

GUIDE DE L'UTILISATEUR

Signalétique numérique LG

(MONITEUR DE SIGNALISATION)

Veuillez lire attentivement ce manuel avant de mettre votre moniteur en service et conservez-le pour référence ultérieure.

Android 8.0

CONTENU

INTRODUCTION4

BARRE LATÉRALE5

- Touche Retour5
- Touche Accueil.....5
- Tâches récentes5
- Note rapide6
- Outils d'annotation6
- Capture d'écran partielle.....7
- Verrouillage de l'écran.....7

PETITS OUTILS8

- Projecteur8
- [CountDown] (Compte à rebours).....9
- Chronomètre.....9
- Classe partagée.....10
- Votant et juge.....11
- Répondeur14
- Sélecteur14
- Message.....15
- [Manager] (Gestionnaire).....15
- Menu tactile.....16

NOTE (UNIQUEMENT POUR LE MODÈLE TR3BF/G) 17

NOTE (UNIQUEMENT POUR LE MODÈLE TR3DJ)..... 24

- [Palette].....34

RECHERCHE 42

- Navigation par catégorie43
- Opération de ressource43
- Menu de classement.....45
- Cloud Drive.....47
- Quitter47

PARAMÈTRES 47

- [Wireless & networks] (Wi-Fi et réseaux).....47
- [Share] (Partage).....47
- [Device] (Appareil)48
- [Personal] (Personnel)48
- [System] (Système).....48

CHROMIUM 48

E-MAIL 48

LG CONNECTEDCARE (MODÈLE TR3BF/G) 48

[LG CONNECTEDCARE DMS] (MODÈLE TR3DJ) 49

[LG CREATEBOARD LAB] 50

[KEEPER] (KEEPER) 51

[PIP] 52

MENU TACTILE 53**IDB 53****[LG CREATEBOARD SHARE] 54****[BYTELLO SHARE / CAST] 55****[SCREENSHARE PRO]..... 56**

- Présentation du logiciel.....56
- Installations56
- Présentation du serveur59
- Présentation du client.....67
- Code de connexion avancé78
- Menu de réglage81

SPÉCIFICATIONS DES SUPPORTS 86

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

CONTRÔLE DE PLUSIEURS PRODUITS..... 89

- Liste de référence de la commande.....89
- Protocole de transmission / réception.....90

Pour obtenir le code source sous la licence publique générale, la licence publique générale limitée, la licence publique Mozilla ou les autres licences libres de ce produit, rendez-vous sur <https://opensource.lge.com>.

En plus du code source, tous les termes de la licence, ainsi que les exclusions de garantie et les droits d'auteur, sont disponibles au téléchargement.

LG Electronics peut aussi vous fournir le code source sur CD-ROM moyennant le paiement des frais de distribution (support, envoi et manutention) sur simple demande adressée par e-mail à opensource@lge.com.

Cette offre est valable pour une période de trois ans à compter de la date de la dernière distribution de ce produit. Cette offre est valable pour toute personne possédant cette information.

INTRODUCTION

- Certaines fonctions décrites dans le manuel de l'utilisateur peuvent ne pas être prises en charge par certains modèles et dans certains pays.

OS est un système d'exploitation pour tablettes PC intelligentes. Vous pouvez accéder instantanément à l'interface de lancement en ouvrant la machine, comme illustré à la fig. 1-1.

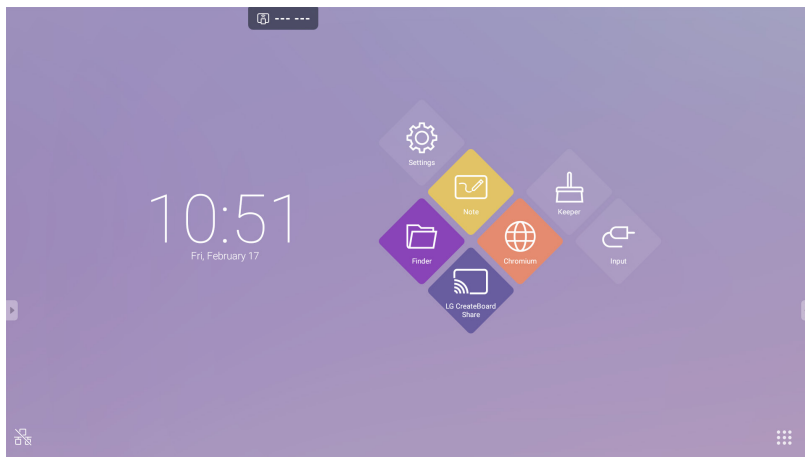



Figure 1-1 Interface de lancement

Cliquez sur le bouton  situé dans le coin inférieur droit pour accéder aux applications, comme illustré à la fig. 1-2.

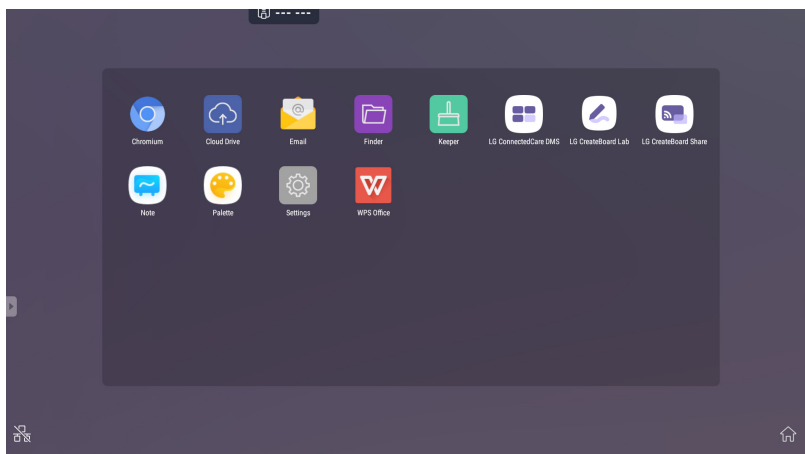




Figure 1-2 Applications

BARRE LATÉRALE

- Cliquez sur le bouton avec  ou  sur la barre latérale des deux côtés pour l'appeler. Par exemple, la fig. 2-1 montre comment appeler la barre latérale sur le côté droit. Les fonctions de la barre latérale incluent la touche Retour, la touche Accueil, les tâches récentes, la note rapide, les outils d'annotation, le verrouillage de l'écran et les petits outils.
- Vous pouvez définir un chemin d'accès valide pour la barre latérale dans les paramètres.

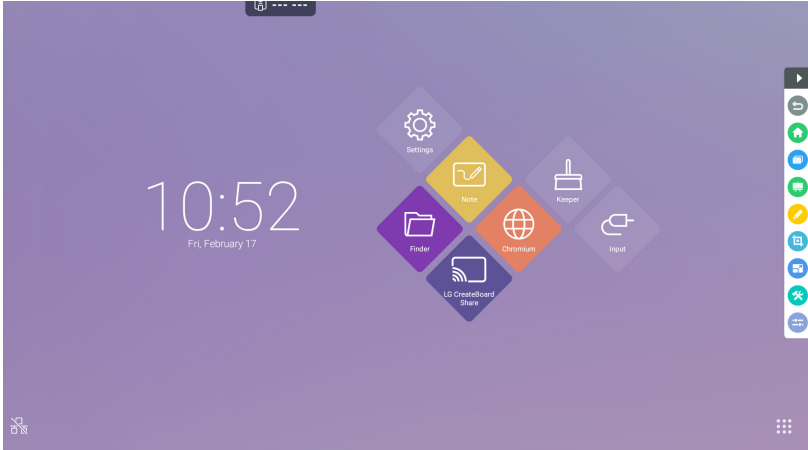



Figure 2-1 Bouton de la barre latérale


Touche Retour

Cliquez sur  pour revenir à la dernière interface d'exploitation.


Touche Accueil

Cliquez sur  pour revenir au bureau.

Tâches récentes

Cliquez sur  pour faire apparaître la fenêtre et afficher les tâches récemment exécutées. Vous pouvez supprimer toutes les progressions à l'aide d'une touche ou en les faisant glisser à gauche ou à droite.

Note rapide

Cliquez sur  pour ouvrir Note. Vous pouvez écrire, effacer, sélectionner des objets, etc. Pour plus de détails, reportez-vous à la section 3, « Note ».

Outils d'annotation

Ajoutez des annotations sur les applications, les vidéos, les sites Web, les documents ou les images.

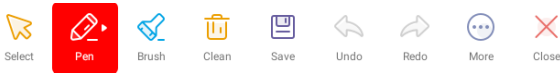




Figure 2-5-1 Outil d'annotation

Contenus	Description
[Select]	Remplacé par la fonction tactile au lieu de la fonction d'annotation.
[Pen]	Cliquez sur cette fonction pour passer en mode stylet et cliquez à nouveau pour spécifier la couleur et l'épaisseur du stylet.
[Brush]	Cliquez sur cette fonction pour passer en mode pinceau et cliquez à nouveau pour spécifier la couleur et l'épaisseur du pinceau.
[Clean]	Effacez les annotations sur l'écran.
[Save]	Enregistrez les annotations et le contenu actuels à l'écran dans l'image du référentiel. Une fois l'enregistrement terminé, une boîte de dialogue apparaît. Cliquez sur le bouton [Cancel] pour fermer la boîte de dialogue, puis cliquez sur le bouton [Open] pour accéder à [Finder].
[Undo]	Revenez à l'étape précédente.
[Redo]	Restaurez l'étape.
[Finder]	Ouvrez l'application [Finder] pour afficher le fichier.
[Insert]	Ajoutez l'écran annoté à l'application [Note].
[Share]	Affichez l'écran sur un appareil mobile via un code QR.
[Cloud]	Affichez l'écran sur le Cloud Drive à l'aide de votre compte cloud.
[Close]	Ignorez les annotations et fermez l'outil.

Petits outils

Cliquez sur  pour faire apparaître la boîte à outils, notamment le projecteur, le compte à rebours, le chronomètre et la classe partagée.

Projecteur

- Cliquez sur l'icône  pour ouvrir le projecteur, comme illustré à la fig. 2-7-1-1. Le projecteur sert à attirer l'attention du public sur l'endroit sur lequel vous devez mettre l'accent.
- Faites glisser la zone noire pour déplacer l'emplacement mis en évidence par le projecteur.

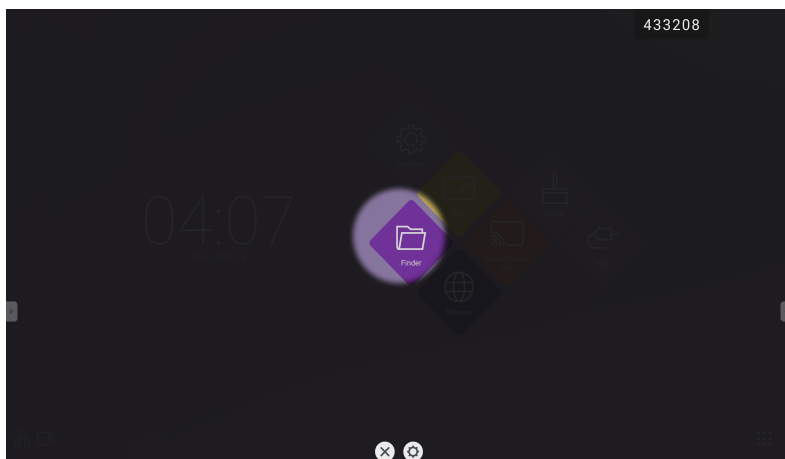


Figure 2-7-1-1 Interface du projecteur




- [Settings] (Paramètres) Cliquez sur  pour faire apparaître la fenêtre, comme illustré à la fig. 2-7-1-2.
 - [Scale] (Échelle) Faites glisser le curseur pour régler la portée du projecteur. Vous pouvez également régler la portée du projecteur à l'aide de deux doigts.
 - [Alpha] Faites glisser le curseur pour définir la transparence de la partie masquée par le projecteur.
- Pour éteindre le projecteur, cliquez sur .



Figure 2-7-1-2 Interface du projecteur

[CountDown] (Compte à rebours)

- Cliquez sur le bouton  pour faire apparaître le petit outil de compte à rebours, comme illustré à la fig. 2-7-2-1.
- Cliquez sur le bouton [START] (Démarrer) pour lancer le compte à rebours, comme illustré à la fig. 2-7-2-2.
- Cliquez sur [PAUSE] pour suspendre le compte à rebours. Cliquez sur le bouton [RESET] (Réinitialiser) pour réinitialiser le compte à rebours au statut initial.

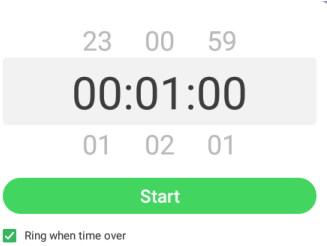



Figure 2-7-2-1 Interface initiale du compte à rebours



Figure 2-7-2-2 Interface du compte à rebours

Chronomètre

Cliquez sur le bouton  pour démarrer le chronomètre, comme illustré à la fig. 2-7-3-1. Les fonctions telles que le chronomètre, l'interruption du chronomètre, la reprise du chronomètre et la réinitialisation sont incluses. Lorsque vous touchez l'autre zone, le chronomètre se déplace au bas de la fenêtre.

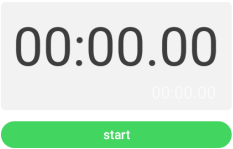


Figure 2-7-3-1 Chronomètre

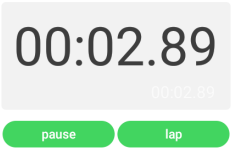



Figure 2-7-3-2 Chronomètre

Classe partagée

- Cliquez sur  et entrez dans la classe. Après que les élèves ont lu le code QR pour rejoindre la classe, l'enseignant clique sur [ENTER THE CLASS] (Entrer dans la classe).
- Assurez-vous que vous êtes sur le même réseau local que l'IFP.

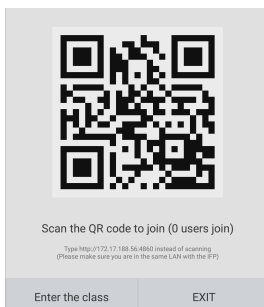




Fig. 2-7-4-1 Code QR



Fig. 2-7-4-2 Barre de menus

Votant et juge

Cliquez sur le bouton  ou le bouton  pour faire apparaître la barre de réponse dans le coin inférieur de l'interface d'enseignement. Cliquez sur [Single choice] (Choix unique) ou [Multiple choice] (Choix multiple) pour sélectionner le type de question.

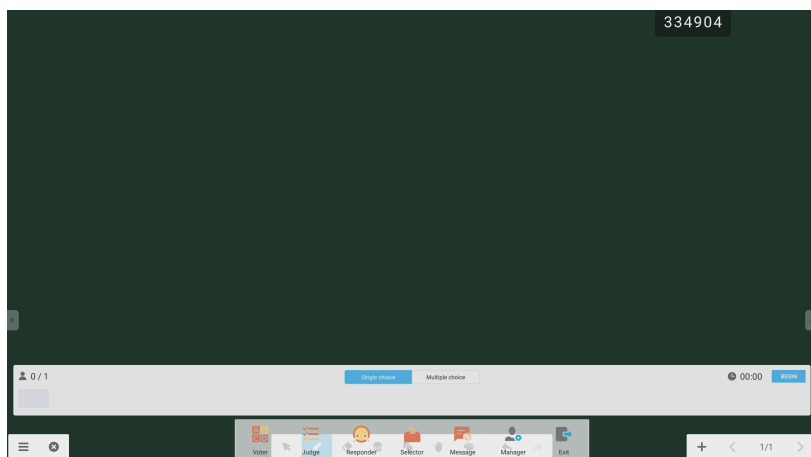


Fig. 2-7-4-1-1 Votant

Réponse : cliquez sur [Begin] (Commencer) pour commencer à répondre à la question. Une fois que les élèves ont répondu à la question, leurs noms deviennent bleus.

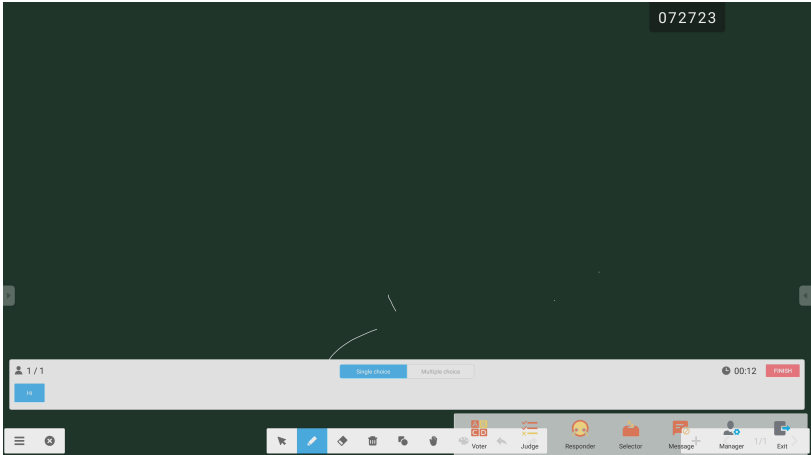


Fig. 2-7-4-1-1 Votant

Statistiques des réponses : Cliquez sur [Finish] (Terminer) quand vous avez fini de répondre aux questions pour accéder à la page de statistiques des réponses.

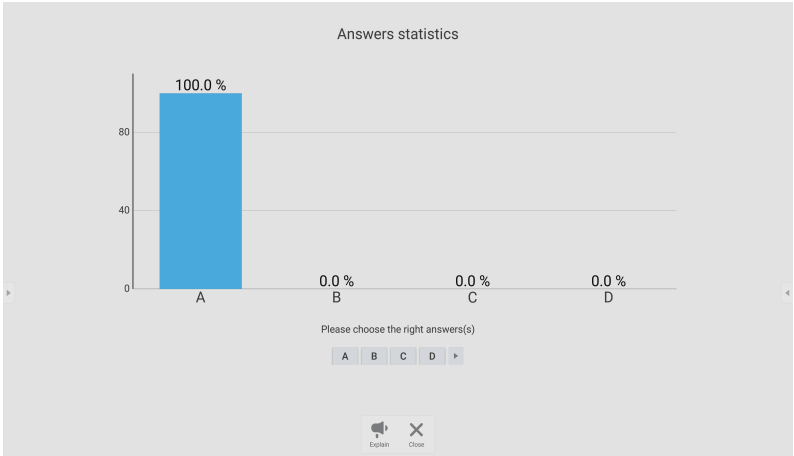


Fig 2-7-4-1-3 Statistiques des réponses

Choisissez la ou les bonnes réponses et calculez l'exactitude.

