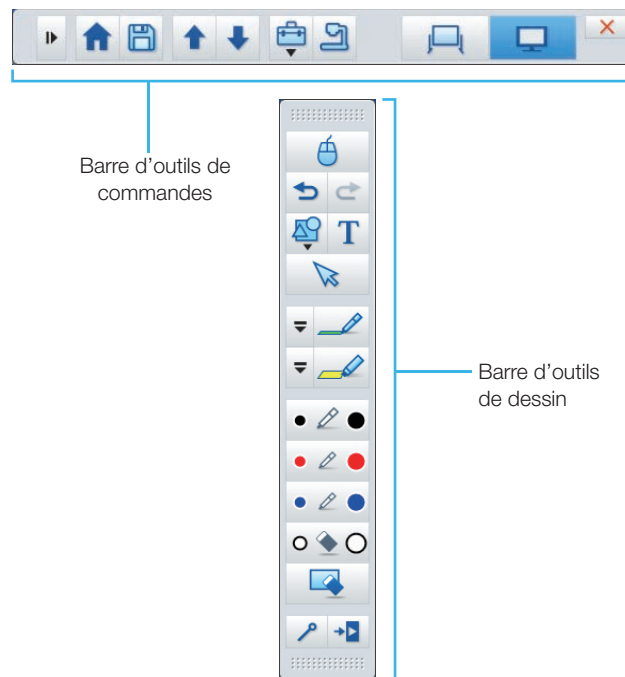


Point de départ

Suivez les étapes sur cette affiche pour commencer à utiliser votre BrightLink :

- ❶ Connectez votre ordinateur et assurez-vous que le logiciel interactif est installé.
- ❷ Calibrez
 - Calibration des crayons
 - Calibration tactile
- ❸ Utilisez les fonctions interactives
 - Crayons interactifs
 - Commande tactile
- ❹ Utilisez la barre d'outils Annotation PC Free
- ❺ Utilisez la télécommande
 - Choisir le bon outil

- Si vous utilisez un ordinateur, vous pouvez vous servir du logiciel Easy Interactive Tools. Ce logiciel vous permet d'utiliser les crayons interactifs ou votre doigt comme une souris pour annoter, enregistrer et interagir avec le contenu depuis votre ordinateur.



Interactivité BrightLink

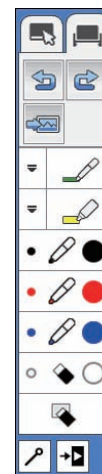
La barre d'outils de commandes du projecteur vous permet de commander le projecteur depuis l'écran comme lorsque vous utilisez la télécommande.




Les crayons interactifs BrightLink transforment n'importe quel mur ou table en une surface interactive, avec ou sans l'utilisation d'un ordinateur.

- Sans ordinateur, vous pouvez utiliser la barre d'outils intégrée au projecteur (Annotation PC Free). Elle vous permet d'annoter des images depuis une caméra de documents, une tablette électronique, un lecteur DVD ou une autre source connectée à votre projecteur.

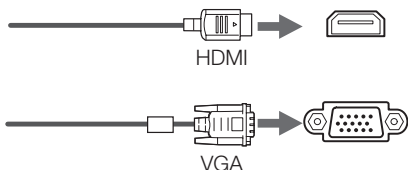
Vos élèves et vos collègues peuvent connecter leur propre ordinateur portable et annoter à la volée à l'aide de la barre d'outils intégrée, sans avoir besoin d'installer un logiciel.



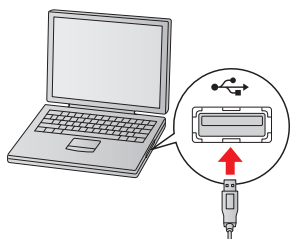
① Connectez votre ordinateur et assurez-vous que le logiciel interactif est installé




1 Mettez le projecteur sous tension en appuyant sur le bouton  d'alimentation bleu sur la télécommande.

2 Branchez votre projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble HDMI ou VGA.




3 Branchez le câble USB dans le port USB **TypeB** du projecteur et dans un port USB disponible de votre ordinateur.



4 La langue par défaut du système de menus est l'anglais. Pour sélectionner une autre langue, appuyez sur le bouton **Menu** de la télécommande. Sélectionnez le menu **Extended** et appuyez sur . Sélectionnez **Language** et appuyez sur . Sélectionnez votre langue et appuyez sur . Appuyez sur le bouton **Menu** pour quitter le système de menus.

