



GUIDE DE L'UTILISATEUR

Affichage dynamique numérique LG

(AFFICHAGE SUR MONITEUR)

Lisez ce manuel attentivement avant d'utiliser votre appareil et conservez-le pour vous y reporter ultérieurement.

Android 8.0

CONTENU

INTRODUCTION	4
BARRE LATÉRALE	5
- Touche Retour	5
- Touche Accueil.....	5
- Tâches récentes.....	5
- Note rapide	6
- Outils d'annotation.....	6
- Capture d'écran partielle	7
- Gel de l'écran.....	7
PETITS OUTILS	8
- Projecteur	8
- [CountDown].....	9
- Chronomètre.....	9
- Air Class.....	10
- Votant et juge.....	11
- Répondant.....	14
- Sélecteur	14
- Message.....	15
- [Manager].....	15
- Menu de la fonction tactile.....	16
NOTE (UNIQUEMENT POUR LE MODÈLE TR3BF/G)	17
NOTE (UNIQUEMENT POUR LE MODÈLE TR3DJ)	24
- [Palette].....	34
OUTIL DE RECHERCHE	42
- Parcourir les fichiers par catégorie.....	43
- Opérations possibles avec les ressources	43
- Menu de tri.....	45
- Lecteur infonuagique.....	47
- Quitter	47
PARAMÈTRES	47
- [Wireless & networks].....	47
- [Share].....	47
- [Device]	48
- [Personal].....	48
- [System]	48
CHROMIUM	48
COURRIEL	48
LG CONNECTEDCARE (MODÈLE TR3BF/G).....	48
[LG CONNECTEDCARE DMS] (MODÈLE TR3DJ)	49
[LG CREATEBOARD LAB]	50
[KEEPER]	51
[PIP]	52

MENU DE LA FONCTION**TACTILE..... 53****TNI..... 53****[LG CREATEBOARD SHARE] 54****[BYTELLO SHARE / CAST] 55****[SCREENSHARE PRO]..... 56**

- Introduction au logiciel.....	56
- Installations	56
- Introduction au serveur.....	59
- Présentation des clients	67
- Code de connexion avancé	78
- Menu paramètres	81

CARACTÉRISTIQUES MÉDIA 86

- Film.....	86
- Photo.....	88

CONTRÔLE DE PLUSIEURS**PRODUITS..... 89**

- Liste de référence des commandes	89
- Protocole de transmission/réception.....	90

Pour obtenir le code source conformément aux dispositions de la licence publique générale, de la licence publique générale limitée, de la licence publique Mozilla et de toute autre licence régissant les logiciels à code source libre contenus dans cet appareil, visitez le site <https://opensource.lge.com>.

En plus du code source, toutes les dispositions de licence, les exonérations de garantie et les avis de droits d'auteurs peuvent aussi être téléchargés.

LG Electronics mettra également à votre disposition le code source libre sur CD-ROM pour un prix couvrant le coût de la distribution (coût du support, de l'expédition et de la manutention) sur simple demande par courriel à l'adresse opensource@lge.com.

Cette offre est valable pendant une période de trois ans à compter de la date de la dernière distribution de ce produit. Cette offre est valide pour quiconque possède cette information.

INTRODUCTION

- Certaines fonctions décrites dans le manuel d'utilisation pourraient ne pas être prises en charge par certains modèles et pays.

OS (operating system) désigne le système d'exploitation d'une application pour les ordinateurs tablettes intelligents. Vous pouvez accéder instantanément à l'interface de lancement en ouvrant l'appareil, tel que cela est illustré à la Figure 1-1.

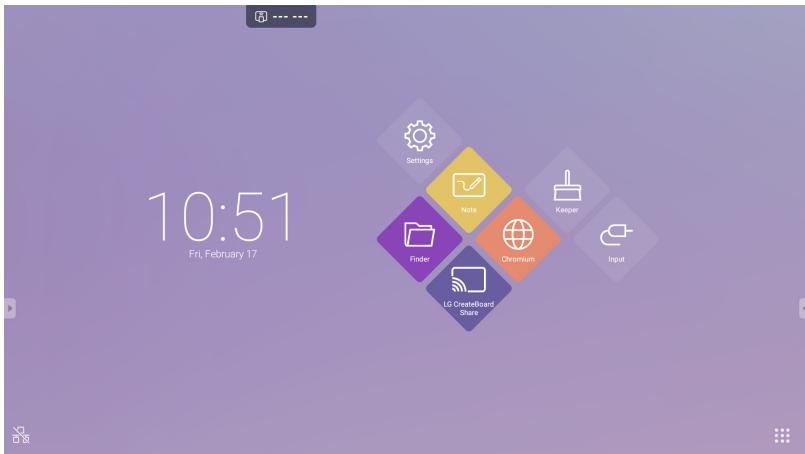


Figure 1-1 Interface de lancement

Cliquez sur le bouton en bas à droite pour accéder aux applications, tel que cela est illustré à la Figure 1-2.

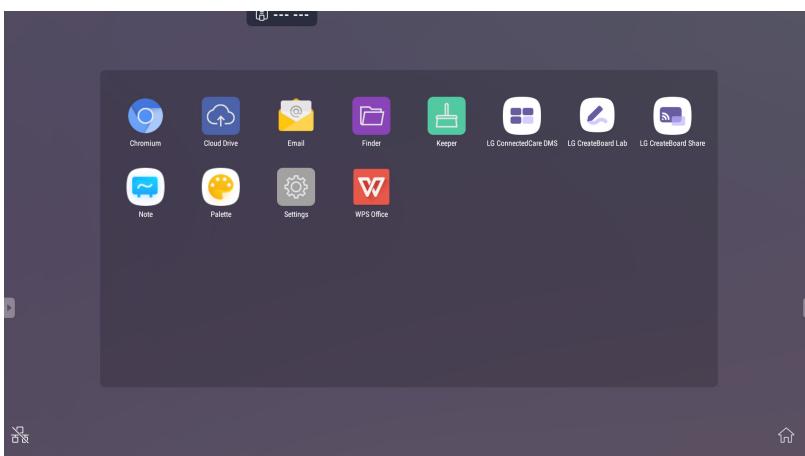


Figure 1-2 Applications

BARRE LATÉRALE

- Cliquez sur le bouton comportant □ ou □ sur la barre latérale des deux côtés pour la faire apparaître. Par exemple, la Figure 2-1 montre comment faire apparaître la barre latérale de droite. La barre latérale inclut les fonctions « Touche Retour », « Touche Accueil », « Tâches récentes », « Note rapide », « Outils d'annotation », « Gel de l'écran » et « Petits outils ».
- Vous pouvez définir un chemin valide pour la barre latérale dans les Paramètres.

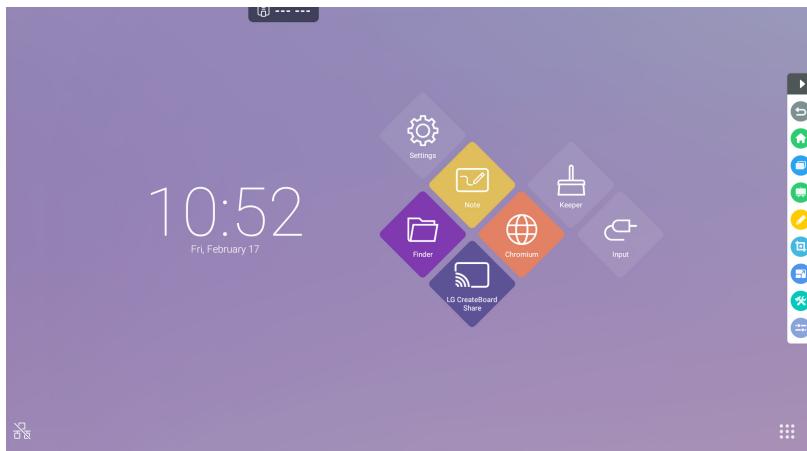


Figure 2-1 Bouton de la barre latérale

Touche Retour

Cliquez sur ➡ pour revenir à la dernière interface d'opération.

Touche Accueil

Cliquez sur ⌂ pour revenir au bureau.

Tâches récentes

Cliquez sur 📄 pour faire apparaître une fenêtre contenant les tâches récemment effectuées. Vous pouvez supprimer les tâches en cours en appuyant sur une touche ou en les faisant glisser vers la gauche ou la droite.

Note rapide

Cliquez sur  pour ouvrir l'outil Note. Vous pouvez écrire, supprimer du texte, sélectionner des objets, etc. Pour plus de détails, reportez-vous au point « 3 Note ».

Outils d'annotation

Permet d'ajouter des annotations sur les applications, vidéos, sites Web, documents ou images.

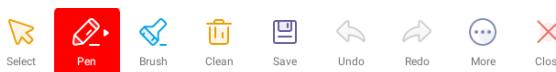
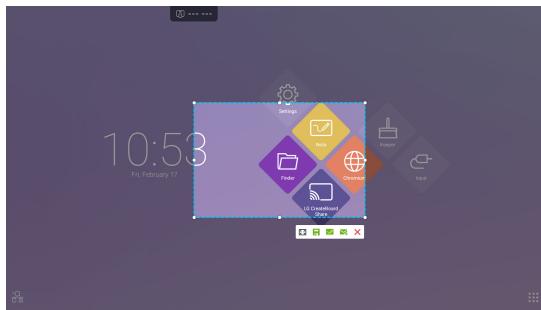


Figure 2-5-1 Outil d'annotation

Contenu	Description
[Select]	Permet d'utiliser la fonction tactile au lieu de la fonction d'annotation.
[Pen]	Cliquez pour passer en mode stylet et cliquez à nouveau pour choisir la couleur et l'épaisseur du stylet.
[Brush]	Cliquez pour passer en mode pinceau et cliquez à nouveau pour choisir la couleur et l'épaisseur du pinceau.
[Clean]	Efface les annotations à l'écran.
[Save]	Enregistre les annotations et le contenu actuellement à l'écran sur l'image contenue dans le référentiel. Une fois qu'ils sont enregistrés, une boîte de dialogue s'affiche. Cliquez sur le bouton [Cancel] pour fermer la boîte de dialogue, puis sur le bouton [Open] pour accéder au [Finder].
[Undo]	Permet de revenir à l'étape précédente.
[Redo]	Restaure l'étape.
[Finder]	Ouvre l'application [Finder] pour consulter le fichier.
[Insert]	Ajoute l'écran annoté à l'application [Note].
[Share]	Permet de visualiser l'écran sur un appareil mobile au moyen d'un code QR.
[Cloud]	Permet de visualiser l'écran sur le lecteur en nuage à l'aide de votre compte en nuage.
[Close]	Ignore les annotations et ferme l'outil.

Capture d'écran partielle

Cliquez sur  pour ouvrir les outils de capture d'écran partielle. Vous pouvez réaliser une capture d'écran totale ou partielle.



- Plein écran : cliquez sur  pour agrandir la zone de capture jusqu'au plein écran.
- Enregistrer : cliquez sur  pour enregistrer la zone actuellement capturée.
- Ajouter à Note : cliquez sur  pour lancer l'application Note. La zone capturée est ajoutée à Note.
- Envoyer par courriel : cliquez sur  pour lancer l'application Courriel. La zone capturée est jointe à un courriel.
- Quitter : cliquez sur  pour quitter la fonction Capture d'écran partielle.

Gel de l'écran

Cliquez sur le bouton  pour faire apparaître les outils de gel de l'écran. Vous pouvez geler l'écran et en même temps agrandir ou réduire (zoom + ou -) l'écran actuel.



Figure 2-6-1 Outils de gel de l'écran

- Zoom (+) : cliquez sur  pour agrandir l'écran actuel.
- Zoom (-) : cliquez sur  pour réduire l'écran actuel.
- Retour : cliquez sur  pour revenir à la taille d'écran originale.
- Quitter : cliquez sur le bouton  pour quitter le mode Gel de l'écran.

Petits outils

Cliquez sur  pour faire apparaître la boîte de sélection d'outils, notamment les outils Projecteur, Minuteur, Chronomètre et Air Class.

Projecteur

- Cliquez sur l'icône  pour activer l'outil Projecteur, comme illustré à la Figure 2-7-1-1. Le projecteur peut être utilisé pour mettre en avant un point précis sur lequel vous souhaitez insister.
- Faites glisser la zone sombre pour déplacer la zone mise en avant par le projecteur.

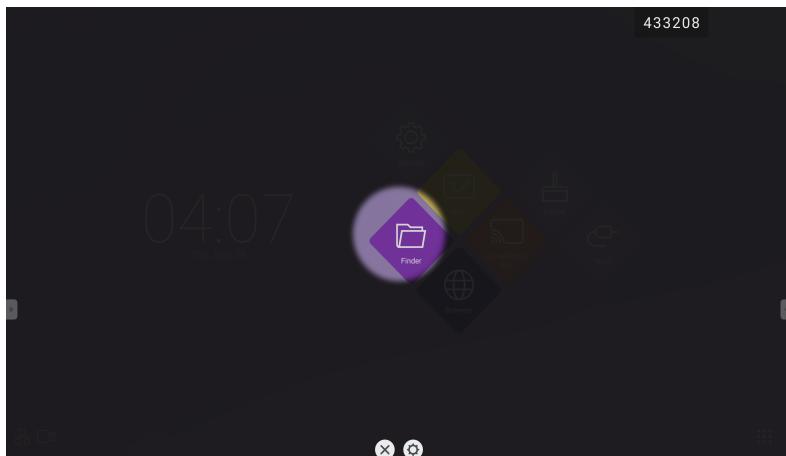


Figure 2-7-1-1 Interface sous projecteur

- [Settings] Cliquez sur  pour faire apparaître la fenêtre, comme cela est illustré à la Figure 2-7-1-2.
 - [Scale] Déplacez le curseur pour ajuster la largeur du projecteur. Vous pouvez également l'ajuster avec deux doigts.
 - [Alpha] Déplacez le curseur pour définir la transparence de la zone d'ombre.
- Éteindre le projecteur : cliquez sur  pour éteindre le projecteur.

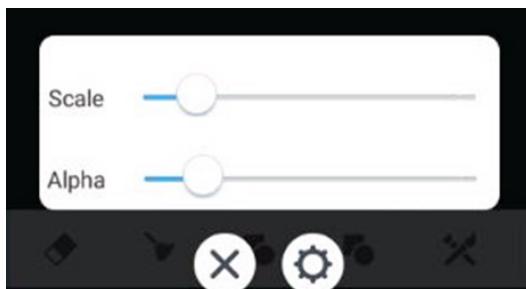


Figure 2-7-1-2 Interface du projecteur

[CountDown]

- Cliquez sur le bouton  pour faire apparaître le petit outil minuteur, comme cela est illustré à la Figure 2-7-2-1.
- Cliquez sur le bouton [START] pour démarrer le minuteur, comme cela est illustré à la Figure 2-7-2-2.
- Cliquez sur le bouton [PAUSE] pour mettre le minuteur en pause. Cliquez sur le bouton [RESET] pour réinitialiser le minuteur.

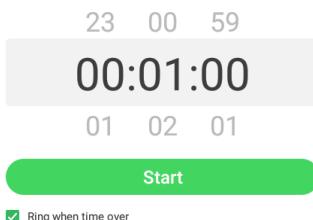


Figure 2-7-2-1 Interface initiale du minuteur



Figure 2-7-2-2 Interface du minuteur

Chronomètre

Cliquez sur le bouton  pour ouvrir l'outil Chronomètre, comme cela est illustré à la Figure 2-7-3-1. Les fonctions disponibles permettent de lancer le chronomètre, de le mettre en pause, de le relancer et de le réinitialiser. Si vous touchez une autre zone, le chronomètre se déplace vers le bas de la fenêtre.



Figure 2-7-3-1 Chronomètre

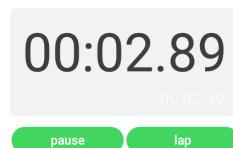


Figure 2-7-3-2 Chronomètre

Air Class

- Cliquez sur  pour participer au cours. Une fois que les élèves ont numérisé le code QR pour rejoindre le cours, l'enseignant clique sur [ENTER THE CLASS].
- Assurez-vous que vous utilisez le même réseau local que l'écran plat interactif (IPF).

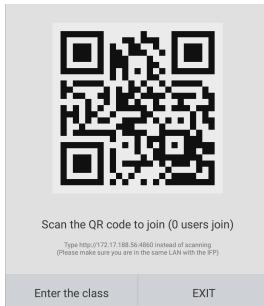


Figure 2-7-4-1 Code QR



Figure 2-7-4-2 Barre de menu

Votant et juge

Cliquez sur le bouton  ou  pour faire apparaître la barre de réponse dans le coin inférieur de l'interface enseignant. Cliquez sur [Single choice] ou [Multiple choice] pour choisir le type de question.

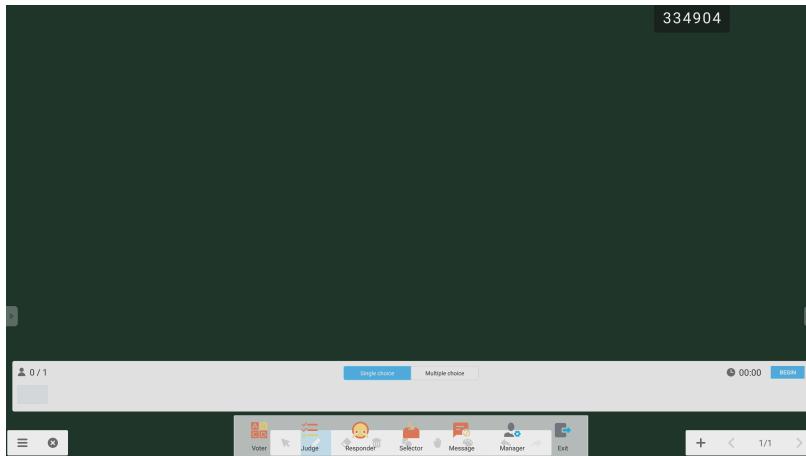


Figure 2-7-4-1-1 Votant

Réponse : cliquez sur [Begin] pour commencer à répondre à la question. Une fois qu'un étudiant a répondu à la question, son nom devient bleu.

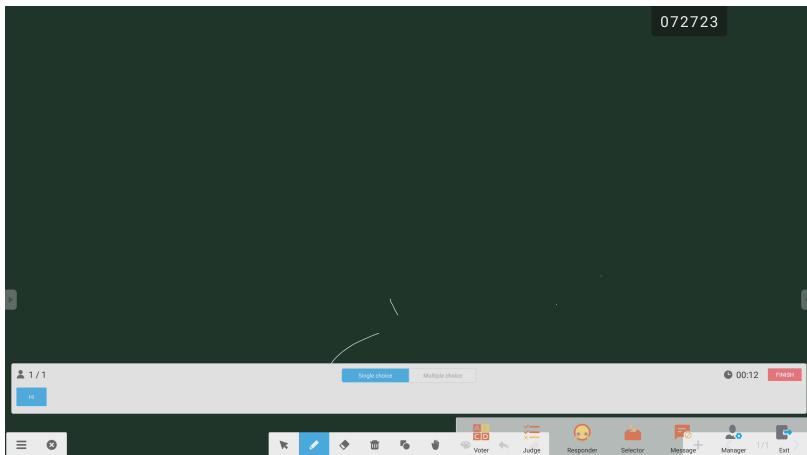


Figure 2-7-4-1-1 Votant

Statistiques des réponses : cliquez sur [Finish] pour clore l'évaluation. Vous pouvez ensuite accéder à la page des statistiques des réponses.