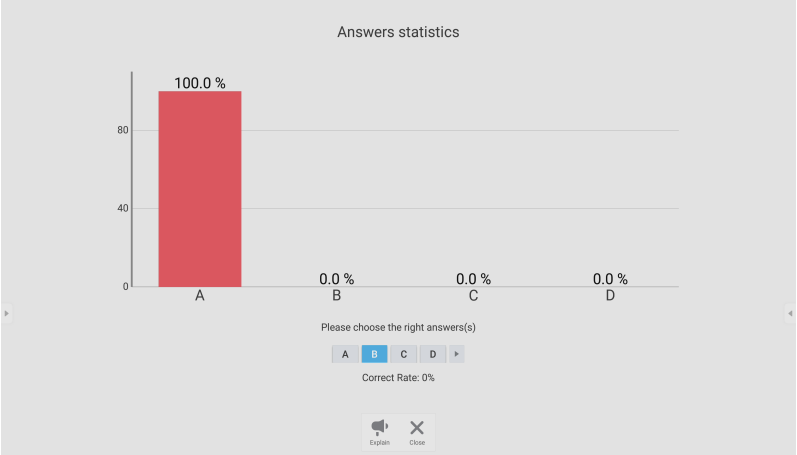


Fig 2-7-4-1-4 Statistiques des réponses

Explication : cliquez sur le bouton [Explain] (Expliquer) sur les statistiques des réponses pour accéder à la page d'enseignement. Les utilisateurs peuvent voir l'explication de la question tout en vérifiant la situation des réponses.

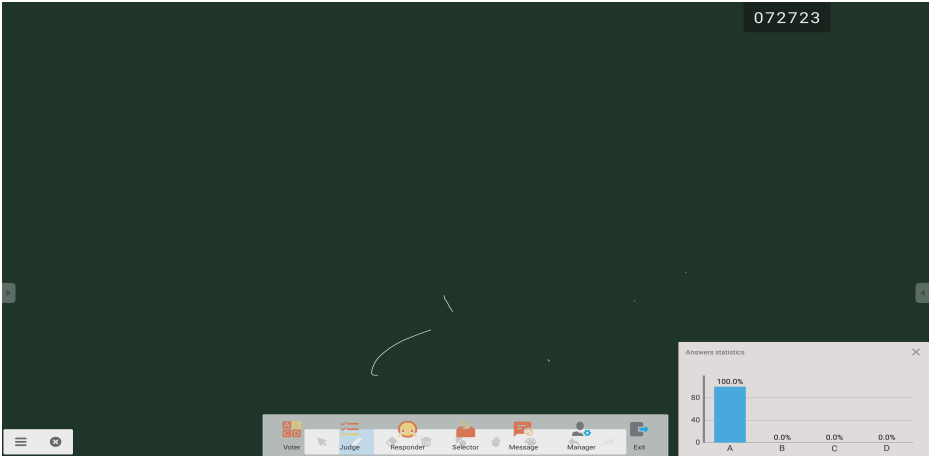


Fig 2-7-4-1-5 [Explain] (Expliquer)

Répondeur

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

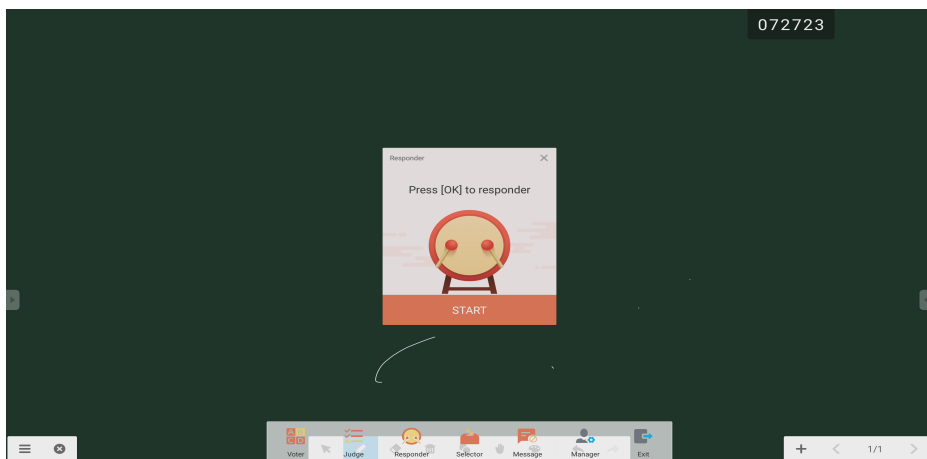


Fig 2-7-4-2-1 Répondeur

Sélecteur

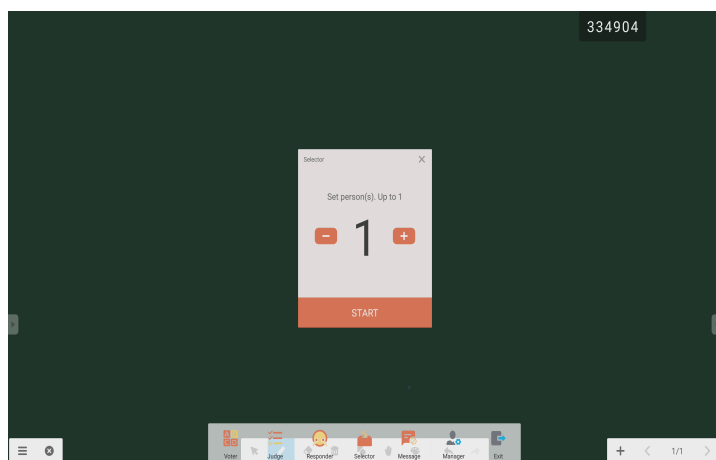


Fig. 2-7-4-2-1 Sélecteur

Cliquez sur le bouton 🗨️ pour choisir les étudiants qui vont répondre aux questions.

Message

Après avoir activé le message, les étudiants peuvent publier les commentaires du message sur le téléphone mobile. Les commentaires du message sont mis à jour sur la tablette PC en temps réel.

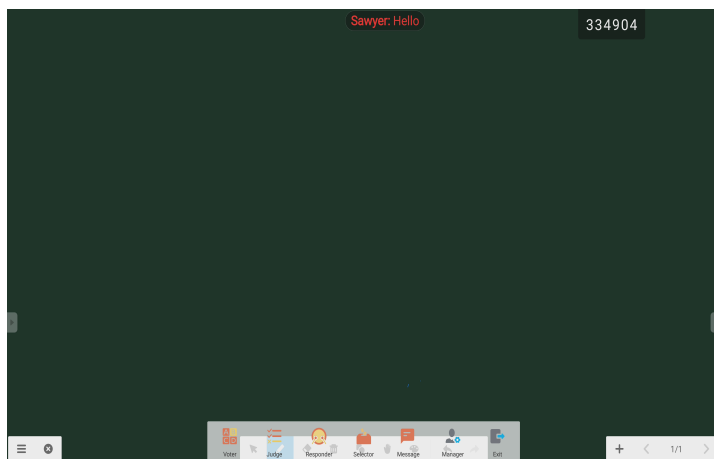


Fig. 2-7-4-4-1 Message

[Manager] (Gestionnaire)

Cliquez sur le bouton [Manager] (Gestionnaire) pour faire apparaître le code QR afin que les étudiants puissent plus facilement rejoindre la classe.

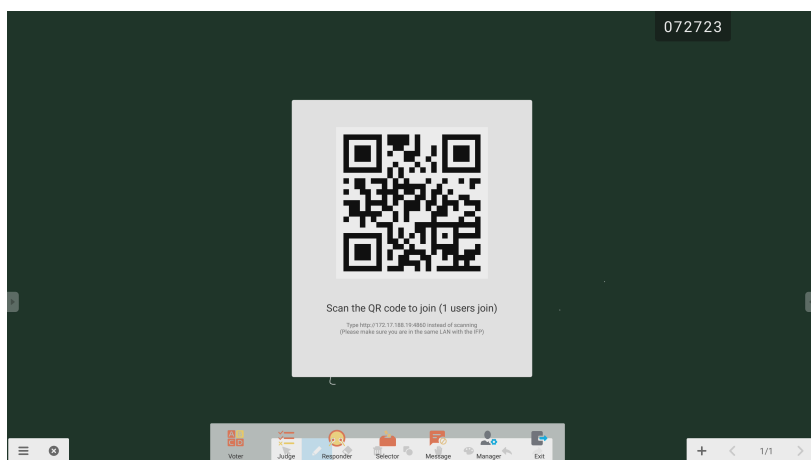


Fig. 2-7-4-5-1 [Manager] (Gestionnaire)

Menu tactile

Cliquez sur  pour accéder au menu tactile.

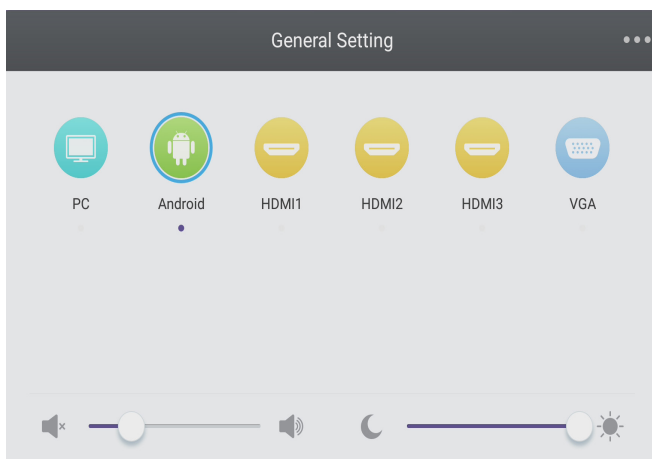


Fig. 2-8-1 [General Setting] (Cadre général)

NOTE (Uniquement pour le modèle TR3BF/G)

Cliquez sur  pour ouvrir la fonction Note, comme indiqué à la fig. 3-1.

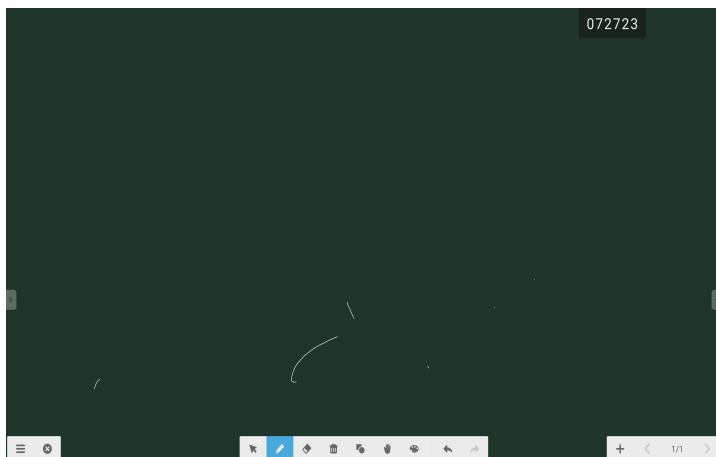
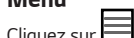



Fig. 3-1 Note

Menu



Cliquez sur  pour faire apparaître le menu comme indiqué à la fig. 3-1-1. Le menu fournit des options de commutation en arrière-plan et d'enregistrement pour les utilisateurs.

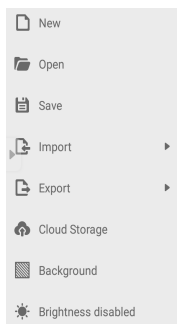







Fig. 3-1-1 Menu Démarrer

- [New] (Nouveau) Cliquez sur le bouton  pour créer un fichier de tableau blanc.
- [Open] (Ouvrir) Cliquez sur le bouton  pour faire apparaître la fenêtre de sélection de fichiers. Vous pouvez ouvrir le fichier local au format .enb ou .iwv.
- [Save] (Enregistrer) Cliquez sur le bouton  pour enregistrer le document actuel dans le fichier de navigation au format .enb.
- [Import] (Importer) Cliquez sur le bouton  pour importer les fichiers IMG, PDF et SVG dans le didacticiel du tableau blanc.
- [Export] (Exporter) Cliquez sur le bouton  pour exporter le didacticiel du tableau blanc actuel au format IMG, PDF, SVG ou IWV.

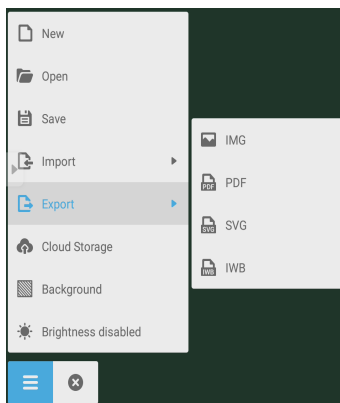





Fig. 3-1-2 [Export] (Exporter)

- [Cloud Storage] (Stockage en cloud) Cliquez sur le bouton  pour exporter et télécharger le fichier actuel vers Google Drive et OneDrive.
- [Background] (Arrière-plan) Cliquez sur  pour changer la couleur d'arrière-plan de la page actuelle (vert foncé par défaut). Cliquez sur n'importe quelle couleur pour définir la couleur d'arrière-plan de la page sur la couleur sélectionnée.
- [Brightness disabled] (Luminosité désactivée) Cliquez sur  pour activer le réglage automatique de la luminosité (désactivé par défaut).

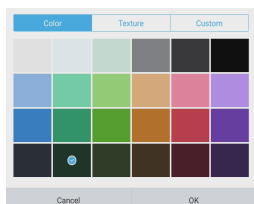


Fig. 3-1-3 Couleur de l'arrière plan

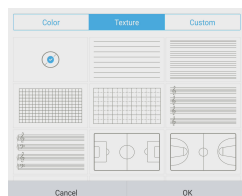


Fig. 3-1-4 Texture de l'arrière plan

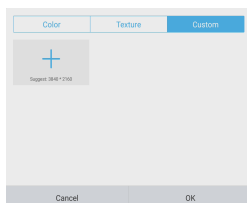




Fig. 3-1-5 Arrière-plan personnalisé

Quitter

Cliquez sur le bouton de fermeture  pour revenir à l'interface principale. Si le document actuel n'est pas enregistré, la fenêtre d'invite d'enregistrement apparaît, et les utilisateurs peuvent entrer le nom du fichier et enregistrer le document actuel. Si le document actuel est enregistré, vous n'avez pas besoin de le sauvegarder à nouveau. Vous pouvez directement quitter le logiciel et revenir à l'interface principale.

Sélection

- Cliquez sur le bouton  pour effectuer une opération de sélection des objets de la page. En dessinant une figure rapprochée ou en cliquant sur l'objet sur l'interface, vous pouvez déplacer ou agrandir ou réduire l'objet sélectionné, comme illustré à la fig. 3-3-1.
- Séparation de la main et du SmartPen : Lorsque la barre d'outils correspondant au logiciel Note est une fonction de sélection, les utilisateurs peuvent écrire directement à l'aide du SmartPen de la note sans passer de la barre d'outils à l'état d'écriture.

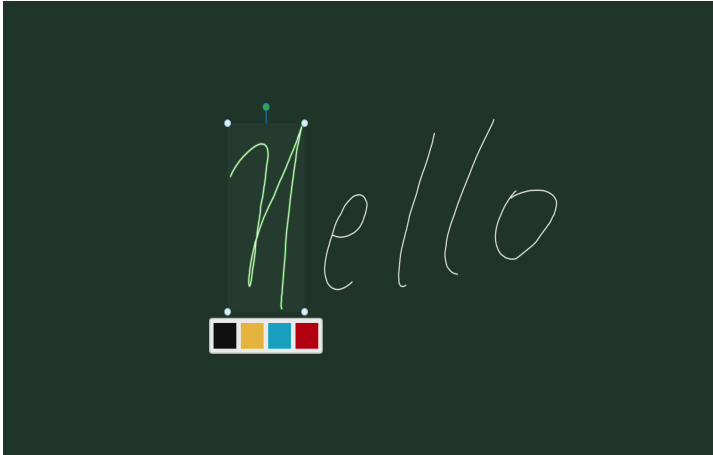



Fig. 3-3-1 Sélection

- 1) Déplacement : Sélectionnez un objet en l'encerclant et faites-le glisser pour le déplacer où vous le souhaitez.
- 2) Zoom avant ou arrière.
 - a. Sélectionnez un objet en l'encerclant et utilisez deux points pour effectuer un zoom avant ou arrière sur celui-ci, ou modifiez la couleur de l'objet en noir, jaune, bleu ou rouge.
 - b. Utilisez deux points pour effectuer un zoom avant ou arrière global sur la page actuelle.

Stylo

Cliquez sur le bouton du stylo  pour faire apparaître la fenêtre de paramétrage du stylo. Après avoir défini la taille et la couleur d'écriture, celle-ci apparaîtra à l'endroit où vous devez écrire lorsque vous faites glisser.

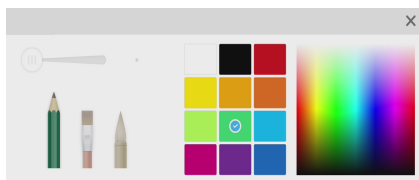


Fig. 3-4-1 Réglage du stylo

- Stylo : comprend un crayon et plusieurs pinceaux. Le crayon est défini par défaut.
- Taille d'écriture : faites glisser le curseur de la taille d'écriture pour la modifier.
- Couleur d'écriture : cliquez sur la couleur du disque de couleur sur le côté droit pour modifier la couleur d'écriture selon vos besoins.


Gomme

Cliquez sur  pour sélectionner la gomme. Sélectionnez l'objet que vous devez effacer en l'encerclant.

Nettoyage

Cliquez sur  pour nettoyer l'intégralité de l'écran.