5 Affichez une image provenant de votre ordinateur. Si l'image n'apparaît pas, essayez les solutions suivantes :

- Sur certains ordinateurs portables Windows®, vous devrez peut-être maintenir la touche **Fn** enfoncée sur le clavier et appuyer sur **F7** ou sur la touche de fonction qui vous permet d'afficher l'image sur un écran externe. Elle pourrait être identifiée avec une icône comme celle-ci , ou encore avec les lettres **CRT/LCD**.
- Si vous avez un Mac, vous devez peut-être ouvrir **Préférences système** et sélectionner **Moniteurs**. Sélectionnez l'option d'affichage ou **Écran à cristaux liquides**, au besoin, puis cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger** et cochez la case **Moniteurs en miroir**.
- Essayez d'appuyer sur la touche **Source Search** sur la télécommande.


Le logiciel interactif est peut-être déjà installé sur votre ordinateur, ou vous devrez peut-être l'installer. Si vous utilisez OS X, vous aurez besoin d'Easy Interactive Driver et d'Easy Interactive Tools (ou un autre logiciel interactif). Sous Windows, vous avez uniquement besoin d'Easy Interactive Tools (ou un autre logiciel interactif).

Voici comment vérifier si le logiciel Easy Interactive Tools (Ver. 3.00) est déjà installé sur votre ordinateur :

Si vous utilisez un Mac : Cherchez les dossiers Easy Interactive Driver et Easy Interactive Tools dans le dossier Applications sur votre disque dur. Si vous trouvez ces dossiers, le logiciel Easy Interactive est installé.

Si vous utilisez Windows :

Windows 8.x : Naviguez vers l'écran des **Applications** et sélectionnez **Easy Interactive Tools Ver. 3.00**.

Toutes les autres versions : Sélectionnez  ou **Démarrer > Tous les programmes** ou **Programmes > EPSON Projector > Easy Interactive Tools Ver. 3**. Si vous voyez Easy Interactive Tools Ver. 3, le logiciel est installé.

Si le logiciel n'est pas installé, suivez les étapes dans la prochaine colonne pour l'installer.

- Utilisez le CD « EPSON Projector Software for Easy Interactive Function » inclus avec le projecteur.







- Téléchargez la plus récente version depuis le site Web :
epson.com/brightlinkdownloads (É.-U.)
epson.ca/brightlinkdownloads (Canada)

Pour plus d'informations au sujet du logiciel Easy Interactive Tools, consultez la fiche de conseils Easy Interactive Tools en ligne ou le *Guide de l'utilisateur* de BrightLink en ligne.







② Calibrez

La calibration coordonne la position du crayon ou de votre doigt avec la position de votre curseur. Si la position du crayon ou de votre doigt et celle du curseur ne correspondent pas, vous pouvez effectuer une calibration automatique ou vous pouvez calibrer manuellement pour une plus grande précision. Vous n'avez pas besoin d'un ordinateur et vous ne devriez pas avoir besoin de les calibrer à nouveau, sauf si vous déplacez le projecteur ou l'image, ou si vous modifiez la dimension de l'image.

Calibration des crayons

- 1 Pour démarrer la calibration, appuyez sur le bouton **User** sur la télécommande.
- 2 Lorsque l'écran de calibration automatique s'affiche, effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Appuyez sur  pour effectuer la calibration automatique, puis attendez que la calibration se termine.
 - Sélectionnez **Non**, puis appuyez sur  et suivez les étapes ci-dessous pour calibrer manuellement.
- 3 Sélectionnez **Calibrage manuel**, puis appuyez sur .
- 4 Lorsque l'écran de calibrage manuel s'affiche, appuyez sur  pour sélectionner **Oui**.
- 5 Touchez les cercles à l'écran avec le crayon pour effectuer la calibration manuelle.

