

Sélection d'une page

1. Dans la zone Nom de fichier, sélectionnez le fichier de présentation contenant la page souhaitée.
2. Dans la zone Page à atteindre, sélectionnez la page à afficher.
3. Cliquez sur Aller à la page.

Remarques

Pour ouvrir la boîte de dialogue Pages de l'animation, appuyez sur la touche ECHAP à tout moment de l'animation.

Pour terminer l'animation à tout moment, cliquez sur Quitter animation.

Pour fermer la boîte de dialogue et revenir directement à la page affichée avant l'ouverture de la boîte, cliquez sur Reprendre animation.

```
{button ,AL('H_SPECIFYING_THE_FILES_TO_INCLUDE_STEPS;H_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_O  
VER;H_USING_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_STEPS;H_ADDING_A_PRESENTATION_STEPS',0)  
} Rubriques connexes
```

Définition des fichiers de l'animation

Utilisez la boîte de dialogue Projecteur d'animations de Freelance Graphics pour ajouter ou modifier l'ordre des présentations dans l'animation.

1. Cliquez sur Ajouter pour ajouter une ou plusieurs présentations ou listes de présentations à l'animation.
2. Cliquez sur Lancer Animation pour démarrer l'animation.

Remarques

Pour supprimer un fichier de la liste des fichiers de l'animation, sélectionnez le fichier dans la zone de liste et cliquez sur Supprimer.

Pour modifier l'ordre d'apparition des fichiers, glissez et déplacez les fichiers dans l'ordre souhaité.

```
{button ,AL(`;H_ADDING_A_PRESENTATION_STEPS;H_SELECTING_A_PAGE_STEPS;H_THE_MOBILE_SCREE  
N_SHOW_PLAYER_OVER;H_USING_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_STEPS',0)} Rubriques  
connexes
```

Généralités : projecteur d'animations

Le projecteur d'animations est une application à part exécutée indépendamment de Freelance Graphics. Vous pouvez utiliser le projecteur pour réunir et démarrer des animations en utilisant des fichiers de présentation Freelance Graphics existants.

Disponibilité logicielle

Tout ordinateur disposant de Windows 95 ou Windows NT 3.51 ou version ultérieure peut exécuter le projecteur. Vous pouvez envoyer une version compressée du projecteur à d'autres utilisateurs, via la messagerie électronique. Ceci permet au destinataire de démarrer vos fichiers de présentation.

Licence non requise

Vous pouvez utiliser le projecteur même si vous n'utilisez pas Freelance Graphics ou si vous ne possédez pas l'application Freelance Graphics.

Impossibilité de modifier les fichiers de présentation Freelance Graphics avec le projecteur

Vous ne pouvez modifier un fichier de présentation Freelance Graphics qu'avec une application Freelance Graphics.

{button ,AL('H_SELECTING_A_PAGE_STEPS;H_SPECIFYING_THE_FILES_TO_INCLUDE_STEPS;H_USING_TH
E_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_STEPS;H_ADDING_A_PRESENTATION_STEPS',0)} Rubriques
connexes

Utilisation du projecteur d'animations

1. Cliquez sur l'icône Projecteur d'animations pour démarrer l'application.



2. Ajoutez les fichiers de présentation Freelance Graphics que vous souhaitez ajouter à l'animation.
3. Cliquez sur Lancer animation. Les présentations sont lancées les unes après les autres, dans l'ordre choisi.
4. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour passer à la page suivante ou cliquez avec le bouton droit pour revenir à la page précédente.

Si une présentation possède un panneau de configuration du type VCR, ces boutons vous permettront de vous déplacer dans l'animation :



5. Une fois l'opération terminée, choisissez la séquence de commandes Fichier - Quitter pour fermer le projecteur d'animations.

Remarque Au cours d'une animation, vous pouvez appuyer sur la touche ECHAP pour ouvrir la boîte de dialogue Pages de l'animation. Cette boîte de dialogue vous permet d'atteindre n'importe quelle page de l'animation ou de quitter le projecteur d'animations.