Forme

- Cliquez sur le bouton de forme  pour faire apparaître la fenêtre de forme.
- Nous fournissons des formes 2D et 3D que vous pouvez choisir.

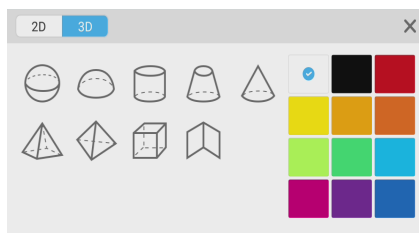
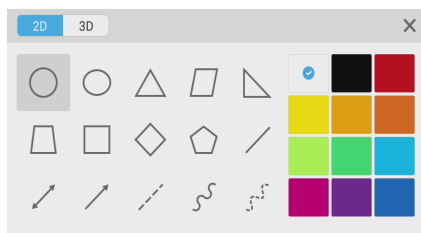


Fig. 3-7-1 Fenêtre de forme

Itinérance

Cliquez sur  pour sélectionner le mode d'itinérance. Vous pouvez déplacer l'ensemble de l'écran en la faisant glisser.

Planche à dessin

Cliquez sur le bouton  pour faire apparaître la planche à dessin, comme indiqué sur la fig. 3-8-1.

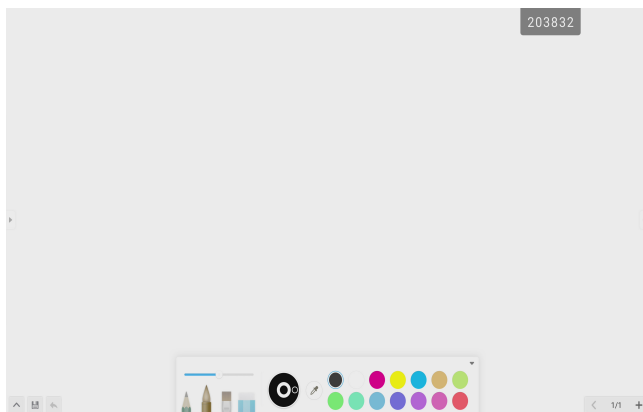



Fig. 3-8-1 Interface de la planche à dessin

- Stylo : le crayon est sélectionné par défaut, incluant un crayon, un pinceau à écrire, plusieurs pinceaux et une gomme.
- Palette : sélectionnez la couleur et cliquez sur la palette à colorier sous forme de rotation.
- Sélecteur de couleur : cliquez sur  pour activer le sélecteur de couleurs et le sélecteur de couleurs rond apparaît dans la zone de dessin. Faites-le glisser jusqu'à la couleur souhaitée et cliquez pour terminer la sélection des couleurs. Dans ce cas, la couleur du stylo est la couleur sélectionnée.
- Disque de couleur : les utilisateurs peuvent modifier la couleur du cercle de couleur en modifiant la couleur du disque de couleur.


Retrait

Cliquez sur le bouton de retrait  pour annuler l'opération précédente.

Ajout de 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 page, vous ne pouvez pas cliquer sur ce bouton.

Pagination

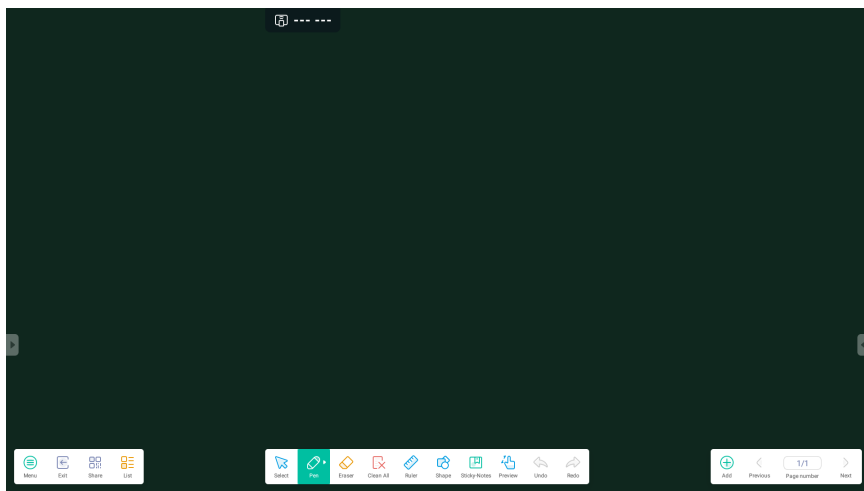
Cliquez sur la pagination  pour charger la miniature de toutes les pages. Vous pouvez également cliquer directement sur la miniature à afficher.

Page suivante

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

NOTE (Uniquement pour le modèle TR3DJ)

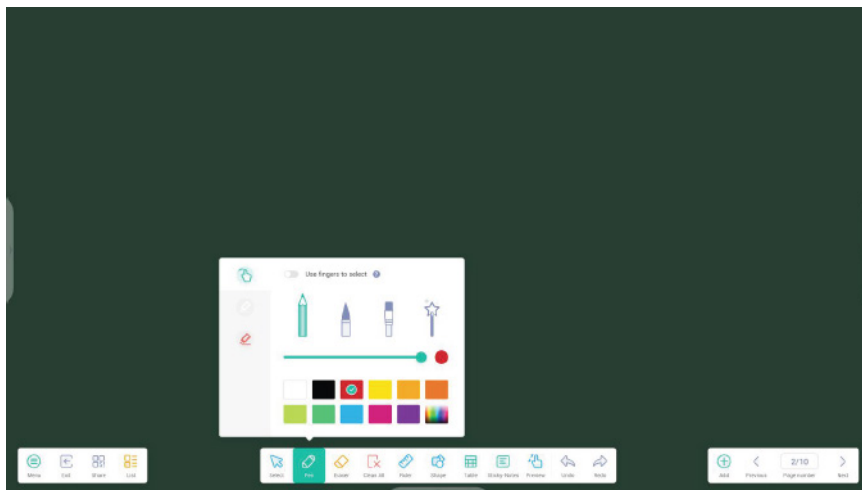
Cliquez sur  pour ouvrir [Note].



[Pen]

[Note] propose une large gamme de couleurs et de styles de stylo aux utilisateurs.

La fonction Double stylet vous permet de désigner deux couleurs et d'utiliser l'écriture dans l'application [Note].

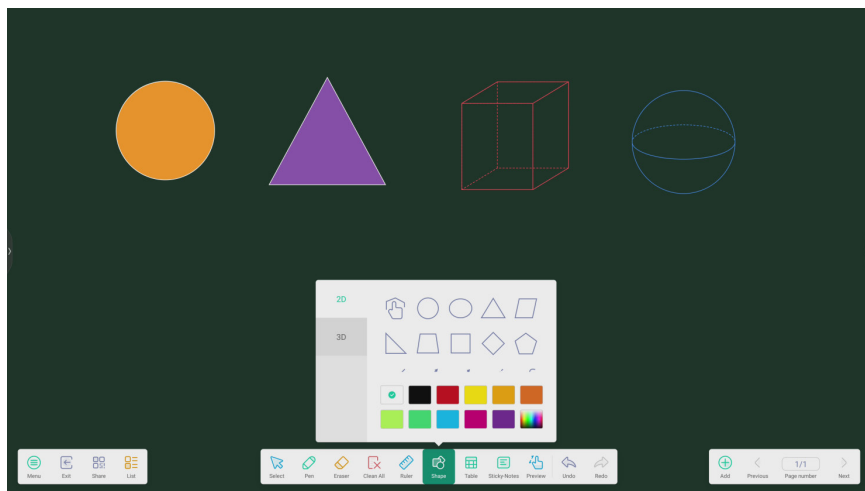


AVERTISSEMENT

- Lors de l'utilisation du double stylet, différentes couleurs peuvent apparaître selon l'angle de contact entre le stylet et l'écran.

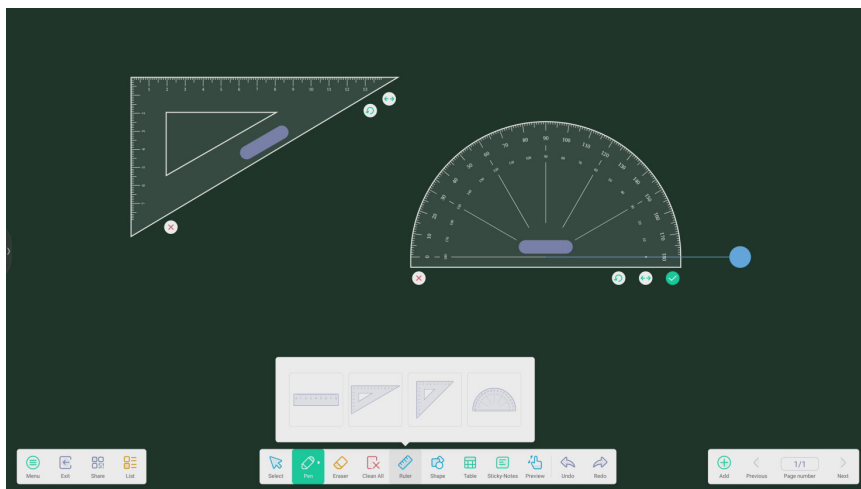
[Shape]

Note a une multitude de formes intégrées, y compris des formes planes bidimensionnelles et des formes géométriques tridimensionnelles, permettant aux enseignants de montrer rapidement des formes aux élèves.



[Ruler]

Grâce à l'outil de règle de Note, les enseignants n'ont plus besoin d'utiliser des outils de règle physiques. L'outil de règle aide également les enseignants à utiliser [Note].



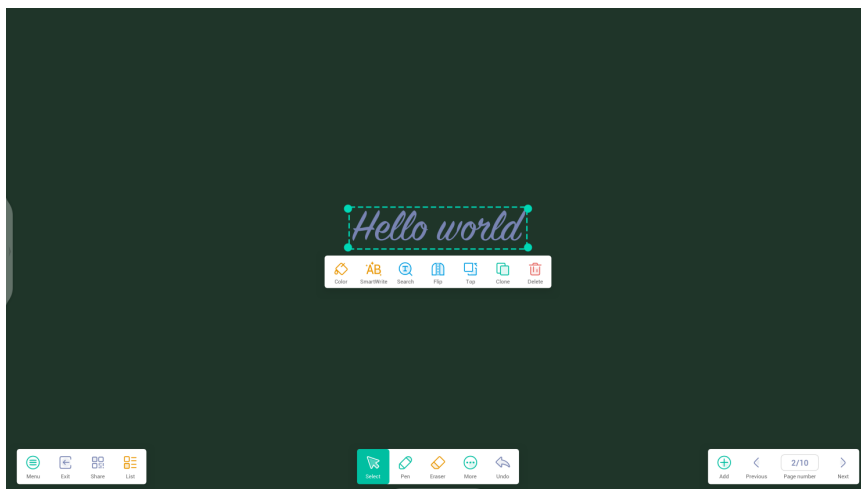
[Sticky Notes]

L'outil [Sticky Notes] de [Note] simule les scènes réelles de la vie, épingle des informations importantes sur la zone de dessin pour que les utilisateurs puissent les visualiser, et peut également être utilisé comme outil de brainstorming.



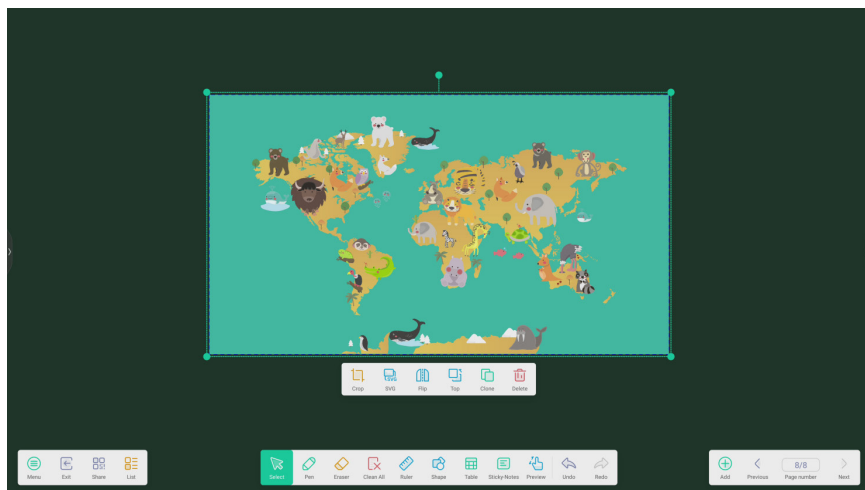
Fonction d'extension du stylet

Après avoir sélectionné l'écriture manuscrite, celle-ci peut être reconnue intelligemment comme une police embellie, puis recherchée et reproduite.



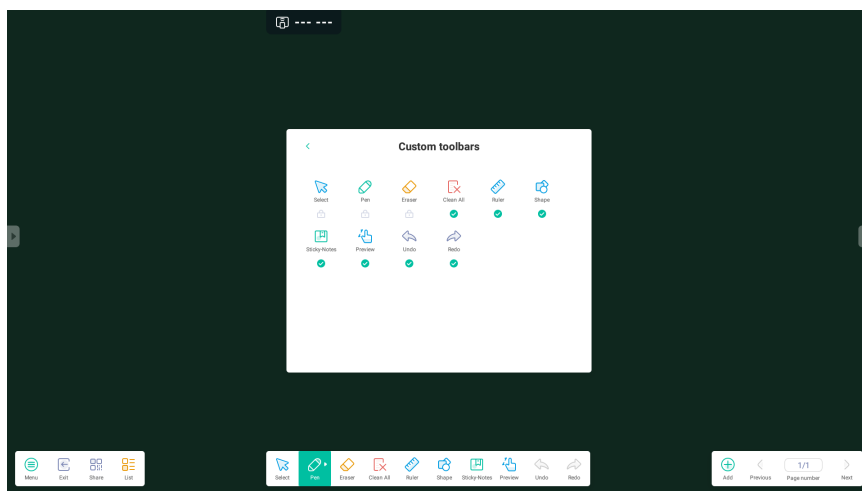
Fonction d'extension d'image

Après avoir sélectionné l'image, celle-ci peut être transformée en image vectorielle et l'image peut être reflétée.



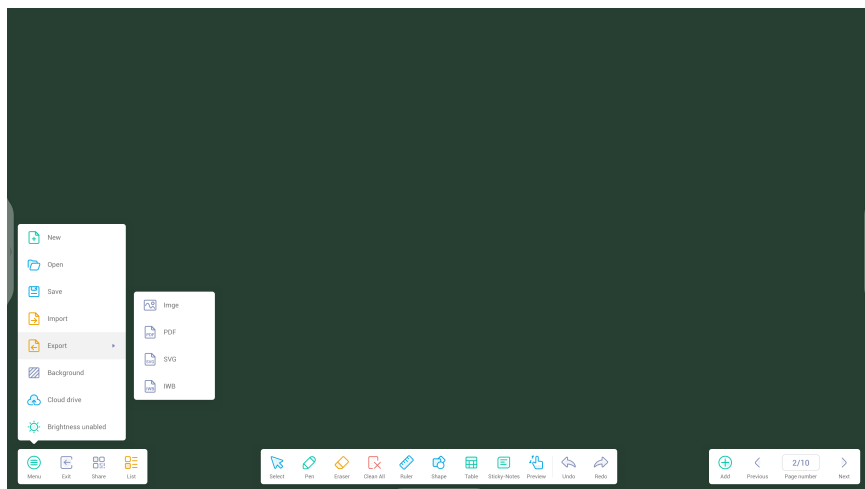
Barre d'outils personnalisée

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



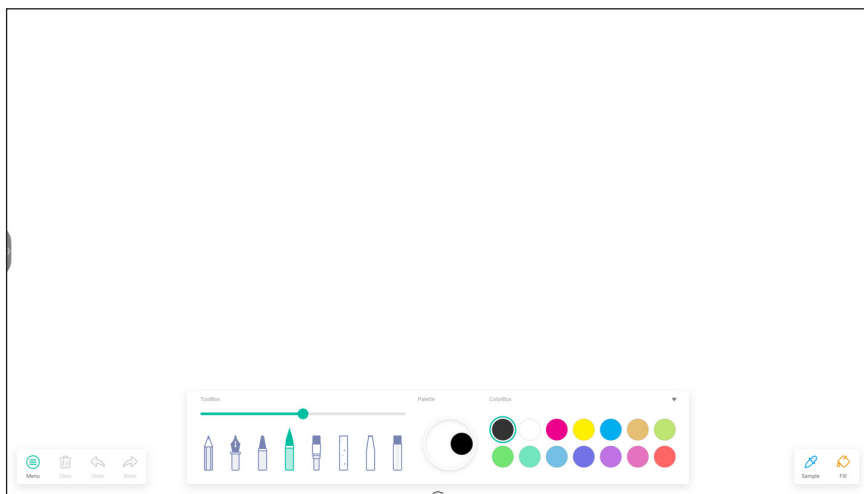
Importer et exporter des fichiers dans plusieurs formats

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




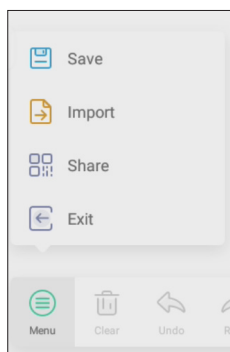
[Palette]

Cliquez sur  pour ouvrir [Palette].




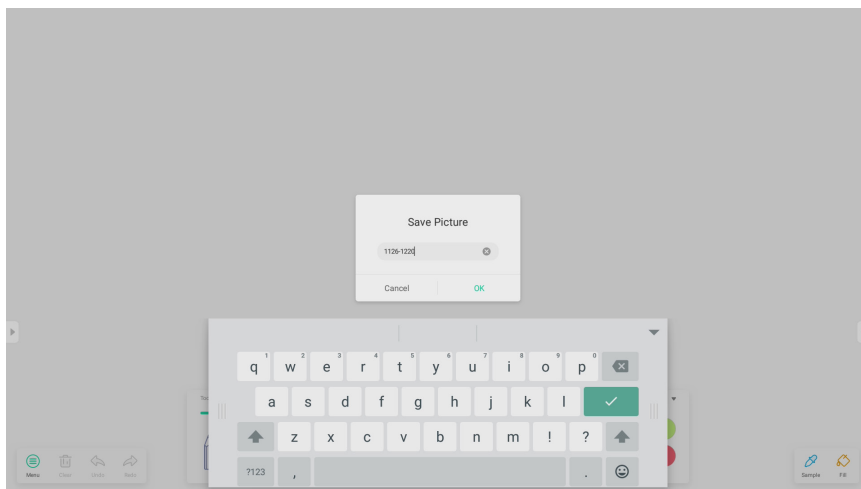
[Menu]

Cliquez sur  pour ouvrir la fenêtre [Menu].