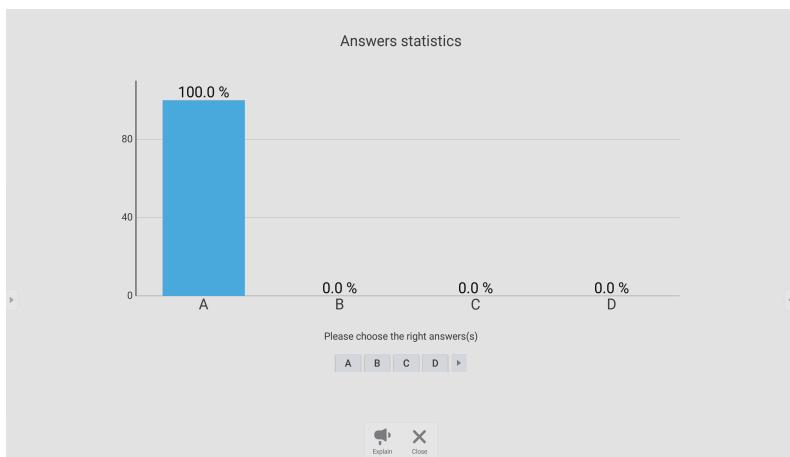


Figure 2-7-4-1-3 Statistiques des réponses

Choisissez la ou les bonnes réponses et calculez la justesse des réponses données.

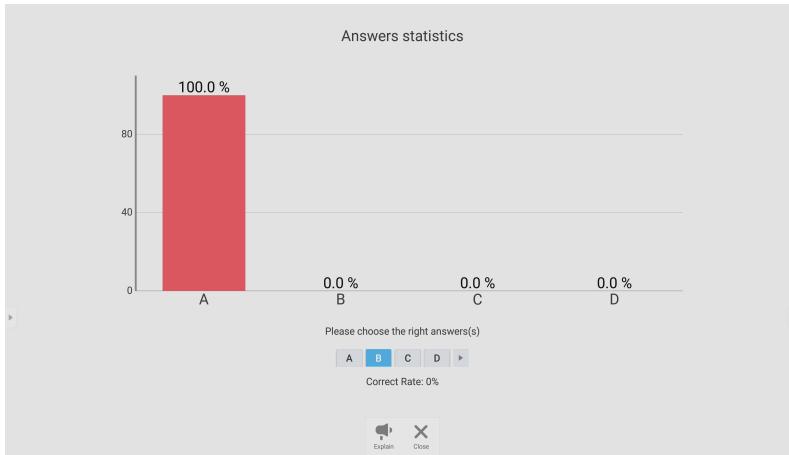


Figure 2-7-4-1-4 Statistiques des réponses

Explication : cliquez sur le bouton [Explain] de la page des statistiques des réponses pour accéder à la page d'enseignement. Les utilisateurs peuvent vérifier la réponse et en avoir l'explication.

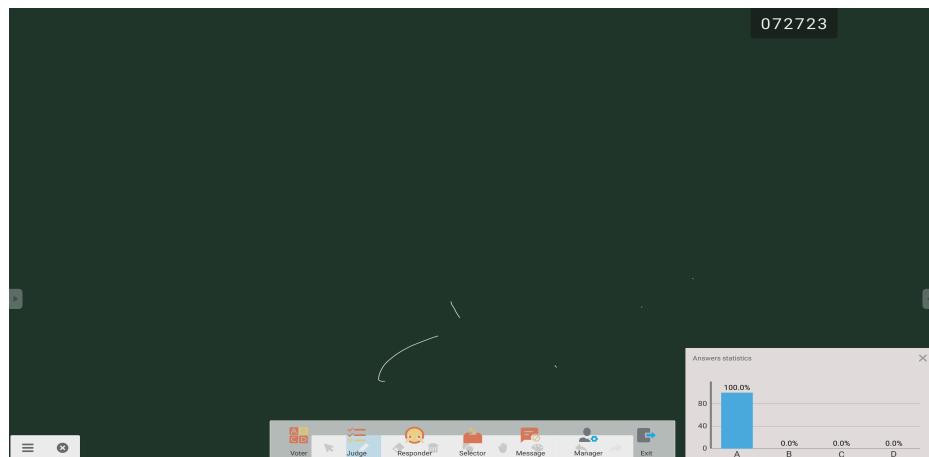


Figure 2-7-4-1-5 [Explain]

Répondant

Cliquez sur le bouton  pour accéder à la partie pour les répondants. Les étudiants peuvent répondre en appuyant sur la touche [OK].

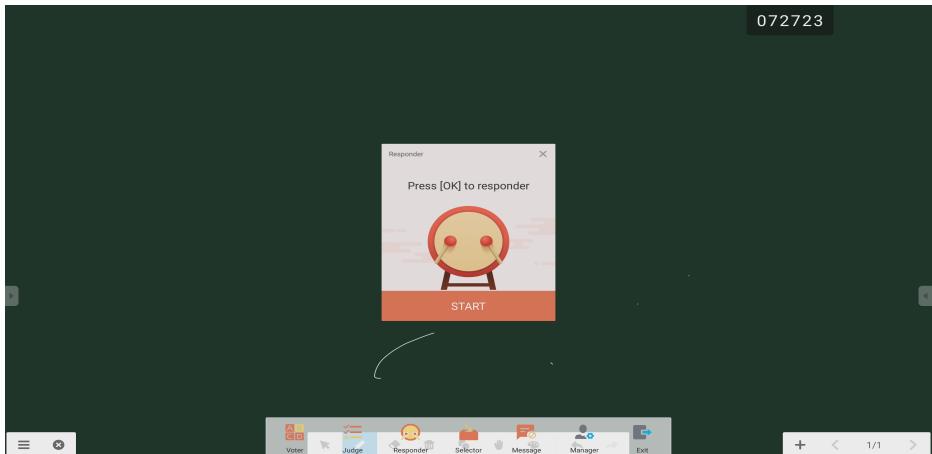


Figure 2-7-4-2-1 Répondant

Sélecteur

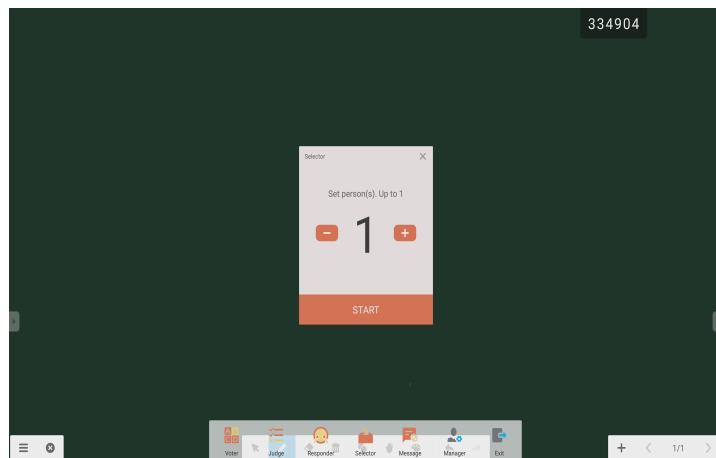


Figure 2-7-4-2-1 Sélecteur

Cliquez sur le bouton  pour choisir quels étudiants doivent répondre à la question.

Message

Si vous activez la fonction de messagerie, les étudiants peuvent recevoir leurs commentaires par message sur leur téléphone mobile. Les commentaires par messages sont actualisés en temps réel sur la tablette électronique.

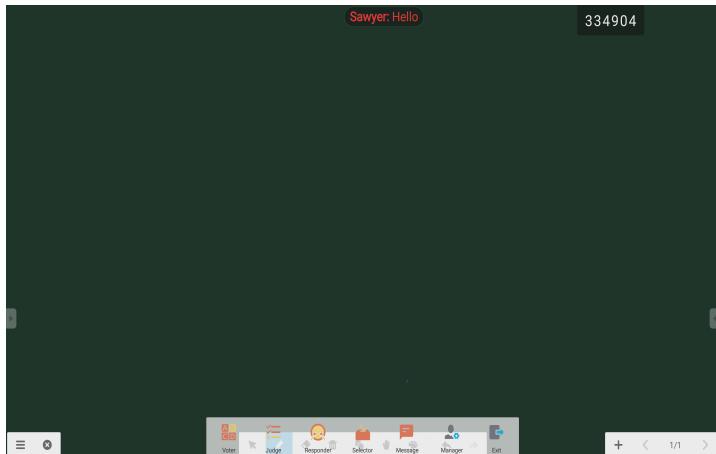


Figure 2-7-4-4-1 Message

[Manager]

Cliquez sur le bouton [Manager] pour faire apparaître le code QR et ainsi faciliter l'accès à la classe pour les étudiants.

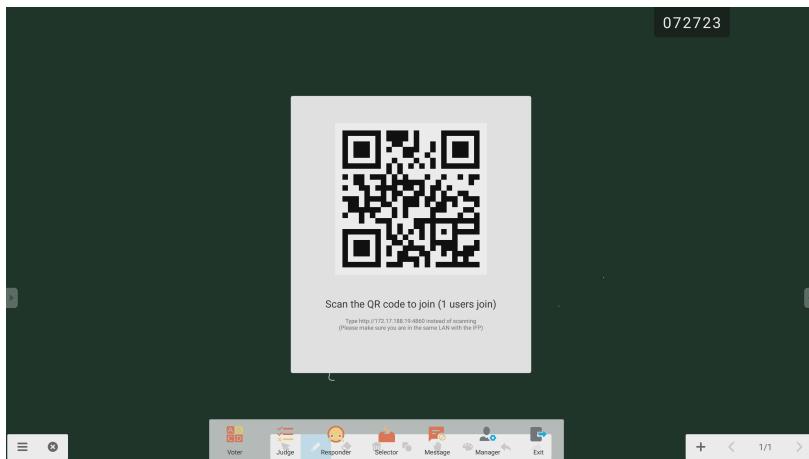


Figure 2-7-4-5-1 [Manager]

Menu de la fonction tactile

Cliquez sur  pour accéder au Menu de la fonction tactile.

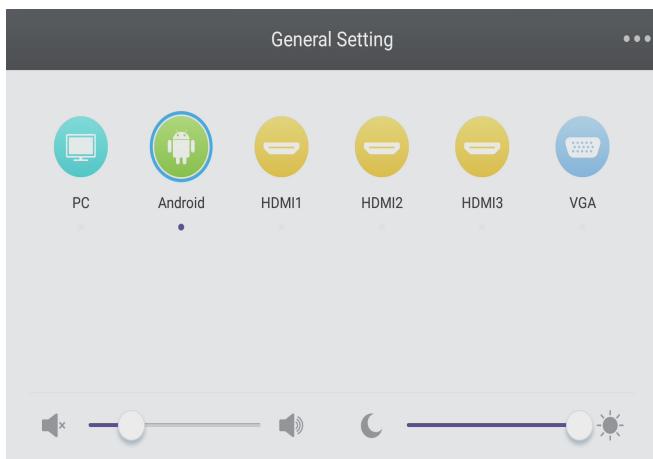


Figure 2-8-1 [General Setting]

NOTE (Uniquement pour le modèle TR3BF/G)

Cliquez sur l'icône  pour ouvrir l'outil Note, comme cela est illustré à la Figure 3-1.

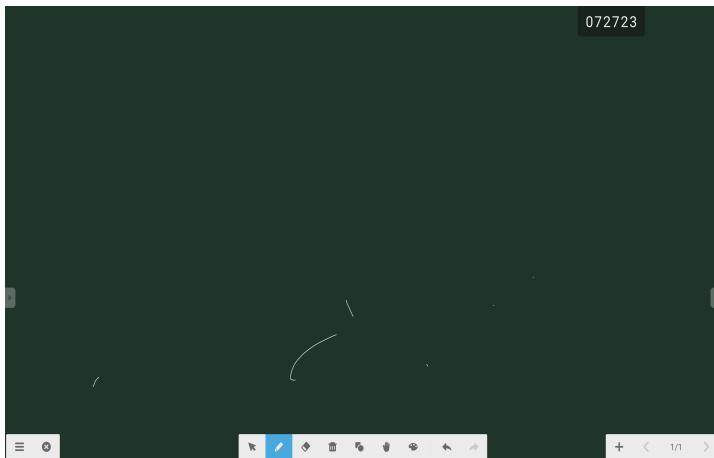


Figure 3-1 Note

Menu

Cliquez sur  pour faire apparaître le menu, comme cela est illustré à la Figure 3-1-1. Le menu vous propose un commutateur d'arrière-plan ainsi que des options de sauvegarde.

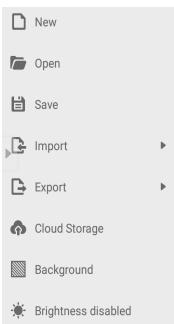


Figure 3-1-1 Menu Démarrer

- [New] Cliquez sur le bouton  pour créer un tableau blanc interactif.
- [Open] Cliquez sur le bouton  pour faire apparaître la fenêtre de sélection de fichiers. Vous pouvez ouvrir un fichier local au format .enb ou .iwb.
- [Save] Cliquez sur le bouton  pour enregistrer le document en cours dans l'explorateur de fichiers au format .enb.
- [Import] Cliquez sur le bouton  pour importer des fichiers IMG, PDF ou SVG dans le didacticiel du tableau blanc interactif.
- [Export] Cliquez sur le bouton  pour exporter le didacticiel du tableau blanc interactif en cours au format IMG, PDF, SVG ou IWB.

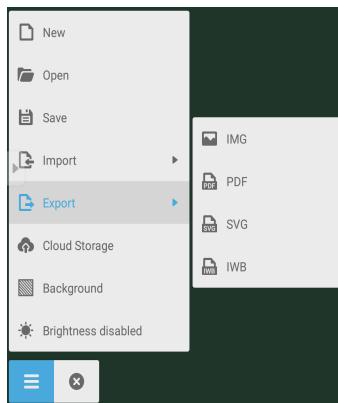


Figure 3-1-2 [Export]

- [Cloud Storage] Cliquez sur le bouton  pour exporter et téléverser le fichier en cours sur Google Drive et OneDrive.
- [Background] Cliquez sur  pour modifier la couleur d'arrière-plan de la page actuelle (vert foncé par défaut). Choisissez la couleur que vous souhaitez en cliquant dessus.
- [Brightness disabled] Cliquez sur  pour activer l'ajustement automatique de la luminosité (désactivé par défaut).



Figure 3-1-3 Couleur de l'arrière-plan

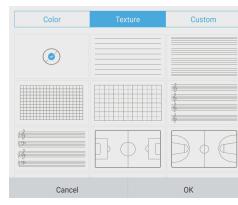


Figure 3-1-4 Texture de l'arrière-plan

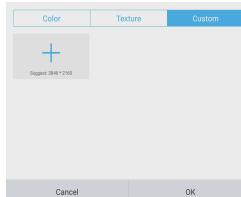


Figure 3-1-5 Arrière-plan personnalisé

Quitter

Cliquez sur le bouton  de fermeture pour retourner à l'interface principale. Si vous n'enregistrez pas le document en cours, une fenêtre apparaît pour vous demander si vous souhaitez le faire. Vous pouvez alors saisir le nom du fichier et l'enregistrer. Si vous avez déjà enregistré le document, vous n'avez pas besoin de le faire de nouveau : vous pouvez quitter le logiciel et retourner à l'interface principale.

Sélection

- Cliquez sur le bouton  pour procéder à une sélection des éléments de la page. Vous pouvez agrandir ou réduire un objet de l'interface ou encore le déplacer en dessinant un carré autour ou en cliquant dessus, comme cela est illustré à la Figure 3-3-1.
- Séparation de la main et du SmartPen : lorsque la barre d'outils de l'outil Note est en mode sélection, vous pouvez écrire directement en utilisant le SmartPen, sans avoir à faire passer la barre d'outils en mode écriture.

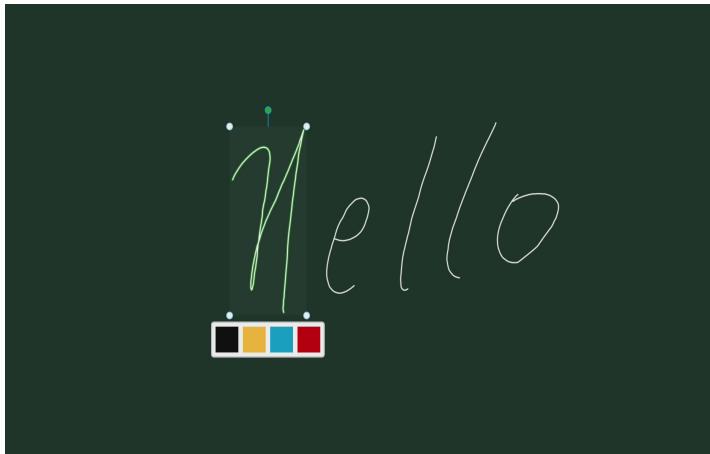


Figure 3-3-1 Sélection

- 1) Déplacer : sélectionnez l'objet en l'entourant. Vous pouvez ensuite le déplacer où vous voulez en le faisant glisser.
- 2) Agrandir ou réduire :
 - a. Sélectionnez l'objet en l'entourant et écartez ou resserrez deux points pour l'agrandir ou le réduire. Vous pouvez également en changer la couleur (noir, jaune, bleu, rouge).
 - b. Agrandissez ou réduisez la page en sélectionnant deux points et en les écartant ou en les resserrant.

Stylo

Cliquez sur le bouton Stylo  pour faire apparaître la fenêtre des paramètres du stylo. Une fois que vous avez défini la taille et la couleur de l'écriture à la main, vous pouvez commencer à écrire directement sur l'écran.



Figure 3-4-1 Paramètres du stylo

- **Stylo** : inclut un crayon et différents pinceaux. C'est le stylo qui est sélectionné par défaut.
- **Taille de l'écriture à la main** : faites glisser le curseur de taille de l'écriture à la main pour modifier la taille de l'écriture.
- **Couleur de l'écriture à la main** : sélectionnez la couleur de votre choix sur le disque chromatique, à droite, pour la modifier.

Gomme à effacer

Cliquez sur  pour sélectionner la gomme à effacer. Sélectionnez l'objet que vous souhaitez effacer en l'entourant.

Effacer

Cliquez sur  pour effacer tout ce qui se trouve sur l'écran.

Forme

- Cliquez sur le bouton Forme  pour faire apparaître la fenêtre des formes.
- Vous pouvez choisir entre différentes formes en 2D et en 3D.

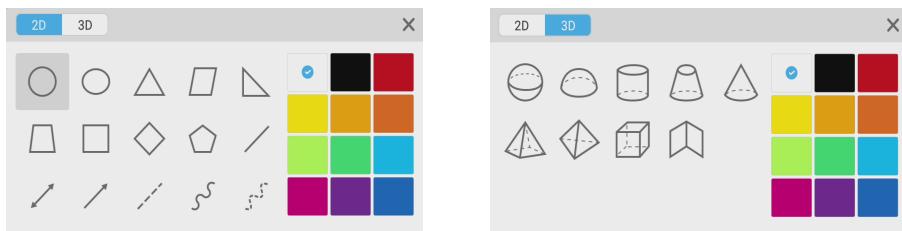


Figure 3-7-1 Fenêtre des formes

Déplacement

Cliquez sur  pour sélectionner le mode Déplacement. Vous pouvez déplacer tout l'écran en le faisant glisser.

