les informations sur le projecteur, le profil est lui aussi supprimé.

4

**Cliquez sur "OK".**

Enregistre et ferme la fenêtre de gestion des profils.

# Configuration du fonctionnement d'EMP NS Connection

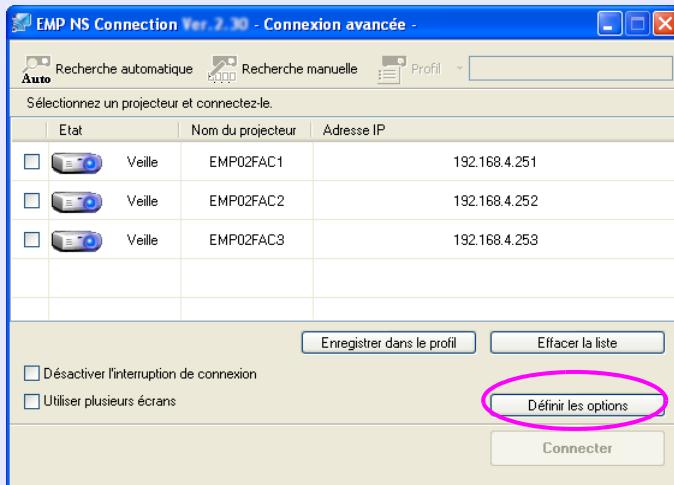
Vous pouvez configurer l'environnement (ex. la méthode de traitement) lors du démarrage d'EMP NS Connection.

<b>Configuration de l'environnement d'EMP NS Connection .....</b>	<b>34</b>
• Onglet Paramètres généraux.....	34
• Ajustez l'onglet Performances .....	36

Vous pouvez configurer l'environnement (ex. la méthode de traitement) lors du 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 le bouton "Définir les options" de l'écran principal d'EMP NS Connection.

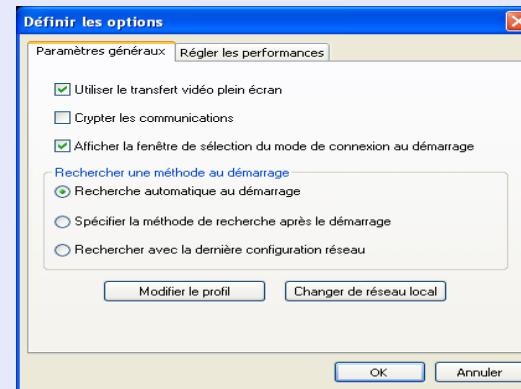


L'écran Définir les options s'affiche.

- 2 Réglez chacun des éléments.

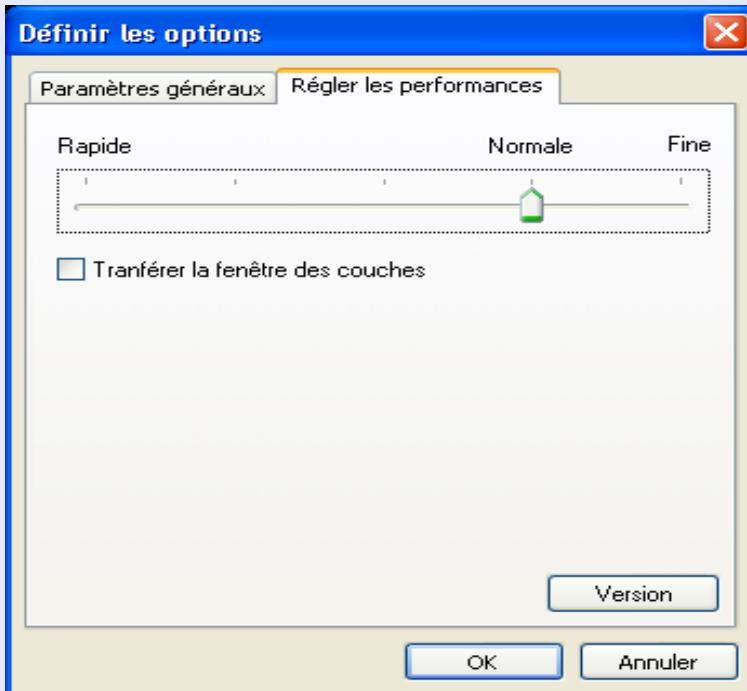
Confirmez les détails des éléments configurés à l'étape suivante.  
Une fois que vous avez effectué tous les réglages nécessaires, cliquez sur le bouton "OK" pour fermer l'écran "Définir les options".

## Onglet Paramètres généraux



Utiliser le transfert vidéo plein écran	Windows uniquement (excepté Windows Vista) Si vous affichez le Lecteur Windows Media en plein écran, activez la case à cocher "Utiliser le transfert vidéo plein écran". N'activez pas cette case si les mouvements ne paraissent pas fluides.
Crypter les communications	Vous pouvez coder les données transmises. Même si les données sont interceptées, elles ne peuvent pas être déchiffrées. Lorsque vous utilisez le "Mode Connexion rapide", choisissez toujours "Crypter".
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. Lorsque la méthode de démarrage est déjà déterminée, n'activez pas la case à cocher "Afficher la fenêtre de sélection du mode de connexion au démarrage".
Rechercher une méthode au démarrage	Permet de sélectionner l'une des méthodes suivantes de recherche du projecteur à exécuter 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".  <a href="#">p.31</a>
Changer de réseau local	Windows uniquement Affiche la boîte de dialogue "Changer de réseau local". 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. Par exemple, lorsqu'un LAN avec fil est toujours utilisé en tant que méthode de connexion, sélectionnez "Ethernet".

## Onglet Régler les Performances



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

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.
Transférer 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 les afficher sur le projecteur.

# 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) ..... 38

- Affichage de la fonction Contrôle Web ..... 38
  - Saisie de l'adresse IP du projecteur ..... 38
- Configuration du projecteur ..... 38
  - Éléments du menu de configuration qui ne peuvent pas être réglés via le navigateur Web ..... 38

## Utilisation de la fonction Notification courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement ..... 39

- Configuration de la fonction Notification courrier ..... 39
- Si une notification de problème est envoyée par courrier ..... 39

## Gestion utilisant SNMP ..... 40

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 "Mode attente" est réglé 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 [Enter] du clavier de l'ordinateur.

La fonction Contrôle Web s'affiche.

## 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:

- "Réglage" - "Forme de pointeur", "Sortie audio EasyMP"
- Enregistrement d'un logo d'utilisateur en utilisant "Avancé" - "Logo d'utilisateur"
- "Avancé" - "Fonctionnement" - "Mode haute alt."
- "Avancé" - "Link 21L", "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"](#)

 [Guide de l'utilisateur "Menu Réseau \(EMP-1825 uniquement\)"](#)

L'adresse MAC n'est pas affichée.

En réglant la fonction de notification par courrier dans les réglages réseau du menu de configuration, des notifications seront envoyées à des adresses e-mail prédefinies 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.



- *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 configurer et contrôler le projecteur à l'aide d'un navigateur Web si "Mode attente" est réglé sur "Réseau activé" dans le menu "Avancé" du menu de configuration du projecteur, même si le projecteur est en mode Attente (lorsque le projecteur est éteint).*

## Configuration de la fonction Notification courrier

Sélectionnez "Courrier" dans les paramètres réseau du menu de configuration du projecteur, puis configurez la fonction de notification par courrier. (☞ [Guide de l'utilisateur "Menu Réseau \(EMP-1825 uniquement\)" "Menu Courrier"](#))

Vérifiez en outre les points suivants:

- Les paramètres réseau ont été définis afin de permettre au projecteur et à l'ordinateur de se connecter via le LAN sans fil du Mode Connexion avancée ou à l'aide du LAN avec fil.

(☞ [Guide de l'utilisateur "Menu Réseau \(EMP-1825 uniquement\)" "Menu Courrier"](#))

## Si une notification de problème est envoyée par courrier

Si la fonction de notification par courrier est réglée sur "On" et si le projecteur rencontre une anomalie, le courrier suivant est envoyé :  
Objet : EPSON Projector

Première ligne : Nom du projecteur qui a rencontré une anomalie.  
Deuxième ligne : Adresse IP définie pour le projecteur qui a rencontré une anomalie.

Troisième ligne et suivantes : Détails de l'anomalie.

Les détails de l'anomalie sont décrits un par un, une ligne à la fois. Le tableau suivant explique les détails figurant dans le message.

Pour plus d'informations sur la résolution d'anomalies/avertissemens;  
(☞ [Guide de l'utilisateur "Signification des témoins"](#))

Message	Cause
Internal error	Une erreur interne est survenue.
Fan related error	Une erreur de ventilateur est survenue.
Sensor error	Une erreur de capteur est survenue.
Lamp timer failure	La lampe a rencontré une défaillance.
Lamp out	Une erreur de lampe est survenue.
Lamp cover is open.	Le couvercle de la lampe est ouvert.
Internal temperature error	Une erreur de température élevée est survenue. (Surchauffe)
High speed cooling in progress	Avertissement relatif à une température élevée.
Lamp replacement notification	Il est temps de remplacer la lampe.
No-signal	Aucun signal Aucun signal d'image n'est reçu par le projecteur. Vérifiez les connexions du projecteur et assurez-vous que l'équipement connecté est bien sous tension.