Menu Enregistrer

Cliquez sur  Save dans la fenêtre [Menu], puis sélectionnez l'emplacement du fichier que vous voulez enregistrer. Ensuite, vous pouvez personnaliser le nom du fichier (exemple ci-dessous).




Vous pouvez maintenant cliquer sur [OK] pour enregistrer vos travaux de palette dans la mémoire locale.

Menu Importer

Cliquez sur **Import** dans la fenêtre Menu pour importer une image dans l'application [Palette]. Cette image est utilisée comme arrière-plan de la page actuelle (exemple ci-dessous).



Menu Partager


Quand vous cliquez sur  sur la fenêtre [Menu], un code QR est généré. Il vous permet de partager vos travaux de palette avec d'autres utilisateurs.



Menu Quitter

Quand vous cliquez sur , vous quittez l'application [Palette]. Attention, les travaux en cours non sauvegardés sont perdus.


[Clear]

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

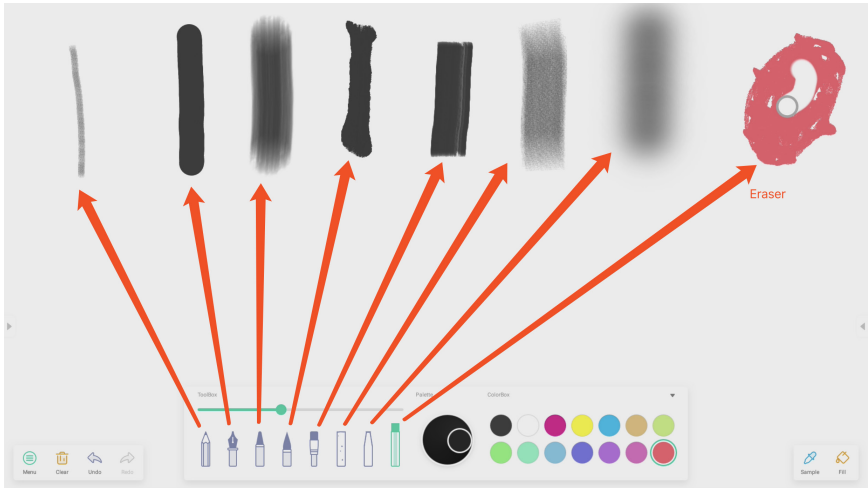
[Undo]

Cliquez sur  pour revenir à la dernière étape.

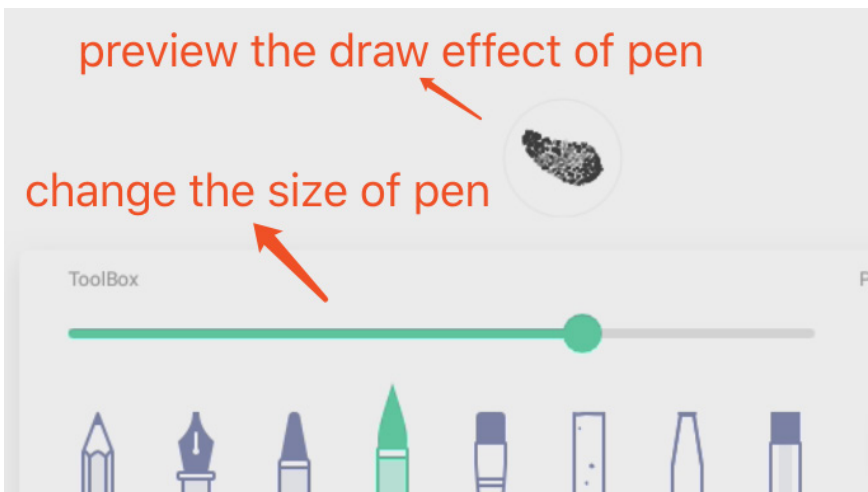
[Redo]

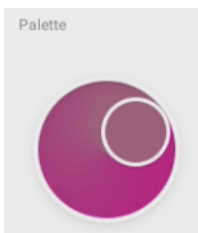
Cliquez sur  pour récupérer une étape.

Stylets



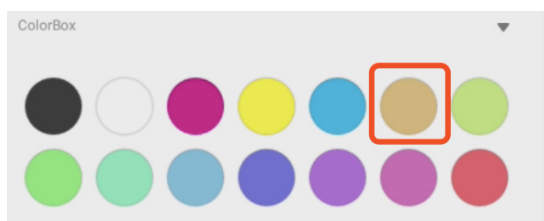
Curseur de trait du stylet





Vous pouvez utiliser la palette pour créer une couleur qui n'existe pas dans [Color Box].

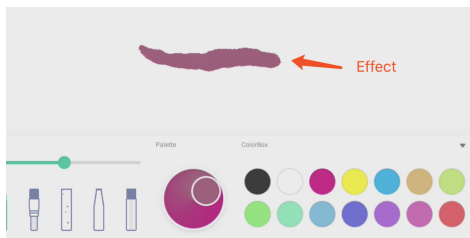
Étape 1 : cliquez sur une couleur dans [Color Box]. Exemple :



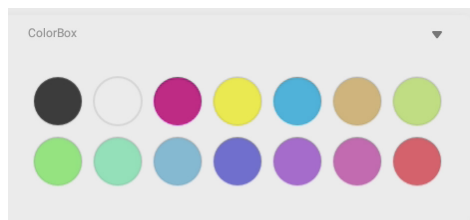
Étape 2 : faites glisser la molette sur [Palette] dans le sens horaire (exemple ci-dessous).



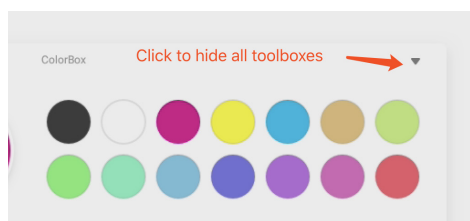
Répétez les étapes 1 et 2. Vous pouvez créer une couleur qui n'existe pas dans [Color Box]. Exemple :




Sélecteur de couleur

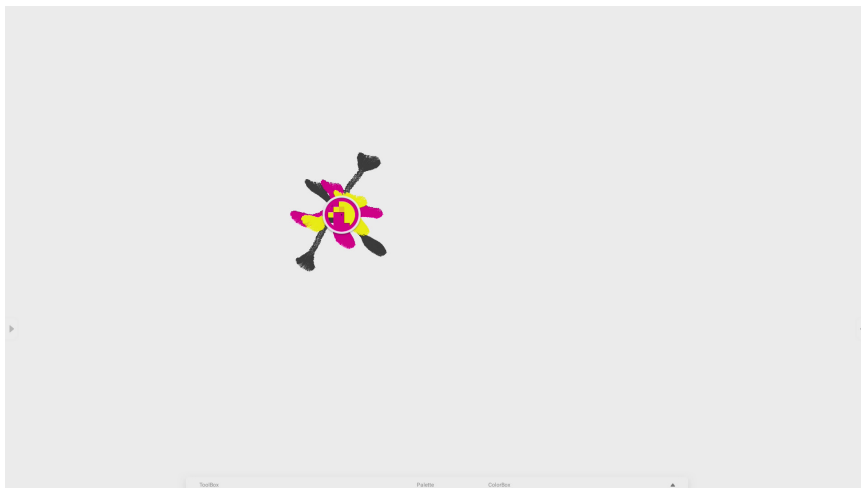


Masquer ou afficher la boîte à outils




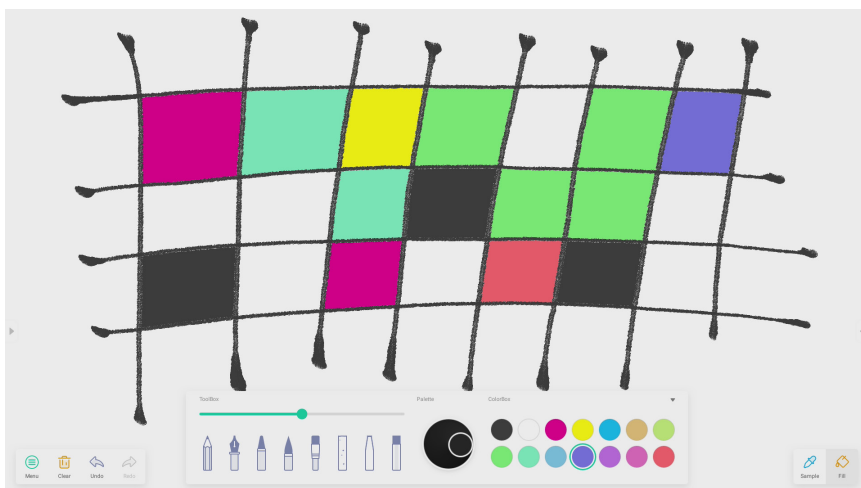
[Sample]

Cliquez sur  pour sélectionner une couleur sur la zone de dessin.




Remplir

Quand vous cliquez sur , vous basculez du mode stylet au mode remplissage. Dans ce mode, vous pouvez sélectionner une couleur dans [Color Box], puis remplir une zone délimitée. Exemple :



RECHERCHE

Cliquez sur  pour faire apparaître la navigation de fichiers comme indiqué à la fig. 4-1. Elle permet de parcourir les fichiers enregistrés dans le système, tels que les documents, les écrits du tableau blanc, les vidéos, les images et le son. En outre, il peut identifier automatiquement un périphérique USB externe, parcourir les fichiers par catégorie, rechercher des fichiers, etc.

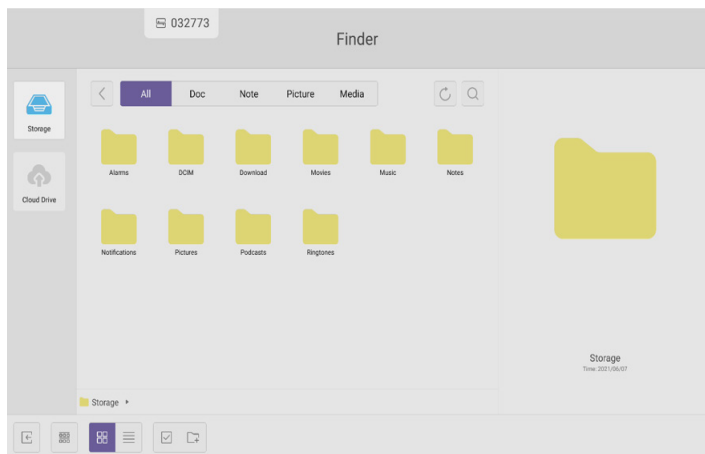



Fig. 4-1 Navigation de fichiers



Navigation par catégorie

Les utilisateurs peuvent parcourir les ressources stockées dans le système par catégorie, notamment les documents, les écrits du tableau blanc (pages enregistrées par le tableau blanc et la capture d'écran rapide), les vidéos, les images et le son.

- [All] (Tout) : lors de l'accès au module de stockage interne, toutes les ressources sont affichées par défaut.
- [Doc] (Document) : cliquez sur Doc pour parcourir les documents PPT, Word, Excel et PDF.
- [Note] : cliquez sur Note pour parcourir les fichiers et la capture d'écran rapide enregistrée par le tableau blanc.
- [Picture] (Image) : cliquez sur Image pour parcourir les images stockées. Les formats tels que .jpg, .jpeg, .png, .bmp et .gif sont pris en charge.
- [Media] (Support) : cliquez sur Support pour parcourir les vidéos stockées. Les formats tels que .avi, .mp4, .vob, .mkv, .mov, .mpeg sont pris en charge.
- Recherche : dans la zone de saisie située dans le coin supérieur droit de l'interface, entrez le nom de la ressource que vous souhaitez rechercher, puis cliquez sur  pour rechercher les ressources. Par exemple, en entrant « mot », vous pouvez trouver des ressources dont le nom est « mot ».

Opération de ressource

Les utilisateurs peuvent modifier les ressources stockées dans le système. Ils peuvent notamment effectuer les opérations suivantes : créer, sélectionner, sélectionner tout, annuler la sélection, copier, coller, couper, supprimer, renommer, etc.

- Sélection : cliquez sur le bouton  pour passer à  et une boîte de sélection apparaît dans le coin supérieur droit des ressources. Ensuite, sélectionnez les ressources le cas échéant.

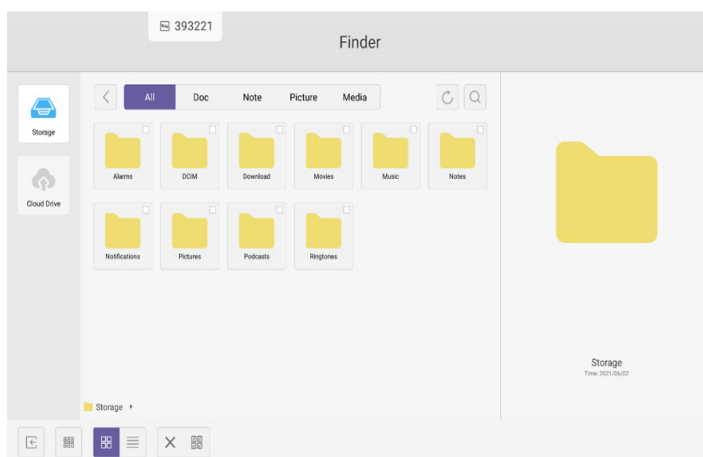


Fig. 4-2-1 Interface de sélection

- Sélectionner tout : en cliquant sur le bouton , vous pouvez sélectionner toutes les ressources du répertoire actuel.

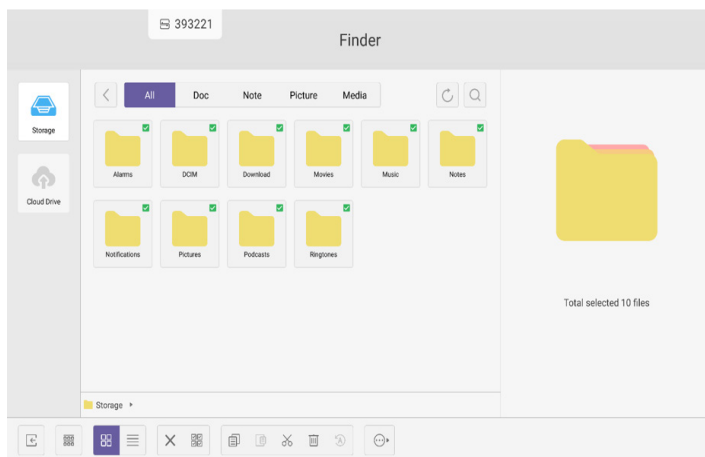




Fig. 4-2-2 Interface de l'option Sélectionner tout

- Annulation de la sélection : cliquez sur  pour annuler toutes les ressources actuellement sélectionnées.
- Créer : cliquez sur  pour créer de nouveaux dossiers dans le répertoire actuel.

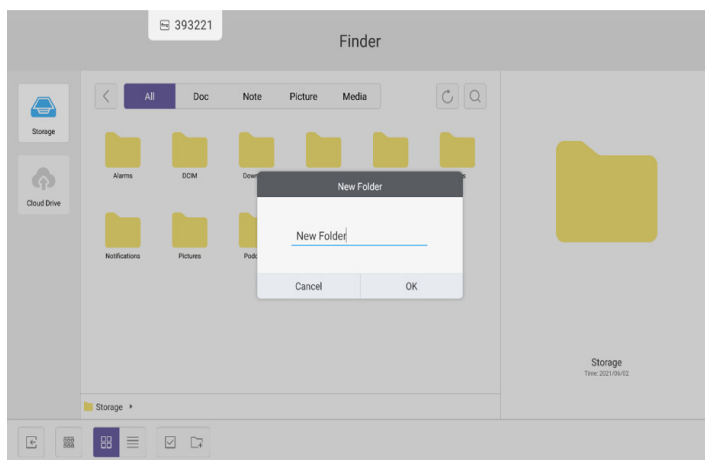









Fig. 4-2-3 Nouveau dossier

- Copier : lorsque la ressource est sélectionnée, le bouton permettant de copier apparaît. Cliquez sur  pour copier la ressource actuellement sélectionnée.
- Couper : lorsque la ressource est sélectionnée, le bouton permettant de couper apparaît. Cliquez sur  pour couper la ressource actuellement sélectionnée.
- Supprimer : cliquez sur  pour supprimer la ressource sélectionnée.
- Coller : lorsqu'une ressource est copiée ou coupée, le bouton  est disponible. Les utilisateurs peuvent coller la ressource copiée/coupée à l'emplacement spécifié, le cas échéant. Vous pouvez exécuter l'opération de collage uniquement lorsque le dossier par défaut affiche « tous » les emplacements de ressources.
- Renommer : cliquez sur  pour renommer la ressource sélectionnée.
- Plus : cliquez sur  pour faire apparaître le bouton « envoyer à ». Vous pouvez envoyer le fichier sélectionné au dossier cible.
- Cliquez sur une ressource pour faire apparaître le menu d'opération de ressource au bas de la fenêtre. Vous pouvez effectuer des opérations telles que supprimer, copier, couper, coller et renommer la ressource actuelle.

Menu de classement

Cliquez sur le bouton de classement  pour faire apparaître le menu comme indiqué à la fig. 4-3-1. Vous pouvez classer les ressources par nom, type, taille et heure. Par défaut, les ressources sont classées par nom.