Planche à dessin

Cliquez sur le bouton  pour faire apparaître la planche à dessin, comme cela est illustré à la Figure 3-8-1.

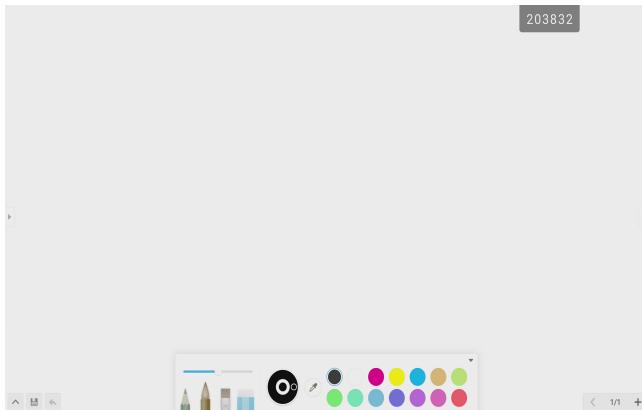


Figure 3-8-1 Interface de la planche à dessin

- Stylo : c'est le crayon qui est sélectionné par défaut. Le mode inclut un crayon, un pinceau, différentes brosses et une gomme à effacer.
- Palette : sélectionnez la couleur et cliquez sur la palette pour l'appliquer en faisant des cercles.
- Sélecteur de couleur : cliquez sur  pour activer le sélecteur de couleur. Le sélecteur rond apparaît sur la planche à dessin. Placez-le sur la couleur que vous souhaitez copier et cliquez. Le stylo devient de la couleur que vous avez sélectionnée.
- Disque chromatique : vous pouvez changer la couleur du cercle de couleur en modifiant la couleur du disque chromatique.

Annuler

Cliquez sur le bouton d'annulation  pour annuler l'opération précédente.

Ajouter une page

Cliquez sur le bouton  pour ajouter une nouvelle page.

Page précédente

Cliquez sur le bouton  pour revenir à la page précédente. Si la page en cours est la première, ce bouton n'est pas disponible.

Pagination

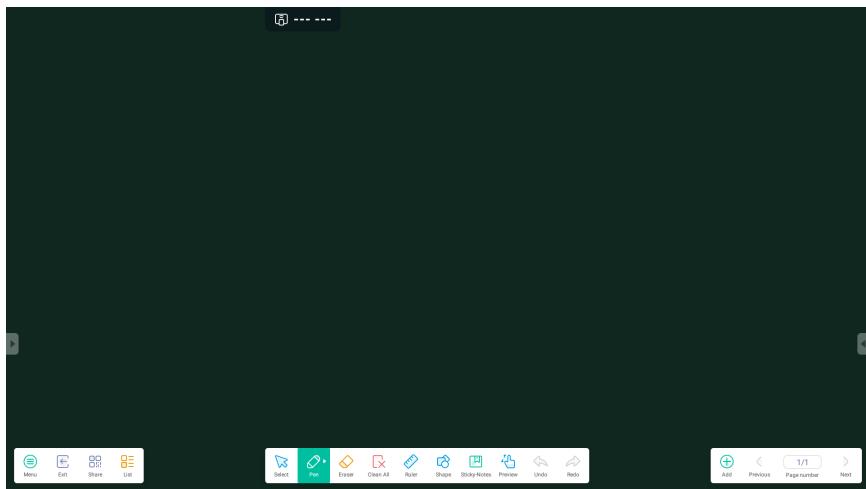
Cliquez sur le bouton de pagination  pour charger le numéro de chaque page. Vous pouvez également cliquer directement sur le numéro à afficher.

Page suivante

Si la page en cours n'est pas la dernière, cliquez sur le bouton  pour passer à la page suivante.

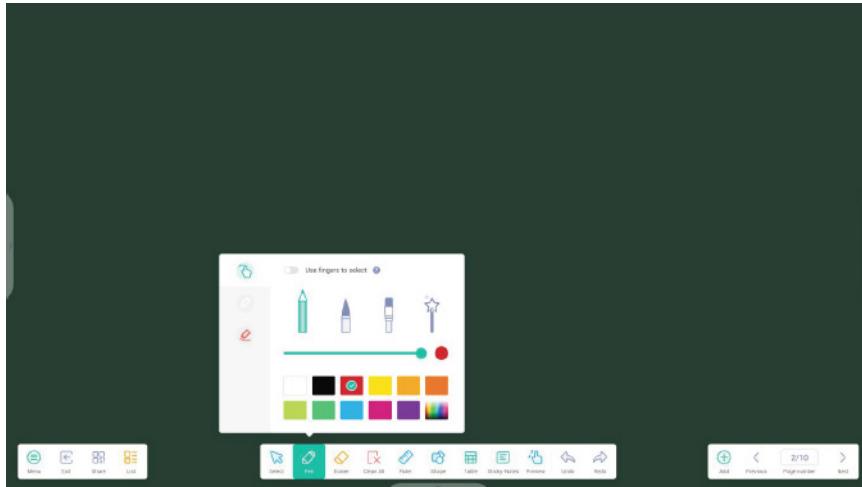
NOTE (Uniquement pour le modèle TR3DJ)

Cliquez sur  pour ouvrir [Note].



[Pen]

[Note] offre un large éventail de couleurs et de styles de stylos parmi lesquels les utilisateurs peuvent choisir. La fonction double stylet vous permet de désigner deux couleurs et d'utiliser l'écriture dans l'application [Note].

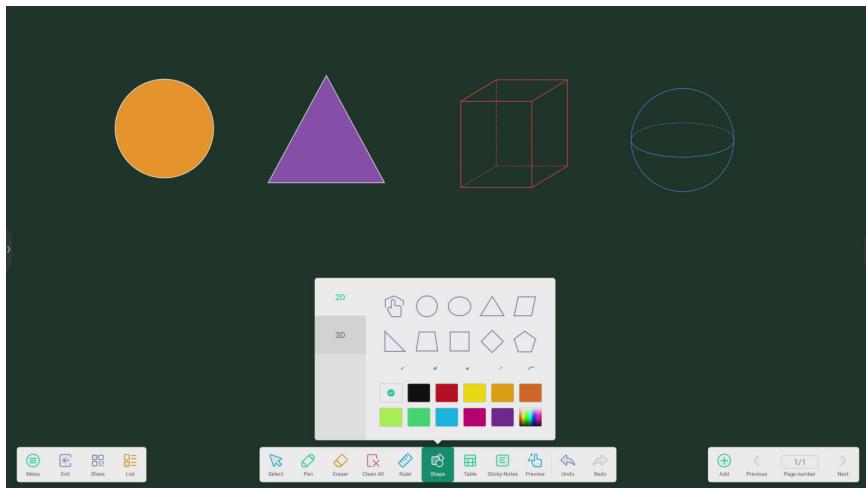


⚠ MISE EN GARDE

- Lorsque vous utilisez le double stylet, différentes couleurs peuvent apparaître, selon l'angle de contact entre le stylet et l'écran.

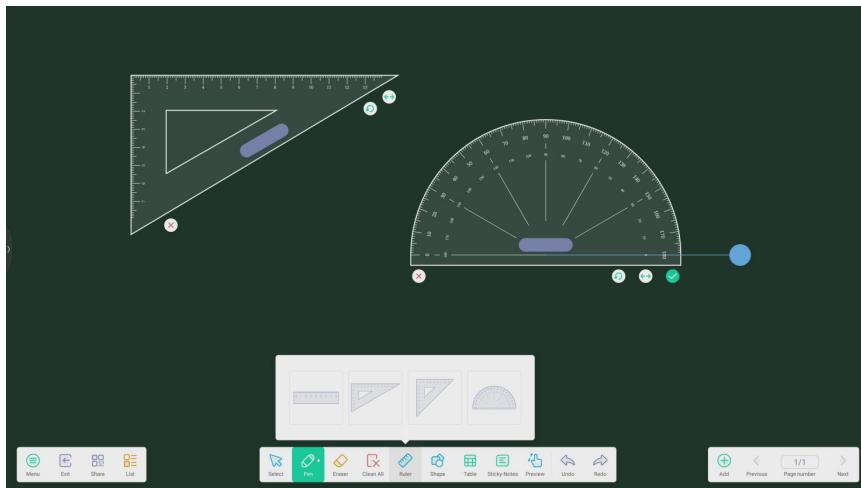
[Shape]

Note dispose d'une multitude de formes intégrées, y compris des formes planes bidimensionnelles et des formes géométriques tridimensionnelles très pratiques pour les enseignants lorsqu'ils souhaitent montrer rapidement des formes aux élèves.



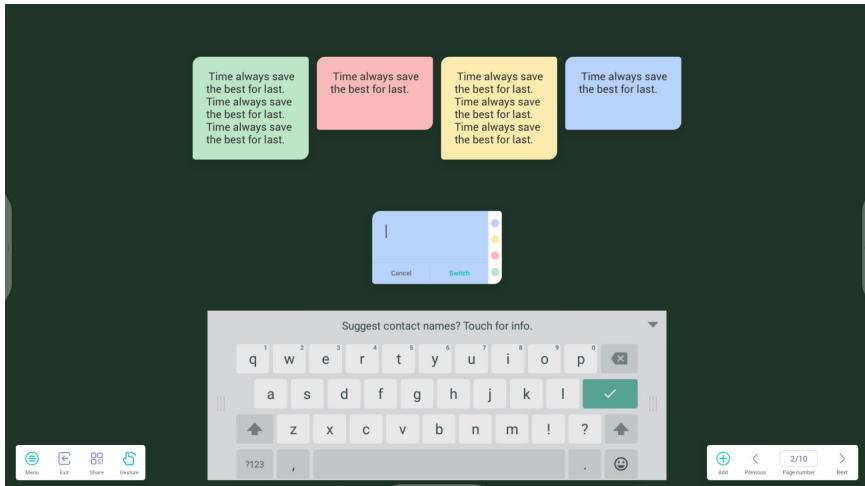
[Ruler]

Les enseignants n'ont plus besoin d'utiliser de vraie règle, puisque l'outil est désormais présent dans Note. La règle peut également aider à enseigner dans [Note].



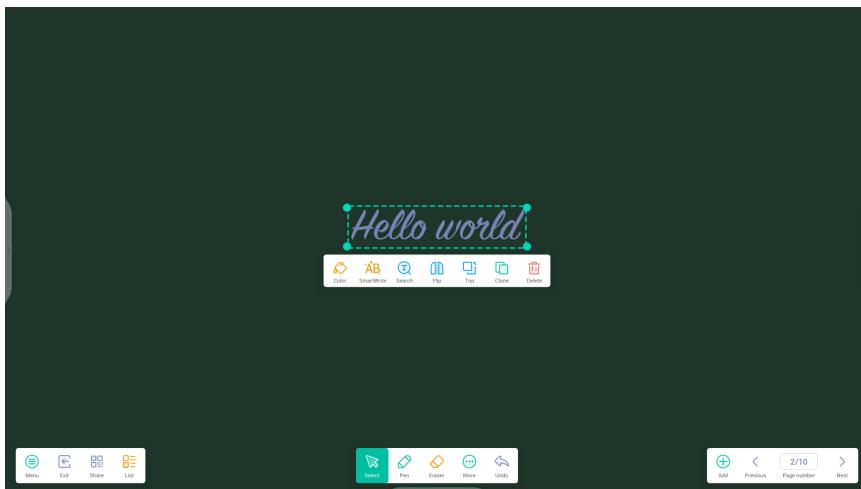
[Sticky Notes]

L'outil [Sticky Notes] dans [Note] simule des scènes de la vie réelle. Grâce à cet outil, vous pouvez épinglez des renseignements importants sur la toile pour que les utilisateurs puissent les visualiser, ou l'utiliser comme outil de réflexion.



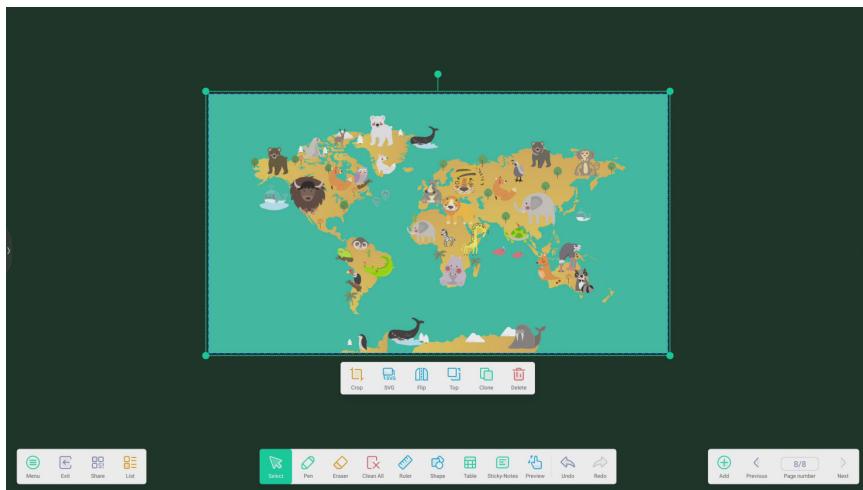
La fonction d'extension du Stylo

Après avoir sélectionné l'écriture manuscrite, elle peut être reconnue de façon intelligente en tant que police embellie. Vous pouvez également rechercher une écriture manuscrite et la mettre en miroir.



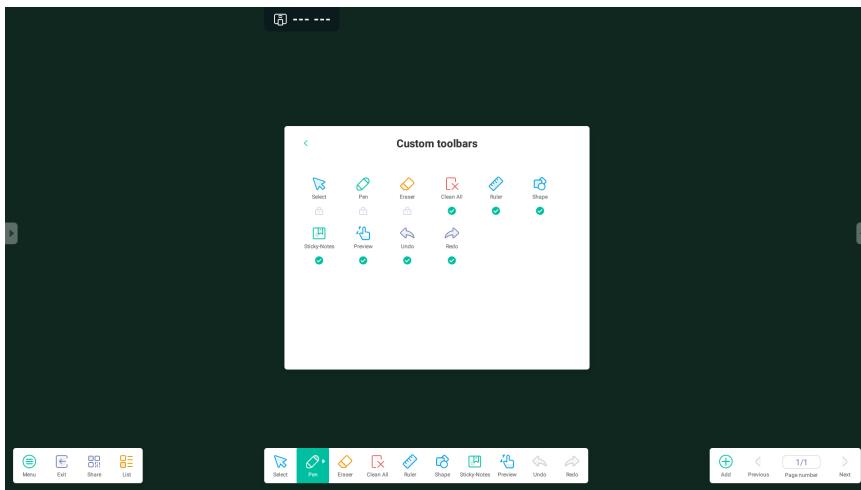
Fonction d'extension de l'image

Après avoir sélectionné l'image, vous pouvez la transformer en image vectorielle ou la mettre en miroir.



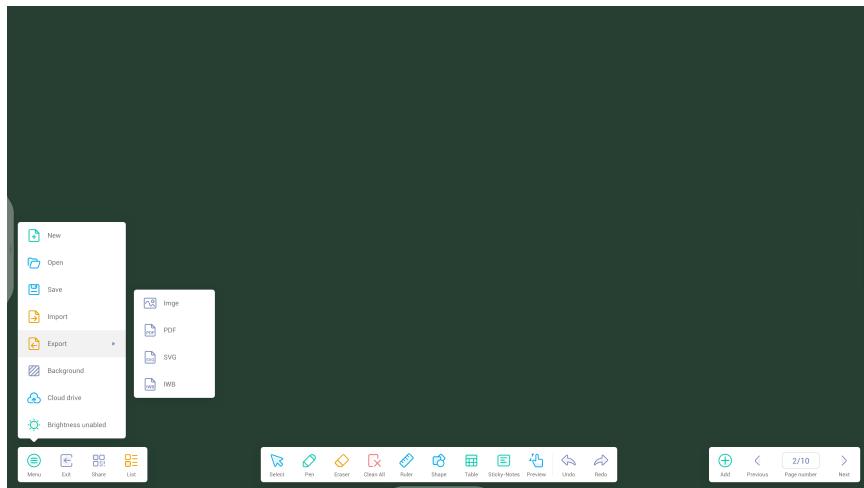
Barre d'outils personnalisée

Lorsque [Note] est en plein écran, vous pouvez choisir les outils qui apparaissent dans la barre d'outils et ceux que vous souhaitez masquer dans le sous-menu de l'onglet [More].



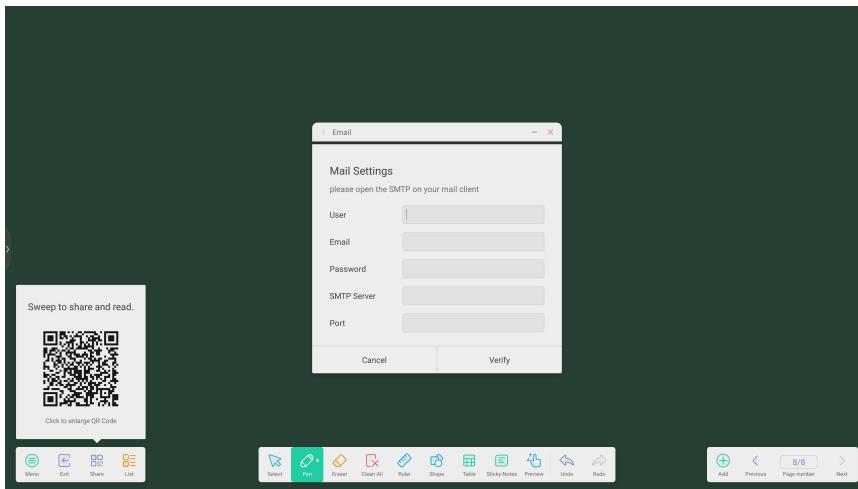
Importer et exporter des fichiers dans plusieurs formats

Note prend en charge l'importation de plusieurs formats de fichiers et l'exportation de fichiers dans plusieurs formats.



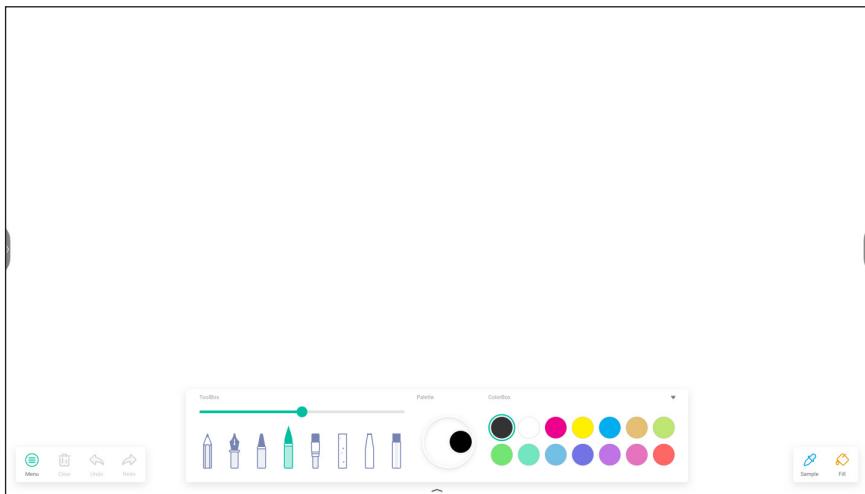
Plusieurs façons d'enregistrer des fichiers

En plus d'enregistrer des fichiers sur le système local et le disque dur USB, [Note] prend également en charge la numérisation de fichiers à l'aide de téléphones cellulaires pour enregistrer ou envoyer des fichiers par courriel.



