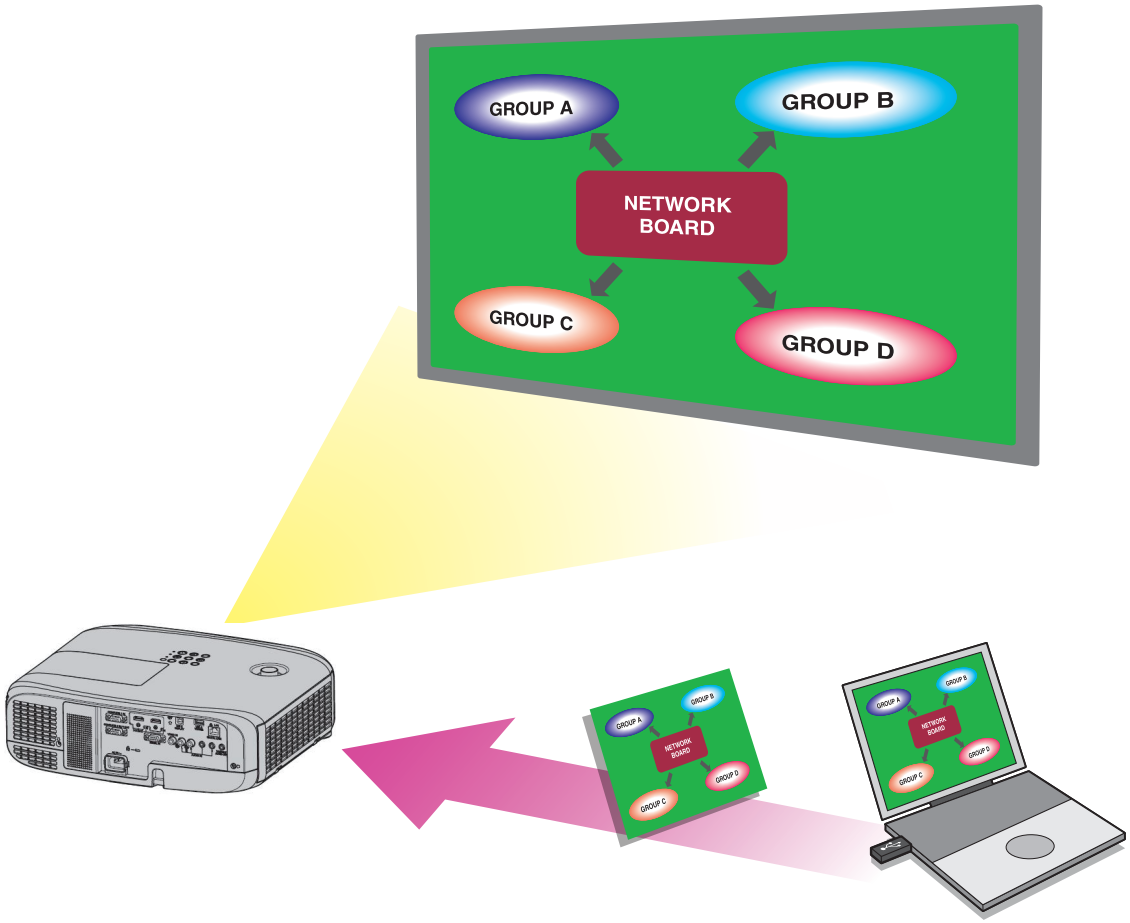
Panasonic

Manuel d’utilisation

Plug and Share

Windows



Merci d’avoir acheté ce produit Panasonic.
Avant d’utiliser ce logiciel, veuillez lire attentivement les instructions.

DPQP1173ZD/X1(F)

Sommaire

Introduction

Contrat de licence de logiciel 3

Notifications et demandes concernant l'utilisation 4

Vue d'ensemble de Plug and Share 5

Préparation

Vérification de votre ordinateur 7

Environnement nécessaire à la connexion des ordinateurs 7

Configuration système requise 8

Dispositif de mémoire USB utilisé pour l'appairage 8

Appairage du dispositif de mémoire USB 9

Si le projecteur est hors de portée 10

Utilisation du logiciel

Démarrage et fermeture du logiciel 11

Démarrage du logiciel 11

Fermeture du logiciel 11

Utilisation du lanceur 12

Lanceur 12

Paramétrage des noms d'expéditeur 13

Informations de version 13

Suppression des fichiers d'informations du point de connexion 13

Mode Live 14

Mode Modérateur 15

Connexion simple 16

Écran <Simple connection> 16

Écran <Vérification de l'ID du réseau> 16

Vérification du projecteur 17

Vérification de l'ID du réseau 17

Vérification de l'état du réseau 17

Annexes

Glossaire 18

Foire aux questions 19

Marques commerciales ..... Couverture arrière

Contrat de licence de logiciel

L'utilisation de ce logiciel est régie par les termes défini dans ce « Contrat de licence de logiciel ».
En utilisant ce logiciel, vous êtes réputé avoir accepté les conditions du « Contrat de licence de logiciel ».

● Article 1 Licence

Les utilisateurs obtiennent une licence du logiciel, mais les droits d'auteur ou les droits de propriété intellectuelle relatifs au logiciel ne sont pas transférés aux utilisateurs.

● Article 2 Utilisation par un tiers

Le Titulaire de la licence ne peut pas transférer ni permettre à un tiers d'utiliser ou de copier le Logiciel, que ce soit gratuitement ou non.

● Article 3 Restrictions concernant la copie du Logiciel

Le Titulaire de la licence peut effectuer une seule copie du Logiciel, en tout ou en partie, uniquement à des fins de copie de sauvegarde.

● Article 4 Ordinateurs

Le Titulaire de la licence peut installer et utiliser le Logiciel sur plusieurs ordinateurs appartenant ou gérés par le Titulaire de la licence.

● Article 5 Ingénierie inverse, décompilation ou désassemblage

Le Titulaire de la licence n'est pas autorisé à faire de l'ingénierie inverse, à décompiler ou à désassembler le Logiciel.
Panasonic Projector & Display Corporation n'est pas lié par la garantie pour les défauts du Logiciel causés par l'ingénierie inverse du Titulaire de la licence, la décompilation ou le désassemblage du Logiciel.
En outre, Panasonic Projector & Display Corporation ou ses distributeurs ou revendeurs ne seront pas responsables des dommages causés au Titulaire de la licence par l'ingénierie inverse du Titulaire de la licence, la décompilation ou le désassemblage du Logiciel.

● Article 6 Service après-vente

Panasonic Projector & Display Corporation s'engage à notifier au Titulaire de la licence si le problème est une erreur connue dans le programme (« bug »), ou si la manière dont le Logiciel doit être utilisé doit être modifiée.
En outre, le Logiciel peut être révisé sans préavis.

● Article 7 Indemnisation

La responsabilité de Panasonic Projector & Display Corporation concernant ce Logiciel est limitée aux conditions définies à l'article 6.
Panasonic Projector & Display Corporation, ainsi que ses distributeurs ou revendeurs, ne pourront être tenus responsables des dommages subis par le Titulaire de la licence, que ce soit directement ou via des réclamations de tiers, découlant de ou liés à l'utilisation du Logiciel par le Titulaire de la licence.
En outre, Panasonic Projector & Display Corporation ne garantit pas le bon fonctionnement du logiciel, sauf s'il est utilisé avec les Panasonic projecteurs.

● Article 8 Contrôle des exportations

Le Titulaire de la licence s'engage à ne pas exporter ni réexporter le logiciel vers un pays autre que celui où le projecteur a été acheté, sous quelque forme que ce soit, sans les licences d'exportation appropriées prévues par la réglementation du pays où le Titulaire de la licence réside ou de tout autre pays, selon les exigences liées à cette exportation ou réexportation.

Veuillez noter ce qui suit.