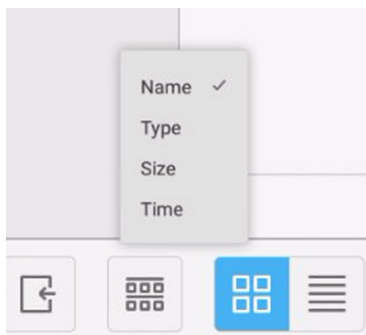



Fig. 4-3-1 Menu de classement

- [Name] (Nom) : lorsque [Name] (Nom) est sélectionné, les ressources affichées sont classées en fonction du nom de la ressource.
- [Type] : lorsque [Type] est sélectionné, les ressources affichées sont classées en fonction du type de ressource.
- [Size] (Taille) : lorsque [Size] (Taille) est sélectionné, les ressources affichées sont classées en fonction de leur taille.
- [Time] (Heure) : Lorsque [Time] (Heure) est sélectionné, les ressources affichées sont classées en fonction de l'heure de la ressource.

Mosaïque : cliquez sur  pour afficher les ressources sous forme d'icône. Par défaut, les ressources sont affichées sous forme d'icône, comme illustré à la fig. 4-3-2.

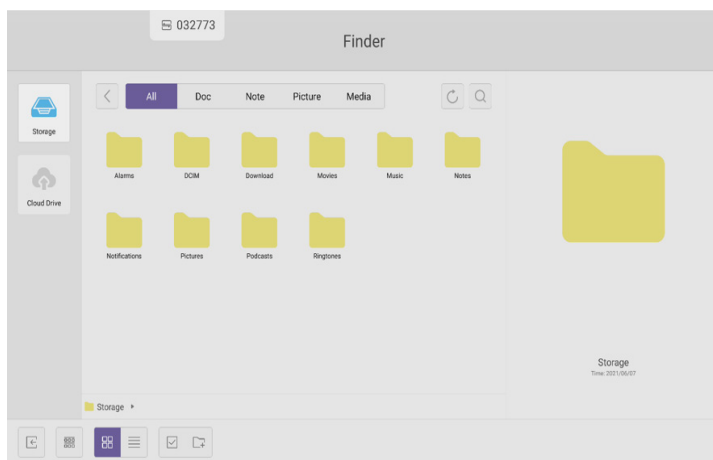


Fig. 4-3-2 Affichage Mosaïque

Liste : cliquez sur  pour afficher les ressources sous forme d'informations détaillées, comme illustré à la fig. 4-3-3.

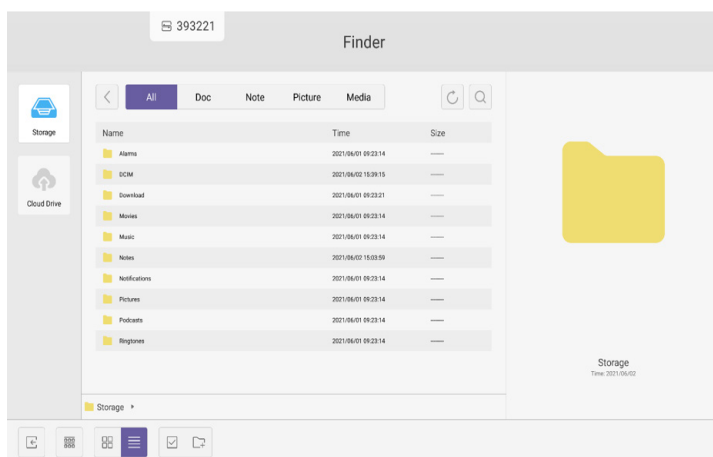



Fig. 4-3-3 Affichage Liste


Cloud Drive

En cliquant sur , vous pouvez enregistrer des ressources dans le cloud (Google Drive, One Drive), effectuer des copies entre le stockage interne et les périphériques USB et synchroniser les ressources avec le compte cloud de votre PC.

Quitter

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

PARAMÈTRES

Cliquez sur le bouton  pour ouvrir les paramètres, comme illustré à la fig. 6-1. Vous pouvez appuyer sur l'écran pour cliquer et sélectionner les options de réglage, notamment [Wireless & networks] (Wi-Fi et réseaux), [Device] (Appareil) et [Personal] (Personnel).

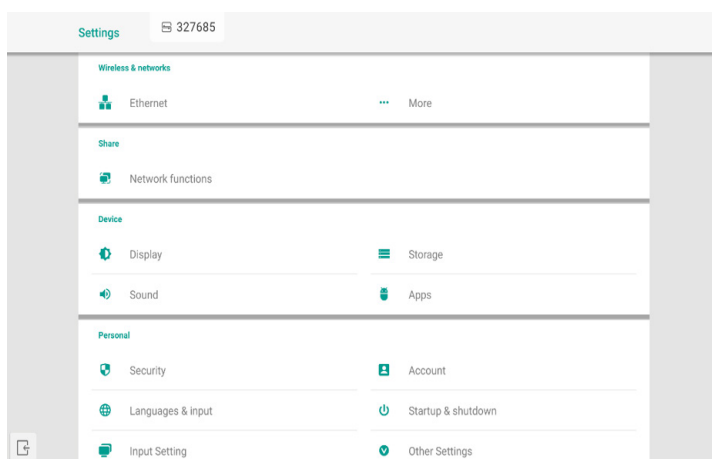


Fig. 6-1 Menu de réglage

[Wireless & networks] (Wi-Fi et réseaux)

Vous pouvez décider d'activer le réseau et le Bluetooth, ainsi que 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] (Partage)

Il peut être configuré de manière à utiliser la fonctionnalité Crestron.

[Device] (Appareil)

Affichage : réglage du papier peint et décalage des pixels.

[Personal] (Personnel)


Les fonctionnalités prises en charge peuvent varier d'un modèle à l'autre.

- Sécurité : tous les certificats CA fiables, la définition du verrouillage USB, la définition du mode de sécurité, la modification du mot de passe de sécurité
 - Une fois qu'un mot de passe de sécurité est défini, vous devez le saisir pour accéder aux éléments sécurisés. (Valeur par défaut : 000000)
- Langue et entrée : Définition de la langue et de la méthode d'entrée
- Définition de l'entrée : définition des étiquettes pour chaque entrée externe
- Compte : ajouter des comptes d'utilisateurs (e-mails) et configurer la synchronisation des données
- Paramètres ACTIVÉ/DÉSACTIVÉ : régler sur ACTIVÉ, entrer le paramétrage du mode veille, régler sur arrêt automatique, régler sur arrêt automatique en l'absence de signal, paramètres DPM, paramètres Wake-on-LAN, paramètres d'affichage des notifications, paramètres de la minuterie de veille
- Autre paramètre : paramètres de la barre d'outils latérale et de la barre flottante, paramètres du canal de connexion du système, paramètres d'écriture, paramètres de sélection du code de contrôle (protocole LG)


[System] (Système)

Définition de la date et de l'heure, et des informations sur les périphériques.


CHROMIUM

Lorsque le réseau est normalement connecté, cliquez sur le bouton  et entrez le site Web pour accéder à la page Web.

E-MAIL

Une fois la connexion au réseau établie, cliquez sur  pour configurer un e-mail.

LG ConnectedCare (modèle TR3BF/G)

Une fois la connexion au réseau établie, 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].

Un service de diagnostic et de prévision des pannes est accessible en installant la solution [LG ConnectedCare DMS] (diagnostic des pannes).

Procédure d'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 de compte correspondant.

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

Si un numéro de compte est enregistré, le nom du compte correspondant apparaît, et vous pouvez ensuite procéder à l'installation de la solution [LG ConnectedCare DMS].

Si le numéro de compte n'est pas enregistré, le nom du compte apparaît comme Inconnu, auquel cas vous ne pouvez pas poursuivre l'installation.

[On] / [Off]

Activez/désactivez 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].

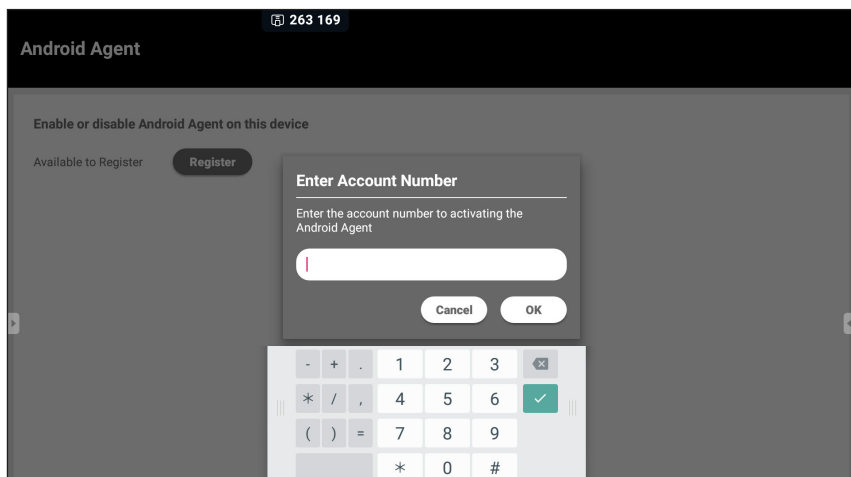
[Server Status]

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

Contenus	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 le statut d'attente d'une réponse du serveur.
[Rejected]	Indique quand le serveur rejette l'intégration.

[Reset]

Réinitialise les informations [LG ConnectedCare DMS] qui ont été configurées.



! 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 fournies via les futures mises à jour de l'application.

! REMARQUE

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

[KEEPER] (Keeper)

- Cliquez sur  pour faire apparaître l'interface [Keeper] (Keeper) comme indiqué à la fig. 8-1. Vous pouvez optimiser la mémoire, vider la corbeille et vérifier le matériel sur la tablette PC intelligente.

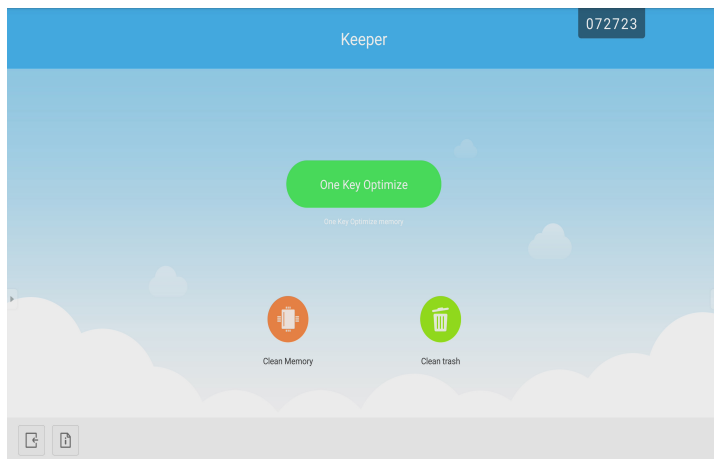
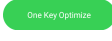



Fig. 8-1 [Keeper] (Keeper)

- [One Key Optimize] (Optimiser par une touche) : cliquez sur  pour optimiser la mémoire, vider la corbeille du disque et vérifier le problème de matériel à l'aide d'une seule touche.
- [Memory Clean] (Nettoyer la mémoire) : cliquez sur  pour optimiser la mémoire.

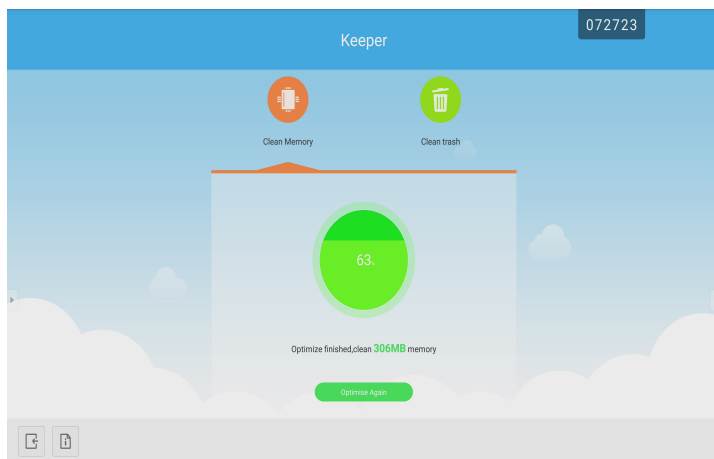


Fig. 8-2 [Memory Clean] (Nettoyer la mémoire)

- [Garbage Clean] (Vider la corbeille) : cliquez sur  pour vider la corbeille du disque.

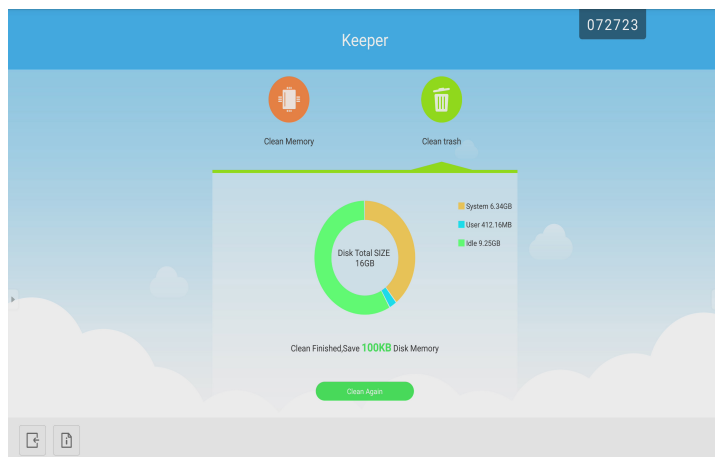





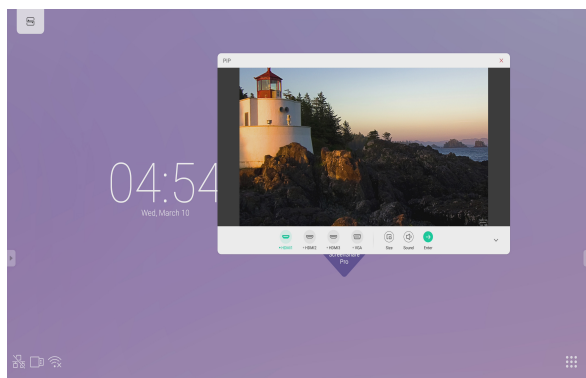
Fig. 8-2 Vider la corbeille

- Information sur la version : cliquez sur  pour afficher les informations de version du système de la machine.
- Quitter : cliquez sur  pour quitter [Keeper] (Keeper) et revenir à l'interface principale.


[PIP]

Les fonctionnalités prises en charge peuvent varier d'un modèle à l'autre.

- Cliquez sur le bouton  pour lancer l'application PIP. Vous pouvez notamment définir l'entrée externe et la taille de l'écran secondaire.
- Remarque: La qualité d'image de l'écran secondaire peut se détériorer, en fonction de la résolution du signal d'entrée externe.



MENU TACTILE

Cliquez sur le bouton  ou faites glisser votre doigt vers le haut depuis le bas de l'écran pour accéder au menu tactile.

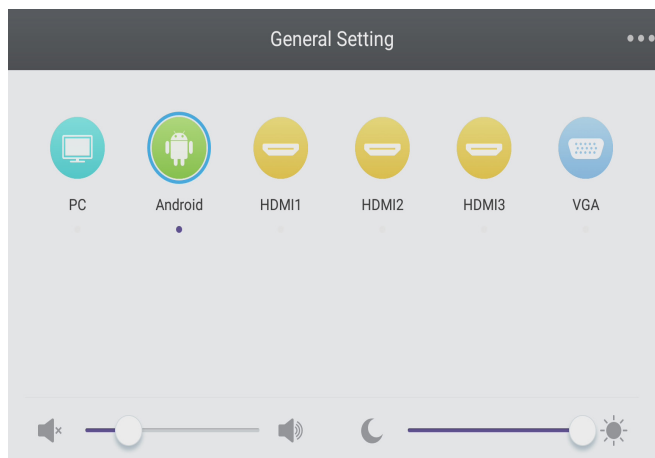


Fig. 9-1 [General Setting] (Cadre général)

- PC: sélectionnez l'entrée PC.
- Android : sélectionnez l'entrée Android.
- HDMI : sélectionnez l'entrée HDMI.
- VGA : sélectionnez l'entrée VGA.

* La commutation de l'entrée du signal prendra quelques secondes.

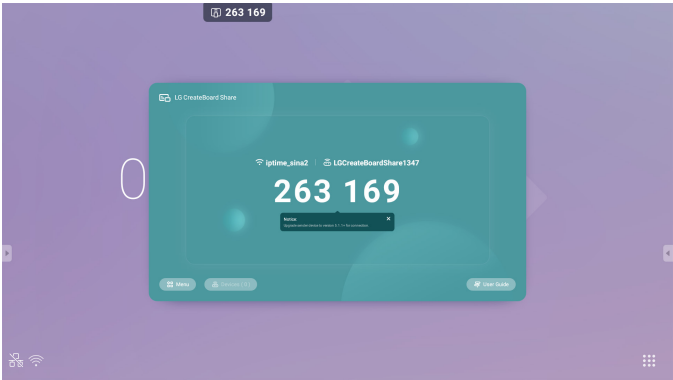
IDB

Les fonctionnalités prises en charge peuvent varier d'un modèle à l'autre.

Vous pouvez utiliser l'écriture manuscrite ou d'autres fonctionnalités à l'aide d'IDB en cliquant sur .

[LG CreateBoard Share]

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



Contenus	Description
Diffusion à l'écran	<p>Si vous commencez une diffusion, l'appareil devient l'appareil maître qui partage l'écran.</p> <p>Si vous rejoignez une diffusion, l'appareil devient l'appareil esclave et l'écran de l'appareil maître est partagé.</p>
Prise en charge de la mise en miroir sur plusieurs appareils	L'activation de cette option permet de connecter et de mettre en miroir jusqu'à 6 appareils.
Plan d'expérience de l'utilisateur du produit	Recueille des informations générales afin d'améliorer les produits et services.
Commentaires sur les journaux	En cas d'erreur, cette option permet de recueillir les journaux à des fins de dépannage.
Autoriser cet appareil à être découvert	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir de l'appareil émetteur.
Mode d'autorisation	Lorsque ce mode est activé, tous les appareils doivent obtenir l'autorisation de diffuser.
Prise en charge de Chromecast	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles Chromecast.
Prise en charge de l'appareil Airplay	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles Airplay.
Prise en charge de l'appareil Miracast	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles Miracast.
Partager l'écran via le site Web	Partagez l'écran en accédant au lien URL. Aucun(e) application/programme séparé(e) n'est nécessaire.
Nom de l'appareil	Modifiez le nom d'appareil du serveur afin que tous les clients puissent l'identifier.
Se lancer automatiquement au démarrage	Autorisez l'exécution automatique de l'application serveur au démarrage de l'appareil.