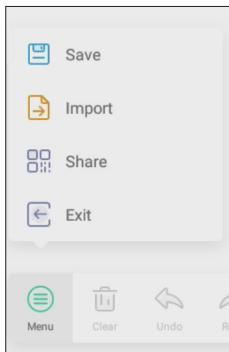
[Palette]

Cliquez sur  pour ouvrir la [Palette].



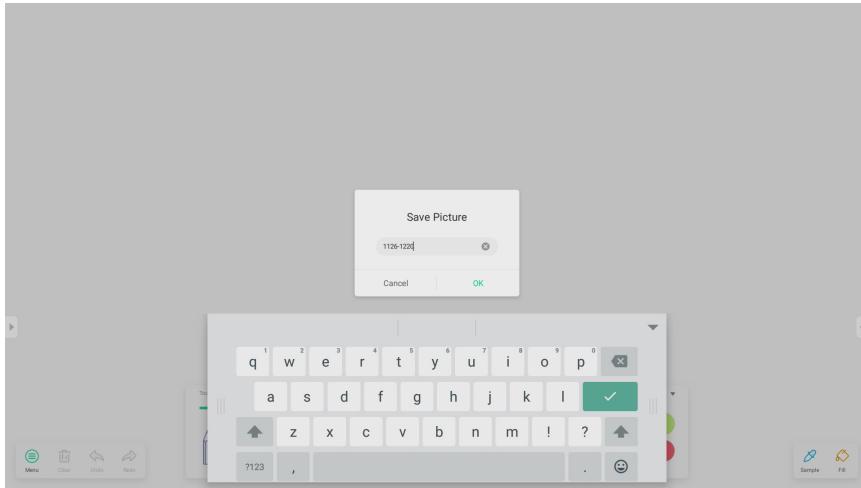
[Menu]

Cliquez sur  pour ouvrir la fenêtre [Menu].



Menu-Enregistrer

Cliquez sur  dans la fenêtre [Menu], puis sélectionnez un chemin vers lequel vous souhaitez enregistrer le fichier. Ensuite, vous pouvez personnaliser le nom du fichier comme suit.



À présent, vous pouvez cliquer sur [OK] pour enregistrer vos travaux de palette dans la mémoire locale.

Menu-Importer

Cliquez sur  sur la fenêtre de menu pour sélectionner une image à importer dans l'application [Palette]. Cette image sera utilisée en tant qu'arrière-plan de la page actuelle, comme suit.



Menu-Partager

Cliquez sur  dans la fenêtre [Menu] pour générer un code QR. Grâce à ce code, vous pouvez partager vos travaux de palette avec d'autres personnes.



Menu-Quitter

Cliquez sur  permet de quitter l'application [Palette]. Veillez à bien enregistrer pour ne pas perdre vos travaux actuels.

[Clear]

Cliquez sur  pour effacer tout le contenu sur la page actuelle.

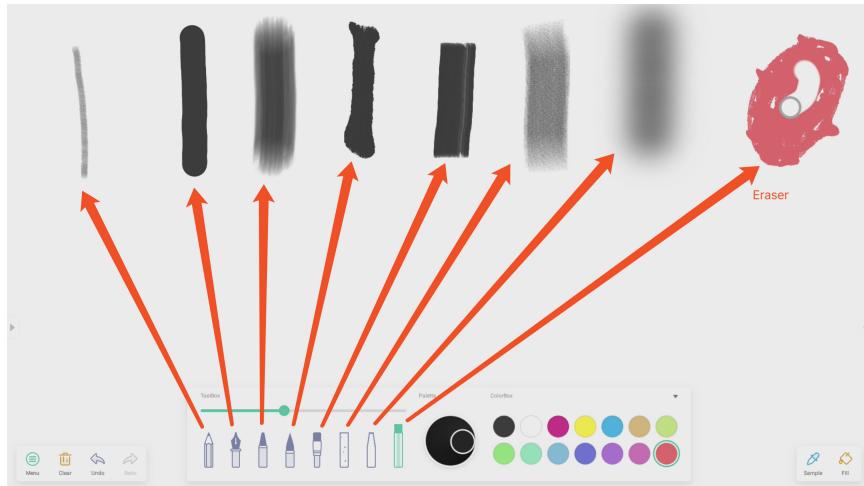
[Undo]

Cliquez sur  pour revenir à la dernière étape.

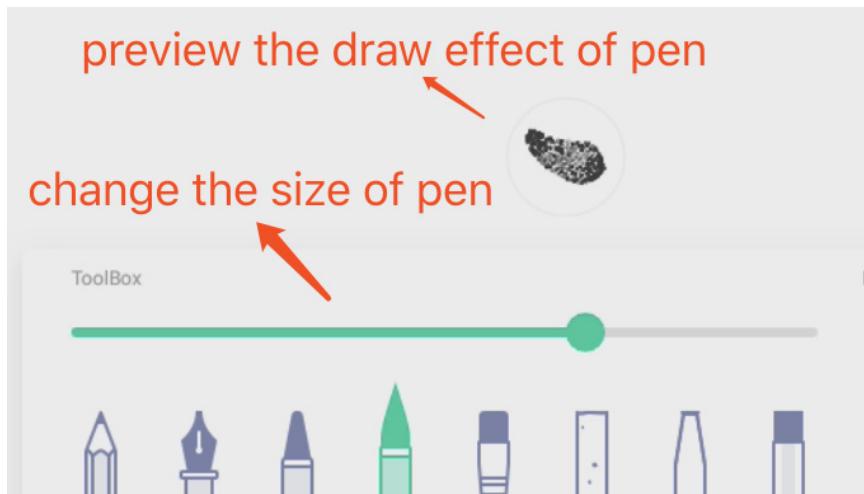
[Redo]

Cliquez sur  pour rétablir cette étape.

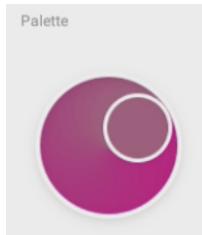
Stylos



Curseur coup de crayon



[Palette]



Vous pouvez utiliser l'outil Palette pour personnaliser une couleur qui n'existe pas dans la [Color Box].

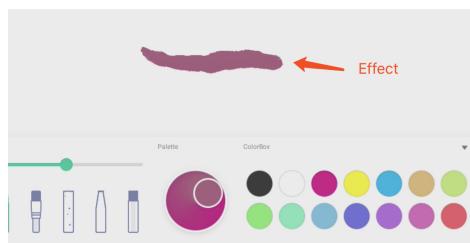
Étape 1, cliquez sur une couleur dans la [Color Box]. Par exemple,



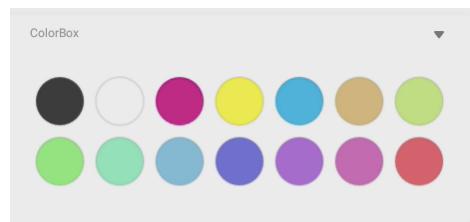
Étape 2, faites glisser le rouleau sur la [Palette] dans le sens des aiguilles d'une montre, comme suit.



Répétez les étapes 1 et 2; vous pouvez obtenir une couleur qui n'existe pas dans la [Color Box], telle que



Sélecteur de couleur

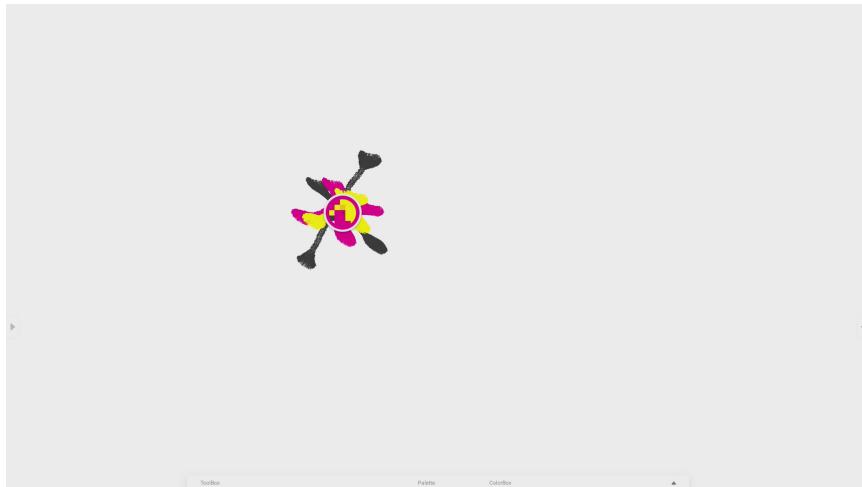


Masquer ou afficher la boîte à outils



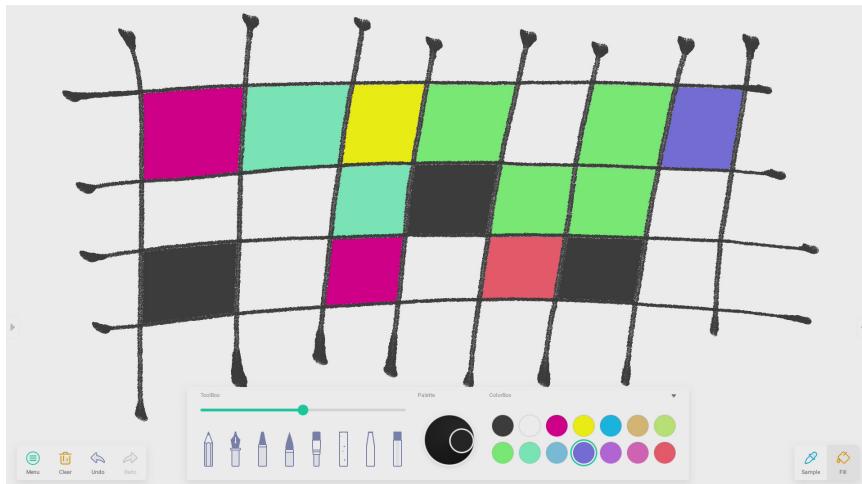
[Sample]

Cliquez sur  pour sélectionner une couleur sur l'environnement de travail



Remplissage

Cliquer sur  vous permet de passer du mode Stylo au mode Remplissage. Dans ce mode, vous pouvez sélectionner une couleur dans la [Color Box], puis remplir une zone fermée, telle que



OUTIL DE RECHERCHE

Cliquez sur  pour faire apparaître l'explorateur de fichiers, comme cela est illustré à la Figure 4-1. Il vous permet de parcourir tous les fichiers enregistrés dans le système (documents, tableaux blancs, vidéos, photos et fichiers audio). Il identifie par ailleurs automatiquement les appareils USB externes, permet d'afficher les fichiers par catégorie, de rechercher des fichiers, etc.

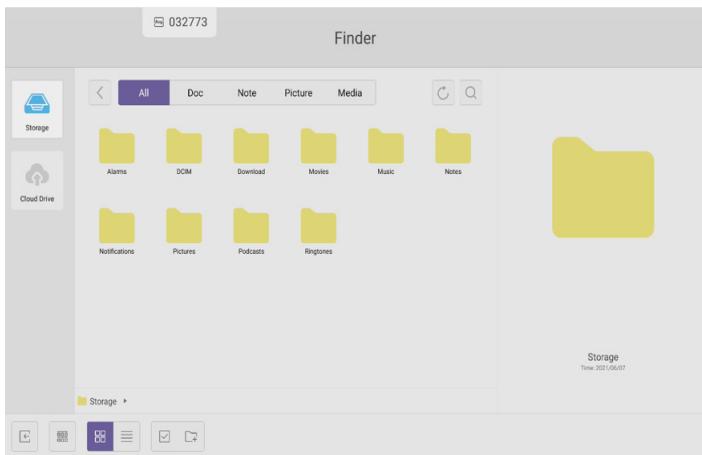


Figure 4-1 Navigation dans les fichiers

Parcourir les fichiers par catégorie

Vous pouvez parcourir les ressources stockées dans le système en fonction de leur catégorie, y compris les documents, tableaux blancs (pages enregistrées par le tableau blanc et captures d'écran rapides), vidéos, photos et fichiers audio.

- [All] : lorsque vous accédez au module de stockage interne, toutes les ressources sont affichées par défaut.
- [Doc] : cliquez sur Doc pour afficher les fichiers PPT, Word, Excel ou PDF.
- [Note] : cliquez sur Note pour afficher les fichiers et captures d'écran rapides enregistrées par le tableau blanc.
- [Picture] : cliquez sur Picture pour afficher les images stockées dans le système. L'outil prend en charge les formats .jpg, .jpeg, .png, .bmp et .gif.
- [Media] : cliquez sur Media pour parcourir les vidéos stockées dans le système. Les formats, tels que .avi, .mp4, .vob, .mkv, .mov, .mpeg sont pris en charge.
- Recherche : dans le champ de saisie en haut à droite de l'interface, saisissez le nom de la ressource que vous souhaitez rechercher et cliquez sur  pour lancer la recherche. Par exemple, si vous saisissez « word », vous retrouvez toutes les ressources dont le nom est « word ».

Opérations possibles avec les ressources

Vous pouvez modifier les ressources stockées dans le système, à savoir en créer, en sélectionner, les sélectionner toutes, annuler la sélection, les copier, coller, couper, supprimer, renommer, etc.

- Sélectionner : cliquez sur le bouton pour passer à . Une boîte de sélection apparaît en haut à droite des ressources. Vous pouvez alors sélectionner les ressources dont vous avez besoin.

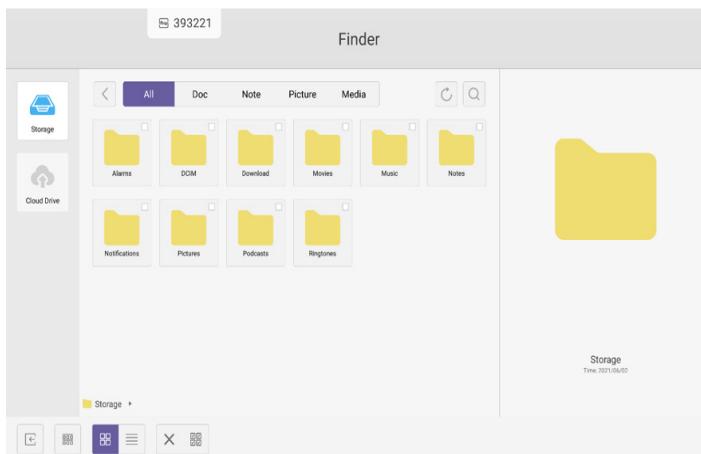


Figure 4-2-1 Interface de sélection

- Sélectionner tout : cliquez sur le bouton pour sélectionner toutes les ressources du répertoire ouvert.

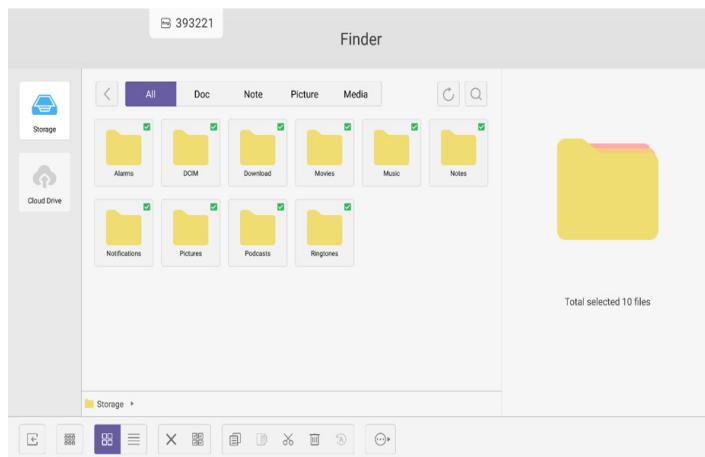


Figure 4-2-2 Interface « Sélectionner tout »

- Annuler la sélection : cliquez sur pour annuler toutes les sélections en cours.
- Créer : cliquez sur pour créer de nouveaux dossiers dans le répertoire ouvert.

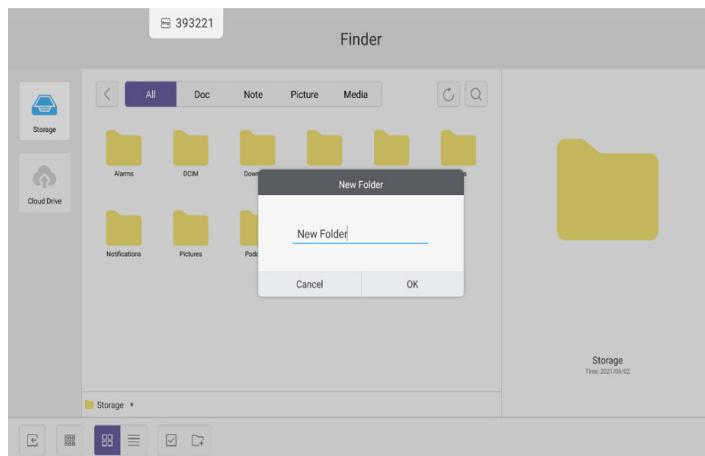


Figure 4-2-3 Nouveau dossier

- Copier : une fois qu'une ressource a été sélectionnée, le bouton « Copier » apparaît. Cliquez sur  pour copier la ressource sélectionnée.
- Couper : une fois qu'une ressource a été sélectionnée, le bouton « Couper » apparaît. Cliquez sur  pour couper la ressource sélectionnée.
- Supprimer : cliquez sur  pour supprimer la ressource sélectionnée.
- Coller : si vous avez copié ou coupé une ressource, le bouton  apparaît. Vous pouvez coller une ressource copiée ou coupée à l'emplacement que vous souhaitez. Vous ne pouvez coller une ressource que lorsque le dossier par défaut affiche « tous » les emplacements.
- Renommer : cliquez sur  pour renommer la ressource sélectionnée.
- Plus : cliquez sur  pour faire apparaître le bouton « Envoyer vers ». Vous pouvez alors envoyer le fichier sélectionné vers le dossier cible.
- Cliquez sur une ressource pour ouvrir le menu des opérations possibles, en bas de la fenêtre. Vous pouvez effectuer des opérations comme supprimer, copier, couper, coller ou renommer la ressource sélectionnée.

Menu de tri

Cliquez sur le bouton de tri  pour faire apparaître le menu, comme cela est illustré à la Figure 4-3-1. Vous pouvez alors trier vos ressources en fonction de leur nom, leur type, leur taille ou encore leur date de création. Par défaut, elles sont triées par leur nom.

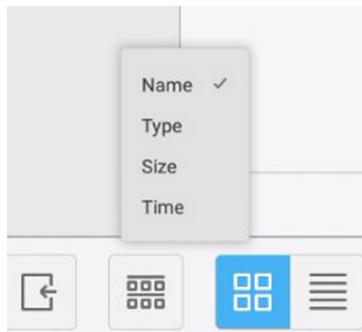


Figure 4-3-1 Menu de tri

- [Name] : si [Name] est sélectionné, les ressources affichées sont triées en fonction de leur nom.
- [Type] : si [Type] est sélectionné, les ressources affichées sont triées en fonction de leur type.
- [Size] : si [Size] est sélectionné, les ressources affichées sont triées en fonction de leur taille.
- [Time] : si [Time] est sélectionné, les ressources affichées sont triées en fonction de leur date de création.