- Panasonic Projector & Display Corporation décline par la présente toute responsabilité pour tout dommage ou préjudice, qu'il soit direct ou indirect, résultant de l'utilisation des projecteurs ou d'un dysfonctionnement de ceux-ci.
- Panasonic Projector & Display Corporation ne peut être tenu responsable des dommages résultant de la corruption ou de la perte des données des projecteurs.
- Les illustrations et affichages à l'écran présentés peuvent différer de l'affichage réel.
- En général, des captures d'écran de Windows 10 sont utilisées pour décrire les opérations dans ce manuel.
- Les spécifications de ce logiciel sont sujettes à des modifications sans préavis.

Notifications et demandes concernant l’utilisation

● Exigence concernant la sécurité
Lors de l’utilisation de ce logiciel, des failles de sécurité du type de celles décrites ci-dessous sont envisageables.

- Fuite de vos informations confidentielles par le biais du logiciel
- Exploitation illégale du logiciel par un tiers malveillant
- Dommage ou arrêt du fonctionnement du logiciel par un tiers malveillant

Prenez les mesures nécessaires pour garantir la sécurité et la protection des projecteurs ainsi que de l’ordinateur utilisé.

- Assurez-vous que le mot de passe est difficile à deviner, dans la mesure du possible.
- Changez périodiquement le mot de passe administrateur.
- Panasonic Projector & Display Corporation et ses sociétés affiliées ne demandent jamais directement aux clients leur mot de passe.
  Ne communiquez pas votre mot de passe, même si un tiers se présentant comme Panasonic Projector & Display Corporation vous le demande directement.
- Utilisez le produit sur un réseau sécurisé par un pare-feu et d’autres paramètres.
- Définissez un mot de passe pour l’ordinateur utilisé afin de limiter les utilisateurs pouvant se connecter.

Précautions de sécurité à respecter lors de l’utilisation de produits LAN sans fil

L’avantage d’un LAN sans fil est que les informations peuvent être échangées entre un ordinateur ou un autre équipement de ce type et un point d’accès utilisant des ondes radio, pour autant que vous vous trouviez dans la portée des transmissions radio.
D’autre part, comme les ondes radio peuvent traverser les obstacles (tels que les murs) et qu’elles sont disponibles partout dans une portée donnée, des problèmes du type de ceux énumérés ci-dessous peuvent survenir si les réglages relatifs à la sécurité ne sont pas effectués.

- Un tiers malveillant peut intentionnellement intercepter et surveiller les données transmises, y compris le contenu des e-mails ainsi que des informations personnelles telles que votre identifiant, votre mot de passe et/ou vos numéros de carte bancaire.
- Un tiers malveillant peut accéder à votre réseau personnel ou d’entreprise sans autorisation et adopter les comportements suivants.
  Récupérer des informations personnelles et/ou secrètes (fuite d’informations)
  Diffuser de fausses informations en usurpant l’identité d’une personne (spoofing)
  Écraser les communications interceptées et émettre de fausses données (falsification)
  Propager un logiciel nuisible tel qu’un virus informatique et faire planter vos données et/ou votre système (plantage du système)

Étant donné que la plupart des adaptateurs LAN sans fil ou des points d’accès sont équipés de fonctions de sécurité pour résoudre ces problèmes, vous pouvez réduire la possibilité que ces problèmes surviennent lors de l’utilisation de ce produit en définissant les paramètres de sécurité appropriés pour le dispositif LAN sans fil.

Certains dispositifs LAN sans fil peuvent ne pas être configurés pour la sécurité immédiatement après l’achat. Pour réduire les risques de problèmes de sécurité, avant d’utiliser un dispositif LAN sans fil, veillez à effectuer tous les paramétrages de sécurité conformément aux instructions données dans les manuels d’utilisation fournis avec les dispositifs.
Selon les spécifications du LAN sans fil, un tiers malveillant peut être en mesure d’enfreindre les paramètres de sécurité par des moyens spéciaux.

Panasonic Projector & Display Corporation demande à ses clients de bien comprendre les risques liés à l’utilisation de ce logiciel sans paramétrage de sécurité, et leur recommande de procéder à ce paramétrage à leur propre discrétion et sous leur propre responsabilité.

Plug and Share utilise les programmes logiciels suivants.
A portion of this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Vue d’ensemble de Plug and Share

Plug and Share est une application logicielle qui vous permet d’utiliser un dispositif de mémoire USB pour projeter des images d’écran d’ordinateur via un projecteur sur un réseau LAN sans fil, par exemple, sans avoir à sélectionner le projecteur comme dans les applications précédentes.

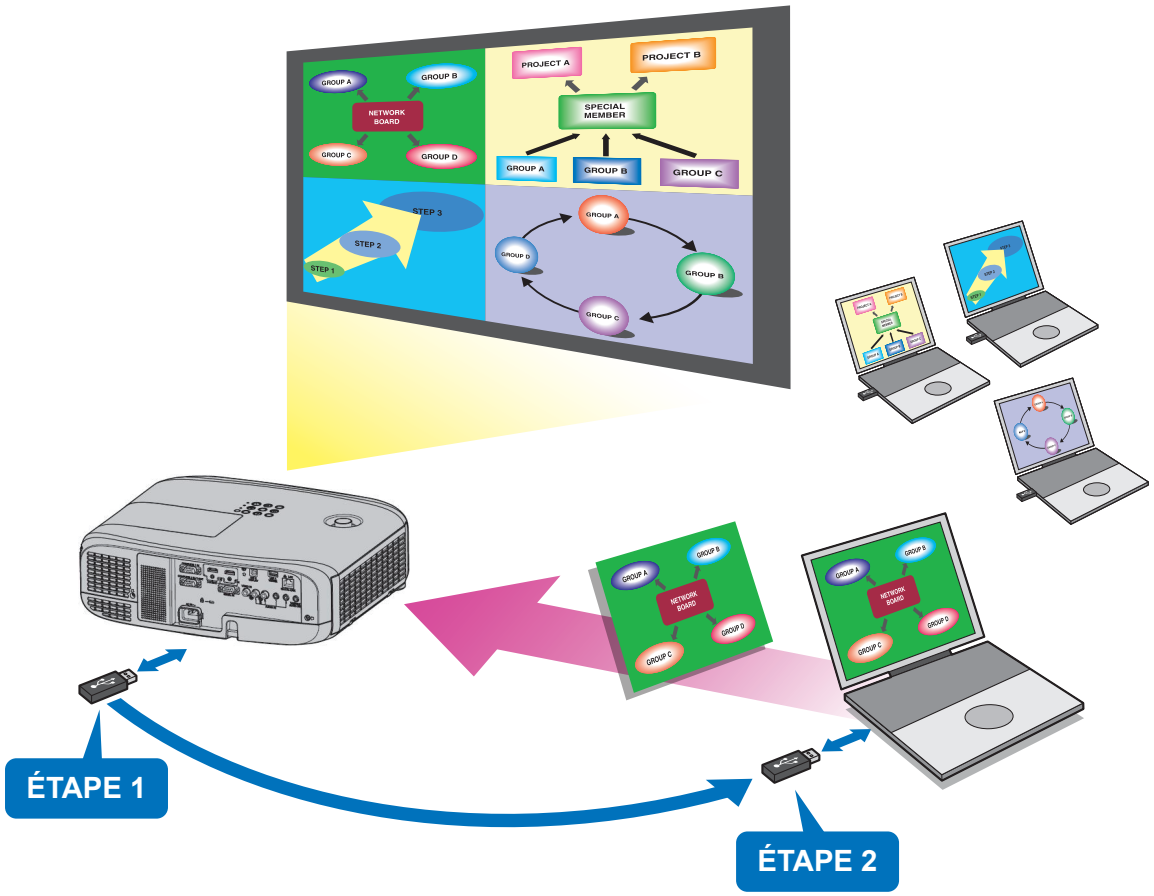
Mémo

- Le logiciel peut également être utilisé dans des situations où il serait difficile de connecter un dispositif de mémoire USB au projecteur, comme lorsque le projecteur est fixé au plafond.
  ☞ « Si le projecteur est hors de portée » (page 10)
- Lorsque la méthode de connexion LAN sans fil du projecteur est réglée sur [SIMPLE], jusqu’à 4 terminaux peuvent être connectés via un LAN sans fil en mode Live, et jusqu’à 10 terminaux peuvent être connectés en mode Modérateur.
- Le logiciel ne prend pas en charge la transmission audio. Cependant, si « Wireless Manager ME » est installé et que [Produce audio along with video during projection] est activé dans les paramètres d’option, l’audio de l’ordinateur sortira par le projecteur tant que le logiciel sera en cours d’utilisation.
- La résolution d’affichage des images projetées diffère selon le rapport d’aspect du dispositif d’affichage du projecteur utilisé.
  – Lorsque le format est de 4:3 : les images de 1 024 × 768 points sont affichées avec le nombre de points d’affichage du projecteur.
  – Lorsque le format n’est pas de 4:3 : les images de 1 280 × 800 points sont affichées avec le nombre de points d’affichage du projecteur.