(+) ou (-) au début de la phrase :

(+): Une erreur est survenue dans le projecteur.

(-): Une erreur rencontré dans le projecteur a été résolue.

Si vous paramétrez SNMP dans la configuration réseau EasyMP, des notifications seront 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.



- *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.*

Pour configurer SNMP, choisissez "SNMP" dans les paramètres réseau du menu de configuration du projecteur.  [Guide de l'utilisateur "Menu Réseau \(EMP-1825 uniquement\)" "Menu Autres"](#)

# Présentations à l'aide de PC Free

Ce chapitre explique les scénarios créés à l'aide d'EMP SlideMaker2 ainsi que la manière de projeter des fichiers d'image et de film au moyen de PC Free.

## **Fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free et de Saving .....** 42

- **Fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free .....** 42
- **Copie d'un fichier vers, ou suppression d'un fichier à partir d'une carte CompactFlash depuis le réseau .....** 43
- **Exemples de PC Free .....** 45
  - Projection d'images stockées dans un périphérique USB.....45
  - Diaporama à l'aide d'un fichier PowerPoint stocké dans l'ordinateur .....

## **Fonctions de base de PC Free .....** 46

- **Démarrage et fermeture de PC Free .....** 46
  - Démarrage de PC Free .....
  - Fermeture de PC Free.....48
- **Fonctions de base de PC Free .....** 49
- **Rotation de l'image .....** 50

## **Projection de scénarios.....51**

- **Création et modification d'un scénario .....** 51
  - Modification de scénarios de base .....
- **Lecture d'un scénario.....52**
- **Opérations possibles pendant la présentation .....** 53

## **Projection de fichiers d'image et de film .....** 54

- **Projection d'images et de films.....54**
- **Projection de tous les fichiers d'image et de film d'un dossier en séquence (Diaporama).....55**

## **Définition des conditions d'affichage des fichiers d'image et de film et du mode de fonctionnement .....** 56

Vous pouvez utiliser PC Free pour projeter des fichiers stockés sur un appareil photo numérique, sur un périphérique de stockage USB ou sur une carte CompactFlash. En laissant une carte CompactFlash insérée dans le logement du projecteur, vous pouvez utiliser le réseau pour copier ou supprimer des fichiers de cette carte. (☞ p.43)



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

Les fichiers suivants peuvent être projetés à l'aide de PC Free.

## Fichiers pouvant être projetés à l'aide de PC Free

Type	Type de fichier (extension)	Remarques
Scénario	.sit	<p>Fichiers de scénario créés à l'aide de SlideMaker2. Vous pouvez convertir des fichiers PowerPoint tels quels ou créer des fichiers en combinant des fichiers d'image et de film. Pour plus d'informations sur la création d'un scénario, voir (☞ p.51).</p> <p>Vous pouvez également lire des fichiers audio (.wav) configurés comme musique de fond lors de la création du scénario.</p> <p>Vous pouvez également projeter des scénarios créés à l'aide de l'utilitaire EMP SlideMaker fourni avec les modèles EMP-1815/1715/1705/7950/7850/765/755/745/737, ELP-735/715/505.</p>

Type	Type de fichier (extension)	Remarques
Image	.bmp	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1024 x 768.
	.gif	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1024 x 768.
	.jpg	Impossible de projeter des images en formats de couleur CMYK, en formats progressifs et avec une résolution supérieure à 4608 x 7072.
	.png	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1024 x 768.
Film	.mpg	MPEG2 Le format audio pouvant être reproduit est MPEG1 Layer 1/2. Il est impossible d'effectuer la lecture des formats PCM linéaire et audio AC-3. Le contenu MPEG sans son peut être lu.
	.mp4	MPEG4, H.264/MPEG-4 AVC Le format audio pouvant être reproduit est MPEG4AAC-LC.
	.wmv	WMV8/9 Le format audio pouvant être reproduit est WMA.
	.mrk	Pour DPOF en version 1.10, seuls les fichiers nommés AUTPLAYx.mrk (x étant un nombre entre 0 et 9) peuvent être projetés.



- *Il est impossible de projeter les fichiers auxquels le DRM (Digital Rights Management - gestion des droits numériques) a été appliqué.*
- *Il est impossible de projeter les fichiers JPEG possédant l'extension ".jpeg" et les fichiers MPEG possédant l'extension ".mpeg".*
- *Lorsque vous projetez des fichiers JPEG, l'image ne sera pas projetée clairement si la compression est réglée trop haut.*
- *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.*
- *Pour la projection d'images ou de films sur un support, utilisez un lecteur multicartes USB connecté au projecteur. 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 d'un fichier vers, ou suppression d'un fichier à partir d'une carte CompactFlash depuis le réseau

Même lorsque le projecteur est pendu au plafond ou qu'il se situe dans un endroit éloigné, il est possible de copier ou de supprimer des fichiers de la carte CompactFlash qu'il contient. Cette opération est possible avec un seul ordinateur et un seul projecteur. Il est impossible de copier ou de supprimer des fichiers d'un périphérique de stockage de masse USB.

La procédure suivante explique comment copier des fichiers vers une carte CompactFlash.

### Procédure

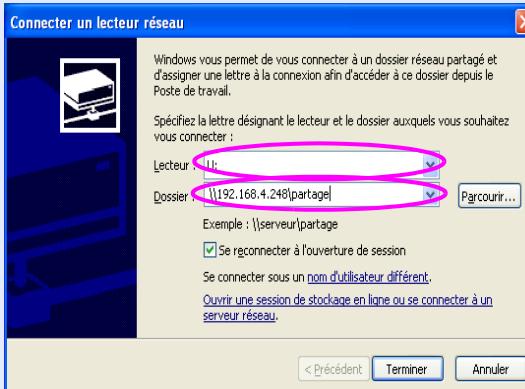
Effectuez les opérations de fichiers vers une carte CompactFlash lorsque la fenêtre d'attente d'EasyMP (☞ p.48) est affichée.

#### Sous Windows



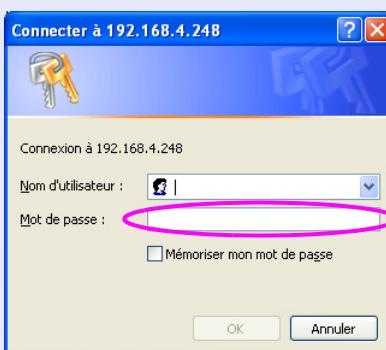
- Sur votre PC, allez dans "Poste de travail" puis ouvrez "Connecter un lecteur réseau".

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



Le dossier CompactFlash s'affiche.

- 3** Double-cliquez sur le dossier CompactFlash puis, pour le mot de passe, saisissez le "mot de passe du lecteur réseau" choisi pour le projecteur. Cliquez sur "OK".



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

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://l'adresse IP du projecteur/CompactFlash".

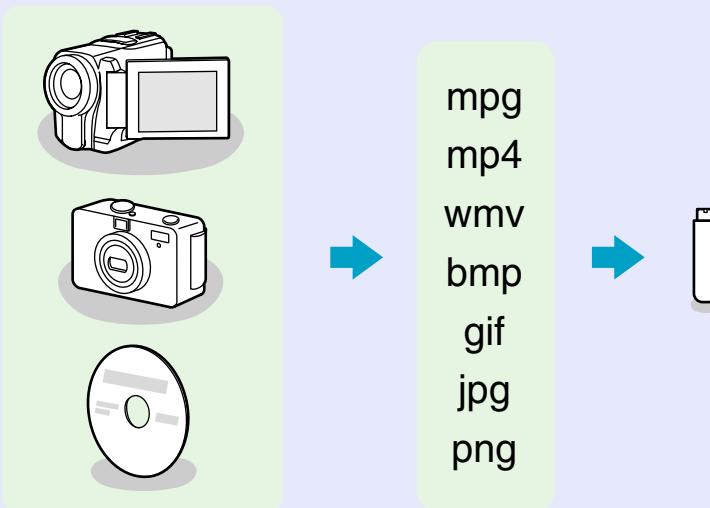


- 4** Cliquez sur "Connecter".