{button ,AL('H_SELECTING_A_PAGE_STEPS;H_SPECIFYING_THE_FILES_TO_INCLUDE_STEPS;H_THE_MOBI
LE_SCREEN_SHOW_PLAYER_OVER;H_ADDING_A_PRESENTATION_STEPS',0)} [Rubriques connexes](#)

Ajout d'une présentation

Vous pouvez ajouter un fichier à la fois à la liste des fichiers de l'animation.

1. Dans la zone Type du fichier, sélectionnez le type du fichier de présentation.
Les fichiers de présentation possèdent l'extension .PRZ et les fichiers de liste de présentations l'extension .PLZ.
2. Dans la zone Rechercher dans, sélectionnez le répertoire contenant la présentation.
3. Dans la zone Nom du fichier, sélectionnez le nom du fichier dans la zone de liste ou entrez le nom du fichier.
4. Cliquez sur Ouvrir. Le fichier sélectionné est ajouté à la liste.

Remarque Vous pouvez utiliser tout éditeur de texte ou traitement de texte pour créer un fichier de liste de présentations. Le fichier doit être un fichier texte ASCII, avec un nom de fichier par ligne et doit être enregistré avec l'extension .PLZ.

Vous pouvez préciser un chemin complet pour chaque fichier. Cependant, afin d'optimiser l'utilisation de ces fichiers dans votre système, il est conseillé d'enregistrer tous les fichiers de présentation dans le même répertoire et d'établir simplement la liste des noms de fichiers dans le fichier texte.

```
{button ,AL(`H_SELECTING_A_PAGE_STEPS;H_SPECIFYING_THE_FILES_TO_INCLUDE_STEPS;H_THE_MOBI  
LE_SCREEN_SHOW_PLAYER_OVER;H_USING_THE_MOBILE_SCREEN_SHOW_PLAYER_STEPS;`,`0})  
Rubriques connexes
```

Sélection d'un fichier

L'expéditeur doit démarrer le Projecteur d'animations avant d'effectuer les procédures suivantes. Lorsque le module TeamAnimation est démarré à partir du menu Freelance Graphics, seul le fichier de présentation courant peut être utilisé.

1. Dans la liste Type, sélectionnez un type de fichier de présentation. Les fichiers de présentation portent l'extension .PRZ.
2. Dans la liste Chercher, sélectionnez le dossier contenant la présentation.
3. Dans la liste Nom, définissez le nom du fichier.
4. Cliquez sur Ouvrir.

{button ,AL('H_SHARING_A_PRESENTATION_FILE_OVER;H_CHOOSING_A_SHARED_NAME_OVER',0)}
[Rubriques connexes](#)

Généralités : sélection d'un protocole compatible

TeamAnimation a détecté un ou plusieurs protocoles compatibles, pouvant être utilisés pour les communications. L'expéditeur et le récepteur doivent sélectionner le même protocole.

Généralités : sélection d'un nom partagé

TeamAnimation a déterminé que le fichier à partager est situé dans un dossier partagé. Si le fichier est situé dans plusieurs dossiers partagés (par exemple, dans le dossier partagé \Mars, dans le dossier partagé \Ventes), il est très probable que vous souhaitiez que les récepteurs aient accès au dossier le plus profond dans l'arborescence. Vous devez indiquer aux récepteurs le nom du dossier partagé à utiliser et, si ce dossier est protégé par mot de passe, leur indiquer également le mot de passe permettant d'accéder en lecture seule à ce dossier.

Si vous exécutez Windows NT, à l'aide de partage de fichiers et d'imprimantes pour un réseau Netware, ou si vous utilisez la sécurité au niveau utilisateur, les récepteurs doivent avoir un compte utilisateur et un mot de passe associés à votre ordinateur.

Conseil Si le fichier est situé dans un dossier partagé auquel vous ne souhaitez pas que les récepteurs ait accès (par exemple, si votre unité C est le seul dossier partagé), créez un nouveau dossier partagé (plus réduit) ou déplacez le fichier vers un autre dossier partagé.