Vous pouvez projeter l’écran de l’ordinateur avec les deux étapes suivantes.

ÉTAPE 1 : Insérez un dispositif de mémoire USB dans le projecteur et appairez-le avec le projecteur.
☞ « Appairage du dispositif de mémoire USB » (page 9)

ÉTAPE 2 : Insérez le dispositif de mémoire USB appairé dans l’ordinateur et démarrez le logiciel.
☞ « Démarrage du logiciel » (page 11)



- Le logiciel dispose des caractéristiques suivantes.
  - En connectant et en appairant le dispositif de mémoire USB avec un projecteur, le logiciel élimine la sélection de projecteur qui était nécessaire dans les applications précédentes.
  - Il suffit de connecter le dispositif USB appairé à l’ordinateur et de démarrer le logiciel pour préparer la projection.
  - Copier les fichiers du dispositif USB appairé vers d’autres dispositifs USB vous permet de vous connecter au projecteur depuis plusieurs ordinateurs en même temps.

Vue d’ensemble de Plug and Share (suite)

- Les deux modes suivants sont disponibles pour le logiciel.
  - Mode Live
    Permet d’afficher jusqu’à quatre écrans d’ordinateur simultanément sur l’écran de projection à partir d’un seul projecteur.
    Les écrans d’ordinateur affichés sur l’écran de projection peuvent être basculés via les opérations du lanceur.
    ☞ « Mode Live » (page 14)
  - Mode Modérateur
    Permet d’afficher un seul écran d’ordinateur parmi jusqu’à 16 écrans affichés simultanément en plein écran via la télécommande ou les boutons du projecteur.
    ☞ « Mode Modérateur » (page 15)

Vérification de votre ordinateur

■ Environnement nécessaire à la connexion des ordinateurs

- Tout d'abord, vérifiez si votre ordinateur dispose ou non d'une fonction LAN sans fil intégrée.
- Avant de connecter le projecteur à l'ordinateur, assurez-vous de vérifier les paramètres suivants.

Vérification 1 **Paramètres de LAN sans fil**

- Votre adaptateur LAN sans fil est-il correctement reconnu ?
- L'adaptateur LAN sans fil est-il activé ?
- Installez au préalable le pilote de l'adaptateur LAN sans fil.
  Pour plus de détails sur l'installation du pilote, reportez-vous aux instructions fournies avec l'adaptateur LAN sans fil.

Vérification 2 **Paramètres de l'utilisateur connecté**

- Pouvez-vous vous connecter avec les privilèges d'administrateur ?

Vérification 3 **Paramètres de l'ordinateur**

- Lorsque des logiciels de sécurité (pare-feu) et des utilitaires pour adaptateur LAN sans fil sont installés, ils peuvent empêcher la connexion du projecteur.
- Le pare-feu bloquant les programmes non sollicités a-t-il été désactivé ou arrêté ?
  ☞ « Foire aux questions » (Page 19)

Le fonctionnement n'est pas garanti pour tous les adaptateurs LAN sans fil et les adaptateurs LAN sans fil intégrés.

■ Configuration système requise

Pour utiliser ce logiciel, l'ordinateur doit satisfaire aux exigences suivantes.

Système d'exploitation :	Microsoft Windows 8.1 Windows 8.1 Home 32/64 bits, Windows 8.1 Pro 32/64 bits Microsoft Windows 10 Windows 10 Home 32/64 bits, Windows 10 Pro 32/64 bits Les versions japonaises, anglaises et chinoises des systèmes d'exploitation ci-dessus sont prises en charge.
Processeur central :	Intel® Core™ i5 ou supérieur recommandé
Mémoire :	1 024 Mo ou plus
Environnement LAN :	Adaptateur LAN sans fil (IEEE802.11 b/g/n/a) est nécessaire
Écran de surveillance :	Couleurs élevées (16 bits) ou plus
Zone de bureau :	1 024 points × 768 points ou plus 2 048 points × 1 536 points ou moins

✎ Mémo ✎

- Notez que le fonctionnement n'est pas garanti dans des environnements système différents de ceux mentionnés ci-dessus ou sur des ordinateurs assemblés.
- Lors de l'utilisation d'un ordinateur fonctionnant en WAN sans fil, certaines fonctions peuvent ne pas être disponibles.
- Lors d'une connexion selon la norme IEEE802.11n, l'adaptateur LAN sans fil, le projecteur et le point d'accès utilisés doivent tous prendre en charge la norme 11n.
- Lors de l'utilisation de la fonction de connexion LAN sans fil du projecteur, utilisez les bandes de fréquences 2,4 GHz / 5 GHz. Pour les précautions concernant l'utilisation des connexions LAN sans fil et les informations sur les canaux LAN sans fil utilisables, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.
- Assurez-vous d'arrêter l'affichage des images avant de basculer la fonction graphique sur un ordinateur équipé d'une fonction graphique commutable.
- La résolution d'affichage des images projetées diffère selon le rapport d'aspect du dispositif d'affichage du projecteur utilisé.
  - Lorsque le format est de 4:3 : les images de 1 024 × 768 points sont affichées avec le nombre de points d'affichage du projecteur.
  - Lorsque le format n'est pas de 4:3 : les images de 1 280 × 800 points sont affichées avec le nombre de points d'affichage du projecteur.

Le fonctionnement n'est pas garanti pour tous les ordinateurs répondant aux conditions ci-dessus.

■ Dispositif de mémoire USB utilisé pour l'appairage

- Utilisez un dispositif de mémoire USB disponible dans le commerce formaté dans le système de fichiers FAT16 ou FAT32.
  Environ 30 Mo d'espace sont nécessaires.
- Les dispositifs de mémoire USB équipés de fonctions de sécurité ne sont pas pris en charge.
- Pour plus de détails sur les dispositifs de mémoire USB pris en charge pour l'appairage, consultez la section « Utilisation de la clé USB » dans le manuel d'utilisation du projecteur.
- Pour plus de détails sur la manipulation du dispositif de mémoire USB pour l'appairage, consultez la section « Clé USB pouvant être utilisée avec le projecteur » dans le manuel d'utilisation du projecteur.

Appairage du dispositif de mémoire USB

Insérez un dispositif de mémoire USB dans le projecteur et appairez-le avec le projecteur.
Cela enregistre le logiciel et un fichier d'informations du point de connexion (c'est-à-dire le projecteur) sur le dispositif de mémoire USB, ce qui vous permet de vous connecter plus tard au projecteur appairé, en insérant simplement le dispositif de mémoire USB dans l'ordinateur et en démarrant le logiciel.

1 Configurez les paramètres du projecteur.

- Réglez [NETWORK/USB] → [Panasonic APPLICATION] → [PAIRING GUIDE] sur [ON] dans le menu du projecteur.