- Vous pouvez également écrire sur une carte CompactFlash en vous connectant au projecteur via Internet Explorer. Utilisez des caractères alphanumériques pour les noms de dossiers dans lesquels les données sont écrites.
- 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 stockées dans un périphérique USB



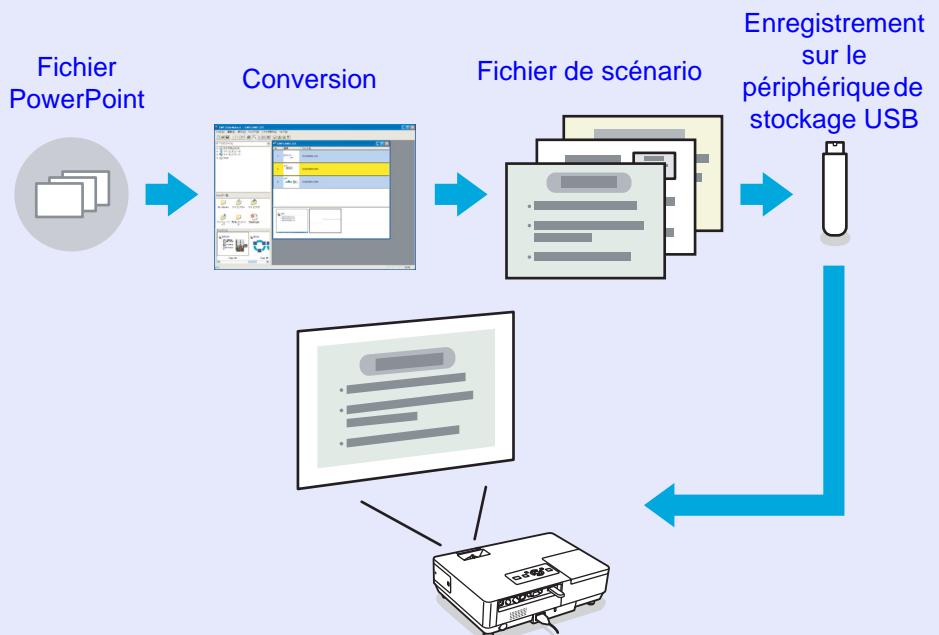
Les fichiers d'image ou de film peuvent être lus à l'aide de l'une des deux méthodes suivantes : Il est possible d'envoyer un film vers le projecteur pendant qu'une autre application est affichée sur l'écran de l'ordinateur.

■ **Exemple 1 : Préparation de plusieurs images et projection continue (Diaporama)**  [p.55](#)

■ **Exemple 2 : Sélection des fichiers d'image et de film un par un et projection**  [p.56](#)

### ■ Diaporama à l'aide d'un fichier PowerPoint stocké dans l'ordinateur

À l'aide d'EMP SlideMaker 2, convertissez le fichier PowerPoint en format scénario. S'il est ensuite stocké dans une mémoire USB ou dans une carte CompactFlash, aucun ordinateur n'est nécessaire pour projeter un Diaporama PowerPoint.



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.60](#)  
 "Projection de scénarios" [p.51](#)

■ **Exemple 2 : Configuration de la présentation en lecture automatique (exécution automatique)**

 "Envoi de scénarios" [p.71](#)

■ **Exemple 3 : Projection d'une présentation avec musique de fond**

 [p.63](#)

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 CompactFlash, ainsi que des images figurant sur un appareil photo numérique.

Cette section explique le fonctionnement de base de PC Free.

## Démarrage et fermeture de PC Free

### Démarrage de PC Free

#### Procédure

1

#### Connectez l'un des appareils suivants au projecteur.

- Appareils photo numériques ou stockage USB (Guide de l'utilisateur "Connexion de matériels USB (appareil photo numérique, lecteur de disque dur ou. mémoire) (EMP-1825 seulement)")
- Lecteur de cartes en formats divers USB (si une carte mémoire est insérée) (Guide de l'utilisateur "Connexion de matériels USB (appareil photo numérique, lecteur de disque dur ou. mémoire) (EMP-1825 seulement)")
- CompactFlash (Guide de l'utilisateur "Insérer et éjecter une CompactFlash (EMP-1825 uniquement)")

2

Appuyez sur le bouton [EasyMP] de la télécommande. Ensuite, l'écran d'attente EasyMP s'affiche.

Si plusieurs périphériques de stockage USB sont connectés, plusieurs icônes de périphérique de stockage USB ou de cartes CompactFlash s'affichent sur l'écran d'attente.



3

**Enfoncez le bouton [○] de la télécommande 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 CompactFlash.



Les fichiers JPEG et MPEG sont représentés par des vignettes (le contenu du fichier est affiché en miniature). Les autres fichiers ou dossiers sont représentés par des icônes.

Les fichiers ne pouvant pas être affichés sous la forme de vignettes sont représentés par les icônes suivantes :

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



- Si le périphérique de stockage USB contient un scénario à exécution automatique, il est lu avec la priorité la plus élevée. Si vous voulez arrêter sa lecture, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande.
- Si l'appareil photo numérique et le périphérique de stockage USB sont connectés au projecteur, la fenêtre suivante s'affiche.



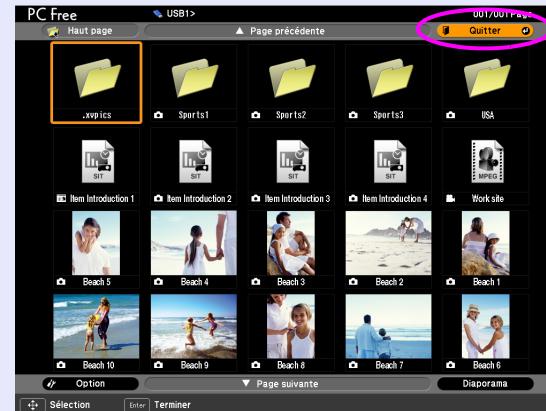
- Certains fichiers JPEG peuvent s'afficher en tant qu'icônes plutôt qu'en tant que vignettes. Le cas échéant, une icône de fichier s'affiche.

## ■ Fermeture de PC Free

### Procédure

1

Poussez le bouton [⊗] de la télécommande vers le haut pour amener le curseur sur le bouton "Quitter".



2

Appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande. PC Free est fermé et l'écran d'attente suivant s'affiche.



3

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

Si une carte CompactFlash 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.*

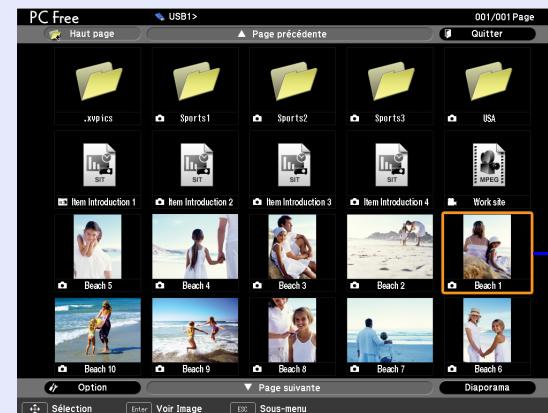
## Fonctions de base de PC Free

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

### Procédure

1

**Faites basculer le bouton [○] de la télécommande 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 [+] de la télécommande, ou placez le curseur sur le bouton "Page suivante" puis appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande.*

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

## 2 Appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande.

Le sous-menu s'affiche.



## 3 Sélectionnez la cible à l'écran puis appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande.

Lorsqu'un dossier est sélectionné

Ouvrir fichier	Ouvre un dossier et fait apparaître les fichiers contenus dans le dossier. Choisissez "Retour" dans la fenêtre qui s'est affichée puis appuyez sur le bouton [Enter] pour revenir à la fenêtre précédente.
Voir Diaporama	Lit les fichiers d'image ou de film dans le dossier en respectant leur ordre.  p.55
Options	Fait apparaître l'écran de réglage des options. Paramètre le fonctionnement du Diaporama pour que les fichiers d'image ou de film soient lus dans l'ordre.  p.56

## Rotation de l'image

Vous pouvez faire pivoter les images en format JPEG par incrément 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.54

Pour lire des scénarios  p.51

Pour lire des Diaporamas  p.55

#### 2 Tout en projetant une image JPEG, faites basculer le bouton [⊖] de la télécommande vers la gauche ou la droite.

L'image pivote quand la touche [⊖] est inclinée dans une direction précise, comme illustré ci-dessous.



Cette section explique comment lire des scénarios stockés sur un périphérique de stockage USB ou sur une carte CompactFlash, ainsi que les opérations disponibles pendant la lecture.

## Création et modification d'un scénario

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

→ p.71



*Pendant le transfert du scénario, vous pouvez configurer son exécution automatique ou sa lecture continue. → p.71*

### Modification de scénarios de base

Pour un scénario stocké sur un périphérique de stockage USB ou sur une carte CompactFlash, 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 [⌚] de la télécommande afin d'amener le curseur sur l'icône du scénario à modifier, puis appuyez sur le bouton [Esc].



**Choisissez "Mod.Scénario" puis appuyez sur le bouton [Enter].**



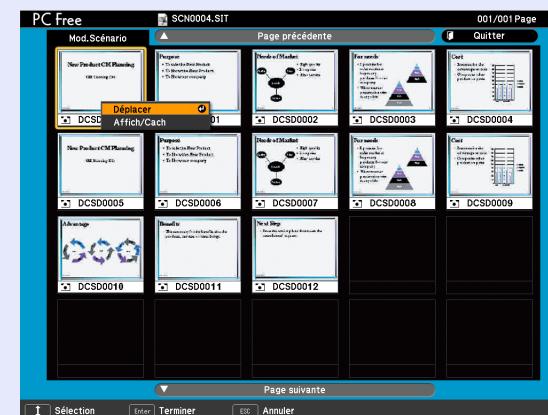
**Placez le curseur sur la diapositive voulue, puis appuyez sur le bouton [Esc].**

Placez le curseur sur la diapositive voulue.