Contenus	Description
Fréquence de rafraîchissement du code	Définissez la fréquence de modification du code de connexion afin d'empêcher les utilisateurs de s'en souvenir.
Taille de la fenêtre flottante	Définissez la taille de la fenêtre flottante en haut sur Normal (code de connexion avec une icône), Petit (icône uniquement) ou Réduire (désactivée).

[Bytello share / Cast]

L'outil est conçu pour une présentation et une collaboration sans fil fluides pendant les cours.

Contenus	Description
Copie d'écran	Si vous commencez à partager l'écran, votre appareil devient l'appareil maître avec lequel partager l'écran. Si vous rejoignez le partage d'écran, votre appareil devient un appareil esclave, partageant l'écran de l'appareil maître.
Autoriser cet appareil à être découvert	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir de l'appareil émetteur.
Mode d'autorisation	Lorsque ce mode est activé, tous les appareils doivent obtenir l'autorisation de diffuser.
Prise en charge de Chromecast	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles Chromecast.
Prise en charge de l'appareil Airplay	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles Airplay.
Prise en charge de l'appareil Miracast	Lorsque cette option est activée, les utilisateurs peuvent effectuer des recherches sur le serveur à partir d'appareils compatibles Miracast.
Partager l'écran via le site Web	Partagez l'écran en accédant au lien URL. Aucun(e) application/programme séparé(e) n'est nécessaire.
Nom de l'appareil	Modifiez le nom d'appareil du serveur afin que tous les clients puissent l'identifier.
Se lancer automatiquement au démarrage	Autorisez l'exécution automatique de l'application serveur au démarrage de l'appareil.
Fréquence de rafraîchissement du code	Définissez la fréquence de modification du code de connexion afin d'empêcher les utilisateurs de s'en souvenir.
Taille de la fenêtre flottante	Définissez la taille de la fenêtre flottante en haut sur Normal (code de connexion avec une icône), Petit (icône uniquement) ou Réduire (désactivée).

[ScreenShare Pro]

Présentation du logiciel

Screen Share Pro est un logiciel Wi-Fi permettant à plusieurs appareils d'interagir simultanément avec IFP (abréviation de « interactive flat panel », écran plat interactif en français).

- 1 Une fois connectés au Wi-Fi, les utilisateurs peuvent transmettre des fichiers (y compris du contenu audio, vidéo et des photos) des appareils à l'IFP à des fins de démonstration.
- 2 Les utilisateurs peuvent dupliquer l'IFP sur leurs appareils mobiles et le contrôler via des appareils mobiles.
- 3 Avec Screen Share Pro, l'IFP peut à son tour contrôler les systèmes Windows et Mac.
- 4 Les utilisateurs peuvent projeter un écran sur l'IFP via la caméra des appareils.

Installations

Environnement d'exploitation

- Serveur (aussi appelé « destinataire »)
 - Android 5.0 ou version ultérieure conçue par le fournisseur de manuels
- 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 peut fonctionner sur Chrome OS)

Installation du serveur

Pour activer l'installation d'applications tierces sur Android, choisissez le portefeuille de serveurs Android et double-cliquez pour installer l'application.

Téléchargement et installation du client

- Une fois le logiciel installé, cliquez sur l'icône  sur le bureau. Entrez dans l'interface principale.

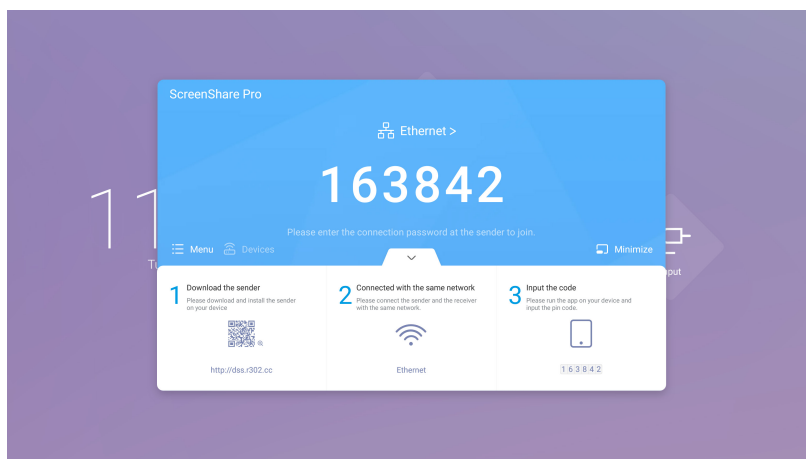


Image 2-3-1 Interface principale du serveur

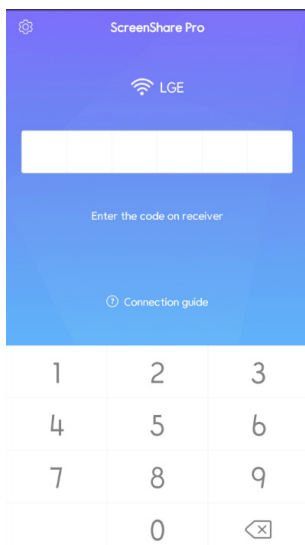
Installez le logiciel dans les clients Android, iOS, Windows et MacOS comme suit :

- Scannez le code QR avec les appareils mobiles ou entrez l'adresse dans le navigateur Web de votre PC pour télécharger l'APK (kit d'application). Il reconnaît automatiquement différents types de périphériques et fournit ainsi le bon APK.
- Dans le cas d'un client iOS (iPhone OS), scannez le code QR pour accéder à la boutique d'applications, où vous pourrez télécharger l'application.



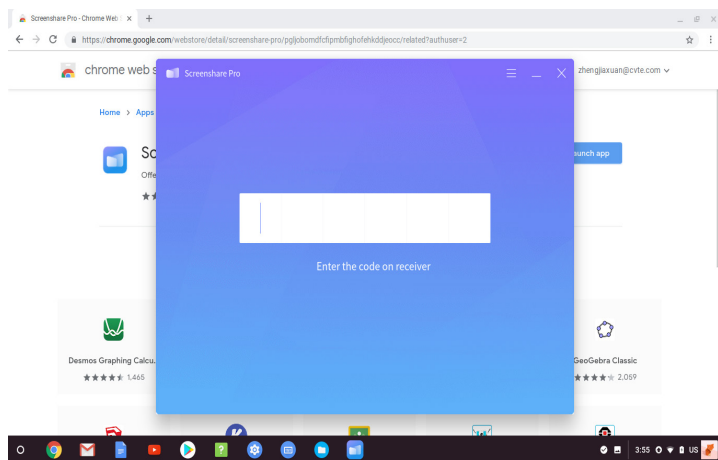
Image 2-3-2 Téléchargement client

- Installez l'application sur vos appareils mobiles. Accédez à l'interface.



Picture 2-3-3 Installation terminée

- Entrez le code sur le récepteur et commencez le partage d'écran.



Présentation du serveur

Après avoir installé l'application serveur, suivez le guide de l'utilisateur pour connecter les périphériques à l'IFP.



Image 3-1-1 Interface du serveur

- 1 Téléchargez l'application client en scannant le code QR ou
- 2 Entrez l'adresse dans le navigateur Web.
- 3 Assurez-vous que les appareils client sont connectés au même réseau que celui de l'IFP.
- 4 Entrez le même code sur les appareils à connecter à l'IFP.

Mode d'autorisation

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



Image 3-1-2 [Menu]

Cliquez sur le bouton Changer de mode pour changer de mode. Activez le logiciel avant d'utiliser le mode maître.

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]

Lorsque vous choisissez le mode maître, un message s'affiche pour vous rappeler que tous les périphériques connectés sont déconnectés.

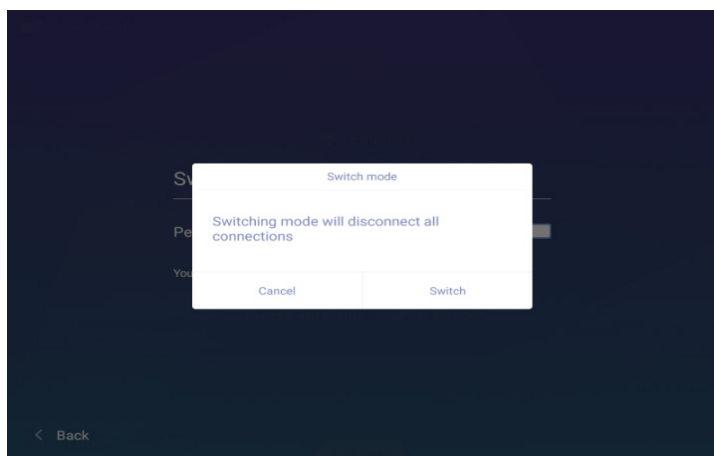


Image 3-1-4 Rappel de changement de mode

En mode maître, tous les clients doivent être pris en charge par le serveur de l'IFP avant de pouvoir partager l'écran. Il existe deux modes d'autorisation.

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

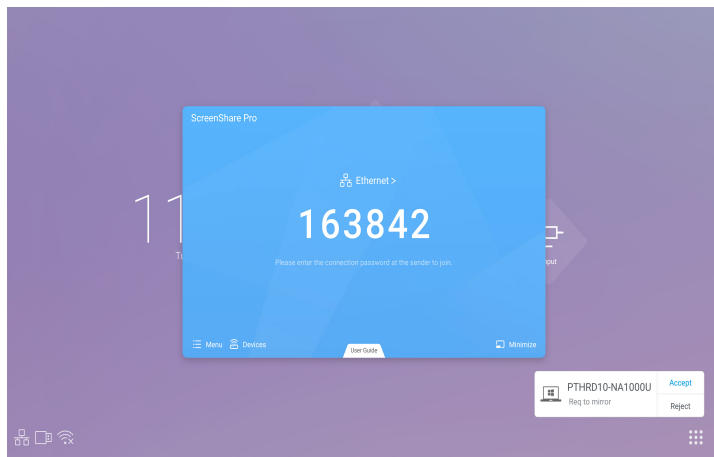


Image 3-1-6 Fenêtre contextuelle de demande

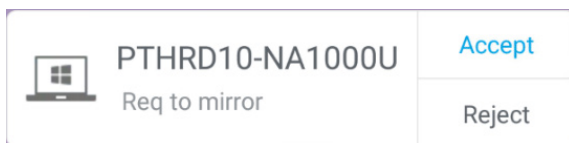


Image 3-1-7 Cliquez sur [Accept] (Accepter) ou [Reject] (Rejeter)

- 2 Cliquez sur la colonne des périphériques pour afficher les demandes. Sélectionnez ✓ pour les accepter ou ✗ pour les rejeter.

Devices




 PTHRD1...A1000U	Req to mirror	✓	✗	
---	---------------	---	---	---

Figure 3-1-8 Liste des périphériques

- 3 Une fois acceptés par le serveur, les périphériques client peuvent démarrer le partage d'écran en opérant sur les périphériques client ou en cliquant sur  sur l'IFP. Le serveur peut également mettre fin au partage d'écran à tout moment.

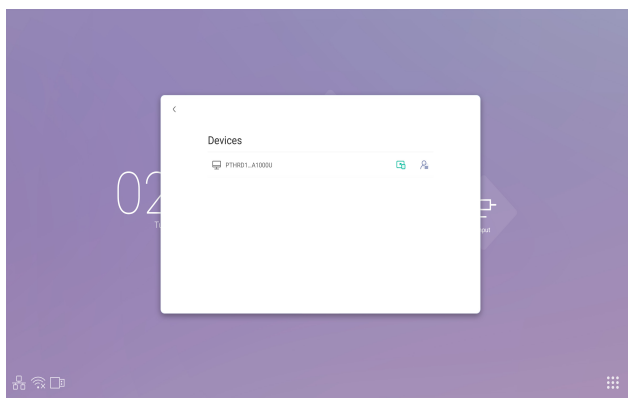


Image 3-1-9 État des périphériques

Partage d'écran du serveur

Tous les appareils connectés seraient répertoriés dans la colonne. Cliquez sur OK pour autoriser les périphériques à approuver les demandes d'autrui.

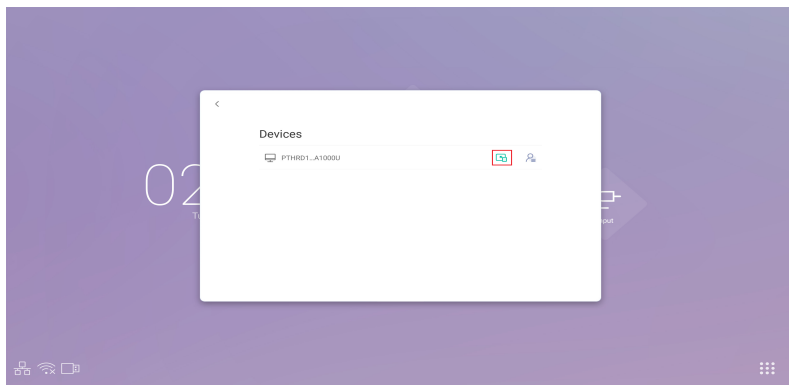


Image 3-2-1 Autoriser les périphériques

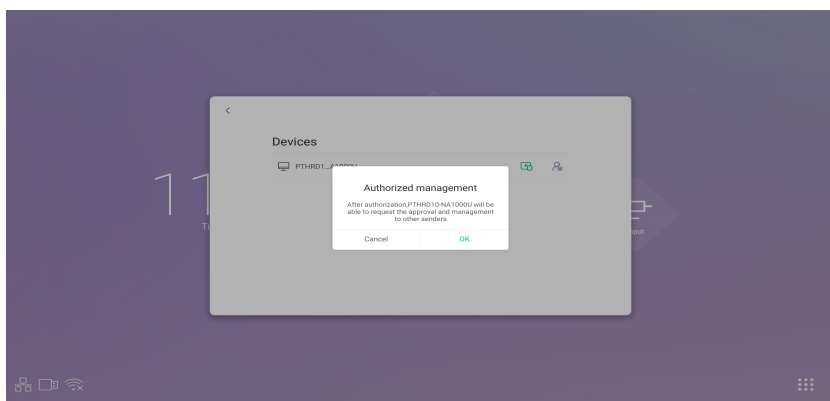


Image 3-2-2 Rappel d'autorisation de périphériques

Activation du serveur

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

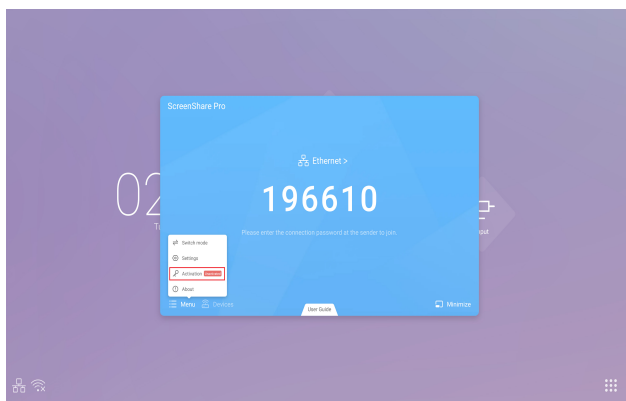


Image 3-3-1 [Activation]

- 2 Accédez à l'interface d'activation, entrez le code, puis cliquez sur [Activation].

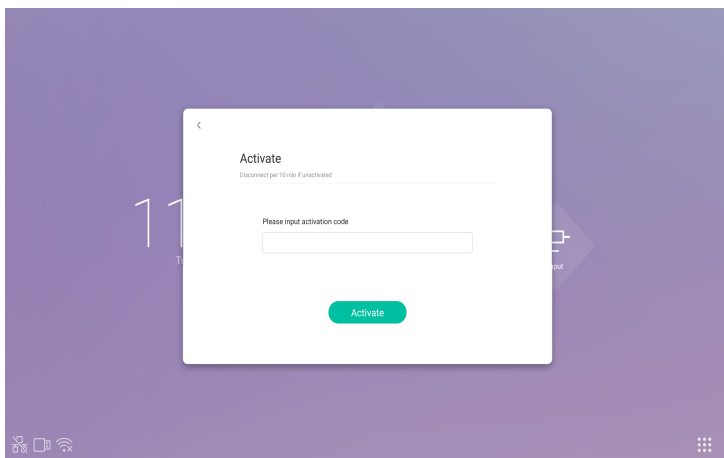


Image 3-3-2 Code d'entrée

Écran partagé

Quatre appareils peuvent effectuer un partage d'écran en simultané.

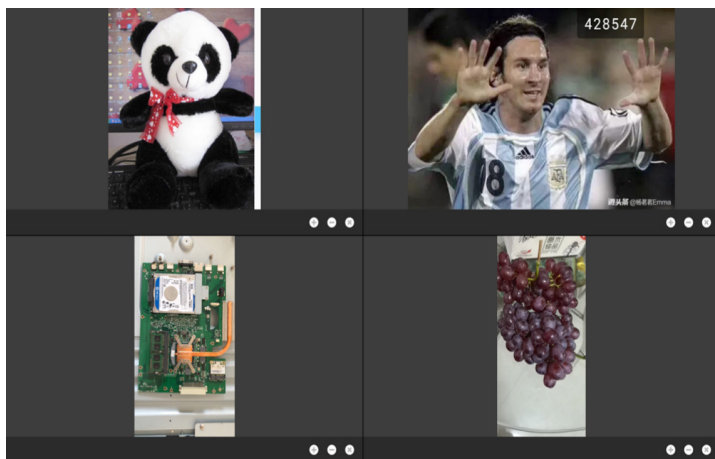


Image 3-4-1 Écran partagé

Cliquez sur +/- pour faire un zoom avant/arrière ; cliquez sur X pour quitter le partage d'écran.

Démonstration de fichiers

Prend en charge les diapositives PowerPoint, Keynote, etc.