2 Appuyez sur le bouton <Panasonic APP> de la télécommande.

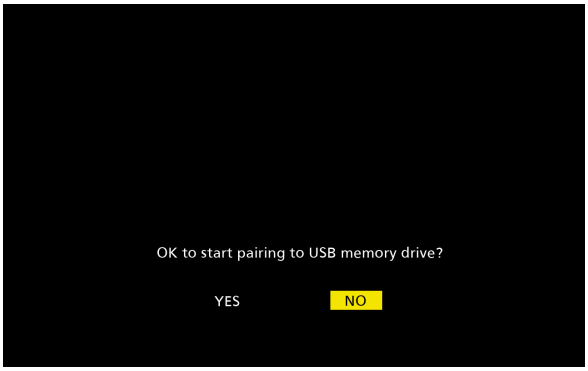
- L'entrée bascule sur Panasonic APPLICATION, et l'écran de veille apparaît.

3 Insérez le dispositif de mémoire USB à appairer dans le connecteur <USB A (VIEWER)>.

- Pour plus de détails sur les dispositifs de mémoire USB pris en charge pour l'appairage, consultez ☞ « Dispositif de mémoire USB utilisé pour l'appairage » (page 8).
- Pour plus de détails sur la manipulation du dispositif de mémoire USB pour l'appairage, consultez la section « Clé USB pouvant être utilisée avec le projecteur » dans le manuel d'utilisation du projecteur.

4 Lorsque le message de confirmation apparaît sur l'écran de veille, utilisez les boutons ▶◀ pour sélectionner [Yes], et appuyez sur le bouton <ENTER>.

- Les données d'appairage (c'est-à-dire le logiciel et un fichier d'informations du point de connexion) sont enregistrées sur le dispositif de mémoire USB.



5 Retirez le dispositif de mémoire USB lorsque le message de fin apparaît sur l'écran de veille.

✎ Mémo ✎

- Utilisez un dispositif de mémoire USB disponible dans le commerce formaté dans le système de fichiers FAT16 ou FAT32. Environ 30 Mo d'espace sont nécessaires.
- Les dispositifs de mémoire USB équipés de fonctions de sécurité ne sont pas pris en charge.

Si le projecteur est hors de portée

Dans des situations où la connexion d'un dispositif de mémoire USB au projecteur serait difficile, comme lorsque le projecteur est fixé au plafond, vous pouvez télécharger le logiciel sur le dispositif de mémoire USB à partir d'un site Web, et utiliser l'écran <Simple connection> pour enregistrer le projecteur à utiliser.

1 Téléchargez le logiciel depuis le site Web, et enregistrez-le sur le dispositif de mémoire USB.

- Suivez les instructions pour télécharger Plug and Share sur la page des téléchargements du site Web (https://docs.connect.panasonic.com/projector/download/application).
- Extrayez le fichier zip téléchargé, puis déplacez le dossier créé dans le répertoire racine du dispositif de mémoire USB (c'est-à-dire le premier emplacement affiché lors de l'ouverture du dispositif de mémoire USB).

2 Démarrez le logiciel à partir du dispositif de mémoire USB.

- Double-cliquez sur « PlugAndShare.exe » ( ) dans le dossier qui a été déplacé vers le dispositif de mémoire USB.

3 Sélectionnez le projecteur auquel vous souhaitez vous connecter dans l'écran <Simple connection>.

- Lorsque vous sélectionnez un ID réseau à l'écran, un fichier d'informations du point de connexion est créé. Après cela, le dispositif de mémoire USB peut être utilisé comme s'il avait été appairé au projecteur via une connexion directe.
- Pour de détails sur l'écran <Simple connection>, consultez ☞ « Connexion simple » (page 16).
- Pour plus de détails sur la vérification des ID réseau, consultez ☞ « Vérification du projecteur » (page 17).

4 Le lanceur démarre.

- Le lanceur vous permet d'effectuer des commandes d'affichage en plein écran et des commandes pour basculer l'écran d'ordinateur projeté.
- Pour plus de détails sur le lanceur, consultez ☞ « Utilisation du lanceur » (page 12).

✎ Mémo ✎

- Utilisez un dispositif de mémoire USB disponible dans le commerce formaté dans le système de fichiers FAT16 ou FAT32. Environ 30 Mo d'espace sont nécessaires.
- Les dispositifs de mémoire USB équipés de fonctions de sécurité ne sont pas pris en charge.
- Lors de l'utilisation de la fonction de connexion LAN sans fil du projecteur, utilisez les bandes de fréquences 2,4 GHz / 5 GHz. Pour les précautions concernant l'utilisation des connexions LAN sans fil et les informations sur les canaux LAN sans fil utilisables, reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur.

Démarrage et fermeture du logiciel

Avant de démarrer le logiciel, veillez à configurer les paramètres réseau sur le projecteur.
Définir [NETWORK/USB] → [WIRELESS LAN] sur [SIMPLE] dans le menu du projecteur vous permet d'établir facilement des connexions LAN sans fil.
Le logiciel peut également être utilisé avec la fréquence de 5 GHz de IEEE802.11a/n ou lorsque [WIRELESS LAN] est réglé sur [M-DIRECT].
Pour plus de détails sur les paramètres [M-DIRECT], reportez-vous au menu [NETWORK/USB] → [WIRELESS LAN] dans le manuel d'utilisation du projecteur.

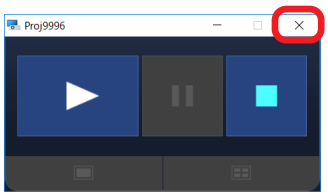
■ Démarrage du logiciel

1 Double-cliquez sur dans le dispositif de mémoire USB appairé.

- La connexion avec le projecteur sera établie au démarrage du logiciel, et le lanceur apparaîtra.
- Si un mot de passe est configuré pour le projecteur, celui-ci sera requis chaque fois que le lanceur démarrera ou que les projecteurs seront basculés.
- Lors du démarrage du logiciel pour la première fois après l'avoir téléchargé depuis le site Web ou après avoir supprimé un fichier d'informations du point de connexion dans l'intention de se connecter à un autre projecteur, l'écran <Simple connection> apparaîtra. Dans de tels cas, cliquez sur l'ID réseau approprié pour sélectionner le projecteur.
  ☞ « Connexion simple » (page 16)

■ Fermeture du logiciel

1 Cliquez sur [×] dans le lanceur.



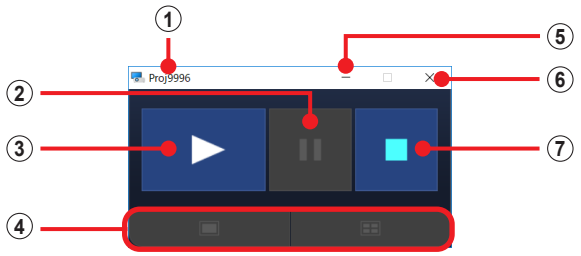
Si le logiciel a été démarré pour la première fois après l'avoir téléchargé depuis le site Web ou si la connexion avec un autre point de connexion a été établie via l'écran <Simple connection>, un message de confirmation indiquant s'il faut enregistrer ou non le fichier d'informations du point de connexion apparaîtra lors de la fermeture du logiciel.

Mémo
- Un fonctionnement correct ne sera pas possible si les dossiers et fichiers mémorisés sur le dispositif de mémoire USB sont renommés ou déplacés.
- Ne retirez pas le dispositif de mémoire USB pendant que le logiciel est en exécution. Un arrêt de logiciel anormal peut survenir.

Utilisation du lanceur

Le lanceur apparaît chaque fois que le logiciel est démarré à partir d'un dispositif de mémoire USB connecté qui a été appairé, d'un dispositif de mémoire USB connecté pour lequel un projecteur a été précédemment sélectionné et connecté via l'écran <Simple connection>, ou d'un dispositif de mémoire USB connecté sur lequel un fichier d'informations du point de connexion a été mémorisé.
Le lanceur vous permet d'effectuer des commandes pour l'image projetée (par ex., démarrer/arrêter l'affichage des images) et pour afficher les menus du système.
Lorsqu'une connexion est établie avec le projecteur, le fonctionnement des boutons de commande d'affichage des images est activé.