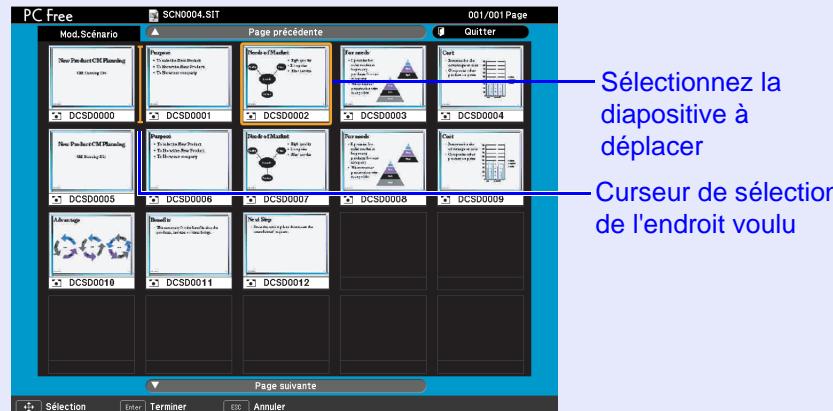
Pour modifier l'ordre des diapositives, passez à l'étape 4.

Pour faire en sorte qu'une diapositive ne soit pas affichée, appuyez sur le bouton [Enter].

Une fois que vous avez choisi l'ordre dans lequel les diapositives sont projetées, ou que vous avez choisi l'affichage ou non, appuyez sur le bouton [Enter].



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



- 5** Une fois la modification terminée, enfoncez le bouton [◎] de la télécommande jusqu'à ce que le curseur se positionne sur le bouton "Modification terminée", puis appuyez sur [Enter] sur la télécommande.

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

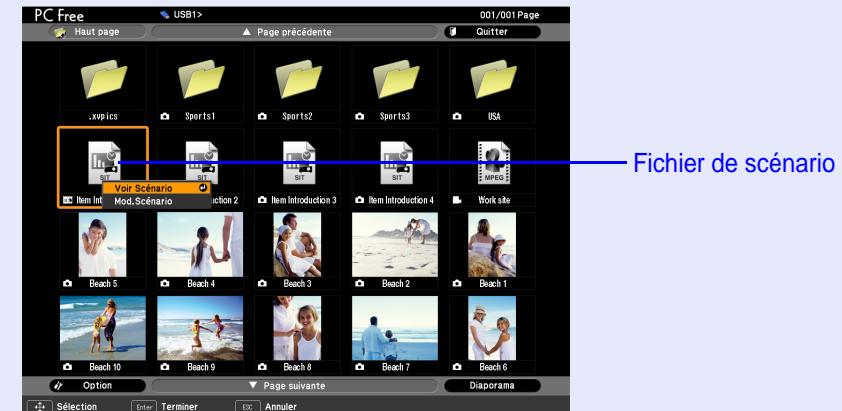
## Lecture d'un scénario

### Procédure

- 1** Démarrez PC Free. ↗ p.46

Le contenu du périphérique de stockage USB s'affiche.

- 2** Poussez le bouton [◎] de la télécommande vers le haut pour amener le curseur sur le dossier du scénario cible.
- 3** Appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande.



- 4** Si "Avancer" est réglé sur "Automatique", une fois la lecture terminée, l'écran de la liste des fichiers réapparaît. Si "Répéter" 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.50
- Les fichiers de film qui sont inclus dans des scénarios peuvent être avancés rapidement, reculés rapidement et interrompus momentanément pendant la lecture. ↗ p.55
- L'intervalle de changement de diapositive pour les scénarios peut être réglé en utilisant la commande "Avancer" dans EMP SlideMaker2. ↗ p.76

## 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 [ $\rightarrow$ ]. Revenez à l'écran précédent en appuyant sur [ $\leftarrow$ ].
Arrêt de la lecture	Le message "Terminer Scénario?" s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton [Esc]. Fermez en sélectionnant le bouton "Quitter" et en appuyant sur le bouton [Enter]. Poursuivez la lecture en sélectionnant le bouton "Retour" et en appuyant sur le bouton [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
- Zoom électronique

Pour plus de détails sur chaque fonction  [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 \(Zoom électronique\)"](#)

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 CompactFlash peuvent être projetés par PC Free en utilisant l'une des deux méthodes suivantes.

- Projection de fichiers d'image ou de film. Cette fonction ne permet de projeter qu'un fichier à la fois.
- Projection séquentielle des fichiers d'image et de film d'un dossier (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.*

## Projection d'images et de films

### Procédure

1

#### Démarrez PC Free. p.46

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

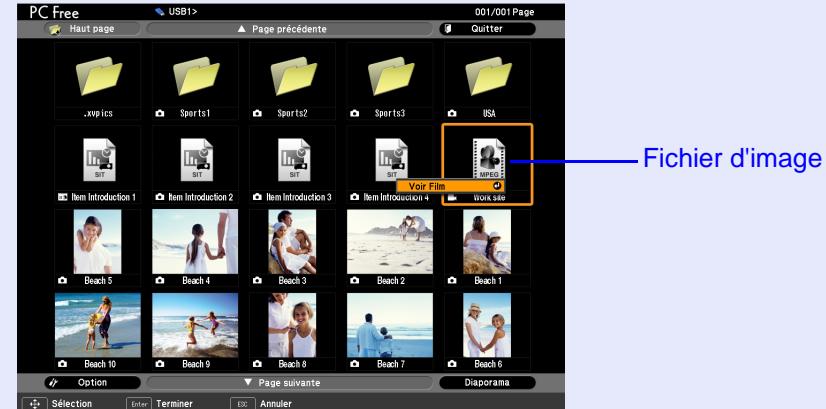
2

#### Faites basculer le bouton de la télécommande pour placer le curseur sur le fichier d'image ou de film à projeter.

3

#### Appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande.

La lecture de l'image ou du film démarre.



4

#### Si vous appuyez sur le bouton [Enter] ou [Esc] de la télécommande pendant la projection d'une image ou d'un film, vous revenez à la liste des fichiers.





- Vous pouvez faire pivoter les images en format JPEG pendant la projection. ↗ [p.50](#)
- 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.56](#)

### Procédure



#### Démarrez PC Free. ↗ [p.46](#)

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



**Faites basculer le bouton [⊖] de la télécommande pour placer le curseur sur le dossier qui servira au Diaporama.**



**Le Diaporama sera exécuté et les fichiers d'image et de film du dossier seront projetés un par un en séquence.**

Lorsque le dernier fichier a été projeté, la liste des fichiers est à nouveau affichée automatiquement. Si vous réglez "Lecture continue" sur "MARCHE" dans la fenêtre d'option, la projection se fera en boucle. ↗ [p.56](#)

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.53](#)



*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.*

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

**2** **Réglez chacun des éléments.**

Activez les réglages en plaçant le curseur sur l'élément voulu et en appuyant sur le bouton [Enter] de la télécommande.  
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 choisir une durée entre 0 et 60 s. Lorsque vous sélectionnez 0 s., la lecture automatique est désactivée.
Effet	Cette option règle les effets de transition entre les diapositives.

**3** **Poussez le bouton [⊗] de la télécommande afin d'amener le curseur sur le bouton "OK", puis appuyez sur le bouton [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.

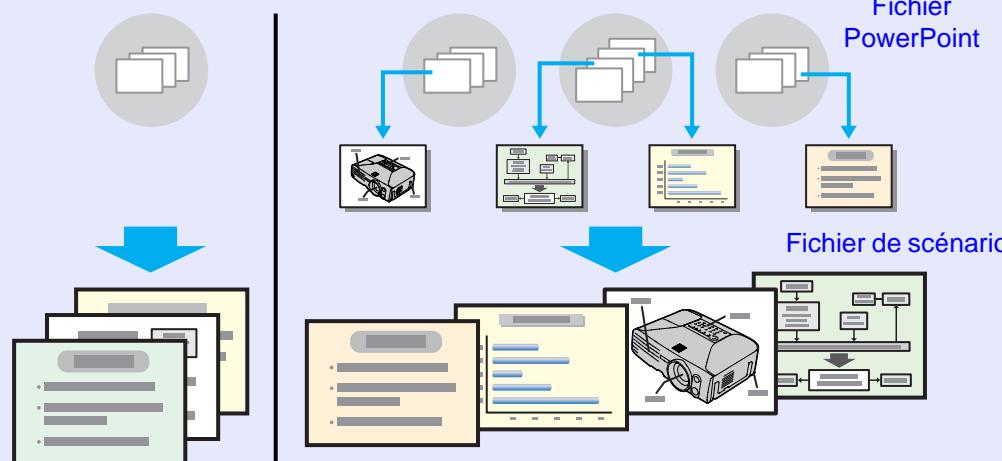
<b>Scénario Synthèse.....</b>	<b>58</b>
<b>Fichiers pouvant être inclus dans des scénarios .....</b>	<b>59</b>
<b>Conversion d'un fichier PowerPoint en scénario .....</b>	<b>60</b>
<b>Conversion de tous les fichiers en une seule opération, sans démarrer SlideMaker2.....</b>	<b>61</b>
<b>Démarrage de SlideMaker2 et conversion des fichiers .....</b>	<b>63</b>
Procédure de création d'un scénario .....	63
• <b>Réglage des propriétés d'un scénario .....</b>	<b>63</b>
• <b>Inclusion de fichiers PowerPoint dans un scénario.....</b>	<b>65</b>
Inclusion de toutes les diapositives dans un fichier PowerPoint....	66
Inclusion de diapositives précises en consultant des vignettes .....	68
• Inclusion de fichiers d'image et de film dans des scénarios .....	68
• Modification d'un scénario .....	69
Ajout de fichiers et de diapositives .....	69
Suppression d'une diapositive .....	70
Modification de l'ordre des diapositives .....	70
<b>Envoi de scénarios .....</b>	<b>71</b>
<b>Situations spéciales.....</b>	<b>73</b>
• Consultation de l'état d'un scénario de projection depuis un ordinateur .....	73
• Définition des animations .....	74
• Définition de l'animation des diapositives.....	75