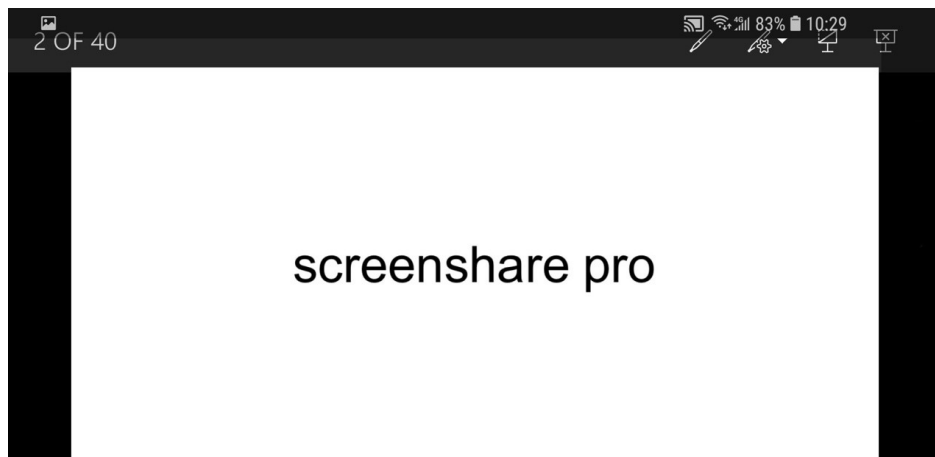


Image 3-5-2 Lecture, annotations et mode plein écran

- Faites glisser votre doigt de gauche à droite pour lire la dernière page, de droite à gauche pour accéder à la page suivante.
- Les utilisateurs peuvent créer des annotations, lire des diapositives et quitter le mode plein écran sur leurs appareils.

Présentation du client


Les clients incluent des appareils mobiles (Android et iOS), PC et Mac.

Fonctionnement des appareils mobiles

- Les appareils mobiles incluent les appareils Android et iOS. Les fonctions de l'application sont similaires dans les deux cas, avec une petite différence pour l'interface utilisateur.
- Ces fonctions incluent le téléchargement multimédia (audio et vidéo), le téléchargement de photos, l'appareil photo, la télécommande et le bureau. Les instructions suivantes s'appliquent aux appareils mobiles iOS.

* Conseils : le logiciel ne prend en charge que l'écran vertical.

Démarrage

Cliquez sur  pour accéder à l'interface suivante.

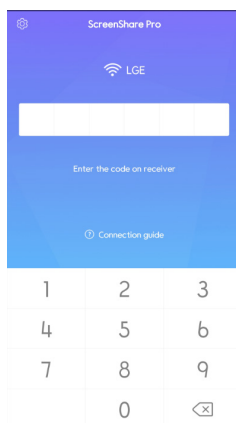


Image 4-1-1-1 Interface de connexion

Entrez le code sur l'IFP pour connecter les périphériques et accédez à l'interface suivante.

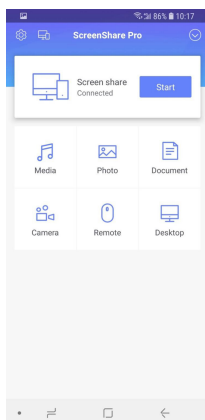


Image 4-1-1-2 Interface principale

Une fois que le périphérique a été autorisé par le serveur, une nouvelle colonne apparaît dans l'interface client. Le périphérique autorisé peut y consulter les demandes provenant d'autres périphériques et accepter ou rejeter ces demandes.

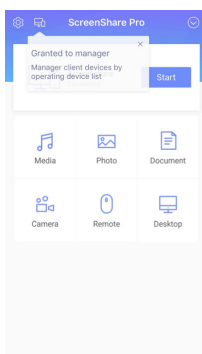


Image 4-1-1-3 Interface après autorisation

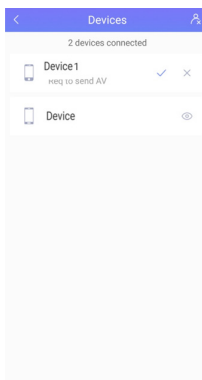


Image 4-1-1-4 Cliquez pour accepter/refuser

Screen Share

Cliquez sur le bouton [Start] (Démarrer) pour lancer la copie d'écran.

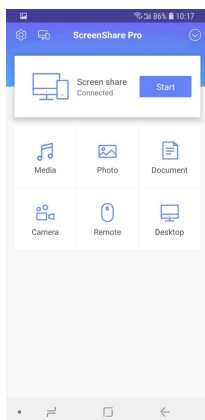


Image 4-1-2-1 Interface de partage d'écran d'appareil mobile

Téléchargement audio/vidéo

Cliquez sur  pour télécharger du contenu audio/vidéo.

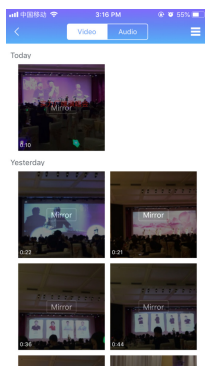




Image 4-1-3-1 Téléchargement de contenu audio/vidéo

- 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 vidéo par défaut à l'interface audio.
- Cliquez sur  pour passer de l'affichage des images d'aperçu par défaut à l'affichage détaillé.

Téléchargement de photos




Cliquez sur  pour télécharger des photos.



Image 4-1-4-1 Interface de téléchargement de photos

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

Téléchargement de fichiers



Téléchargement de fichiers : Cliquez sur  pour passer en mode de téléchargement de fichiers.



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

- Cliquez sur  pour démarrer la mise en miroir de fichiers sur l'IFP.
- Télécommande. Une fois acceptés par le serveur, les périphériques client entrent en mode distant automatiquement comme suit. Pour obtenir les instructions pour cela, consultez 4-1-7 Distant.

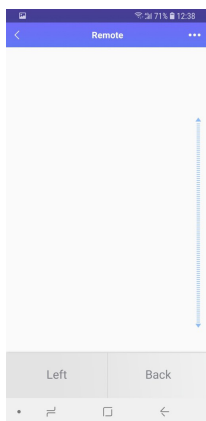


Image 4-1-5-2 Mode distant

Caméra

Cliquez sur  pour passer en mode caméra, puis cliquez sur  pour projeter un écran sur l'IFP via la caméra de vos appareils.



Image 4-1-6-1 Interface de la caméra

Distant

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

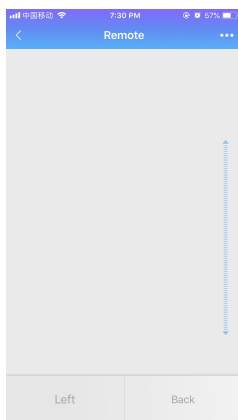



Image 4-1-7-1 Interface du mode tactile Distant

- [Switch mode] : le mode Distant inclut le mode du pavé tactile et le mode de mouvement. Cliquez sur , sélectionnez [Switch mode], faites glisser votre doigt pour choisir le mode souhaité.

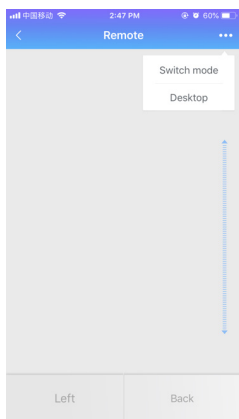


Image 4-1-7-2 [Switch mode]

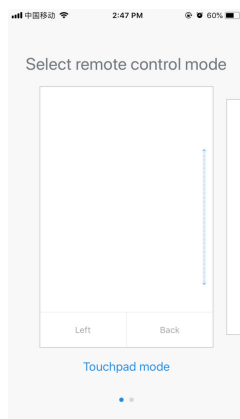


Image 4-1-7-3 Faites glisser pour choisir

- Mode du pavé tactile : comme le montre l'image 4-1-7-1, les utilisateurs peuvent contrôler à distance l'IFP en cliquant sur le pavé tactile. Deux boutons sont disponibles.

Cliquez sur [Left] (Gauche) pour simuler le bouton gauche de la souris. Cliquez sur [Back] (Retour) pour simuler le bouton droit de la souris. Faites glisser votre doigt sur le pavé tactile et la flèche de la souris sur l'IFP se déplace simultanément.

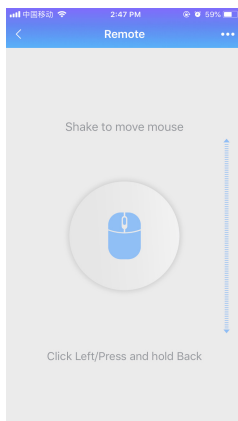




Image 4-1-7-4 Mode de mouvement

- Mode de mouvement : comme indiqué dans l'image 4-1-7-4, inclinez vos appareils pour déplacer la souris. Cliquez sur  pour choisir.
- Retour au bureau : cliquez sur **Desktop** pour quitter le mode distant et revenir au bureau.

Bureau

Cliquez sur  pour passer en mode de synchronisation du bureau. Dans ce mode, les utilisateurs peuvent afficher l'écran de l'IFP et le contrôler à distance via des appareils mobiles.

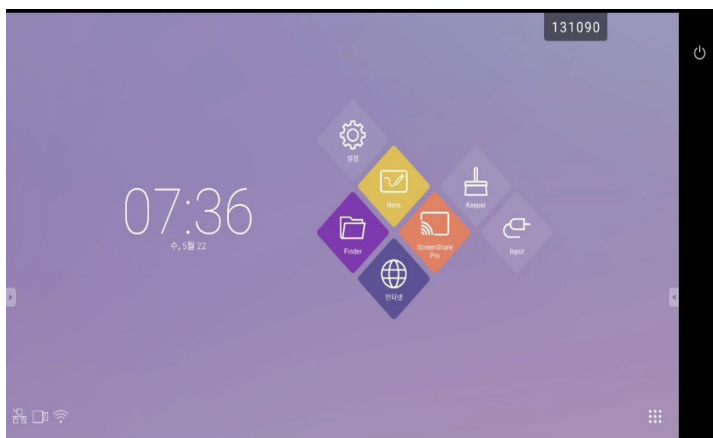


Image 4-1-8-1 Mode de synchronisation du bureau

Voici les gestes du pavé tactile pris en charge :

- un clic pour simuler le bouton gauche de la souris ; appuyez longuement pour simuler le bouton droit de la souris ;
- faites glisser un doigt sur le pavé tactile pour déplacer les icônes/fenêtres ;
- placez deux doigts sur le pavé tactile et pincez-les pour effectuer un zoom arrière ou étirez-les pour effectuer un zoom avant.
- les utilisateurs peuvent écrire sur les appareils mobiles et envoyer du contenu à l'IFP.

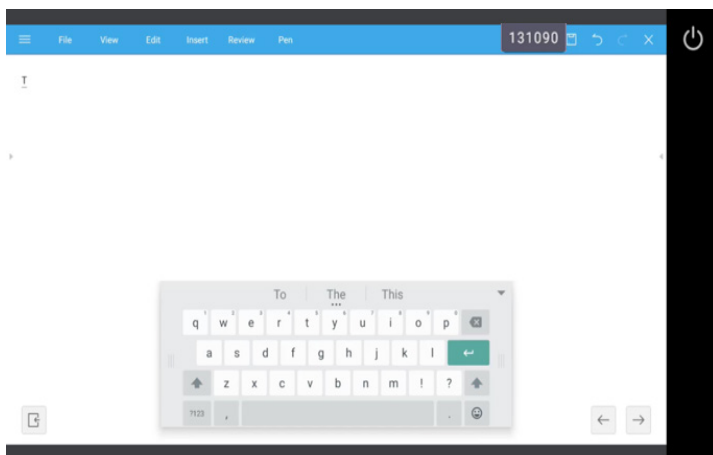

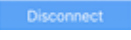


Image 4-1-8-2 Synchronisation du bureau

Déconnexion

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

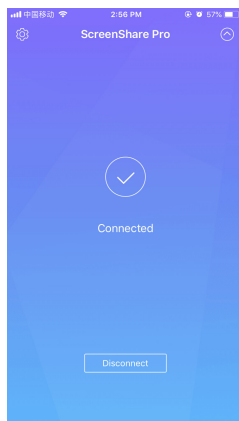


Image 4-1-9-1 Déconnexion

Fonctionnement du périphérique PC

Windows, Chrome OS et MacOS ont une interface et des opérations similaires. Les points suivants concernent les appareils Mac.

- 1 Démarrez le logiciel sur le périphérique client PC et accédez à l'interface principale.

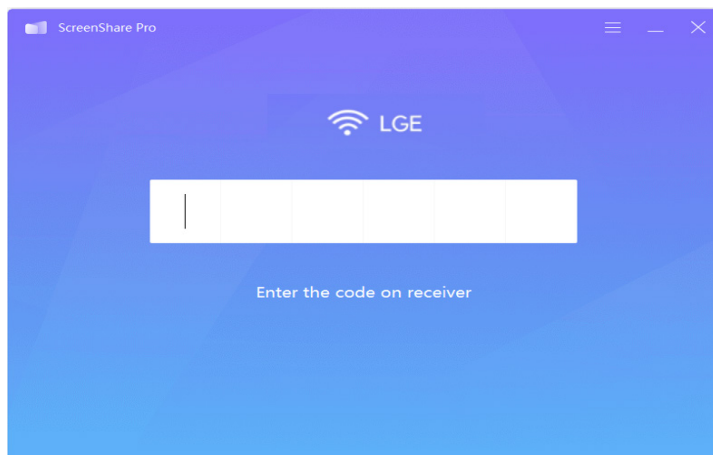


Image 4-2-1 Interface de périphérique client PC

- 2 Entrez le code pour vous connecter à l'IFP. Comme le montre l'image 4-2-2, le périphérique PC est prêt pour la mise en miroir.

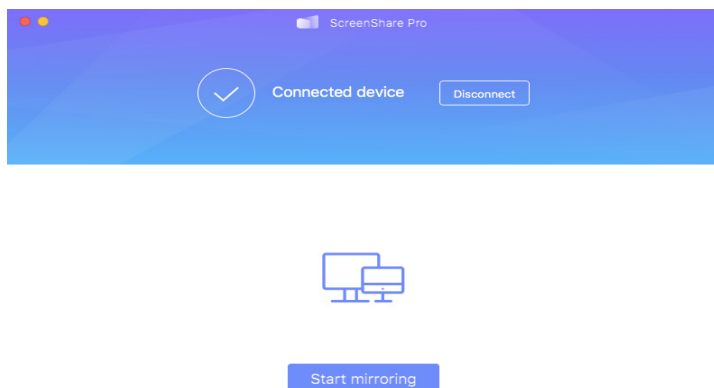


Image 4-2-2 PC Client prêt pour la mise en miroir

- 3 Cliquez sur **Start mirroring** pour entrer en mode miroir. Faites des ajustements si nécessaire.

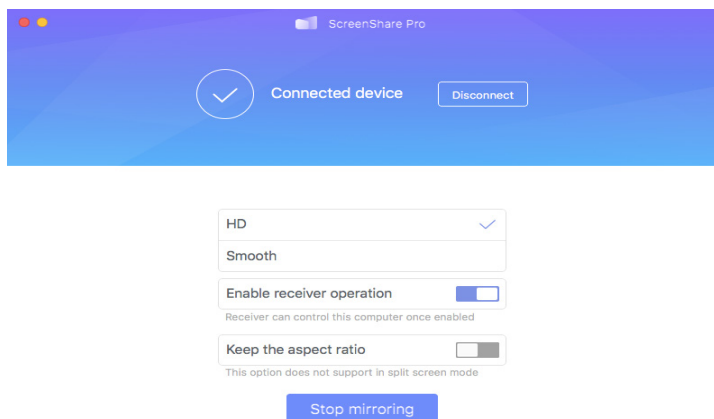


Image 4-2-3 Mise en miroir réussie des périphériques du client PC

- Arrêt de la mise en miroir : cliquez sur **Stop mirroring** pour ne pas mettre les périphériques clients en miroir avec l'IFP.
- Déconnexion : cliquez sur **Disconnect** pour déconnecter les périphériques clients du serveur et revenir à l'interface principale.
- Ajustement de la résolution : cliquez sur **HD** pour basculer entre différentes résolutions de mise en miroir.
- Opération du récepteur : cliquez sur **Enable receiver operation** pour permettre aux périphériques du serveur de contrôler le client à distance.
- Conservation du format de l'image : une fois activé, un seul périphérique client peut mettre en miroir avec l'IFP en plein écran.

Code de connexion avancé

Outre les six chiffres, il existe également un mode de code de connexion « chiffres + lettres ». Localisez-le dans les paramètres. Cliquez pour passer en mode de code avancé.

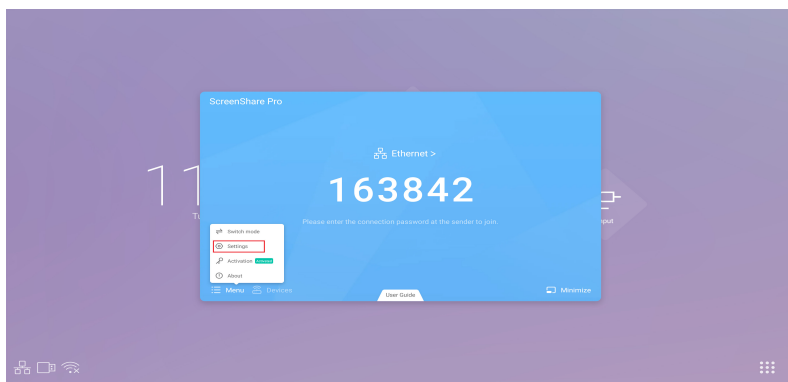


Image 5-1-1 Paramètres du menu

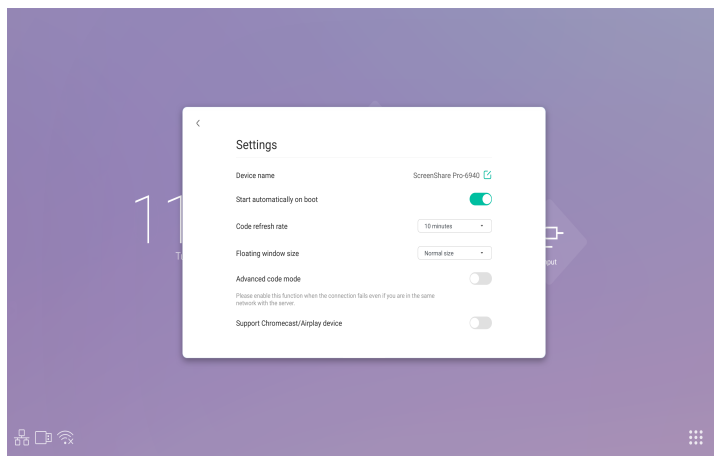


Image 5-1-2 Mode de code avancé

- Prise en charge de l'appareil Chromecast/Airplay/Miracast
 - Ouvrez ce commutateur dans les paramètres, vous pouvez utiliser n'importe quel appareil prenant en charge Airplay ou Chromecast pour trouver ScreenShare pro et mettre en miroir votre écran sur l'IFP sans installer de logiciel.