Mosaïque : cliquez sur  pour afficher les ressources sous la forme d'icônes. C'est ainsi qu'elles sont affichées par défaut, comme cela est illustré à la Figure 4-3-2.

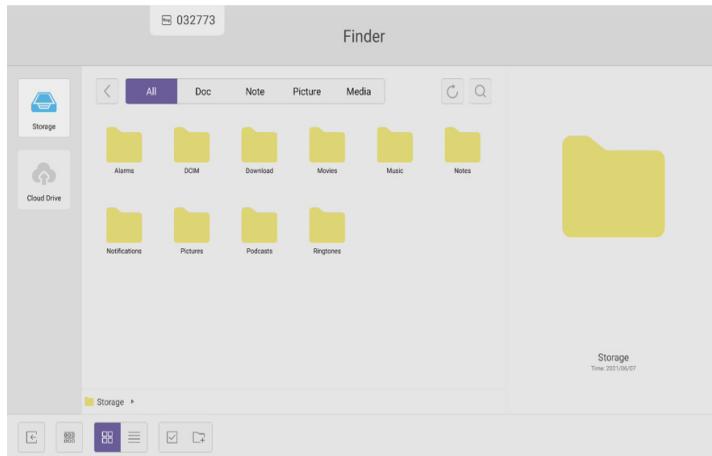


Figure 4-3-2 Affichage mosaïque

Liste : cliquez sur  pour afficher les ressources avec leurs informations détaillées, comme cela est illustré à la Figure 4-3-3.

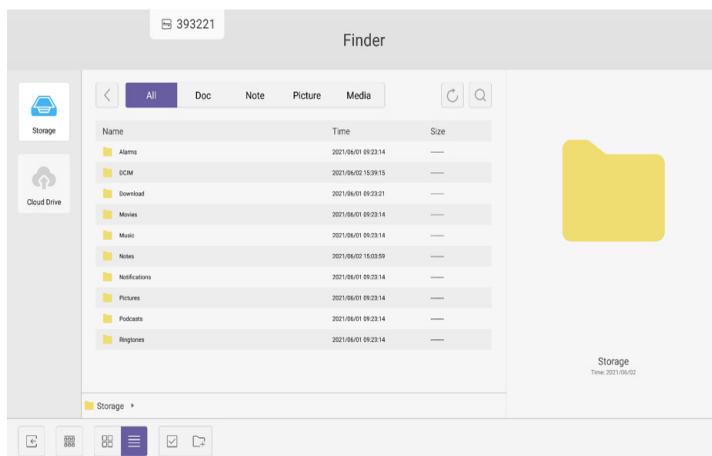


Figure 4-3-3 Affichage liste

Lecteur infonuagique

Lorsque vous cliquez sur , vous pouvez enregistrer des ressources dans le nuage (Google Drive, One Drive), effectuer des copies entre le stockage interne et des appareils USB, et synchroniser des ressources avec le compte infonuagique de votre ordinateur.

Quitter

Cliquez sur  pour quitter l'explorateur de fichiers et revenir à la page d'accueil.

PARAMÈTRES

Cliquez sur le bouton  pour ouvrir les paramètres, comme cela est illustré à la Figure 6-1. Vous pouvez appuyer pour cliquer et sélectionner les options de paramétrage, y compris [Wireless & networks], [Device] et [Personal].

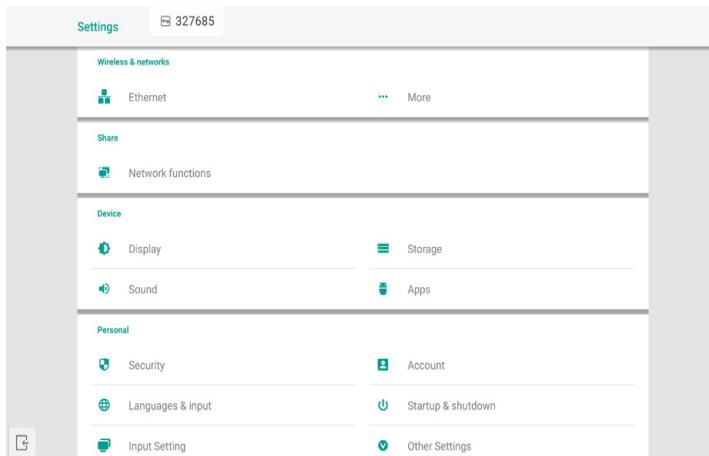


Figure 6-1 Menu Paramètres

[Wireless & networks]

Vous pouvez décider d'activer le réseau et le Bluetooth, et d'afficher le réseau, y compris l'adresse MAC, l'adresse IP, le masque et la passerelle.

* Wi-Fi Direct n'est pas pris en charge.

[Share]

Cette option peut être configurée pour utiliser la fonctionnalité Crestron.

[Device]

Affichage : pour définir le papier peint et le déplacement de pixels.

[Personal]

Les fonctionnalités prises en charge peuvent varier selon le modèle.

- Sécurité : tous les certificats émis par une AC de confiance, configuration du verrouillage USB, configuration du mode de sécurité, modification du mot de passe de sécurité
 - Lorsqu'un mot de passe de sécurité est défini, il doit être saisi pour accéder aux éléments sécurisés. (Par défaut : 000000)
- Langue et saisie : configuration de la langue et de la méthode de saisie
- Paramètres de saisie : configuration des étiquettes pour chaque entrée externe
- Compte : ajouter des comptes d'utilisateur (adresses de courriel) et configurer la synchronisation des données
- Paramètres de MISE SOUS TENSION/HORS TENSION : configuration de la mise sous tension, du mode veille, de mise hors tension automatique, de mise hors tension automatique en l'absence de signal, des paramètres du mode DPM, des paramètres de la fonctionnalité Wake on LAN (Mise sous tension LAN), des paramètres d'affichage de notifications, des paramètres de minuterie de mise en veille
- Autres paramètres : paramètres de la barre d'outils latérale et du menu flottant, paramètres de canal d'ancrage du système, paramètres d'écriture, paramètres Control Code Select (protocole LG)

[System]

Configuration de la date et de l'heure, menu « À propos de l'appareil ».

CHROMIUM

Lorsque le réseau est bien connecté, cliquez sur le bouton  et saisissez l'adresse pour accéder à la page Web souhaitée.

COURRIEL

Une fois correctement connecté au réseau, cliquez sur  pour configurer un courriel.

LG ConnectedCare (modèle TR3BF/G)

Une fois correctement connecté au réseau, cliquez sur le bouton  pour enregistrer un compte et vous connecter au serveur LG ConnectedCare.

REMARQUE

- Reportez-vous au manuel de l'application [LG ConnectedCare].

[LG ConnectedCare DMS] (modèle TR3DJ)

Cliquez sur  pour ouvrir l'application [LG ConnectedCare DMS].

Vous pouvez accéder à un service de diagnostic et de prévision des pannes en installant la solution [LG ConnectedCare DMS] (diagnostic des pannes).

Installation

Installez la solution [LG ConnectedCare DMS].

1 [Enter Account Number] : saisissez le numéro de compte à 6 chiffres pour installer la solution [LG ConnectedCare DMS].

Numéro de compte : il s'agit du numéro attribué lors de l'enregistrement de la solution [LG ConnectedCare DMS].

Lorsque vous saisissez le numéro de compte, vous recevez le nom du compte correspondant.

2 [Confirm Account Number] : affiche le numéro de compte et le nom du compte correspondant, et vérifie la validité du numéro de compte.

Si un numéro de compte est enregistré, le nom du compte correspondant s'affiche, après quoi vous pouvez procéder à l'installation de la solution [LG ConnectedCare DMS].

Si le numéro de compte n'est pas enregistré, le nom du compte s'affiche comme Inconnu, auquel cas vous ne pouvez pas procéder à l'installation.

[On] / [Off]

Active/Désactive la solution [LG ConnectedCare DMS].

[Account]

Affiche le numéro de compte et le nom de l'utilisateur actuellement connecté.

[Version]

Affiche la version de la solution [LG ConnectedCare DMS].

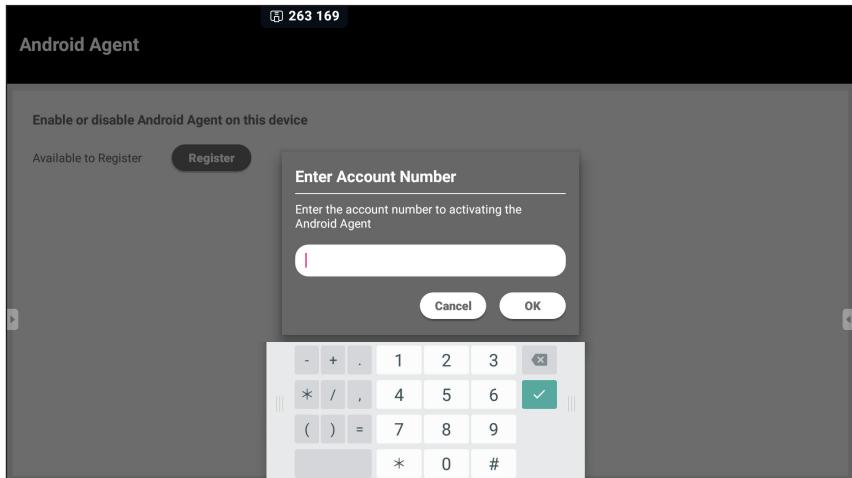
[Server Status]

Affiche l'état de la connexion entre l'appareil et le serveur.

Contenu	Description
[Connected]	Indique que l'appareil et le serveur sont intégrés.
[Not Connected]	Indique que l'appareil et le serveur ne sont pas intégrés.
[Waiting for Approval]	Affiche l'état en attente de réponse du serveur.
[Rejected]	Indique que le serveur rejette l'intégration.

[Reset]

Réinitialise les renseignements de [LG ConnectedCare DMS] qui ont été configurés.



REMARQUE

- Reportez-vous au manuel de l'application [LG ConnectedCare DMS].

[LG CreateBoard Lab]

Cliquez sur  pour ouvrir l'application [LG CreateBoard Lab].

Fournit l'application [Note] et une autre solution d'écriture. Des fonctions supplémentaires seront proposées lors de futures mises à jour de l'application.

REMARQUE

- Consultez le manuel de l'application [LG CreateBoard Lab].

[KEEPER]

- Cliquez sur  pour faire apparaître l'interface [Keeper], comme cela est illustré à la Figure 8-1. La tablette électronique intelligente vous permet d'optimiser la mémoire, de supprimer des fichiers encombrants ou encore de vérifier le matériel.

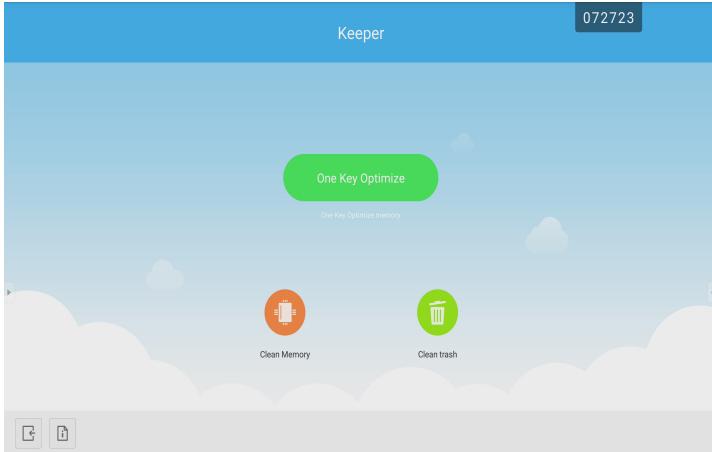


Figure 8-1 [Keeper]

- [One Key Optimize] : cliquez sur  pour optimiser la mémoire, supprimer les fichiers encombrants sur le disque et vérifier que le matériel ne présente aucun problème à l'aide d'une seule touche.
- [Memory Clean] : cliquez sur  pour optimiser la mémoire.

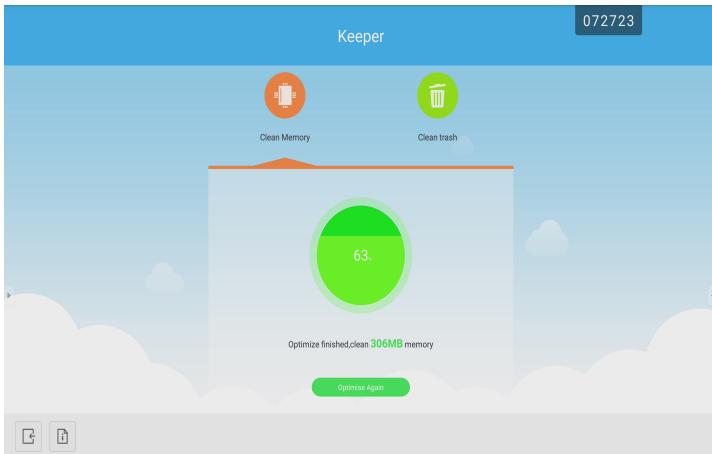


Figure 8-2 [Memory Clean]

- [Garbage Clean] : cliquez sur  pour supprimer les fichiers encombrants sur le disque.

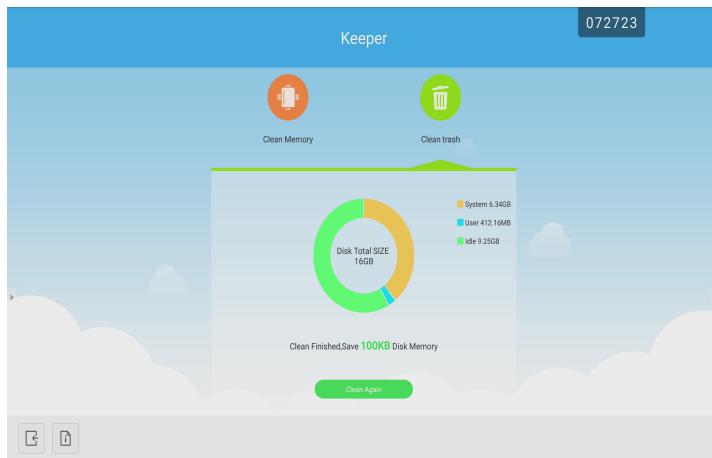


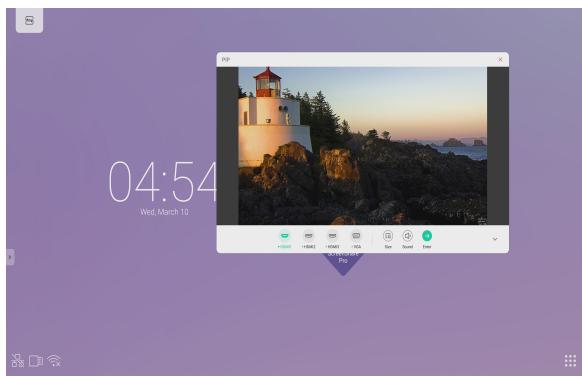
Figure 8-2 Suppression des fichiers encombrants

- Renseignements sur la version : cliquez sur  pour afficher les renseignements sur la version du système installée sur l'appareil.
- Quitter : cliquez sur  pour quitter [Keeper] et revenir à l'interface principale.

[PIP]

Les fonctionnalités prises en charge peuvent varier selon le modèle.

- Cliquez sur le bouton  pour lancer l'application PIP. Vous pouvez configurer l'entrée externe, la taille de l'écran, etc., du sous-écran.
- Remarque : La qualité d'image du sous-écran peut se détériorer, selon la résolution du signal d'entrée externe.



MENU DE LA FONCTION TACTILE

Cliquez sur le bouton  ou faites glisser l'écran du bas vers le haut avec vos doigts pour accéder au menu de la fonction tactile.

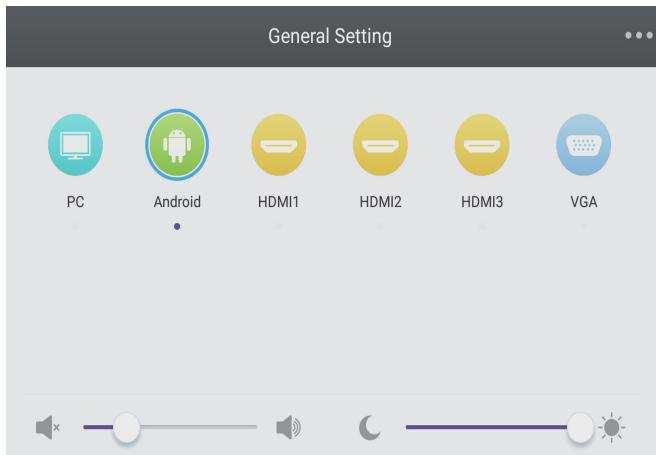


Figure 9-1 [General Setting]

- Ordinateur : sélectionnez l'entrée PC.
 - Android : sélectionnez l'entrée Android.
 - HDMI : sélectionnez l'entrée HDMI.
 - VGA : sélectionnez l'entrée VGA.
- * Le passage à une nouvelle entrée de signal prend quelques secondes.

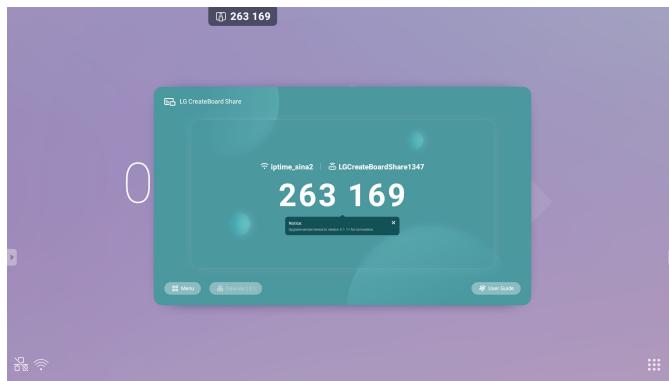
TNI

Les fonctionnalités prises en charge peuvent varier selon le modèle.

Vous pouvez utiliser la fonctionnalité d'écriture à la main ou d'autres fonctionnalités utilisant le TNI en cliquant sur .

[LG CreateBoard Share]

Ces outils sont conçus pour prendre en charge le partage d'écran et la collaboration en toute transparence.



Contenu	Description
Diffusion à l'écran	Si vous lancez la diffusion, l'appareil devient l'appareil primaire qui partage l'écran. Si vous rejoignez la diffusion, l'appareil devient l'appareil secondaire et l'écran de l'appareil primaire est partagé.
Prise en charge de la mise en miroir multi-appareils	Si vous activez cette option, jusqu'à six appareils sont connectés et mis en miroir.
Plan d'expérience utilisateur des produits	Permet de recueillir des renseignements généraux pour améliorer les produits et les services.
Collecte des journaux	Lorsqu'un problème survient, cette option permet de collecter les journaux pour le dépannage.
Permettre à cet appareil d'être découvert	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir de l'appareil émetteur.
Mode Permission	Lorsque ce mode est activé, tous les appareils doivent être autorisés à diffuser du contenu.
Prendre en charge Chromecast	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles avec Chromecast.
Prendre en charge des appareils Airplay	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles avec Airplay.
Prendre en charge des appareils Miracast	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles avec Miracast.
Partager l'écran par le site Web	Partagez l'écran en accédant au lien URL. Aucune application ni aucun programme séparé n'est nécessaire.
Nom de l'appareil	Changez le nom de l'appareil du serveur afin que tous les clients puissent l'identifier.
Démarrer automatiquement au démarrage	Permet à l'application du serveur de s'exécuter automatiquement au démarrage de l'appareil.