# 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**



Transférez les scénarios créés pour les stocker sur un périphérique de stockage USB ou sur une carte CompactFlash connecté à un ordinateur. Ensuite, connectez le périphérique de stockage USB ou la carte CompactFlash au projecteur, après quoi vous pourrez employer la fonction PC Free du projecteur pour projeter le scénario.

Pour connecter des périphériques de stockage USB, [Guide de l'utilisateur "Connexion de matériels USB \(appareil photo numérique, lecteur de disque dur ou. mémoire\) \(EMP-1825 seulement\)"](#)



**EMP SlideMaker2 doit être installé sur l'ordinateur.**  
Pour plus d'informations sur l'installation d'EMP SlideMaker2 [Guide de connexion rapide via LAN sans fil "Installation du logiciel EasyMP"](#)

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.

- Sur le bureau, faites glisser l'icône EMP SlideMaker2 et déposez-la dans le fichier PowerPoint. La conversion commence [p.65](#)
- Démarrage de SlideMaker2 et conversion des fichiers. [p.63](#)

À partir d'un ordinateur

Envoi de scénarios [p.71](#)

À partir du projecteur

PC Free

Projection de scénarios [p.51](#)

# 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 x 768.
	.jpg	N'importe quelle version. Toutefois, il est impossible d'effectuer la lecture des formats de couleur CMYK et des formats progressifs.
Film	.mpg	MPEG2-PS Les films qui dépassent la taille maximum de 720 x 576, ou qui n'ont pas la même forme qu'un DVD (entête 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
    - Damier
    - Passage furtif
    - Ouverture
    - Rotation  - Volets
  - Passage lent
  - Lignes
  - Étirement
  - Balayage
  - Boîte
  - Damier aléatoire
  - Spirale
  - Diagonale
  - 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)".*
- *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, 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.54**

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-1815/1825 EMP-1715/1705 EMP-7950/7850 EMP-835 EMP-765/755/745/737 ELP-735	EMP SlideMaker2	Possible
EMP-8150/8150NL	EMP Scenario	Impossible
ELP-715/505	EMP SlideMaker	Impossible

Les fichiers PowerPoint peuvent être convertis en scénarios avec les quatre 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.61

## 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.63

## 3 Inclusion des diapositives désirées à partir des vignettes

Sélectionnez seulement les diapositives PowerPoint que vous avez besoin de convertir en scénario. (☞ p.63



- *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
  - Damier
  - Passage furtif
  - Ouverture
  - Rotation
  - Volets
  - Passage lent
  - Lignes
  - Étirement
  - Balayage
  - Boîte
  - Damier aléatoire
  - Spirale
  - Diagonale
  - Zoom
- *Les animations qui ne sont pas mentionnées ci-dessus sont remplacées par les animations de "Règles d'animation" (par défaut : Couper). (☞ p.74*
- *La qualité d'image des scénarios créés à l'aide de la méthode 1 est "Normale" (les valeurs possibles sont "Qualité supérieure", "Haute qualité" et "Normale"). 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 : "Normale"	Réflexion	Fonctionnement continu <sup>*1</sup>
2	Sélection entre "Qualité supérieure", "Haute qualité" et "Normale"	Réflexion	Fonctionnement continu <sup>*1</sup>
3	Sélection entre "Qualité supérieure", "Haute qualité" et "Normale"	Pas de réflexion	Fonctionnement différé <sup>*2</sup>

\*1 Lorsque la création du scénario est terminée, la fenêtre d'envoi de scénario s'affiche automatiquement.

\*2 Après la création du scénario, procédez à son transfert (☞ p.71).

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 PCFree, cette animation sera activée. ↗ p.60*

## Procédure

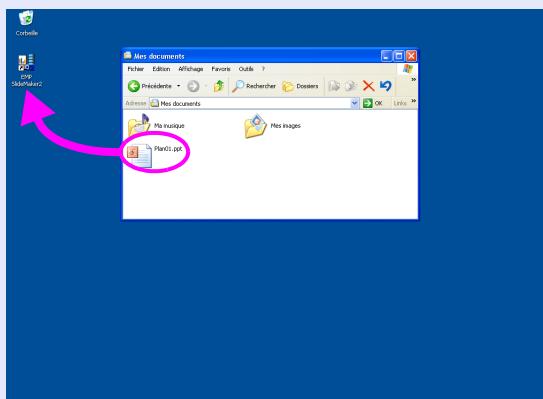
1

Connectez le périphérique de stockage USB ou la carte CompactFlash 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.

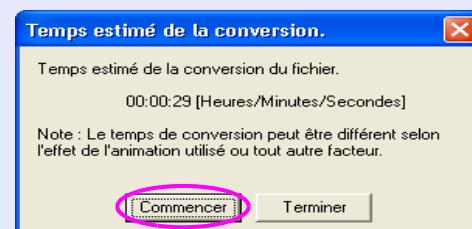
3

Consultez le message puis cliquez sur le bouton "Continuer".



4

Consultez le message puis cliquez sur le bouton "Commencer".



La conversion en scénario démarre. Le Diaporama est affiché pendant la conversion.

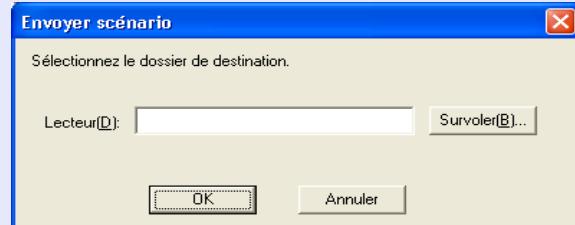
Si vous arrêtez le Diaporama avant la fin, le scénario est fermé sans être créé.

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 CompactFlash, puis cliquez sur le bouton "OK".



Passez à la procédure 3 de la section " p.71".



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

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.59](#)

## 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.63](#)



Incluez les fichiers à utiliser dans les scénarios.

- "Inclusion de fichiers PowerPoint dans un scénario" [p.65](#)
- "Inclusion de fichiers d'image et de film dans des scénarios" [p.68](#)



Classez les fichiers inclus dans l'ordre désiré pour compléter le scénario. ↗ [p.69](#)

 Lorsque le scénario a été créé, effectuez la procédure "Envoi du scénario". ↗ [p.71](#)

## Réglage des propriétés d'un scénario

### Procédure

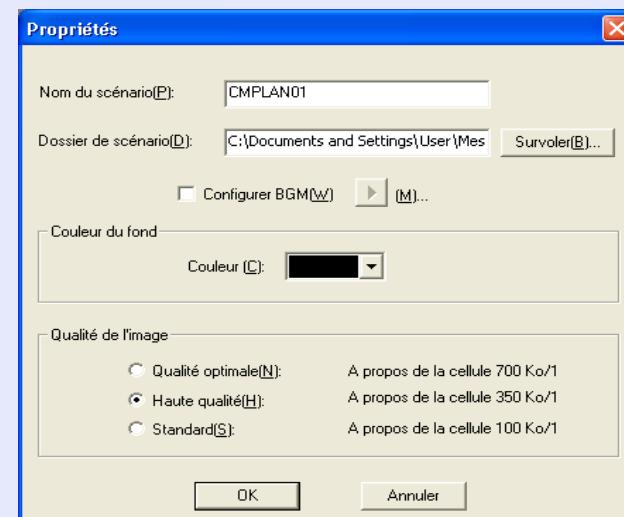
1

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 le bouton "OK".