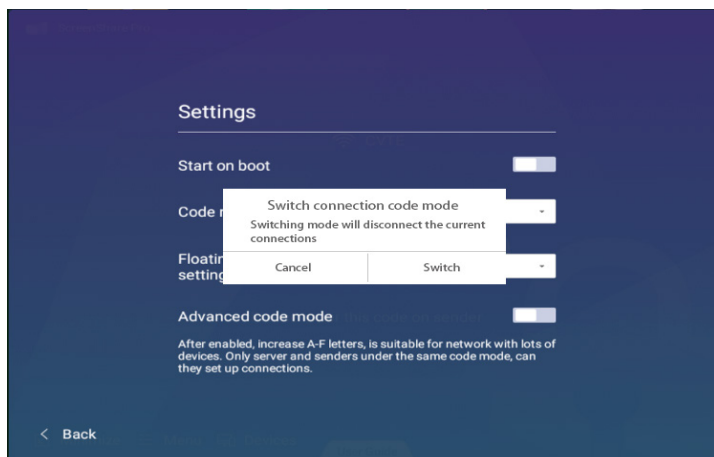


Figure 5-1-3 Rappel du passage en mode de code de connexion

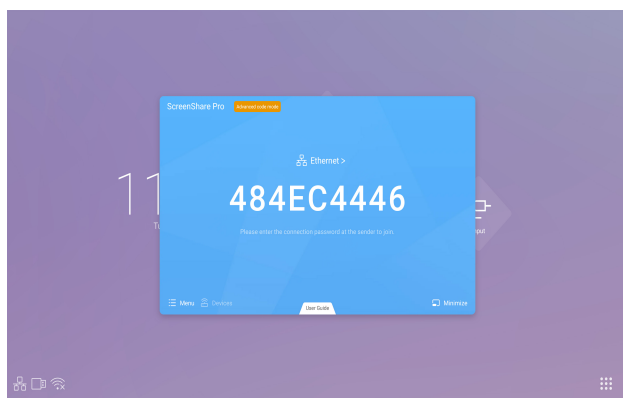
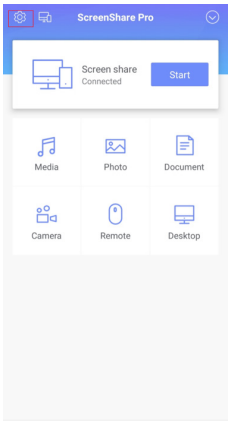


Image 5-1-4 Mode de code avancé - Serveur

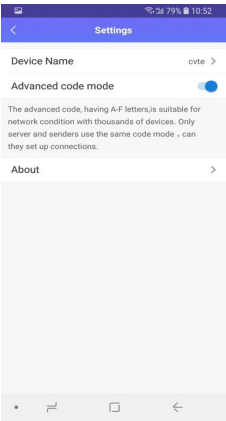
- Pour vous assurer du fonctionnement de Screen Share Pro dans différentes situations de réseau, utilisez le code de connexion avancé.

Ajustez les paramètres sur les périphériques clients, puis entrez le nouveau code après être passé en mode avancé.

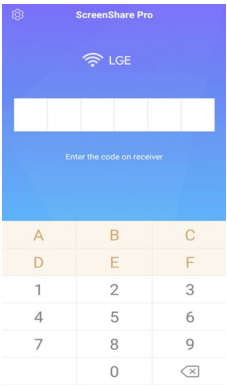
Étape 1



Étape 2

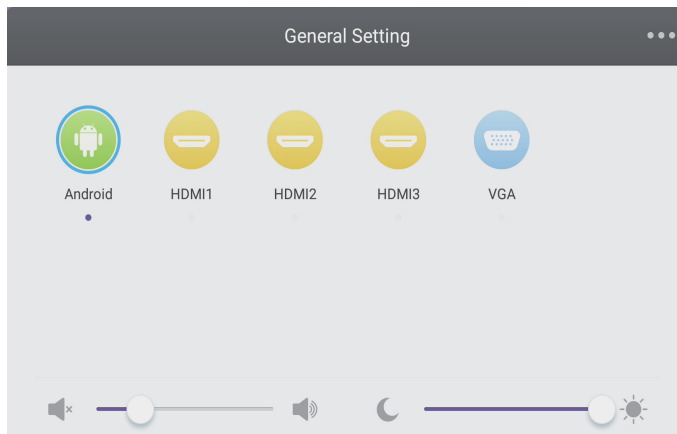


Étape 3



Menu de réglage

[General Setting] (Cadre général)











- Appuyez sur le bouton **Input** de la télécommande ou utilisez la méthode tactile A pour appeler le menu [General Setting] (Cadre général).
- Appuyez sur le bouton ▼ / ▲ / ◀ / ▶ de la télécommande pour sélectionner le canal dont vous avez besoin.
- Appuyez sur le bouton **Enter** de la télécommande ou cliquez directement avec le stylet pour confirmer le canal d'entrée sélectionné.
- Appuyez sur le bouton **Back** de la télécommande ou cliquez sur une zone vide à l'extérieur du menu avec le stylet pour quitter le menu.
- Remarque: Le canal PC ne s'affiche que lorsque l'équipement est connecté à l'ordinateur intégré.

Menu de réglage détaillé

Appuyez sur **Menu** sur la télécommande ou cliquez sur l'icône du menu [General Setting] (Cadre général) avec le stylet pour afficher le menu de réglage détaillé. Le menu de réglage détaillé comprend les menus [Audio], [Screen] (Écran), [Display] (Affichage) et [Adjust] (Ajuster).






[Audio]

- Appuyez sur le bouton  de la télécommande pour sélectionner le menu de réglage [Audio].
- Appuyez sur le bouton  /  /  /  de la télécommande ou cliquez directement avec le stylet pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur **Enter** sur la télécommande pour passer en mode de réglage, puis appuyez sur le bouton  /  ou cliquez directement avec le stylet pour régler chaque option. Appuyez sur **Enter/Back** pour quitter le réglage.
- Appuyez sur  sur la télécommande ou cliquez directement avec le stylet pour activer ou désactiver le mode muet.
- Appuyez sur **Back** sur la télécommande ou cliquez sur une zone vide à l'extérieur du menu avec le stylet pour quitter le menu.








[Screen] (Écran)

Les fonctionnalités disponibles peuvent varier selon les modèles.

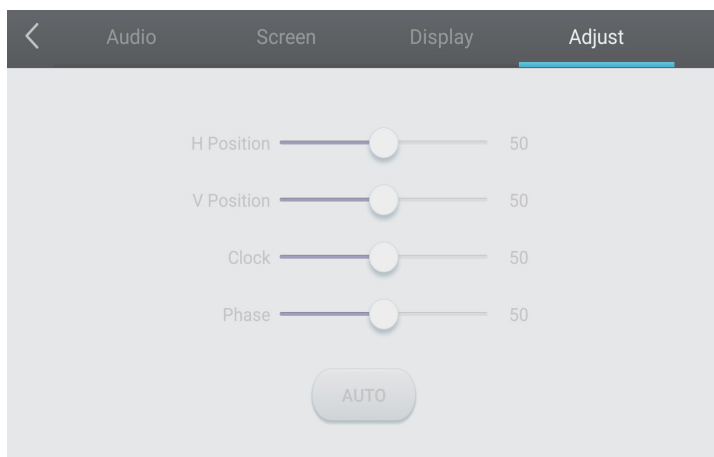









- Appuyez sur le bouton  de la télécommande pour sélectionner le menu de réglage [Screen] (Écran).
- Appuyez sur  /  /  /  sur la télécommande ou cliquez directement avec le stylet pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur **Enter** sur la télécommande ou cliquez directement avec le stylet pour activer le mode sélectionné.
- Appuyez sur **Back** sur la télécommande ou cliquez sur une zone vide à l'extérieur du menu avec le stylet pour quitter le menu.

[Display] (Affichage)

- Appuyez sur le bouton  de la télécommande pour sélectionner le menu de réglage [Display] (Affichage).
- Appuyez sur le bouton  /  /  /  de la télécommande ou cliquez directement avec le stylet pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur **Enter** sur la télécommande pour passer en mode de réglage, puis appuyez sur le bouton  /  ou cliquez directement avec le stylet pour régler chaque option. Appuyez sur **Enter/Back** pour quitter le réglage.
- Appuyez sur **Back** sur la télécommande ou cliquez sur une zone vide à l'extérieur du menu avec le stylet pour quitter le menu.
- L'élément d'affichage est désactivé pour l'entrée Android.

[Adjust] (Ajuster)



- Appuyez sur le bouton  de la télécommande pour sélectionner le menu de réglage [Adjust] (Ajuster).
- Appuyez sur le bouton  /  /  /  de la télécommande ou cliquez directement avec le stylet pour sélectionner l'option.
- Appuyez sur **Enter** sur la télécommande pour passer en mode de réglage, puis appuyez sur le bouton  /  ou cliquez directement avec le stylet pour régler chaque option. Appuyez sur **Enter/Back** pour quitter le réglage. Vous pouvez également cliquer sur l'icône [Auto] (Automatique) pour effectuer un réglage automatique.
- Appuyez sur **Back** sur la télécommande ou cliquez sur une zone vide à l'extérieur du menu avec le stylet pour quitter le menu.

SPÉCIFICATIONS DES SUPPORTS

Film

Extensions de fichier	Codecs		Rapport de transmission maximal
	Vidéo	Audio	
.3g2	H.263	AAC, AMR_NB	Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 5 Mbit/s
.3gp .avi	H.264		Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 30 ips, 160 Mbit/s
	H.263		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 5 Mbit/s
	MPEG-4		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 50 Mbit/s
	H.263	MPEG1/2 Layer3, AAC,LPCM	Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 5 Mbit/s
	H.264		Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 30 ips, 160 Mbit/s
	Mpeg-1		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 80 Mbit/s
	Mpeg-2		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 80 Mbit/s
	MPEG-4		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 50 Mbit/s
	MJPEG		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1080 30 ips, 150 Mbit/s
.flv	H.263	MPEG1/2 Layer3, AAC	Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 5 Mbit/s
	VP6		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 40 Mbit/s
	H.264		Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 30 ips, 160 Mbit/s
.f4v	H.264	AAC	Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 30 ips, 160 Mbit/s
.mkv	H.264	AAC, MPEG1/2 Layer3	Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 30 ips, 160 Mbit/s
	H.265		Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 60 ips, 160 Mbit/s
	VC-1		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 45 Mbit/s
.mov	H.264	AAC, PCM	Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 30 ips, 160 Mbit/s
	H.265		Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 60 ips, 160 Mbit/s
	MPEG-4		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 50 Mbit/s
	MJPEG		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1080 30 ips, 150 Mbit/s
.mp4	H.264	AAC	Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 30 ips, 160 Mbit/s
	H.265		Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 60 ips, 160 Mbit/s
	MPEG-4		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 50 Mbit/s
.VOB	MPEG-2	MPEG1/2 Layer3, PCM	Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 80 Mbit/s
.mpg/.mpeg	H.264	MPEG1/2 Layer3, AAC	Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 30 ips, 160 Mbit/s
	MPEG-1		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 80 Mbit/s
	MPEG-2		Spéc. : Résolution max. : 1 920 x 1088 30 ips, 80 Mbit/s

Extensions de fichier	Codecs		
	Vidéo	Audio	Rapport de transmission maximal
.ts	H.264	AAC, MPEG1/2 Layer3	Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 30 ips, 160 Mbit/s
	H.265		Spéc. : Résolution max. : 3840 x 2160 60 ips, 160 Mbit/s
	MPEG-2		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 80 Mbit/s
	MPEG-4		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 50 Mbit/s
	VC-1 (AP)		Spéc. : Résolution max. : 1920 x 1088 30 ips, 45 Mbit/s
Les clients sont censés obtenir les licences concernées par les spécifications susmentionnées.			

Photo

Fichier	Format	Gamme prise en charge	
.bmp	BMP	Résolution max. : 8000 x 8000 Résolution min. : 4 x 4	Spéc. : Résolution max. : 8000 x 8000 , prévisualisation normale, impossible de lire en plein écran
.gif	GIF	Résolution max. : 8000 x 8000 Résolution min. : 4 x 4	Résolution max. : 8000 x 8000 , prévisualisation normale, impossible de lire en plein écran
.jpeg/jpg	JPEG	Résolution max. : 8000 x 8000 Résolution min. : 4 x 4	Prise en charge progressive de 4000 x 4000 ; prise en charge de base de 8000 x 8000
.png	PNG	Résolution max. : 8000 x 8000 Résolution min. : 4 x 4	

CONTRÔLE DE PLUSIEURS PRODUITS

Liste de référence de la commande

		COMMANDE	DONNÉES (Hexadécimales)
		1	
01	Alimentation	k	000 – 003
02	Aigus	x	000 – 100
03	Graves	k	000 – 100
04	Balance	j	000 – 100
05	Contraste	d	000 – 100
06	Luminosité	k	000 – 100
07	Netteté	k	000 – 100
08	Mode du son	k	000 – 004
09	Volume	k	000 – 100
10	Muet	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 Image	f	000 – 003
15	Nuance	j	000 – 100
16	Rétroéclairage	k	000 – 100
17	T° couleur	d	000 – 002
18	Télécommande	k	Voir « Télécommande »
19	IR	k	000 – 001

Protocole de transmission / réception

Transmission

(Démarrer)(Définir l'ID)(Type)(Commande)(Données)(Cr)

- * (Démarrer) : cette commande permet de démarrer le contrôle RS-232C. Elle commence par 0 x 3A.
- * (Définir l'ID) : cette commande permet de sélectionner l'ensemble à contrôler. L'identifiant de l'ensemble est défini sur 01 (30 31).
- * (Type) : cette commande consiste à définir la fonction ou à en vérifier le statut. (paramètres : 0 x 53/vérification : 0 x 47)
- * (Commande) : cette commande permet de contrôler l'ensemble.
- * (Données) : permet de transmettre les données de commande.

Acknowledgement

Définir le succès (Succès)
réponse : 34 30 31 2B 0D

Définir l'échec (Échec)
réponse : 34 30 31 2D 0D

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

01. Marche (Commande : 30)

Permet de contrôler le statut de mise sous/hors tension du moniteur.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(30)(Data)(0D)

Données 000 (30 30 30) : Rétroéclairage éteint

001 (30 30 31) : Rétroéclairage allumé

002 (30 30 32) : Mise hors tension

003 (30 30 33) : Marche

02. Aigus (Commande : 31)

Permet d'ajuster les aigus du son.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(31)(Data)(0D)

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

03. Graves (Commande : 32)

Permet d'ajuster les graves du son.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(32)(Data)(0D)

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

04. Balance (Commande : 33)

Permet d'ajuster la balance sonore.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(33)(Data)(0D)

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

05. Contraste (Commande : 34)

Permet d'ajuster le contraste à l'écran.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(34)(Data)(0D)

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

06. Luminosité (Commande : 35)

Permet d'ajuster la luminosité générale de l'écran.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(35)(Data)(0D)

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

07. Netteté (Commande : 36)

Permet d'ajuster la netteté de l'écran.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(36)(Data)(0D)

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

08. Mode du son (Commande : 37)

Permet de sélectionner le mode du son.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(37)(Data)(0D)

Données 000 (30 30 30) : Film

001 (30 30 31) : Standard

002 (30 30 32) : Personnalisé

003 (30 30 33) : Salle de classe

004 (30 30 34) : Réunion

09. Volume (Commande : 38)

Permet d'ajuster le volume.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(38)(Data)(0D)

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

10. Muet (Commande : 39)

Permet de couper/remettre le son.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(39)(Data)(0D)

Données 000 (30 30 30) : Désactivé

001 (30 30 31) : Activé

11. Source vidéo (Commande : 3A)

Permet de sélectionner une source vidéo.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3A)(Data)(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) : Slot PC

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

Permet d'ajuster le format de l'image.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3B)(Data)(0D)

Données 000 (30 30 30) : 16:9

001 (30 30 31) : 4:3

002 (30 30 32) : PTP

13. Langue (Commande : 3C)

Permet de sélectionner la langue d'installation.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3C)(Data)(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 (cantonais)

005 (30 30 35) : Portugais

006 (30 30 36) : Allemand

007 (30 30 37) : Néerlandais

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) : Finnois

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

14. Mode Image (Commande : 3D)

Permet de sélectionner un mode Image.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3D)(Data)(0D)

Données 000 (30 30 30) : standard

001 (30 30 31) : brillant

002 (30 30 32) : souple

003 (30 30 33) : client

15. Nuance (Commande : 3E)

Permet d'ajuster la nuance de l'écran.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3E)(Data)(0D)

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

16. Rétroéclairage (Commande : 3F)

Permet d'ajuster le rétro-éclairage.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(3F)(Data)(0D)

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

17. T° couleur (Commande : 40)

Permet d'ajuster le format de l'image.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(40)(Data)(0D)

Données 000 (30 30 30) : Froid

001 (30 30 31) : Standard

002 (30 30 32) : Chaud

18. Commande à distance (Commande : 41)

Envoyez un code de touche pour la télécommande IR.

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(41)(Data)(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) : Verrouillage

19. IR (Commande : 42)

Réglez la télécommande (IR).

Transmission

(3A)(30 31)(Type)(42)(Data)(0D)

Données 000 (30 30 30) : Activer

001 (30 30 31) : Désactiver