■ Lanceur



①Indique le paramètre du nom de l'expéditeur et les informations de version.
☞ « Paramétrage des noms d'expéditeur » (page 13)
☞ « Informations de version » (page 13)

②Mettez l'image affichée en pause.
Utilisable uniquement pendant l'affichage des images. Lorsque cette fonction est utilisée, l'image affichée se fige.

③Démarrez ou reprenez l'affichage des images.

④Basculez l'image actuellement affichée en plein écran ou en écran partagé.
Utilisable uniquement pendant l'affichage des images.
Ceci est désactivé en mode Modérateur. L'affichage des images à partir d'un autre ordinateur en plein écran se fait via la télécommande ou directement sur le projecteur, et non via le lanceur.

⑤Réduire l'affichage du lanceur.

⑥Quitter le logiciel.

⑦Arrêtez l'affichage des images, ou basculez à l'écran partagé.

✎ Mémo ✎
- La position du lanceur peut être modifiée en le faisant glisser avec la souris.
- Lorsque le lanceur est réduit et placé dans la barre des tâches, il peut être affiché à nouveau en cliquant sur dans la barre des tâches.
- Selon l'application de lecture vidéo utilisée, certaines séquences vidéo peuvent ne pas être lues.
- Le logiciel ne prend pas en charge la transmission audio. Cependant, si « Wireless Manager ME » est installé et que [Produce audio along with video during projection] est activé dans les paramètres d'option, l'audio de l'ordinateur sortira par le projecteur tant que le logiciel sera en cours d'utilisation.
- Si une opération de démarrage est effectuée via le lanceur pour un projecteur en mode de veille, le projecteur se mettra sous tension et l'affichage des images démarrera.

Attention
- Lors de la mise sous tension d'un projecteur, assurez-vous qu'aucune personne ne se trouve à proximité afin d'éviter que la lumière du projecteur ne soit dirigée vers les yeux.

■ Paramétrage des noms d’expéditeur

Le nom de l’expéditeur peut être affiché sur l’image actuellement affichée.

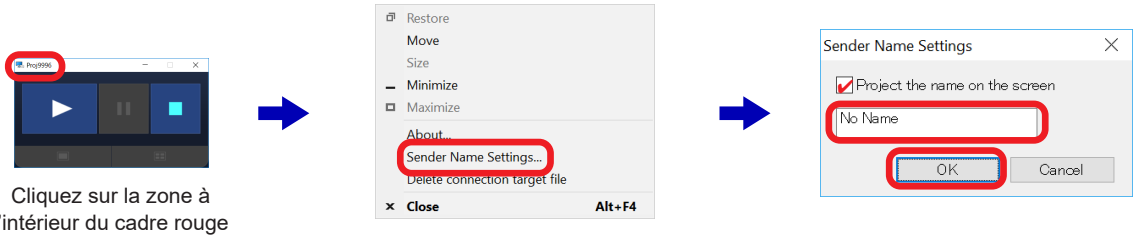
1 Cliquez en haut à gauche du lanceur pour ouvrir le menu du système.

2 Cliquez sur [Sender Name Settings...] dans le menu du système.

3 Sélectionnez [Sender Name Settings...] → la case [Project the name on the screen].

4 Entrez le nom de l’expéditeur, puis cliquez sur [OK].

- Entrez jusqu’à huit caractères alphanumériques.



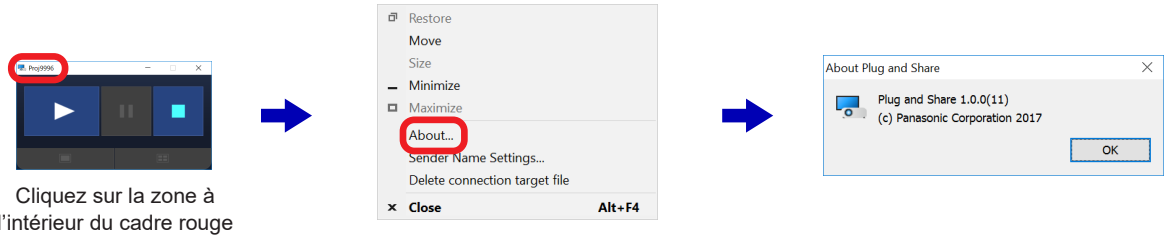
Cliquez sur la zone à l’intérieur du cadre rouge en haut à gauche.

■ Informations de version

Les informations de version du logiciel peuvent être affichées.

1 Cliquez en haut à gauche du lanceur pour ouvrir le menu du système.

2 Cliquez sur [About] dans le menu du système.



Cliquez sur la zone à l’intérieur du cadre rouge en haut à gauche.

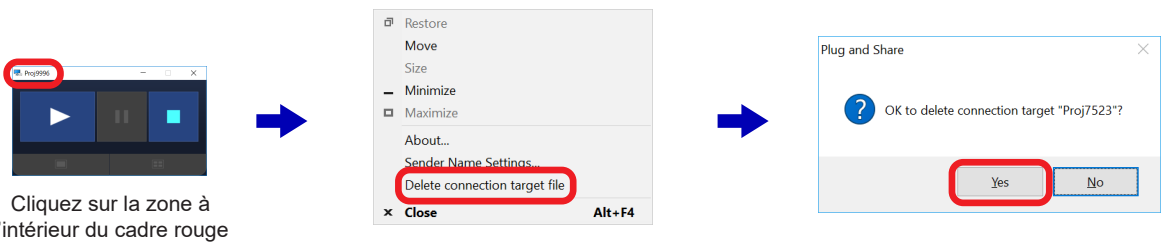
■ Suppression des fichiers d’informations du point de connexion

Effectuez cette procédure lorsque vous souhaitez vous connecter à un autre projecteur.
Supprimez les fichiers d’informations du point de connexion créés par appairage ou sur l’écran <Simple connection>.
L’écran <Simple connection> apparaîtra la prochaine fois que vous démarrerez le logiciel, vous permettant de sélectionner le projecteur auquel vous connecter.
☞ « Écran <Simple connection> » (page 16)

1 Cliquez en haut à gauche du lanceur pour ouvrir le menu du système.

2 Cliquez sur [Delete connection target file] dans le menu du système.

3 Lorsque le message de confirmation apparaît, cliquez sur [Yes].



Cliquez sur la zone à l’intérieur du cadre rouge en haut à gauche.

■ Mode Live

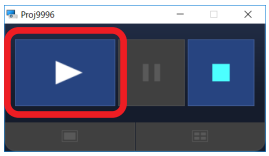
Ce mode permet à l'utilisateur de l'ordinateur d'afficher l'écran de l'ordinateur en plein écran via le projecteur pendant l'utilisation.
Jusqu'à quatre écrans d'ordinateur peuvent être affichés en écran partagé selon le nombre d'utilisateurs connectés, et chaque utilisateur peut activer/désactiver l'affichage plein écran de son écran d'ordinateur.
Ce mode est idéal pour les réunions avec peu de participants.