Contenu	Description
Fréquence de rafraîchissement du code	Réglez l'intervalle de temps pour changer le code de connexion afin d'empêcher les utilisateurs de s'en souvenir.
Taille de la fenêtre flottante	Réglez la taille de la fenêtre flottante en haut de l'écran sur Normal (code de connexion avec une icône), Petit (icône uniquement) ou Réduire (désactivé).

[Bytello share / Cast]

L'outil conçu pour une présentation et une collaboration sans fil et transparentes pendant les conférences.

Contenu	Description
Copie d'écran	Si vous commencez à partager l'écran, votre appareil devient l'appareil maître avec lequel l'écran est partagé. Si vous rejoignez le partage d'écran, votre appareil devient un appareil exécutant, partageant l'écran de l'appareil maître.
Permettre à cet appareil d'être découvert	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir de l'appareil émetteur.
Mode Permission	Lorsque ce mode est activé, tous les appareils doivent être autorisés à diffuser du contenu.
Prendre en charge Chromecast	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles avec Chromecast.
Prendre en charge des appareils Airplay	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles avec Airplay.
Prendre en charge des appareils Miracast	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles avec Miracast.
Partager l'écran par le site Web	Partagez l'écran en accédant au lien URL. Aucune application ni aucun programme séparé n'est nécessaire.
Nom de l'appareil	Changez le nom de l'appareil du serveur afin que tous les clients puissent l'identifier.
Démarrer automatiquement au démarrage	Permet à l'application du serveur de s'exécuter automatiquement au démarrage de l'appareil.
Fréquence de rafraîchissement du code	Réglez l'intervalle de temps pour changer le code de connexion afin d'empêcher les utilisateurs de s'en souvenir.
Taille de la fenêtre flottante	Réglez la taille de la fenêtre flottante en haut de l'écran sur Normal (code de connexion avec une icône), Petit (icône uniquement) ou Réduire (désactivé).

[ScreenShare Pro]

Introduction au logiciel

Screen Share Pro est un logiciel basé sur la technologie Wi-Fi qui sert à faire interagir simultanément plusieurs appareils avec un écran plat interactif (IFP).

- 1 Une fois connectés au Wi-Fi, les utilisateurs peuvent envoyer des fichiers (audio, vidéo et photos) de leurs appareils à l'IFP pour les y afficher.
- 2 Les utilisateurs peuvent mettre en miroir l'IFP sur leurs appareils mobiles ou le contrôler à partir de leurs appareils mobiles.
- 3 Avec Screen Share Pro, l'IFP peut aussi contrôler des appareils Windows ou Mac.
- 4 Les utilisateurs peuvent afficher leur écran sur l'IFP à partir de la caméra de leurs appareils.

Installations

Environnement d'exploitation

- Serveur (également appelé « destinataire »)
 - Android 5.0 ou version ultérieure conçue par le fournisseur du manuel
- Client (également appelé « expéditeur »)
 - Android 5.0 ou version ultérieure
 - iOS 8.0 ou version ultérieure
 - Windows 7/8/10
 - MacOS 10.10 ou version ultérieure
 - Chrome OS (seule la version 1.0.7 de SSP fonctionne sur Chrome OS)

Installation du serveur

Activez l'installation d'applications tierces sur Android. Choisissez le dossier « Android Server » et double-cliquez pour installer l'application.

Téléchargement et installation sur le client

- Une fois le logiciel installé, cliquez sur l'icône  sur le Bureau. Ouvrez l'interface principale.

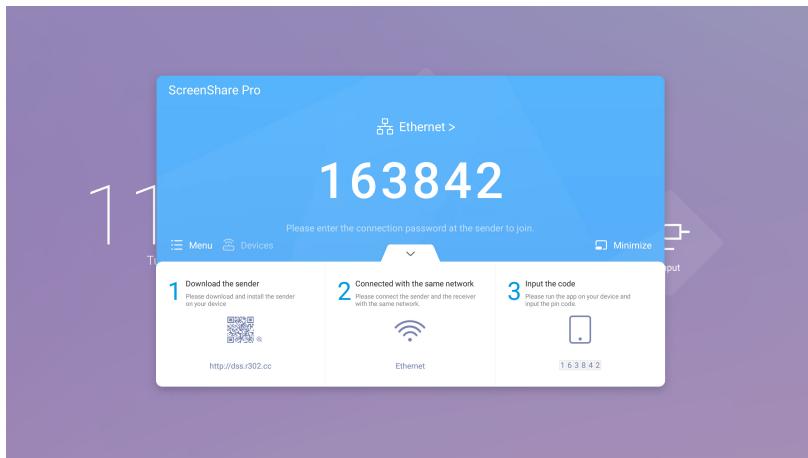


Image 2-3-1 Interface principale du serveur

Installez le logiciel dans les clients Android, iOS, Windows et MacOS comme suit :

- Numérissez par balayage le code QR avec un appareil mobile ou saisissez l'adresse dans le navigateur Web de votre ordinateur pour télécharger l'APK (kit de l'application). Le type de votre appareil est automatiquement détecté pour télécharger le bon APK.
- Dans le cas d'un client iOS (système d'exploitation des iPhone), après avoir numérisé le code QR, vous serez redirigé vers l'App Store, d'où vous pourrez télécharger l'application.



Image 2-3-2 Téléchargement du client

- Installez l'application sur vos appareils mobiles. Ouvrez l'interface.

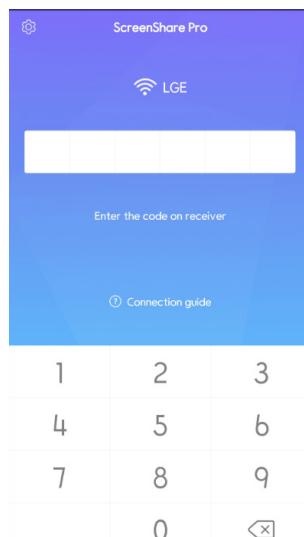
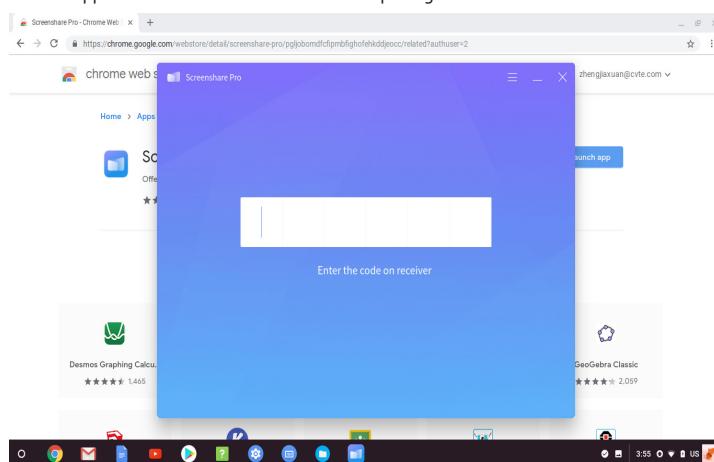


Image 2-3-3 Installation terminée

- Saisissez le code sur l'appareil destinataire et commencez à partager des écrans.



Introduction au serveur

Après avoir installé l'application du serveur, suivez les instructions pour connecter des appareils à l'IFP.

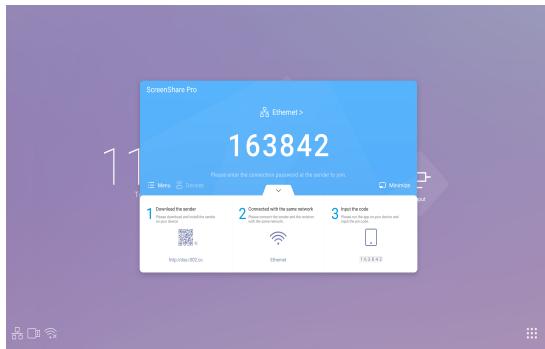


Image 3-1-1 Interface du serveur

- 1 Téléchargez l'application client en numérisant le code QR ou en saisissant l'adresse dans votre navigateur Web.
- 2 Assurez-vous que les clients sont connectés au même réseau que l'IFP.
- 3 Saisissez le même code sur les appareils à connecter à l'IFP.

Mode Permission

Cliquez sur [Switch mode] dans la colonne [Menu].

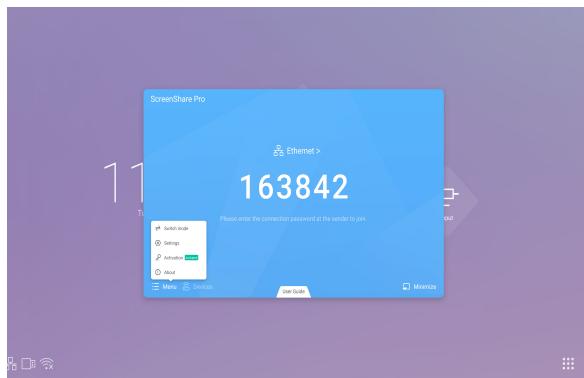


Image 3-1-2 [Menu]

Changez de mode en cliquant sur le bouton Switch mode. Pensez à activer le logiciel avant de passer en mode Master.

Switch mode

Mastering mode



Under mastering mode, you can control at the receiver, and also decide whether to accept other people's mirroring requests

Image 3-1-3 [Switch mode]

Si vous choisissez le mode Maître, il vous sera rappelé que tous les appareils connectés seront déconnectés.

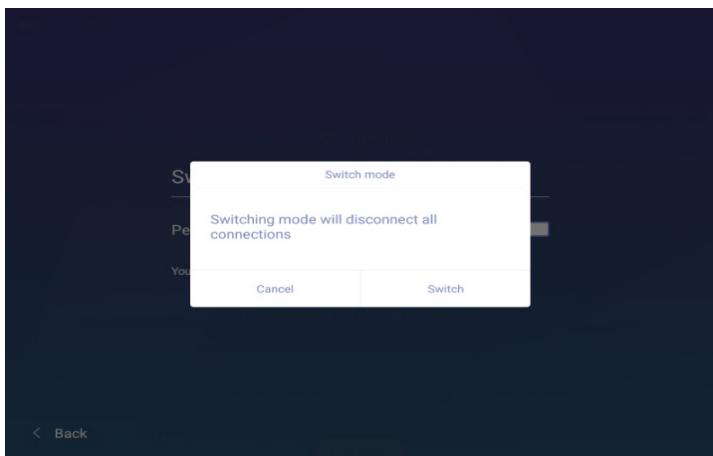


Image 3-1-4 Confirmation de changement de mode

En mode Maître, tous les clients doivent être acceptés par le serveur de l'IFP pour pouvoir partager l'écran. Il existe deux moyens d'accorder cette autorisation.

- 1 Les demandes peuvent s'afficher dans une fenêtre contextuelle. Cliquez sur [Accept] pour approuver les appareils ou sur [Reject] pour les refuser.

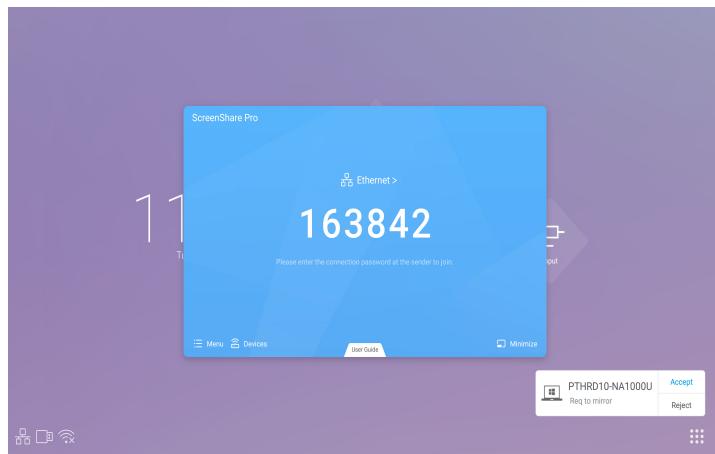


Image 3-1-6 Fenêtre contextuelle de demande d'autorisation

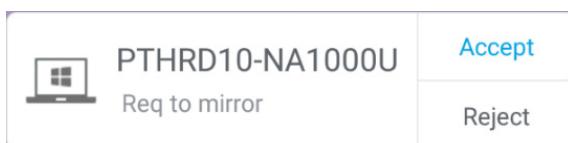


Image 3-1-7 Cliquez sur [Accept] ou [Reject]

- 2 Cliquez sur la colonne des appareils pour voir les demandes. Choisissez ✓ pour les autoriser ou ✗ pour les refuser.

Devices

PTHRD1...A1000U	Req to mirror			
-----------------	---------------	--	--	--

Image 3-1-8 Liste des appareils

- 3 Une fois que les appareils ont été acceptés par le serveur, le partage d'écran peut être lancé directement sur l'appareil client ou  en cliquant sur l'IFP. Le serveur peut également interrompre le partage d'écran à tout moment.

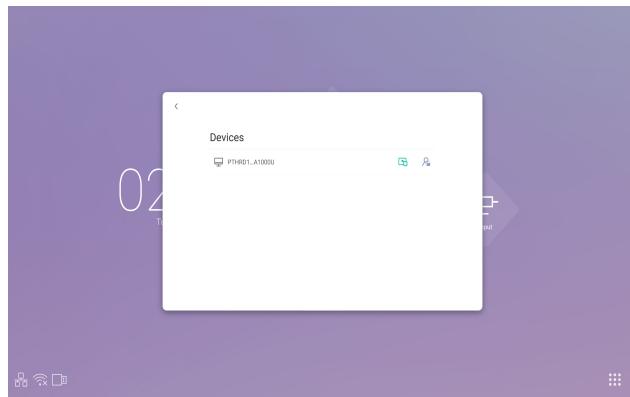


Image 3-1-9 Statut des appareils

Partage d'écran depuis le serveur

Tous les appareils connectés sont affichés dans la colonne. Cliquez pour autoriser les appareils à accepter les demandes de tiers.

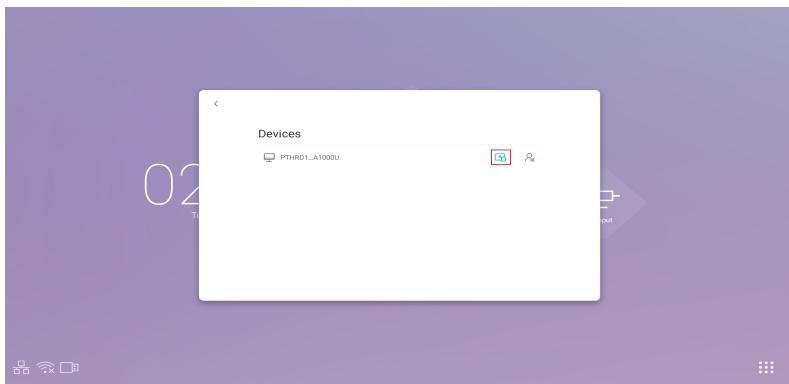


Image 3-2-1 Autoriser des appareils

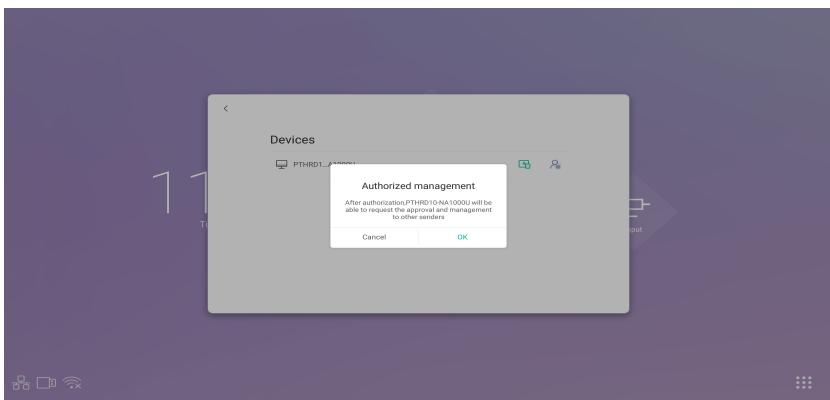


Image 3-2-2 Confirmation d'autorisation d'appareils

Activation du serveur

- 1 Cliquez sur [Activation] dans la colonne [Menu].

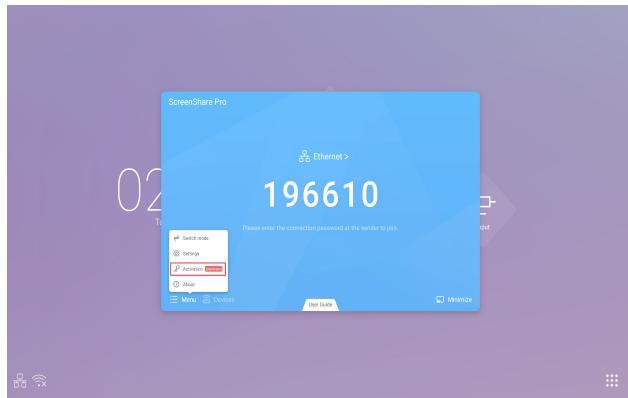


Image 3-3-1 [Activation]

2 Accédez à l'interface d'activation, saisissez le code et cliquez sur [Activation].

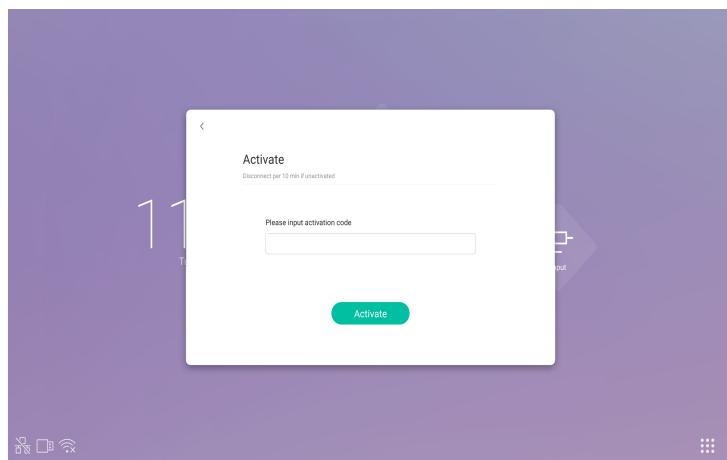


Image 3-3-2 Saisie du code

Divisions de l'écran

Quatre appareils peuvent partager leur écran simultanément.

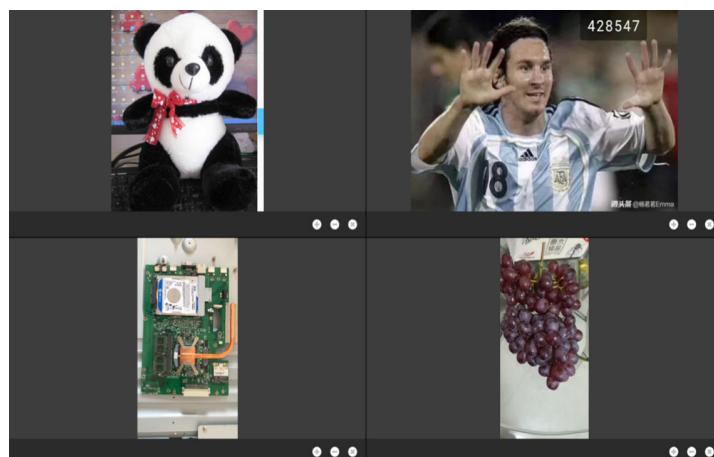


Image 3-4-1 Partage d'écran divisé

Cliquez sur +/- pour agrandir ou réduire l'image; cliquez sur X pour quitter le partage d'écran.