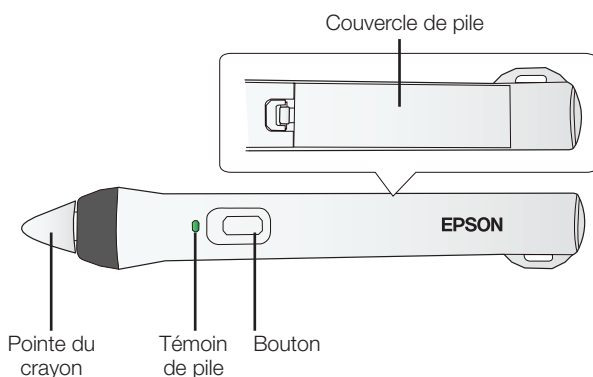
Calibration tactile

- 1 Pour commencer la calibration tactile, appuyez sur le bouton **User** sur la télécommande.
- 2 Lorsque l'écran de calibration automatique s'affiche, effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Appuyez sur  pour lancer la calibration automatique, puis attendez que la calibration se termine.
 - Sélectionnez **Non**, puis appuyez sur  et suivez les étapes ci-dessous pour calibrer manuellement.
- 3 Sélectionnez **Config. uni. tactile**, puis appuyez sur .
- 4 Sélectionnez **Motif d'installation** et appuyez sur . Suivez les instructions à l'écran.
- 5 Sélectionnez **Calibrage tactile**, puis appuyez sur .
- 6 Lorsque l'écran de calibrage tactile s'affiche, appuyez sur  pour sélectionner **Oui**.
Un cercle vert s'affiche dans la partie supérieure gauche de l'image projetée.
- 7 Touchez et maintenez votre doigt sur le centre du cercle jusqu'à ce que le cercle disparaisse et qu'un autre cercle s'affiche.
Remarque : Assurez-vous de toucher le centre de chaque cercle, sinon le calibrage pourrait ne pas être précis.
- 8 Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cercle.
Pour obtenir des instructions plus détaillées, consultez le *Guide de l'utilisateur* en ligne.

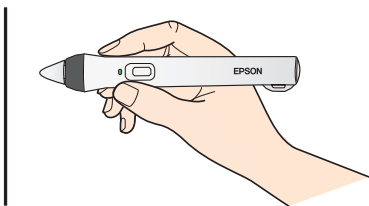
③ Utilisez les fonctions interactives

Crayons interactifs

Votre projecteur comprend 2 crayons qui ont chacun une pointe de couleur différente, soit orange (crayon interactif A) et bleue (crayon interactif B). Assurez-vous qu'une pile AA est insérée dans chaque crayon.



- Pour allumer le crayon, tapez la pointe du crayon ou appuyez sur le bouton sur le côté du crayon. Le témoin vert s'allumera brièvement. Si la pile est faible, le témoin clignotera.
- Maintenez le crayon perpendiculaire au tableau comme indiqué ci-dessous.



- Pour un clic gauche, tapez la pointe du crayon sur le tableau.
- Pour un double-clic, tapez deux fois.
- Pour un clic droit, appuyez sur le bouton sur le côté du crayon.
- Pour cliquer et faire glisser, appuyez la pointe du crayon et faites-la glisser.
- Pour déplacer le curseur, survolez le tableau sans le toucher.
- Lorsque vous avez terminé d'utiliser le crayon, placez-le simplement à l'écart de l'écran de projection.

Remarque : Les crayons s'éteignent automatiquement après environ 20 minutes d'inactivité. Tapez la pointe du crayon ou appuyez sur le bouton sur le côté du crayon pour l'allumer de nouveau.

Commande tactile

Vous pouvez utiliser votre doigt pour effectuer les mêmes fonctions que le crayon interactif lorsque l'unité tactile est installée. Vous pouvez utiliser le crayon ou votre doigt ou les deux en même temps.

Lorsque vous effectuez des commandes tactiles, vous pouvez utiliser deux doigts dans le mode d'annotation ou le mode d'annotation pour tableau blanc.

- Pour un clic gauche, touchez le tableau avec votre doigt.
- Pour un double-clic, touchez le tableau deux fois avec votre doigt.
- Pour un clic droit, appuyez sur le tableau avec votre doigt pendant environ 3 secondes.
- Pour cliquer et faire glisser, appuyez sur un élément avec votre doigt et faites-le glisser.
- Pour faire défiler, faites glisser votre doigt sur l'écran.