1 Configurez les paramètres du projecteur.

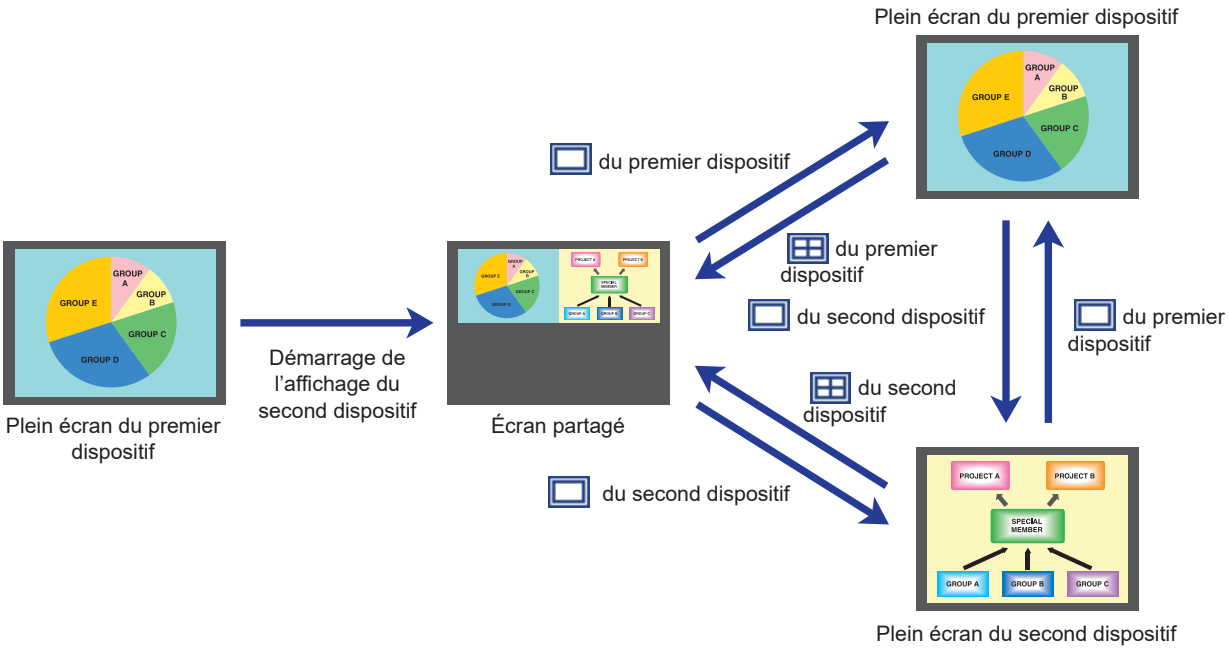
Réglez [NETWORK/USB] → [Panasonic APPLICATION] → [Moderator Mode] sur [OFF] dans le menu du projecteur.

2 Cliquez sur ▶ dans le lanceur.

L'écran de l'ordinateur sur lequel vous avez cliqué sera affiché en plein écran.
Si l'opération a été effectuée sur plusieurs ordinateurs, un affichage divisé en 4 écrans apparaît, et l'ordinateur sur lequel l'opération d'agrandissement est effectuée dans le lanceur s'affichera en plein écran. (Jusqu'à quatre ordinateurs.)



- **Passage en affichage plein écran**
  Lors de l'affichage en écran partagé, cliquez sur ▭ dans le lanceur de l'un des ordinateurs affichés pour afficher l'écran de cet ordinateur en plein écran.
- **Passage en affichage en écran partagé**
  Cliquez sur ⊞ dans le lanceur de l'ordinateur affiché en plein écran pour revenir à l'affichage en écran partagé.
- **Basculer l'écran d'un ordinateur vers l'écran d'un autre ordinateur**
  Cliquez sur ▭ dans le lanceur d'un autre ordinateur pendant qu'un écran est affiché en plein écran afin de basculer l'affichage plein écran vers celui du nouvel ordinateur.



✎ Mémo ✎

- Lorsqu'un autre écran d'ordinateur est affiché en plein écran, cliquer sur ▭ dans le lanceur peut ne pas permettre de basculer l'affichage en plein écran. Configurez les paramètres suivants sur le projecteur dans ces cas.
  Réglez [MENU] → [NETWORK/USB] → [Panasonic APPLICATION] → [CUT IN] sur [ON].

■ Mode Modérateur

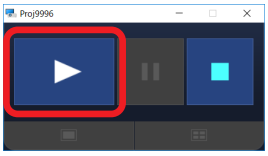
Ce mode permet, par exemple, à un modérateur d'effectuer des commandes à distance ou des commandes directes sur le projecteur.
Jusqu'à 16 écrans d'ordinateur peuvent être affichés en écran partagé selon le nombre d'utilisateurs connectés, et l'affichage plein écran de n'importe quel écran d'ordinateur peut être activé/désactivé.

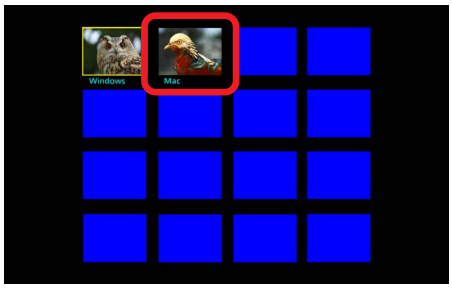
1 Configurez les paramètres du projecteur.

Réglez [NETWORK/USB] → [Panasonic APPLICATION] → [Moderator Mode] sur [ON] dans le menu du projecteur.

2 Cliquez sur ▶ dans le lanceur.

Les écrans des ordinateurs utilisés apparaissent dans l'écran de veille en mode Modérateur.

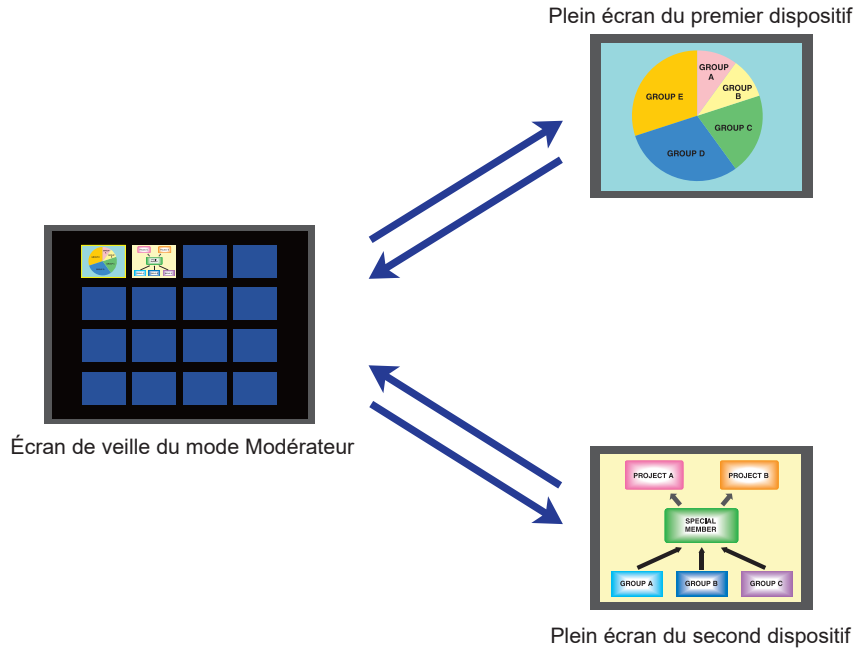




Écran de veille du mode Modérateur

3 Sélectionnez l'ordinateur à afficher en plein écran.

Utilisez les boutons ▲▼◀▶ de la télécommande ou du projecteur pour sélectionner l'ordinateur à afficher en plein écran parmi les images affichées dans l'écran de veille, puis appuyez sur le bouton ENTER pour basculer à l'affichage plein écran.
Pour revenir à l'écran de veille, appuyez à nouveau sur le bouton ENTER pendant l'affichage plein écran.