Démonstration avec des fichiers

Compatible avec les diaporamas PowerPoint, Keynote, etc.

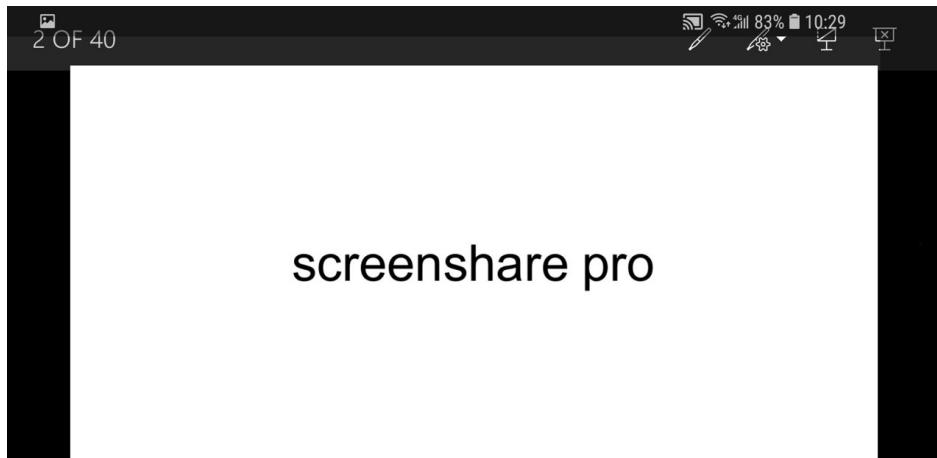


Image 3-5-2 Lecture, Annotations et Mode Plein écran

- Balayez l'écran de gauche à droite pour lire la page précédente et de droite à gauche pour accéder à la page suivante.
- Les utilisateurs peuvent faire des annotations, lire les diapositives et quitter le mode plein écran sur leur appareil.

Présentation des clients

Les clients sont les appareils mobiles (Android et iOS), les PC et les Mac.

Fonctionnement des appareils mobiles

- Les appareils mobiles comprennent les appareils Android et iOS. Les fonctionnalités de l'application sont similaires pour les deux, avec des différences minimales au niveau de l'interface utilisateur (UI).
- Ces fonctionnalités comprennent le téléchargement de fichiers multimédias (audio et vidéo), le téléchargement de photos, l'appareil photo, l'utilisation à distance et l'utilisation sur ordinateur de bureau. Les instructions suivantes concernent les appareils mobiles iOS.

* Conseils : le logiciel fonctionne uniquement sur écran vertical.

Démarrage

Cliquez sur  pour accéder à l'interface de la manière suivante.

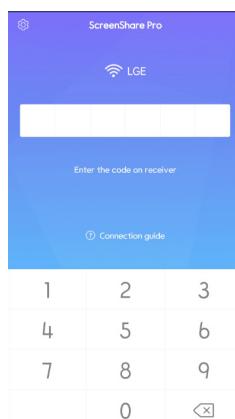


Image 4-1-1-1 Interface de connexion

Saisissez le code sur l'IFP pour connecter les appareils et accéder à l'interface de la manière suivante.

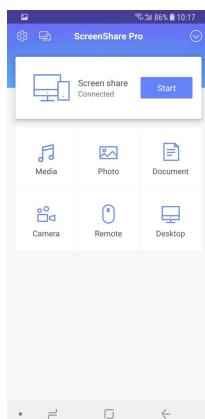


Image 4-1-1-2 Interface principale

Une fois que le serveur a accepté la demande, une nouvelle colonne s'affiche dans l'interface client. Elle permet aux appareils autorisés de voir les demandes d'autres appareils, et de les accepter ou de les refuser.

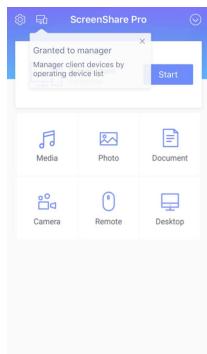


Image 4-1-1-3 Interface après autorisation

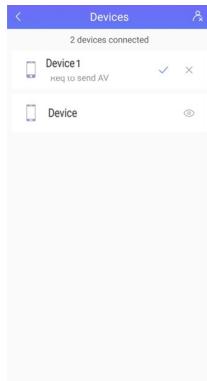


Image 4-1-1-4 Cliquer sur Accepter/Refuser

Screen Share

Cliquez sur le bouton [Start] pour lancer la mise en miroir de l'écran.

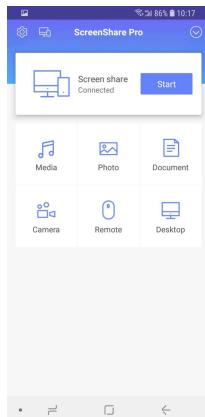


Image 4-1-2-1 Interface de partage d'écran d'appareil mobile

Téléversement de fichiers audio/vidéo

Cliquez sur pour téléverser un fichier audio/vidéo.

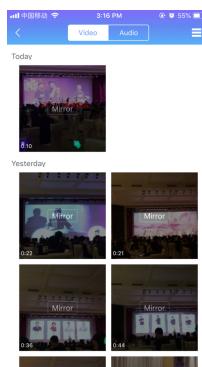


Image 4-1-3-1 Téléversement de fichier audio/vidéo

- Cliquez sur l'image d'aperçu du fichier audio/vidéo pour le lire sur l'IFP.
- Cliquez sur pour passer de l'interface de téléchargement de vidéo par défaut à l'interface de téléchargement de fichier audio.
- Cliquez sur pour passer de l'aperçu d'image par défaut à l'affichage des détails.

Téléversement de photos

Cliquez sur  pour téléverser des photos.



Image 4-1-4-1 Interface de téléversement de photos

- Cliquez sur l'image d'aperçu de la photo pour l'afficher sur l'IFP.
- Cliquez sur  pour passer de l'aperçu de l'appareil photo par défaut à d'autres albums.
- Cliquez sur  pour passer de l'aperçu d'image par défaut à l'affichage des détails.

Téléversement de fichiers

Téléversement de fichiers : Cliquez sur  pour accéder au mode de téléversement de fichiers.



Image 4-1-5-1 Interface de téléversement de fichiers

- Cliquez sur  pour lancer la mise en miroir de fichiers sur l'IFP.
- Contrôle à distance. Après qu'ils ont été acceptés par le serveur, les appareils clients entrent automatiquement en mode contrôle à distance de la manière suivante. Pour obtenir les instructions de contrôle à distance, consultez 4-1-7 Mode distant.

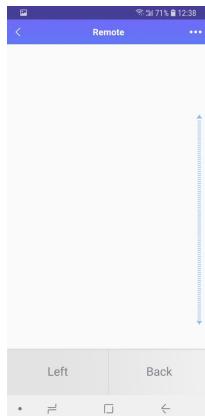


Image 4-1-5-2 Mode distant

Appareil photo

Cliquez sur  pour ouvrir le mode appareil photo, puis cliquez sur  pour projeter votre écran sur l'IFP à l'aide de l'appareil photo de vos appareils.



Image 4-1-6-1 Interface de l'appareil photo

Mode distant

Cliquez sur  pour accéder à l'interface du mode tactile à distance.

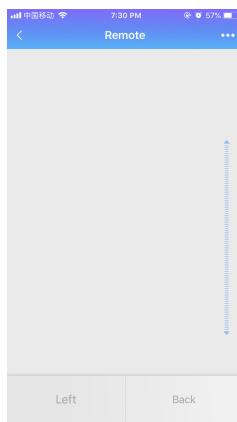


Image 4-1-7-1 Interface du mode tactile à distance

- [Switch mode] : Le mode distant comprend les modes pavé tactile et mouvement.

Cliquez sur , sélectionnez [Switch mode] et balayez l'écran pour choisir le mode souhaité.

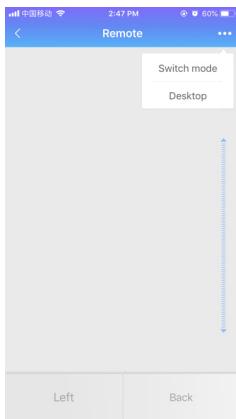


Image 4-1-7-2 [Switch mode]

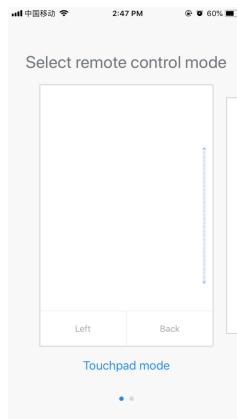


Image 4-1-7-3 Balayer l'écran pour choisir

- Mode pavé tactile : Comme indiqué sur l'image 4-1-7-1, les utilisateurs peuvent contrôler l'IFP à distance en touchant le pavé tactile. Il comporte deux boutons.

Appuyez sur [Left] pour simuler un clic gauche de souris; appuyez sur [Back] pour simuler un clic droit. Déplacez un doigt sur le pavé tactile et la flèche de la souris sur l'IFP se déplacera simultanément.

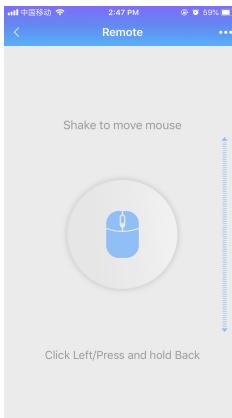


Image 4-1-7-4 Mode mouvement

- Mode mouvement : Comme indiqué sur l'image 4-1-7-4, vous pouvez incliner vos appareils pour faire bouger la souris. Cliquez sur  pour sélectionner.
- Revenir au bureau : Cliquez sur  pour quitter le mode distant et revenir au bureau.

Bureau

Cliquez sur  pour accéder au mode de synchronisation du bureau. Dans ce mode, les utilisateurs peuvent afficher l'écran de l'IFP et contrôler l'IFP à distance à l'aide de leurs appareils mobiles.

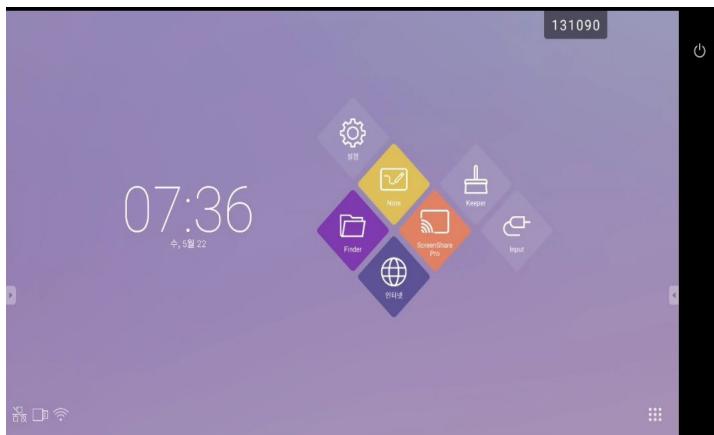


Image 4-1-8-1 Mode de synchronisation du bureau

Les mouvements compatibles sur le pavé tactile sont les suivants :

- une pression pour simuler un clic gauche de souris; une pression prolongée pour simuler un clic droit de souris;
- balayer le pavé tactile avec un doigt pour déplacer les icônes/fenêtres;
- placer deux doigts sur le pavé tactile et les écarter ou les resserrer pour agrandir ou réduire l'image;
- les utilisateurs peuvent écrire sur leur appareil mobile et envoyer le texte sur l'IFP.

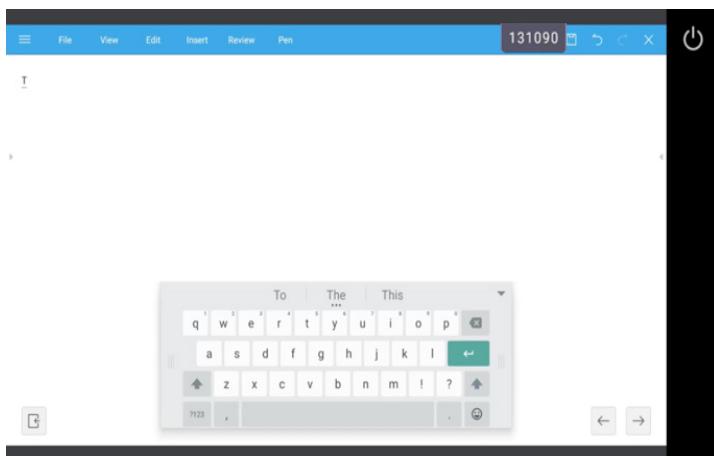


Image 4-1-8-2 Synchronisation du bureau

Déconnexion

Cliquez sur  pour accéder à l'interface de déconnexion. Cliquez sur  pour déconnecter les appareils clients et revenir à l'interface principale.

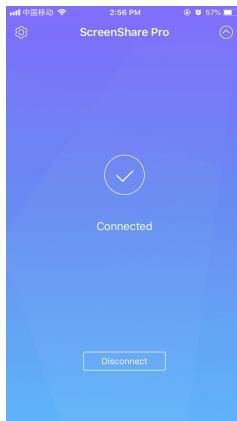


Image 4-1-9-1 Déconnexion

Fonctionnement sur ordinateur

Les appareils sous Windows, Chrome OS et MacOS ont une interface et un fonctionnement similaires. Les indications suivantes concernent les Mac.

- 1 Lancez le logiciel sur l'ordinateur client et accédez à l'interface principale.

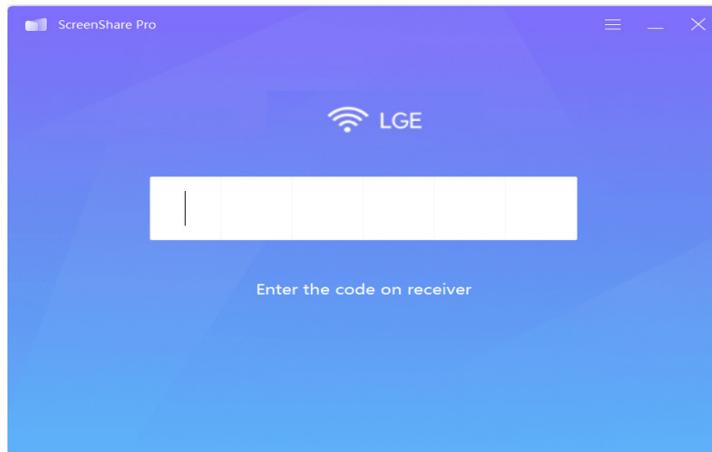


Image 4-2-1 Interface de l'appareil client

- 2 Saisissez le code pour vous connecter à l'IFP. Comme indiqué sur l'image 4-2-2, l'appareil client est prêt pour la mise en miroir.



Image 4-2-2 Client prêt pour la mise en miroir

- 3 Cliquez sur **Start mirroring** pour ouvrir le mode de mise en miroir. Effectuez les réglages nécessaires.

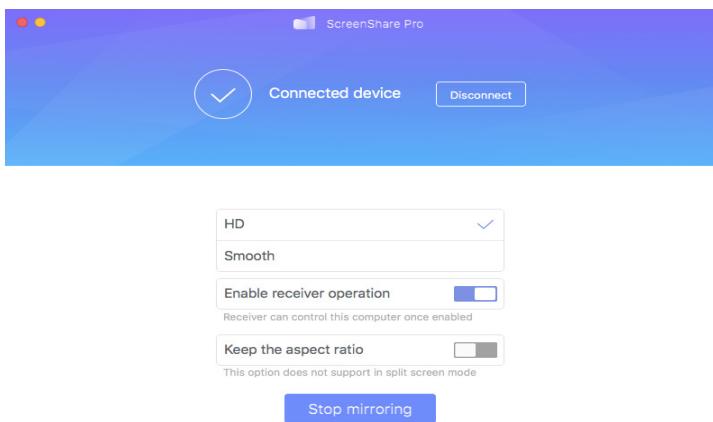


Image 4-2-3 Mise en miroir de l'appareil client réussie

- Quittez la mise en miroir. Cliquez sur **Stop mirroring** pour interrompre la mise en miroir des appareils clients avec l'IFP.
- Déconnectez l'appareil. Cliquez sur **Disconnect** pour déconnecter les appareils clients du serveur et revenir à l'interface principale.
- Réglez la résolution. Cliquez sur **HD** pour basculer entre différentes résolutions de mise en miroir.
- Fonctionnement du récepteur. Cliquez sur **Enable receiver operation** pour activer les appareils du serveur afin qu'ils contrôlent le client à distance.
- Conservez le format d'image. Une fois activé, seul un appareil client peut être mis en miroir avec l'IFP en mode plein écran.

Code de connexion avancé

Outre les six chiffres seuls, il existe un mode de code de connexion composé de chiffres et de lettres. Trouvez-le dans les paramètres. Cliquez pour passer au mode de code avancé.

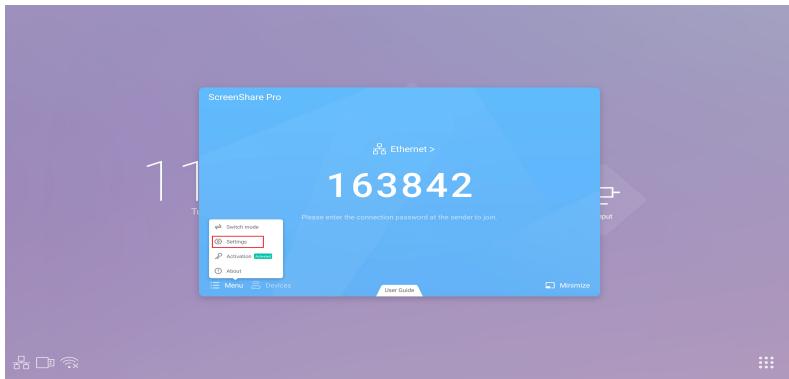


Image 5-1-1 Menu — Paramètres

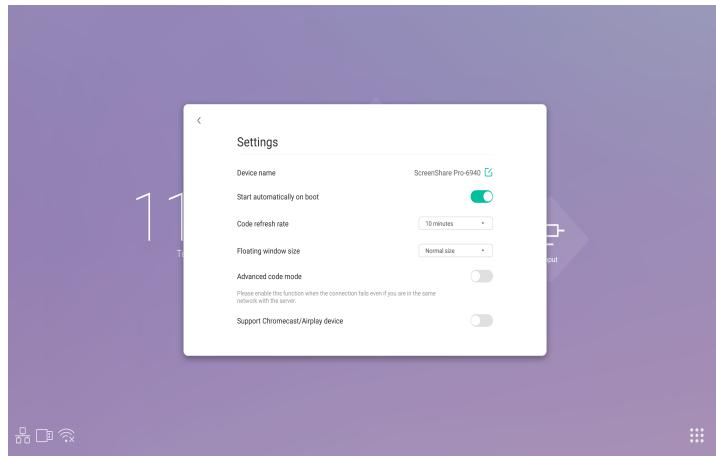


Image 5-1-2 Mode de code avancé

- Prise en charge des appareils Chromecast/ Airplay/ Miracast

Activez cette option dans les paramètres. Vous pouvez utiliser n'importe quel appareil Airplay ou Chromecast pris en charge pour rechercher ScreenShare Pro et mettre en miroir votre écran sur l'IFP sans installer de logiciel.