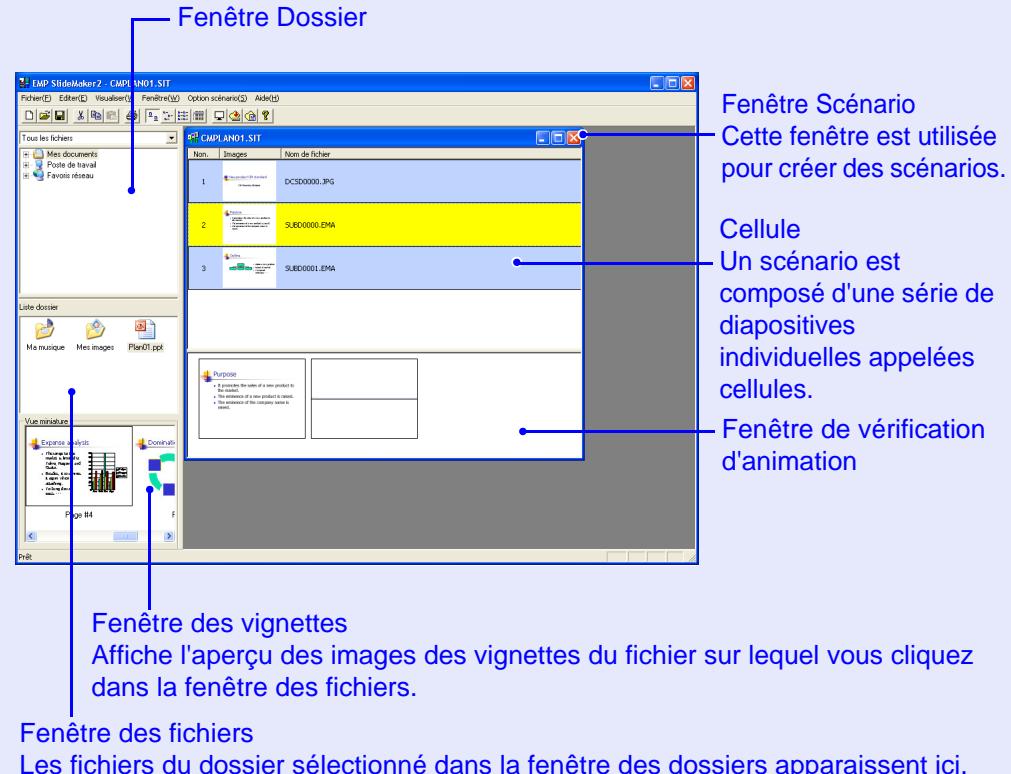


Nom du scénario	Entrez le nom de fichier du scénario créé. Veillez à entrer le nom du fichier. Celui-ci peut comprendre 8 caractères (lettres en majuscules et chiffres). Limitez le nombre total de caractères du nom de fichier et du nom de répertoire pour le dossier de travail (scénario) à 127 caractères 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.
Configuration de la musique de fond	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 "Qualité optimale" 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. La personne qui inclut les fichiers dans un scénario peut publier une animation définie dans la présentation PowerPoint.

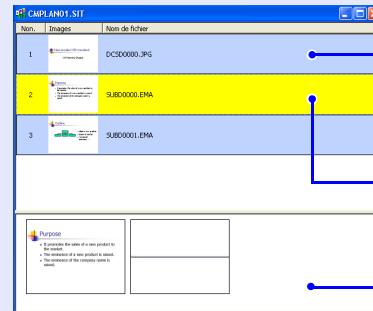
- Batch comprenant des fichiers PowerPoint (☞ p.66)

Une fois les scénarios incorporés, ils incluront l'animation définie avec PowerPoint. Lors de la projection avec PCFree, 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.68)



*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.76)*

## ■ 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.

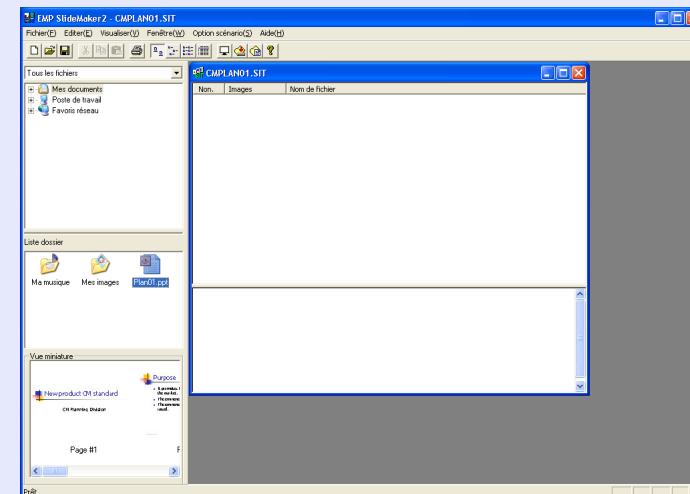
### Procédure

- 1** Connectez le périphérique de stockage USB ou la carte CompactFlash 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.63
- 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.

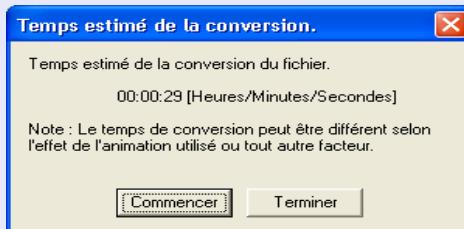


6

## Consultez le message puis cliquez sur le bouton "Continuer".



**7** Consultez le message puis cliquez sur le bouton "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 CompactFlash, puis cliquez sur le bouton "OK".



Passez à la procédure 3 de la section " [p.71](#)".



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

 [p.61](#)

## ■ 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 seront perdues.

### 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.71.

## 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

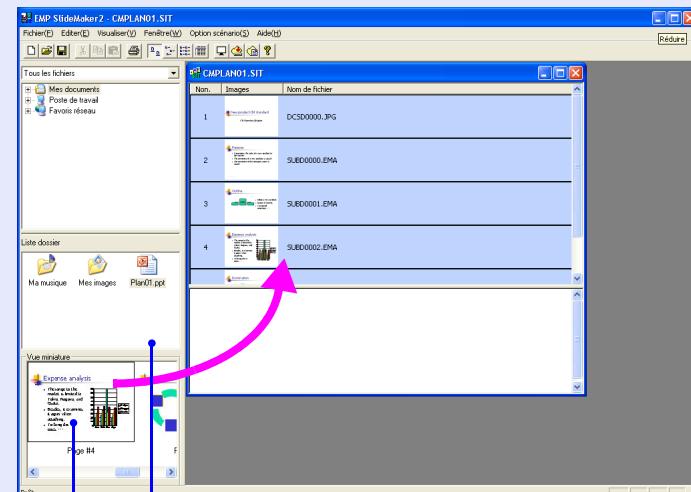
Avec PC Free, les scénarios dans la fenêtre des scénarios sont traités dans l'ordre, en commençant par le haut.

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.71.

## ■ 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.71.

# 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 lecteur de disque dur USB ou un périphérique de stockage USB connecté au port USB de l'ordinateur. Il est aussi possible d'établir la projection automatique et la projection continue d'un scénario au démarrage du projecteur. La fonction de projection automatique est appelée "Exécution Auto".



- *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 "Options scénario" - "Envoyer scénario".**



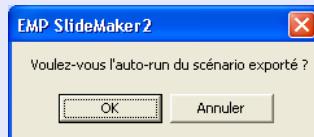
**Une boîte de dialogue s'affiche et permet de choisir le lecteur de destination. Sélectionnez le lecteur et le dossier correspondant au périphérique de stockage USB, puis cliquez sur le bouton "OK".**



**Lorsqu'un message de confirmation s'affiche, cliquez sur le bouton "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 le bouton "OK" et passez à la procédure suivante. Pour ne rien configurer, cliquez sur le bouton "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 bouton "»". Le scénario s'affiche dans la liste des scénarios à exécution automatique, sur la droite, et est configuré comme fichier à exécution automatique.

A scenario file in a folder with deep hierarchy or with a long folder name cannot be selected.

**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 à exécution automatique" sélectionnez "Revive".



- L'exécution automatique peut également être paramétrée en sélectionnant "Option scénario" - "Modifier l'édition automatique".
- 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.

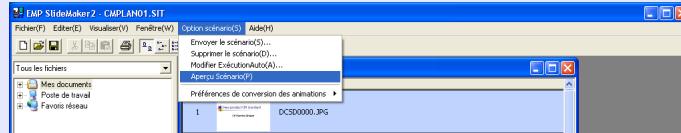
- 6** Lorsque le scénario pour l'exécution automatique est défini, cliquez sur le bouton "OK".
- 7** Débranchez le périphérique de stockage USB de l'ordinateur.
- Pour savoir comment procéder, consultez la documentation de l'ordinateur.
- 8** Au terme du transfert du scénario, connectez le périphérique de stockage USB 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

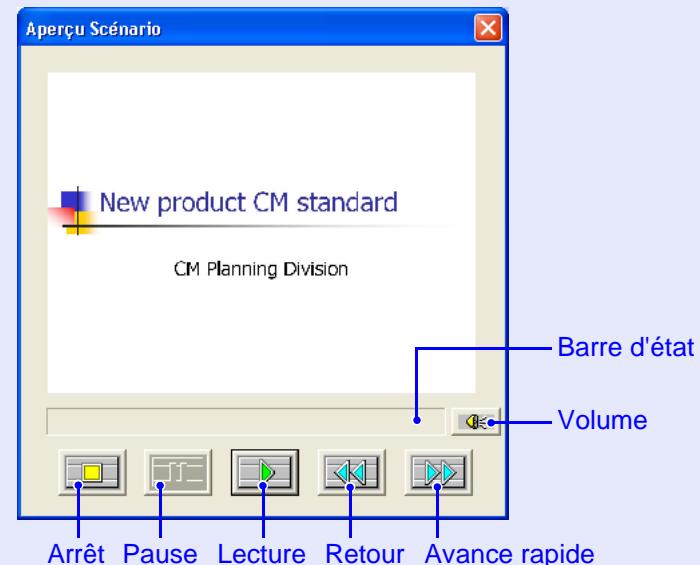
Vous pouvez utiliser un ordinateur afin de déterminer comment un scénario créé est lu sur un projecteur à l'aide de PC Free. Tous les éléments structurels du scénario (images, animations, musique de fond, etc.) peuvent être lus.