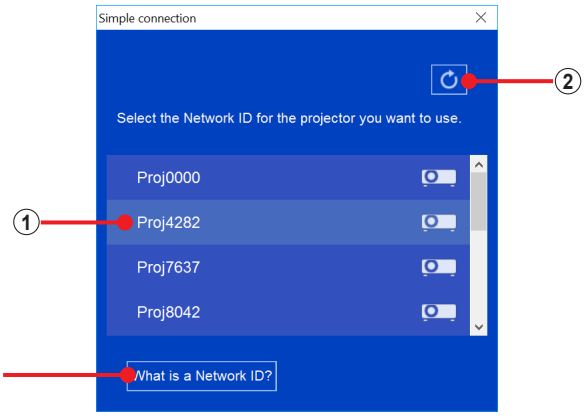
Mémo

- Lorsque la méthode de connexion LAN sans fil du projecteur est réglée sur [SIMPLE], jusqu'à 10 terminaux peuvent être connectés via un LAN sans fil, et jusqu'à 10 écrans peuvent être affichés.
- Le logiciel ne prend pas en charge la transmission audio. Cependant, si « Wireless Manager ME » est installé et que [Produce audio along with video during projection] est activé dans les paramètres d'option, l'audio de l'ordinateur sortira par le projecteur tant que le logiciel sera en cours d'utilisation.

Connexion simple

■ Écran <Simple connection>

L'écran <Simple connection> apparaît lorsque le logiciel est démarré à partir d'un dispositif de mémoire USB qui n'a pas été appairé.
Lorsqu'un projecteur est sélectionné parmi les ID réseau affichés à l'écran, il peut être utilisé comme s'il avait été appairé.
Si le fichier d'informations du point de connexion est enregistré à la fermeture du logiciel, le lanceur démarrera à chaque fois, éliminant ainsi la nécessité de faire une sélection à chaque fois.
☞ « Fermeture du logiciel » (page 11)



① ID réseau

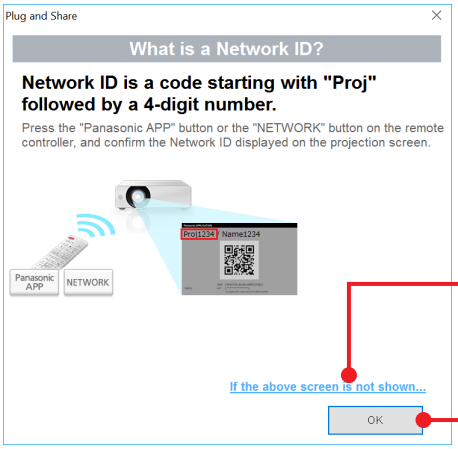
Composé de « Proj » suivi d'un nombre à 4 chiffres utilisé pour identifier le projecteur.
☞ « Vérification du projecteur » (page 17)

② Bouton de mise à jour

Actualise les résultats de recherche du projecteur

■ Écran <Vérification de l'ID du réseau>

Cet écran affiche la méthode de vérification de l'ID réseau.
Pour ouvrir l'écran <Vérification de l'ID du réseau>, cliquez sur [What is a Network ID?] dans l'écran <Simple connection>.



Vérification du projecteur

■ Vérification de l’ID du réseau

1 Mettez le projecteur sous tension.

2 Appuyez sur le bouton <Panasonic APP> de la télécommande (ou sur le bouton <INPUT SELECT> du projecteur), puis réglez l’entrée sur [Panasonic APPLICATION].

Un écran de veille s’affiche dans l’image projetée par le projecteur.

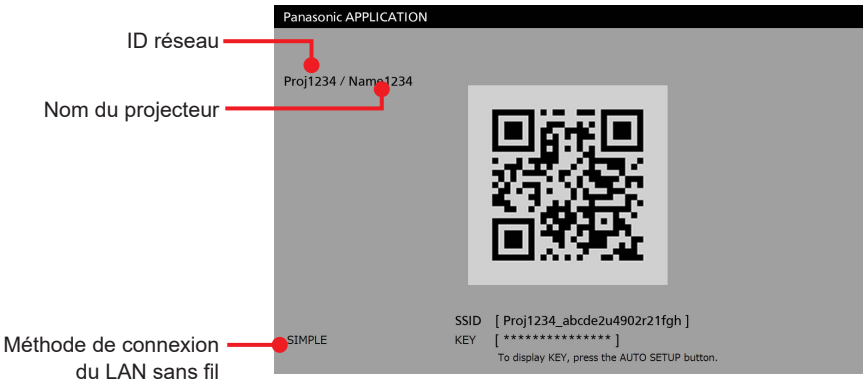
3 Vérifiez la méthode de connexion LAN sans fil du projecteur, le nom du projecteur, ainsi que l’ID réseau.

Les emplacements d’affichage de ces informations peut varier selon le projecteur.

- **Pour les projecteurs qui affichent l’écran de veille**

  Même pour les projecteurs qui affichent normalement l’écran de veille, l’écran de veille n’apparaîtra pas si un autre utilisateur affiche déjà des images ou si [Moderator Mode] (Page 15) est réglé sur [ON].
  Dans ces cas, vous pouvez vérifier l’ID réseau en appuyant sur le bouton <AUTOSETUP/CANCEL>.

  • **Exemple d’affichage de l’écran de veille.**



■ Vérification de l’état du réseau

Vous pouvez vérifier l’adresse IP et les informations d’autres paramètres réseau dans le menu du projecteur.

- Appuyez sur le bouton <MENU> du projecteur, puis dans le menu affiché, sélectionnez [NETWORK/USB] → [NETWORK STATUS] pour vérifier les informations détaillées de configuration réseau.

Glossaire

Mot	Explication
Point d'accès	Dispositif servant d'émetteur et de récepteur de signaux radio lorsqu'un ordinateur et un réseau sont connectés via un LAN sans fil. Lorsqu'un ordinateur est connecté à un point d'accès, il peut communiquer via le réseau connecté à ce point d'accès.
Compte **Compte utilisateur**	Ceci fait référence au nom enregistré utilisé pour identifier les personnes qui utilisent l'ordinateur (c'est-à-dire les utilisateurs) et comprend deux types de comptes : ceux ayant des privilèges d'administrateur et ceux ayant des privilèges d'utilisateur général. Les comptes avec des privilèges d'utilisateur général ne peuvent pas utiliser certaines fonctions et applications.
Compte disposant de privilèges d'administrateur	Ce compte permet d'apporter des modifications affectant d'autres utilisateurs. Lorsqu'une opération pour laquelle l'icône (bouclier) s'affiche est exécutée, une fenêtre apparaît demandant à l'administrateur de confirmer qu'aucun problème ne survient, même si l'opération est effectuée.
Pare-feu	Système de sécurité conçu pour protéger les ordinateurs contre les accès non autorisés via un réseau (comme Internet). Les accès non autorisés sont empêchés en limitant les échanges de données entre le réseau et l'ordinateur, tout en autorisant uniquement la transmission des données autorisées à l'ordinateur.
LAN	Abréviation de « Local Area Network ». Réseau à portée relativement limitée, comme au sein d'une entreprise.
Déconnexion	Action qui met fin à l'état (connexion) permettant d'accéder à un réseau ou à un système informatique. Également appelée « Fermeture de session ».
Connexion	Action qui établit l'état permettant d'accéder à un réseau ou à un système informatique. Également appelée « Ouverture de session ».
MPEG	Désigne un ensemble de normes technologiques visant à compresser efficacement les images animées numériques. L'une de ces normes est MPEG2, qui offre une excellente qualité d'image et est utilisée pour les DVD vidéo et autres formats vidéo. Une autre norme est MPEG1, qui offre une qualité d'image inférieure à MPEG2 et est utilisée pour les CD vidéo. Une autre encore est MPEG4, utilisée pour la diffusion d'images avec une qualité plus faible et un taux de compression élevé sur des lignes téléphoniques et autres liaisons à faible débit.
LAN sans fil	Réseau utilisant des signaux pour communiquer sans fil. Il élimine le besoin d'une connexion par câble LAN, puisque les données sont envoyées et reçues en utilisant une fréquence sans fil commune.

Foire aux questions

■ Impossible d'établir une connexion LAN sans fil entre le projecteur et l'ordinateur.

- **Le logiciel a-t-il été démarré ?**
  Le logiciel doit être lancé sur l'ordinateur pour permettre la transmission sans fil des images vers le projecteur.

■ Le pare-feu Windows a été détecté.