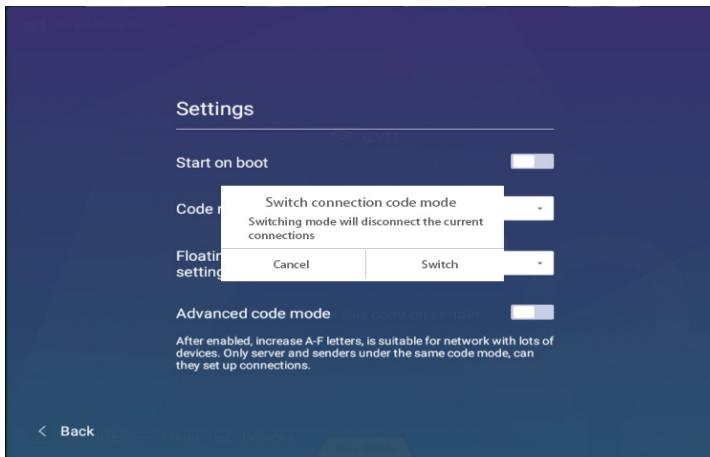


Image 5-1-3 Confirmation de passage au mode de code avancé

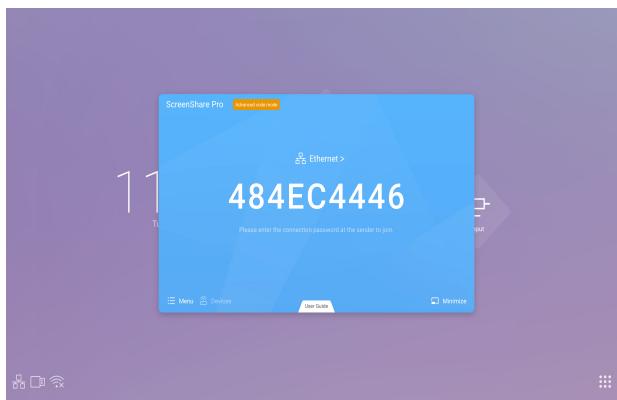
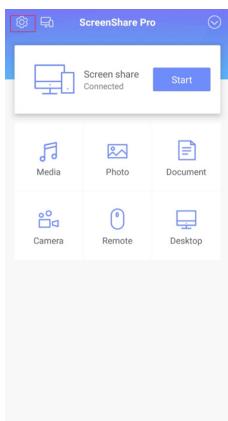


Image 5-1-4 Mode de code avancé — Serveur

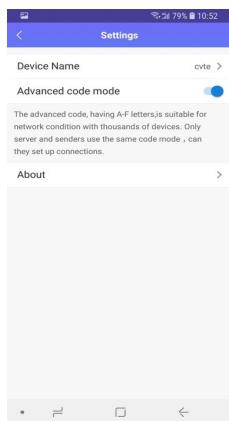
- Pour garantir le bon fonctionnement de Screen Share Pro dans différentes configurations réseau, nous proposons un code de connexion avancé.

Réglez les paramètres sur les appareils clients et saisissez le nouveau code après être passé en mode avancé.

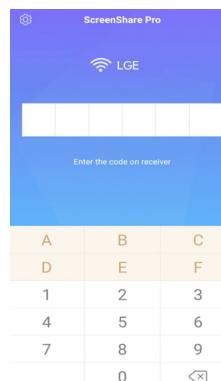
Étape 1



Étape 2

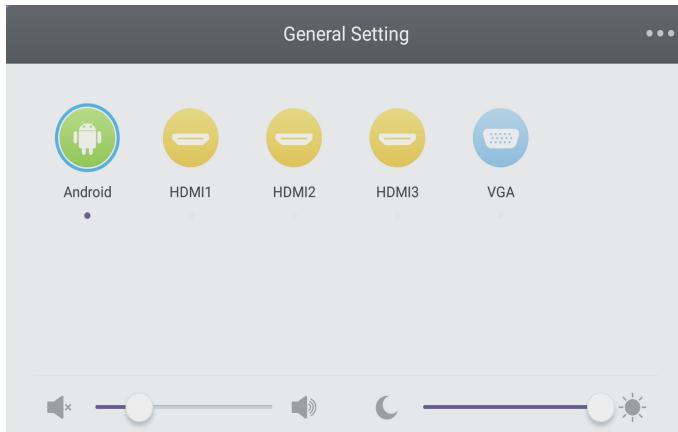


Étape 3



Menu paramètres

[General Setting]



- Appuyez sur le bouton **Input** de la télécommande ou utilisez la méthode tactile A pour afficher le menu [General Setting].
- Appuyez sur le bouton **▼ / ▲ / < / >** de la télécommande pour sélectionner le canal souhaité.
- Appuyez sur le bouton **Enter** de la télécommande ou cliquez directement avec le stylo tactile pour confirmer le canal d'entrée sélectionné.
- Appuyez sur le bouton **Back** de la télécommande ou cliquez sur une zone vide à côté du menu avec le stylo tactile pour quitter le menu.
- Remarque : le canal PC s'affiche uniquement lorsque le matériel se connecte à l'ordinateur intégré.

Menu de paramétrage détaillé

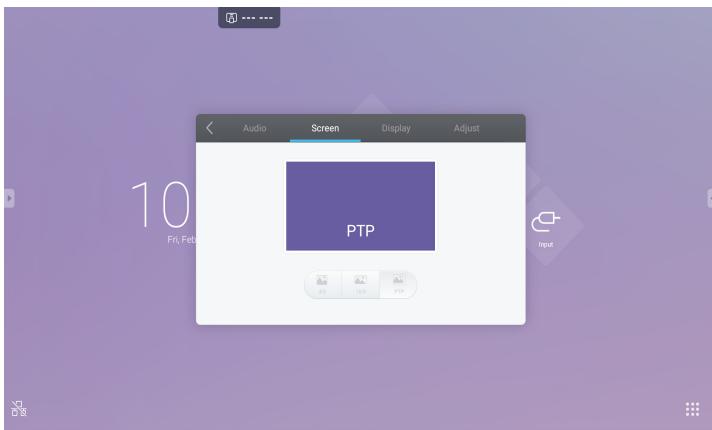
Appuyez sur le bouton **Menu** de la télécommande ou cliquez sur l'icône dans le menu [General Setting] à l'aide du stylo tactile pour afficher le menu de paramétrage détaillé. Le menu de paramétrage détaillé comprend : [Audio], [Screen], [Display] et [Adjust].

[Audio]

- Appuyez sur le bouton de la télécommande pour sélectionner le menu de paramétrage [Audio].
- Appuyez sur le bouton / / / de la télécommande ou cliquez directement avec le stylo tactile pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur le bouton **Enter** de la télécommande pour accéder au mode de réglage, puis appuyez sur le bouton / ou cliquez directement à l'aide du stylo tactile pour régler chaque option. Appuyez sur **Enter/Back** pour quitter les options de réglage.
- Appuyez sur le bouton de la télécommande ou cliquez directement à l'aide du stylo tactile pour ouvrir ou fermer la fonction sourdine.
- Appuyez sur le bouton **Back** de la télécommande ou cliquez sur une zone vide à côté du menu à l'aide du stylo tactile pour quitter le menu.

[Screen]

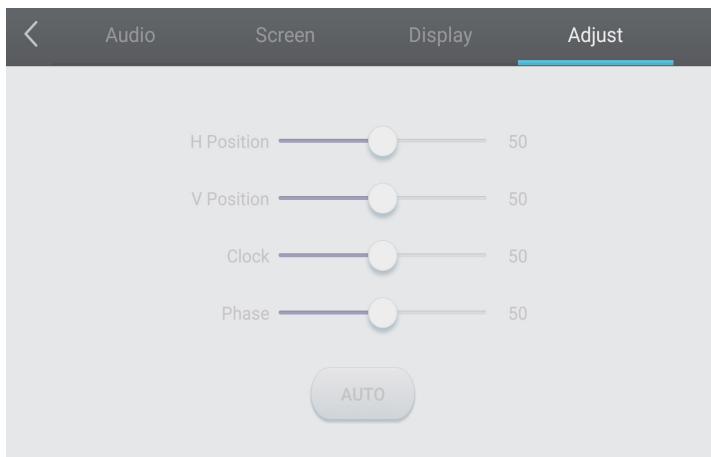
Les fonctionnalités disponibles peuvent varier selon le modèle.



- Appuyez sur le bouton de la télécommande pour sélectionner le menu de paramétrage [Screen].
- Appuyez sur le bouton / / / de la télécommande ou cliquez directement avec le stylo tactile pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur le bouton **Enter** de la télécommande ou cliquez directement avec le stylo tactile pour ouvrir le mode sélectionné.
- Appuyez sur le bouton **Back** de la télécommande ou cliquez sur une zone vide à côté du menu à l'aide du stylo tactile pour quitter le menu.

[Display]

- Appuyez sur le bouton de la télécommande pour sélectionner le menu de paramétrage [Display].
- Appuyez sur le bouton / / / de la télécommande ou cliquez directement avec le stylo tactile pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur le bouton **Enter** de la télécommande pour accéder au mode de réglage, puis appuyez sur le bouton / ou cliquez directement à l'aide du stylo tactile pour régler chaque option. Appuyez sur **Enter/Back** pour quitter les options de réglage.
- Appuyez sur le bouton **Back** de la télécommande ou cliquez sur une zone vide à côté du menu à l'aide du stylo tactile pour quitter le menu.
- L'élément d'affichage est désactivé pour l'entrée Android.

[Adjust]

- Appuyez sur le bouton  de la télécommande pour sélectionner le menu de paramétrage [Adjust].
- Appuyez sur le bouton  /  /  /  de la télécommande ou cliquez directement avec le stylo tactile pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur le bouton **Enter** de la télécommande pour accéder au mode de réglage, puis appuyez sur le bouton  /  ou cliquez directement à l'aide du stylo tactile pour régler chaque option. Appuyez sur **Enter/Back** pour quitter les options de réglage. Vous pouvez également cliquer sur l'icône [Auto] pour effectuer un réglage automatique.
- Appuyez sur le bouton **Back** de la télécommande ou cliquez sur une zone vide à côté du menu à l'aide du stylo tactile pour quitter le menu.

CARACTÉRISTIQUES MÉDIA

Film

Extensions de fichier	Codec		Format de transmission maximum
	Vidéo	Audio	
.3g2	H.263	AAC, AMR_NB	Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 5 Mbit/s
.3gp .avi	H.264	Mpeg1/2 Couche3, AAC, LPCM	Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
	H.263		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 5 Mbit/s
	Mpeg-4		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 50 Mbit/s
	H.263		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 5 Mbit/s
	H.264		Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
	Mpeg-1		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 80 Mbit/s
	Mpeg-2		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 80 Mbit/s
	Mpeg-4		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 50 Mbit/s
	Mjpeg		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 080 30 fps, 150 Mbit/s
	H.263		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 5 Mbit/s
.flv	VP6	Mpeg1/2 Couche3, AAC	Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 40 Mbit/s
	H.264		Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
	H.264		Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
.f4v	H.264	AAC	Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
.mkv	H.264	AAC, Mpeg1/2 Couche3	Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
	H.265		Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 60 fps, 160 Mbit/s
	Vc-1		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 45 Mbit/s
.mov	H.264	AAC, PCM	Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
	H.265		Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 60 fps, 160 Mbit/s
	MPEG-4		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 50 Mbit/s
	MJPEG		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 080 30 fps, 150 Mbit/s
.mp4	H.264	AAC	Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
	H.265		Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 60 fps, 160 Mbit/s
	MPEG-4		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 50 Mbit/s
.VOB	MPEG-2	Mpeg1/2 Couche3, PCM	Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 80 Mbit/s
.mpg/.mpeg	H.264	Mpeg1/2 Couche3, AAC	Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
	MPEG-1		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 80 Mbit/s
	MPEG-2		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 80 Mbit/s

Extensions de fichier	Codec		Format de transmission maximum
	Vidéo	Audio	
.ts	H.264	AAC, Mpeg1/2 Layer3	Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 30 fps, 160 Mbit/s
	H.265		Caract. : Résolution max. : 3 840 x 2 160 60 fps, 160 Mbit/s
	MPEG-2		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 80 Mbit/s
	MPEG-4		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 50 Mbit/s
	VC-1(AP)		Caract. : Résolution max. : 1 920 x 1 088 30 fps, 45 Mbit/s
Les clients doivent se procurer les licences requises pour les caractéristiques susmentionnées.			

Photo

Fichier	Format	Plage compatible	
.bmp	BMP	Résolution max. : 8 000 x 8 000 Résolution min. : 4 x 4	Spéc. : Résolution max. : 8 000 x 8 000 Aperçu normal, lecture plein écran impossible
.gif	GIF	Résolution max. : 8 000 x 8 000 Résolution min. : 4 x 4	Résolution max. : 8 000 x 8 000 Aperçu normal, lecture plein écran impossible
.jpeg/jpg	JPEG	Résolution max. : 8 000 x 8 000 Résolution min. : 4 x 4	Comptabilité progressive 4 000 x 4 000; compatibilité de base 8 000 x 8 000
.png	PNG	Résolution max. : 8 000 x 8 000 Résolution min. : 4 x 4	

CONTRÔLE DE PLUSIEURS PRODUITS

Liste de référence des commandes

	COMMANDÉ	DONNÉES (Hexadécimal)	
		1	
01	Mise sous tension	k	000 – 003
02	Aigu	x	000 – 100
03	Grave	k	000 – 100
04	Équilibre	j	000 – 100
05	Contraste	d	000 – 100
06	Luminosité	k	000 – 100
07	Netteté	k	000 – 100
08	Mode son	k	000 – 004
09	Volume	k	000 – 100
10	Sourdine	k	000 – 001
11	Source vidéo	x	Voir la source vidéo
12	Format de l'image	f	000 – 002
13	Langue	f	Voir Langue
14	Mode d'image	f	000 – 003
15	Teinte	j	000 – 100
16	Rétroéclairage	k	000 – 100
17	Température de couleur	d	000 – 002
18	Commande de la télécommande	k	Voir Télécommande
19	IR	k	000 – 001

Protocole de transmission/réception

Transmission

(Commencer)(Identité télé)(Type)(Commande)(Données)(Cr)

- * (Commencer) : Cette commande permet de lancer le contrôle RS-232C et commence par 0 x 3A.
- * (Identité télé) : Cela permet de sélectionner la télé à contrôler, et l'Identité télé est définie sur 01 (30 31).
- * (Type) : Cette commande permet de définir la fonction ou de vérifier son statut. (Paramètres : 0 x 53 / Vérifier : 0 x 47)
- * (Commande) : Cette commande permet de contrôler la télé.
- * (Données) : Transmet des données de commande.

Accusé de réception

Succès de la télé (Succès)

réponse : 34 30 31 2B 0D

Échec de la télé (Échec)

réponse : 34 30 31 2D 0D

- * ACK (accusé de réception) est envoyé dans ce format en fonction du statut de traitement de la commande saisie dans le produit.
- * Lorsque la valeur Type est envoyée au format 0 x 47 pour vérifier la valeur de paramétrage de la fonction, la valeur des Données doit être envoyée au format 000 (30 30 30).

01. Mise sous tension (Commande : 30)

Règle la mise sous tension/hors tension du moniteur.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(30)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) : rétroéclairage éteint
 001 (30 30 31) : rétroéclairage allumé
 002 (30 30 32) : alimentation éteinte
 003 (30 30 33) : alimentation allumée

06. Luminosité (Commande : 35)

Règle la luminosité de l'écran.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(35)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

02. Aigu (Commande : 31)

Règle les aigus du son.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(31)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

07. Netteté (Commande : 36)

Règle la netteté de l'écran.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(36)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

03. Grave (Commande : 32)

Règle les graves du son.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(32)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

08. Mode son (Commande : 37)

Sélectionne un mode son.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(37)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) : film
 001 (30 30 31) : standard
 002 (30 30 32) : personnalisé
 003 (30 30 33) : classe
 004 (30 30 34) : réunion

04. Équilibre (Commande : 33)

Règle l'équilibre du son.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(33)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

09. Volume (Commande : 38)

Règle le volume.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(38)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

05. Contraste (Commande : 34)

Règle le contraste de l'écran.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(34)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

10. Sourdine (Commande : 39)

Désactive ou réactive l'audio.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(39)(Données)(0D)

- Données 000 (30 30 30) : Arrêt
 001 (30 30 31) : Marche

11. Source vidéo (Commande : 3A)

Sélectionne une source vidéo.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3A)(Données)(0D)

Données 000 (30 30 30) : VGA

001 (30 30 31) : HDMI1

002 (30 30 32) : HDMI2

021 (30 32 31) : HDMI3

101 (31 30 31) : Android

103 (31 30 33) : fente PC

14. Mode d'image (Commande : 3D)

Sélectionne un mode d'image.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3D)(Données)(0D)

Données 000 (30 30 30) : standard

001 (30 30 31) : clair

002 (30 30 32) : doux

003 (30 30 33) : client

12. Format de l'image (Commande : 3B)

Règle le format de l'image.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3B)(Données)(0D)

Données 000 (30 30 30) : 16:9

001 (30 30 31) : 4:3

002 (30 30 32) : PTP

15. Teinte (Commande : 3E)

Règle la teinte de l'écran.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3E)(Données)(0D)

Données 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

13. Langue (Commande : 3C)

Sélectionne la langue de l'affichage.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3C)(Données)(0D)

Données 000 (30 30 30) : Anglais

001 (30 30 31) : Français

002 (30 30 32) : Espagnol

003 (30 30 33) : Chinois (mandarin)

004 (30 30 34) : Chinois (cantonnais)

005 (30 30 35) : Portugais

006 (30 30 36) : Allemand

007 (30 30 37) : Hollandais

008 (30 30 38) : Polonais

009 (30 30 39) : Russe

010 (30 31 30) : Tchèque

011 (30 31 31) : Danois

012 (30 31 32) : Suédois

013 (30 31 33) : Italien

014 (30 31 34) : Roumain

015 (30 31 35) : Norvégien

016 (30 31 36) : Finlandais

017 (30 31 37) : Grec

018 (30 31 38) : Turc

019 (30 31 39) : Arabe

020 (30 32 30) : Japonais

021 (30 32 31) : Ukrainien

16. Rétroéclairage (Commande : 3F)

Règle le rétroéclairage.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3F)(Données)(0D)

Données 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

17. Température de couleur (Commande : 40)

Règle le format de l'image.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(40)(Données)(0D)

Données 000 (30 30 30) : froid

001 (30 30 31) : standard

002 (30 30 32) : chaud

18. Commande de la télécommande (Commande : 41)

Permet d'envoyer un code clé de la télécommande IR.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(41)(Données)(0D)

Données 000 (30 30 30) : vol+

001 (30 30 31) : vol-

010 (30 31 30) : haut

011 (30 31 31) : bas

012 (30 31 32) : gauche

013 (30 31 33) : droite

014 (30 31 34) : OK

020 (30 32 30) : menu

021 (30 32 31) : source d'entrée

022 (30 32 32) : quitter

031 (30 33 31) : vide

032 (30 31 32) : gel

19. IR (Commande : 42)

Permet de régler la télécommande IR.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(42)(Données)(0D)

Données 000 (30 30 30) : Activer

001 (30 30 31) : Désactiver