Si votre appareil supporte ces fonctions, vous pouvez aussi effectuer ces commandes :

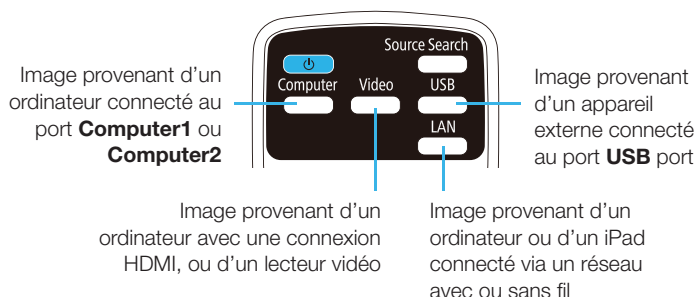
- Pour zoomer vers l'avant ou l'arrière, touchez un élément en utilisant deux doigts et éloignez vos doigts (zoom vers l'intérieur) ou rapprochez-les l'un de l'autre (zoom vers l'extérieur).
- Pour faire pivoter une image, touchez l'image avec vos doigts, puis faites pivoter votre main.
- Pour faire défiler une page vers le haut ou vers le bas, ou pour passer à la page suivante ou précédente dans la fenêtre d'un navigateur, faites glisser vos doigts ou appuyez rapidement sur l'écran.




Consultez le *Guide de l'utilisateur* BrightLink en ligne pour obtenir plus d'informations.

④ Utilisez la barre d'outils Annotation PC Free


La barre d'outils intégrée du projecteur vous permet d'annoter des images provenant d'autres appareils qui sont connectés au projecteur, tels qu'une caméra de documents, une tablette électronique ou une autre source.

- 1 Appuyez sur l'une des touches de source sur la télécommande pour sélectionner la source de l'image que vous souhaitez annoter.



- 2 Pour activer la barre d'outils, appuyez sur le tableau avec le crayon ou votre doigt. Si vous ne voyez pas l'icône , touchez l'icône , puis touchez l'icône .

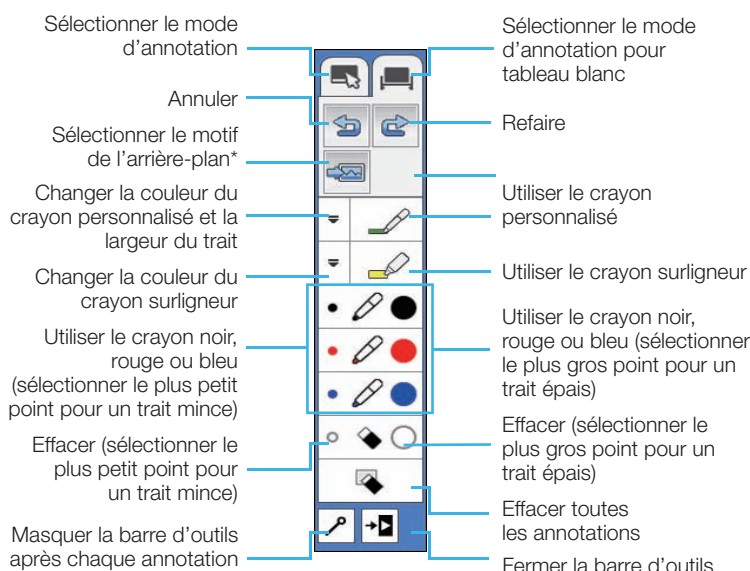
Remarque : Si l'icône  est la seule qui s'affiche, le mode Annotation PC Free est déjà activé.

- 3 Pour fermer la barre d'outils, sélectionnez l'icône  au bas de la barre d'outils.

Remarque : Plusieurs des outils intégrés sont les mêmes que dans le logiciel Easy Interactive Tools, mais moins de fonctions sont disponibles.

Deux barres d'outils différentes sont disponibles dans le mode Annotation PC Free, l'une pour le mode d'annotation, et l'autre pour le mode d'annotation pour tableau blanc :

- Le mode d'annotation affiche la barre d'outils intégrée sur n'importe quelle image projetée.
- Le mode d'annotation pour tableau blanc vous permet de projeter un écran blanc ou noir ou un motif d'arrière-plan, et d'utiliser le crayon ou votre doigt pour écrire ou dessiner comme vous le feriez sur un tableau noir ou blanc.



* En mode d'annotation, l'outil  de sélection d'arrière-plan ne s'affiche pas.

Êtes-vous prêt à en apprendre plus?