### Procédure

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



La fenêtre "Aperçu 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.76
 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.76
 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 "X" 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

Passage lent

Spirale

Rotation

Volets

Damier aléatoire

Ouverture

Balayage

Boîtes

Passage furtif

Étirement

Zoom

Damier

Lignes

Diagonale

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

### Procédure

1

**Démarrez EMP SlideMaker2.**

Cliquez sur le bouton "Annuler" si les propriétés de l'écran s'affichent.

2

**Sélectionnez "Option scénario" - "Préférences de conversion d'animation".**

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".



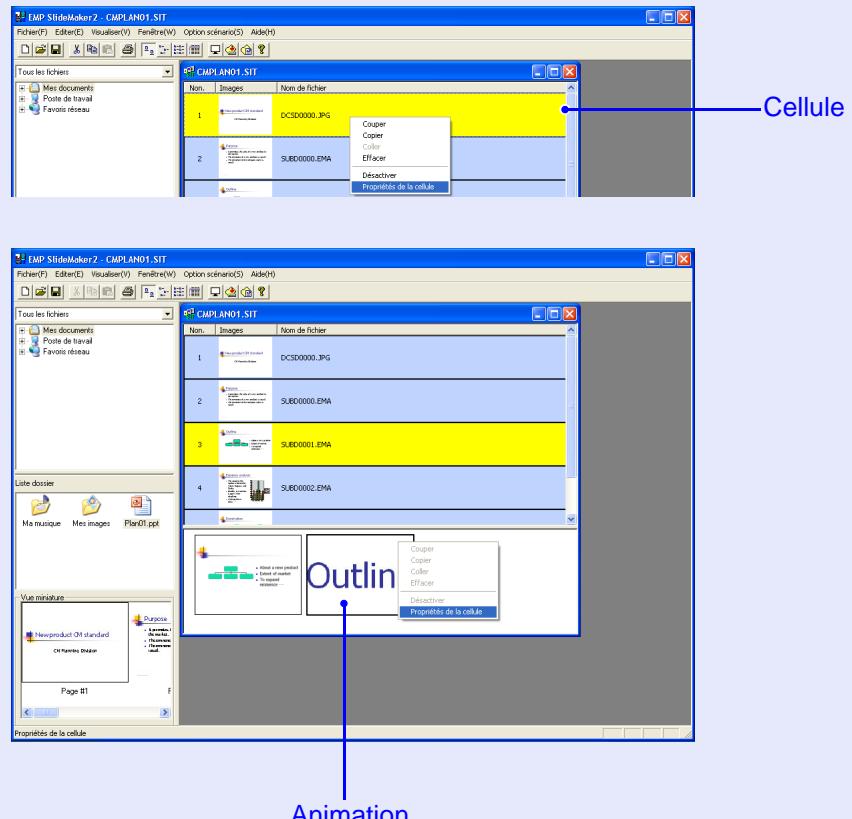
*Les fichiers figurant dans un scénario dont l'animation a été prédefinie dans PowerPoint sont lus sans heurts lors de la lecture du scénario. Pour régler les animations dans les diapositives PowerPoint, nous vous recommandons de les régler dans le fichier PowerPoint lui-même. Si vous voulez définir 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. Entrez chaque option en vous référant au tableau suivant, puis cliquez sur le bouton "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 ..... 78**

- Résolutions prises en charge ..... 78
- Couleur d'affichage ..... 78
- Nombre de connexions ..... 78
- Divers ..... 78

## **Dépannage ..... 79**

## **Glossaire ..... 89**

# 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. Dans le cas des résolutions suivantes, l'image peut être projetée de la façon dont elle est affichée à l'écran de l'ordinateur. Vous ne pouvez pas vous connecter à un ordinateur utilisant une résolution supérieure au mode UXGA.

- VGA (640 x 480)
- SVGA (800 x 600)\*
- XGA (1024 x 768)\*
- SXGA (1280 x 960)
- SXGA (1280 x 1024)\*
- SXGA+ (1400 x 1050)\*
- UXGA (1600 x 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)
- Impossible de projeter les invites 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.

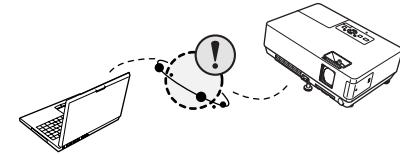
Si vous rencontrez l'un des problèmes suivants, reportez-vous à la page correspondante.

## Problèmes relatifs à EasyMP

- Impossible d'utiliser EMP NS Connection pour établir une connexion. (☞ p.80)
- Changements soudains de la fenêtre d'EasyMP (☞ p.80)
- 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.80)
- Le projecteur n'est pas trouvé au démarrage d'EMP NS Connection. (☞ p.81)
- Connexion impossible en mode Connexion avancée ou en mode LAN câblé (☞ p.82)
- 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.83)
- Lorsqu'une connexion est effectuée à l'aide d'EMP NS Connection, il est impossible de lancer un Diaporama PowerPoint (☞ p.83)
- 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.83)
- Impossible de spécifier des fichiers à l'aide d'EMP SlideMaker2 (☞ p.84)
- Message d'erreur au démarrage d'EMP NS Connection. (☞ p.84)
- Message d'erreur au démarrage d'EMP SlideMaker2. (☞ p.86)

## Problèmes relatifs à la surveillance et au contrôle via EMP Monitor

- Aucun courrier n'est envoyé, même si une anomalie est rencontrée sur le projecteur. (☞ p.87)
- Impossible de contrôler ou de surveiller le projecteur à l'aide d'EMP Monitor. (☞ p.87)



### ■ 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	Remède
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 EMP NS Connection V2.3, puis établissez une connexion.

### ■ 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	Remède
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	Remède
Le présentateur a-t-il quitté la salle de conférence sans couper la connexion réseau ?	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p> <i>Guide de connexion rapide via LAN sans fil</i></p>

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

Vérification	Remède
L'unité LAN sans fil est-elle connectée ? <b>Pour un LAN sans fil</b>	Vérifiez que l'unité LAN sans fil 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'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 ? <b>Mode Connexion rapide</b>	Définissez un autre SSID que celui du point d'accès.  <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"</a>
La fonction DHCP du LAN câblé est-elle activée ? <b>Mode Connexion rapide</b>	DÉSACTIVEZ la fonction DHCP pour le LAN câblé à partir du menu de configuration d'EasyMP.  <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"</a>
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 utilisée avec EMP NS Connection est sélectionnée correctement. Démarrer EMP NS Connection et accédez à "Configuration" - "Changer de réseau local" (Windows) ou "Configuration" - "Configuration réseau" (Macintosh), puis choisissez la carte réseau utilisée.
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 ? <b>Pour un LAN sans fil</b>	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 g, 802.11b et 802.11a, et pas avec d'autres normes telles que 802.11.
Le pare-feu est-il désactivé, ou a-t-il été enregistré en tant qu'exception ? <b>Pour un LAN sans fil</b>	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 3260, 3261 et 3629.

Vérification	Remède
Le câble réseau est-il connecté correctement ? <b>Unité Ethernet en option</b>	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	Remède
Le réglage SSID est-il différent ?	Fixez le même SSID sur l'ordinateur, le point d'accès et le projecteur. (☞ <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"</a> )
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. (☞ <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"</a> )
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. (☞ <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"</a> )
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. (☞ <a href="#">p.26</a> )

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

Vérification	Remède
Utilisez-vous PowerPoint 2002 ou une version antérieure ? <b>Sous Windows</b>	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	Remède
Une autre application est-elle en cours d'exécution sur l'écran virtuel ? <b>Sous Windows</b>	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 "Screen properties".

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

Vérification	Remède
La fonction EPSON Virtual Display est-elle installée ? <b>Sous Windows</b>	Le pointeur de la souris est placé sur l'écran virtuel. Déplacez la souris jusqu'à ce que le pointeur apparaisse.