{button ,AL('H_CHOOSING_A_FILE_STEPS;H_SHARING_A_PRESENTATION_FILE_OVER',0)} Rubriques
connexes

Généralités : identification de l'autre ordinateur

Si vous êtes l'expéditeur, vous devez identifier l'ordinateur du récepteur. (Le récepteur, quant à lui, n'a pas besoin d'identifier l'expéditeur. Le logiciel TeamAnimation installé sur l'ordinateur récepteur attend simplement d'être contacté par un expéditeur TeamAnimation).

Contactez chaque récepteur par téléphone pour connaître leur nom TCP/IP ou adresse IP. Si le récepteur ne les connaît pas, demandez-lui de contacter son administrateur réseau ou son fournisseur d'accès Internet.

Pour de plus amples informations concernant la résolution des problèmes liés aux connexions, voir rubrique [Dépannage de TeamAnimation](#).

Sélection des récepteurs

Lorsque vous ajoutez un nom TCP/IP, TeamAnimation tente de convertir le nom en adresse IP. Si TeamAnimation ne peut pas convertir le nom, une boîte de dialogue s'affiche pour vous demander d'entrer l'adresse IP à la place du nom TCP/IP. Si la connexion est réussie, le nom est ajouté à la liste des récepteurs. Pour de plus amples informations, voir rubrique [Généralités :TCP/IP, adresses et noms hôtes IP](#)

TeamAnimation utilise la liste des récepteurs issue de la présentation TeamAnimation précédente. Une coche à côté d'un nom de la liste indique que le nom est sélectionné pour participer à la présentation TeamAnimation. Supprimez les coches (en cliquant sur celles-ci) des noms que vous ne voulez pas associer à la présentation. Pour supprimer complètement un nom de la liste, sélectionnez le nom et cliquez sur supprimer.

Généralités : réception d'une présentation

Lorsque votre ordinateur est récepteur TeamAnimation, il est un spectateur passif de la présentation. TeamAnimation contrôle le déroulement de la présentation (le changement de pages).

Avant de commencer, définissez avec l'expéditeur le type de connexion à utiliser pour les deux ordinateurs.

Si vous n'êtes pas en contact vocal avec l'expéditeur, contactez-le maintenant par téléphone.

Remarque Tous les participants de TeamAnimation doivent exécuter l'une des options suivantes :

- Freelance Graphics 97 pour Windows
- Freelance Graphics 96 pour OS/2
- Projecteur TeamAnimation de Freelance Graphics 97 pour Windows
- Projecteur TeamAnimation de Freelance Graphics 96 pour OS/2

Pour de plus amples informations concernant la configuration matérielle de TeamAnimation, voir rubrique [Configuration de TeamAnimation](#).

Remarque Vous pouvez quitter TeamAnimation en appuyant sur ECHAP.

{button ,AL('H_SENDING_A_PRESENTATION_OVER',0)} [Rubriques connexes](#)

Généralités : envoi d'une présentation

Si vous êtes expéditeur TeamAnimation, vous sélectionnez le fichier de présentation et contrôlez le déroulement de l'animation (le changement de pages).

Tous les participants de TeamAnimation doivent exécuter l'une des options suivantes :

- Freelance Graphics 97 pour Windows
- Freelance Graphics 96 pour OS/2
- Projecteur TeamAnimation de Freelance Graphics 97 pour Windows
- Projecteur TeamAnimation de Freelance Graphics 96 pour OS/2

Pour de plus amples informations concernant la configuration matérielle de TeamAnimation, voir rubrique [Configuration de TeamAnimation](#)

Sélection d'un fichier

Si vous démarrez TeamAnimation à partir de Freelance Graphics, seul le fichier de présentation courant peut être partagé avec le récepteur.

Si vous démarrez le projecteur d'animations, vous devez indiquer le fichier de présentation.

Remarque Si chaque destinataire détient déjà une copie de la présentation, ou si vous envisagez de rendre la présentation accessible à partir d'une ressource partagée, désélectionnez la case à cocher située dans la partie inférieure du panneau.

Pour de plus amples informations concernant le Projecteur d'animations TeamAnimation, voir rubrique [Généralités : le Projecteur d'animations TeamAnimation](#).