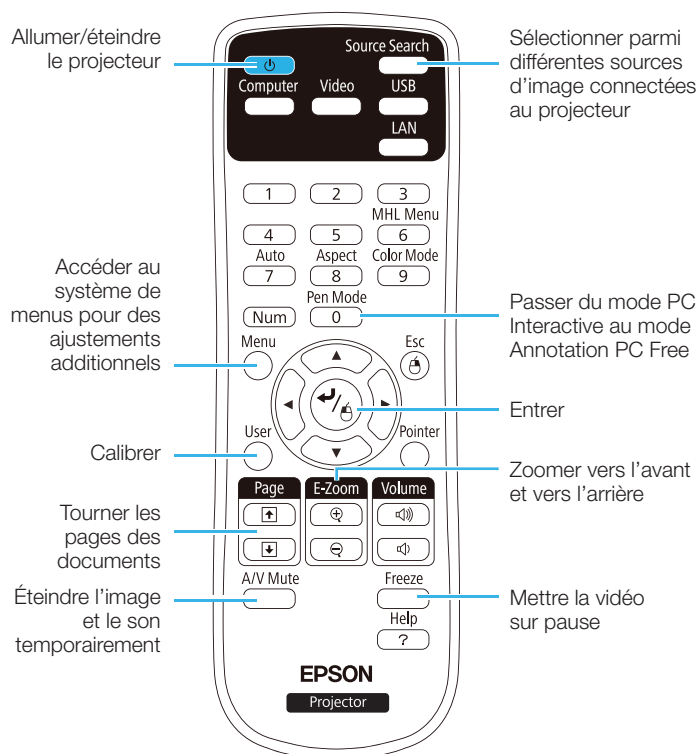
- Inscrivez-vous à des webinaires gratuits
- Visionnez des tutoriels pratiques
- Découvrez des sites interactifs géniaux et gratuits



Cliquez sur le lien Formation pour BrightLink situé sur votre bureau ou visitez le site epson.com/eduresources (site Web et vidéos disponibles en anglais seulement). (É.-U. et Canada seulement)

5 Utilisez la télécommande

Utilisez la télécommande



Pour plus d'informations sur la façon d'utiliser la télécommande et sur ses touches géniales qui vous feront gagner du temps :

- Consultez le *Guide de l'utilisateur* BrightLink en ligne.
- Rendez-vous dans la section de formation pour visionner quelques vidéos à l'adresse epson.ca/brightlinkvideos (site Web présenté en anglais seulement).

EPSON est une marque déposée et EPSON Exceed Your Vision est un logotype déposé de Seiko Epson Corporation. BrightLink et PrivateLine sont des marques déposées d'Epson America, Inc.

Mac, OS X et iPad sont des marques de commerce d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Avis général : Les autres noms de produit figurant dans le présent document ne sont cités qu'à titre d'identification et peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs. Epson renonce à tous les droits associés à ces marques.

L'information contenue dans ce guide peut être modifiée sans préavis.

© 2014 Epson America, Inc., 2/14
Pays d'impression : XXXXXX

CPD-40734



412675500

Choisir le bon outil

Si vous possédez déjà un logiciel d'annotation, vous pouvez l'utiliser avec BrightLink. Si vous utilisez Microsoft® Office 2003 ou une version plus récente, vous pouvez également utiliser les « outils encre » pour ajouter des notes manuscrites dans vos documents et vos présentations PowerPoint®.

Voici quelques conseils pour choisir le bon outil parmi ceux qui sont inclus avec votre projecteur BrightLink :

	Barre d'outils intégrée	Outils Easy Interactive Tools
Annoter sur l'affichage d'un ordinateur	•	•
Annoter sur un arrière-plan blanc	•	•
Annoter sur des images provenant d'une caméra de documents ou d'autres sources	•	•
Utiliser les deux crayons simultanément	•	•
Utiliser vos doigts et le crayon simultanément	•	•
Enregistrer les annotations		•

Vous avez besoin d'aide?

Le service Epson® PrivateLine® est pour vous!

Vous n'avez qu'à composer le 1 800 637-7661. Ce service est offert pendant toute la durée de votre garantie.

Vous pouvez aussi parler à un spécialiste de soutien pour projecteurs en composant le 905 709-3839 (Canada) ou le 562 276-4394 (États-Unis).

Les heures de soutien sont de 6 h à 20 h, heure du Pacifique, du lundi au vendredi et de 7 h à 16 h, heure du Pacifique, le samedi. Les jours et les heures de soutien peuvent être sujets à changement sans préavis. Des frais d'interurbain sont éventuellement à prévoir.