■ **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	Remède
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 le 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 ? <b>Sur Macintosh</b>	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	Remède
EMP NS Connection a-t-il été démarré pendant le démarrage de PowerPoint ? <b>Sous Windows</b>	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	Remède
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	Remède
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. (☞ <a href="#">p.59</a> )
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	Remède
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 du projecteur, voir (☞ <a href="#">Guide de l'utilisateur</a> "Menu Réseau (EMP-1825 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.
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. (☞ <a href="#">Guide de connexion rapide via LAN sans fil</a> "Installation du logiciel EasyMP"
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. (☞ <a href="#">Guide de connexion rapide via LAN sans fil</a>

Vérification	Remède
Impossible d'acquérir les informations sur la carte réseau.	<p>Vérifiez les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Une carte réseau a-t-elle été installée sur l'ordinateur ?</li><li>• Le pilote de la carte réseau utilisée a-t-il été installé sur l'ordinateur ?</li></ul> <p>Après cette vérification, redémarrez l'ordinateur et retentez la connexion.</p> <p>Si la connexion reste impossible, vérifiez les points suivants :</p> <p>Vérifiez les paramètres réseau de l'ordinateur et ceux du projecteur.</p> <p>Pour plus de détails sur les paramètres réseau du projecteur, voir  <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"</a>.</p>
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 x 1024) ou moins.
Certains projecteurs ne répondent pas.	<p>Vous ne pouvez pas vous connecter à plusieurs projecteurs simultanément. Vérifiez les paramètres réseau de l'ordinateur et ceux du module EasyMP du projecteur.</p> <p>Pour plus de détails sur les paramètres réseau du projecteur, voir  <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"</a>.</p>
Entrez le mot clé affiché sur le projecteur.	Vérifiez le mot-clé du projecteur, affiché dans la fenêtre d'EasyMP, et entrez ce mot-clé.

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

Vérification	Remède
** .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.71)
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.71)
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	Remède
L'unité LAN sans fil est-elle connectée ?	Vérifiez que l'unité LAN sans fil est branchée correctement.
La connexion réseau est-elle correcte ?	Vérifiez les paramètres réseau du projecteur. (☞ <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"</a> )
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. (☞ <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Avancé"</a> )
Une erreur fatale est-elle survenue, provoquant l'arrêt subit du projecteur ?	Si, après vérification du projecteur, le problème persiste, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le <i>Guide d'assistance et de service</i> . (☞ <a href="#">Liste des contacts pour projecteurs Epson</a> )
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 ? <b>Unité Ethernet en option</b>	Vérifiez si le câble réseau est connecté correctement. Reconnectez-le s'il est débranché ou s'il ne l'est pas correctement.

■ Impossible de contrôler ou de surveiller le projecteur à l'aide d'EMP Monitor.

Vérification	Remède
L'unité LAN sans fil est-elle connectée ? <b>Pour un LAN sans fil</b>	Vérifiez que l'unité LAN sans fil est branchée correctement.
La connexion réseau est-elle correcte ?	Vérifiez les paramètres réseau du projecteur. (☞ <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Réseau (EMP-1825 uniquement)"</a> )
EMP Monitor a-t-il été correctement installé sur l'ordinateur ?	Désinstallez EMP Monitor puis réinstallez-le.
Tous les projecteurs que vous voulez surveiller et contrôler sont-ils enregistrés dans la liste des projecteurs ?	Enregistrez-les dans la liste des projecteurs. (☞ <a href="#">Guide d'utilisation EMP Monitor "Enregistrement et suppression de projecteurs pour la surveillance"</a> )
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. (☞ <a href="#">Guide de l'utilisateur "Menu Avancé"</a> )
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 ? <b>Unité Ethernet en option</b>	Vérifiez si le câble réseau est connecté correctement. Reconnectez-le s'il est débranché ou s'il ne l'est pas correctement.

**■ Message d'erreur au démarrage d'EMP Monitor.**

Vérification	Remède
Le mot de passe est incorrect.	Vous avez entré un mot de passe incorrect. Entrez le mot de passe correct. Si vous avez oublié le mot de passe, ouvrez "Réglage réseau" dans la section "Réseau" du menu de configuration, et consultez la valeur "MotPasse ContrôleWeb" des paramètres de base.
Connexion impossible au projecteur pour l'adresse IP entrée.	Vérifiez si les paramètres réseau du projecteur auquel vous voulez vous connecter emploient le mode LAN câblé ou le mode Connexion avancée (LAN sans fil). Si le mode "Connexion rapide" est sélectionné pour le "LAN sans fil", le paramètre est remplacé par "Mode Connexion avancée". Vérifiez ensuite l'adresse IP du LAN câblé ou du LAN sans fil et entrez l'adresse IP manuellement.  <a href="#">Guide d'utilisation EMP Monitor "Enregistrement et suppression de projecteurs pour la surveillance"</a> Si le problème persiste, vérifiez les paramètres réseau de l'ordinateur et ceux du projecteur. Pour les paramètres réseau,  <a href="#">Guide de connexion rapide via LAN sans fil</a>

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.

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.
DVI	Abréviation de Digital Visual Interface. Il s'agit de la norme en matière de transmission numérique de signaux vidéo. La norme DVI s'applique non seulement aux ordinateurs, mais aussi à des appareils numériques domestiques, de manière à leur permettre de transférer les images dans une résolution supérieure à DFP. En outre, le signal numérique est crypté.
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.
NDIS	Abréviation de Network Driver Interface Specification. Il s'agit de la norme par défaut des pilotes réseau qui emploient des cartes réseau, telles que les cartes LAN sans fil, définis notamment par Microsoft. Cette norme fournit des protocoles de communication pour les systèmes d'exploitation, les logiciels et les pilotes, ainsi que des réglementations en matière de protocoles de communication pour les pilotes et les cartes réseau.
Serveur RADIUS	"RADIUS" est l'abréviation de Remote Authentication Dial-In User Service. Il s'agit d'un protocole qui démarre un LAN sans fil et qui est utilisé pour l'authentification par divers services réseau. Un serveur RADIUS avec serveur d'authentification qui utilise RADIUS effectue l'authentification pour l'accès à un point d'accès LAN sans fil à l'aide d'informations telles qu'un nom d'utilisateur et un mot de passe. Lorsqu'un serveur RADIUS est utilisé, les informations des utilisateurs ne doivent pas être enregistrées individuellement pour chaque point d'accès de LAN sans fil s'il en existe plusieurs, et il est possible de contrôler le point d'accès et les utilisateurs.
SVGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 800 points horizontaux x 600 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.
SXGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 1 280 points horizontaux x 1 024 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.
USB	Abréviation de Universal Serial Bus. Il s'agit d'une interface qui permet de connecter des périphériques à vitesse relativement basse à des ordinateurs.
UXGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 1 600 points horizontaux x 1 200 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.
VGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 640 points horizontaux x 480 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.
XGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 1 024 points horizontaux x 768 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM-PC/AT.
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.
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.
Canal	Les vitesses de communication chutent si le nombre d'appareils utilisant des communications sans fil par la même fréquence est trop élevé. Dans ce cas, il est possible d'éviter les interférences d'autres LAN sans fil en fixant un canal sans fil différent pour chaque réseau sans fil.

Serveur d'authentification	Serveur utilisé pour l'authentification des utilisateurs. Lorsqu'un serveur d'authentification est utilisé, les opérations de gestion des informations sur les utilisateurs et d'authentification des utilisateurs sont unifiées. En outre, comme le serveur d'authentification fournit souvent une méthode d'authentification perfectionnée, il offre une fonction de sécurité efficace.
----------------------------	---

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

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

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

Le contenu de ce guide peut être modifié ou mis à jour sans avertissement préalable.

Les illustrations et les écrans figurant dans la présente publication peuvent différer des illustrations et des écrans réels.

Remarque générale :

EasyMP est une marque commerciale de Seiko Epson Corporation. Macintosh, Mac et iMac sont des marques de commerce d'Apple Computer, Inc.

IBM est une marque déposée de International Business Machines Corporation.

Windows, Windows NT, VGA et PowerPoint sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Dolby est une marque déposée de Dolby Laboratories.

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

Pixelworks et DNX sont des marques commerciales de Pixelworks, Inc. Certaines parties de ce logiciel sont partiellement basées sur les travaux du Independent JPEG Group.

CompactFlash est une marque déposée ou une marque commerciale de Sandisk Corporation.

Ce produit comprend le logiciel de cryptographie RSA BSAFE® de RSA Security Inc.

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. RSA Security Inc. Tous droits réservés.

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.

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.

## Copyright :

Capture(s) d'écran Microsoft reproduites avec la permission de Microsoft Corporation.

## 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 licence LGPL, publie le code source des logiciels libres utilisés dans le présent produit, sur la base de la licence susmentionnée.

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 conditions de la licence 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) Comme indiqué au point (1) précité, conformément à la licence LGPL, aucune garantie n'est acquise pour le logiciel libre inclus dans le présent produit ; tout problème rencontré avec ledit produit (y compris les problèmes issus des logiciels libres concernés) n'altère en aucun cas les conditions de la garantie (garantie écrite) émise par cette société.
- (3) Les logiciels libres inclus dans le présent produit selon les conditions de la licence LGPL, ainsi que l'auteur, sont rendus publics dans le code source indiqué en (1).

### 2. Autres logiciels libres

Outre les logiciels libres utilisés conformément à la licence LGPL, cette société emploie également les logiciels libres suivants pour le présent 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!