Cliquez sur [Yes] sur l'écran <Implementation of a measure>.
La mesure est appliquée automatiquement.
Pour configurer les paramètres manuellement, effectuez l'une des procédures suivantes en fonction de votre système d'exploitation.

Ce logiciel est-il enregistré dans [Allow an app through Windows Firewall] ?

Pour l'enregistrer :

1. Sous Windows 8.1, appuyez sur les touches logo Windows + X du clavier, puis cliquez sur [Control Panel].
   Sous Windows 10, entrez « Control Panel » dans la zone de recherche de la barre des tâches, puis lancez [Control Panel].
2. Cliquez sur [System and Security] dans l'écran <Control Panel>.
3. Cliquez sur [Allow an app through Windows Firewall] dans l'écran <System and Security>.
4. Cliquez sur [Change settings], puis activez le mode d'autorisation d'enregistrement.
5. Cliquez sur [Allow another app] pour afficher l'écran <Add an app>, puis cliquez sur [Browse].
6. Spécifiez le dispositif de mémoire USB sur lequel ce logiciel est mémorisé, sélectionnez « PlugAndShare » et cliquez sur [Open].
7. Vérifiez que ce logiciel apparaît dans la liste [Apps] de l'écran <Add an app>, puis cliquez sur [Add].
8. Vérifiez que le logiciel a bien été ajouté à la liste [Allowed programs and features].
   Vérifiez que les cases correspondant à Private et Public sont cochées.
9. Cliquez sur [OK] dans l'écran <Allowed apps>.
   Le logiciel sera enregistré comme application dans la liste des exceptions du pare-feu Windows.

■ Un autre pare-feu a été détecté.

Des applications contenant un pare-feu ont-elles été installées ?
Si une application disposant d'une fonction pare-feu est installée, il peut être impossible de communiquer avec le projecteur.
(Même si l'application n'est pas en cours d'exécution, la fonction pare-feu peut fonctionner simplement parce que l'application est installée.)
Dans ce cas, les paramètres du pare-feu doivent être modifiés afin d'autoriser la connexion au réseau sans fil.
Pour plus de détails sur les paramètres du pare-feu, reportez-vous au manuel d'utilisation de l'application.

■ La connexion LAN sans fil est interrompue.

Si l'affichage des images est suspendu ou si la communication est interrompue, désactivez le projecteur à partir de la liste des projecteurs.
Si la communication avec le dispositif reste impossible, mettez le projecteur hors tension, et attendez qu'il ait refroidi (c'est-à-dire que le voyant d'alimentation de l'unité principale passe de l'orange au rouge) avant de couper le commutateur d'alimentation principale de l'unité principale (si disponible).
S'il n'y a pas de commutateur, débranchez le câble d'alimentation.
Rétablissez ensuite l'alimentation, puis sélectionnez à nouveau le projecteur dans le logiciel.

■ La communication est coupée pendant la projection.

Lors de la communication avec le projecteur à l'aide d'un ordinateur équipé de la technologie mobile Intel Centrino (LAN sans fil), la projection peut être annulée selon la version de l'adaptateur.

■ Établir une connexion LAN sans fil lors de l'utilisation d'Internet.

- Les connexions Internet sont désactivées lorsque vous utilisez les paramètres « SIMPLE » du projecteur ou lorsque le projecteur et l'ordinateur communiquent directement. Quittez le logiciel avant de l'utiliser.

■ La connexion IEEE802.11g / IEEE802.11n n'est pas possible.

- Dans un environnement avec des adaptateurs LAN sans fil prenant en charge à la fois IEEE802.11b et IEEE802.11g, la connexion peut être établie via IEEE802.11b.
- Dans certains environnements d'exploitation, la connexion peut être établie via IEEE802.11b selon l'emplacement, les conditions de signal radio, la distance et d'autres facteurs.

Foire aux questions (suite)

■ L’affichage des images est lent ou les animations ne sont pas fluides.

- La vitesse du processeur de l’ordinateur est-elle faible ?
  ☞ « Configuration système requise » (page 8)
  L’affichage des images et la lecture des animations dépendent fortement des performances du processeur de l’ordinateur.
- Des effets indésirables peuvent survenir en cas de communication sans fil dans les environs.
- La vitesse peut être réduite si d’autres applications sont exécutées simultanément.
- Avez-vous démarré Microsoft PowerPoint ou Windows Media Player avant de lancer ce logiciel ?
  Les applications ci-dessus doivent être démarrées uniquement après le lancement du logiciel.
- L’affichage peut être ralenti lors du déplacement d’images pendant leur lecture.

■ Les contenus DVD, MPEG2 ou disque Blu-ray ne peuvent pas être lus sur l’ordinateur.

- Les restrictions suivantes s’appliquent lorsque le logiciel est en cours d’exécution.
  - Les vidéos DVD, MPEG2 et disque Blu-ray ne peuvent pas être lues.
  - Si une application 3D est utilisée, les performances de l’application peuvent être réduites, les images peuvent ne pas s’afficher correctement et le fonctionnement peut être altéré.
- Quittez le logiciel, puis utilisez une connexion par câble informatique ou HDMI.
  (Selon le lecteur vidéo utilisé, la lecture vidéo peut ne pas être possible.)

■ Un décalage apparaît entre les opérations effectuées sur l’ordinateur et l’affichage des images.

- Le logiciel importe l’écran de l’ordinateur, compresse les données et les transmet au projecteur. De plus, les données reçues sont extraites sur le projecteur avant d’être affichées.
  En raison de ce délai de traitement et des conditions de l’environnement LAN sans fil, des retards peuvent survenir. Le temps de latence peut varier selon l’ordinateur utilisé.

■ L’écran de veille ne fonctionne pas correctement pendant l’affichage des images.

- Certains écrans de veille peuvent ne pas s’afficher correctement.

■ « Windows Aero » est désactivé.

« Windows Aero » est désactivé lorsque le logiciel est en cours d’exécution.

■ Lors de la tentative d’affichage d’images à partir d’un projecteur recherché, le projecteur ne s’allume pas.

- Si le paramètre [STANDBY MODE] est réglé sur [ECO], il se peut que le projecteur ne se mette pas sous tension pour afficher les images.
  Dans ce cas, effectuez les opérations suivantes.
  Mettez le projecteur sous tension et modifiez le paramètre [ECO MANAGEMENT] → [STANDBY MODE] dans le menu de [ECO] sur [NORMAL].

■ La méthode de connexion LAN sans fil, le nom du projecteur, et l’ID réseau ne s’affichent pas.
■ Impossible de trouver un projecteur

- La méthode de connexion LAN sans fil, le nom du projecteur et l’ID réseau peuvent ne pas apparaître ou ne pas être trouvés, selon les paramètres du projecteur. Dans ce cas, effectuez les opérations suivantes.
  Basculez <INPUT> sur <Panasonic APPLICATION>.

Marques commerciales

- Microsoft, Windows et Windows Media sont des marques ou des marques déposées commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- Les termes HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, la présentation commerciale HDMI et les logos HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing Administrator, Inc.
- Intel, Intel Centrino, Intel Core2 Duo et Intel Core i5 sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- Les autres noms de sociétés, de produit et les autres noms qui figurent dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives. Notez que les symboles ® et TM ne sont pas indiqués dans le texte de ce manuel.

Remarques :

- L'utilisation ou la reproduction non autorisée de tout ou partie de ce logiciel et de ces manuels est strictement interdite.
- Panasonic Projector & Display Corporation ne peut être tenu responsable des effets résultant de l'utilisation de ce logiciel et des manuels.
- Panasonic Projector & Display Corporation se réserve le droit de réviser les spécifications de ce logiciel et le contenu du manuel sans préavis.

Panasonic Projector & Display Corporation

Web Site : https://docs.connect.panasonic.com/projector

© Panasonic Projector & Display Corporation 2026

W0426AM0 -PS