Connexion avec le récepteur

Quelle que soit la façon dont vous démarrez TeamAnimation, vous devez identifier l'ordinateur recevant la présentation. Vous devez également définir avec le récepteur le type de connexion à utiliser pour les deux ordinateurs.

Si vous n'êtes pas en contact vocal avec le récepteur de la présentation, contactez-le maintenant par téléphone.

{button ,AL('H_RECEIVING_A_PRESENTATION_OVER;H_TROUBLESHOOTING_OVERVIEW',0)} [Rubriques connexes](#)

Généralités : envoi et réception d'une présentation

Expéditeur

Si vous présentez une animation à une autre personne, vous êtes l'expéditeur TeamAnimation. Les éventuels commentaires s'affichent uniquement sur votre ordinateur. En tant qu'expéditeur, vous contrôlez le déroulement de la présentation sur les deux ordinateurs.

Récepteur

Si vous suivez une animation présentée par une autre personne, vous êtes un récepteur TeamAnimation.

Remarque Si tous les ordinateurs sont situés sur le même site (et sont reliés par câble ou connectés au même réseau), assurez-vous de bien désigner l'ordinateur sur lequel vous souhaitez afficher les commentaires et à partir duquel vous souhaitez contrôler l'animation comme ordinateur expéditeur, et les ordinateurs sur lesquels l'animation sera présentée comme ordinateurs récepteurs.

```
{button ,AL(`H_RECEIVING_A_PRESENTATION_OVER;H_SENDING_A_PRESENTATION_OVER;H_TROUBLESHOOTING_OVERVIEW',0)} Rubriques connexes
```

Généralités : partage d'un fichier de présentation

Vous pouvez partager une copie du fichier de présentation, envoyer une copie du fichier au récepteur ou indiquer que tous les utilisateurs disposent déjà de copies séparées et les utiliseront.

Envoi d'une version du fichier aux récepteurs

L'utilisation d'une connexion lente, tel qu'un modem, est la meilleure option en termes de performance. L'envoi d'une copie de la présentation à chaque participant est la méthode la plus sûre pour partager un fichier de présentation.

Option indiquant que tous les utilisateurs disposent d'une copie

Cette option est très utile si la connexion s'interrompt alors que vous savez que les récepteurs disposent déjà d'une copie du fichier et que vous ne souhaitez pas la renvoyer. Restez cependant très prudent et vérifiez que les récepteurs disposent de la même version du fichier que vous et non d'une version antérieure.

Partage à partir du serveur du réseau

Pour partager un fichier de présentation à partir d'un serveur de réseau, vérifiez que le fichier est bien situé sur un serveur auquel les récepteurs ont accès.

Partage à partir d'une zone partagée de votre ordinateur

Pour partager un fichier de présentation à partir d'une zone partagée de l'ordinateur de l'expéditeur :

- Windows 95 et Windows NT : les récepteurs doivent avoir accès au dossier partagé dans lequel le fichier réside.
- Windows 95 uniquement : l'expéditeur doit disposer du service de partage de fichier installé et activé sur son ordinateur.

Partage d'un document d'archivage externe

Freelance permet d'ouvrir des présentations enregistrées dans des bases de documents Notes, des systèmes ODMA (Document Management Systems), des serveurs FTP ou des pages Web à travers Internet. Vous pouvez partager ces documents enregistrés de manière externe, avec des récepteurs qui exécutent Freelance (pas le Projecteur d'animations) et disposent d'un accès au document.

Contrôle d'accès

Windows 95 permet de choisir entre l'accès utilisateur ou l'accès partagé. Windows NT ne propose qu'un accès utilisateur. Consultez la documentation relative à votre système d'exploitation pour obtenir des informations détaillées.

Accès utilisateur

Si vous utilisez un accès utilisateur, le nom du récepteur doit apparaître dans la liste des utilisateurs disposant d'un accès au dossier partagé.

Accès partagé

Si vous utilisez un accès partagé, il est conseillé de sélectionner un dossier qui n'a pas d'accès en lecture seule par mot de passe ou de supprimer le mot de passe en accès en lecture seule avant de terminer les procédures d'installation de TeamAnimation.

{button ,AL('H_CHOOSING_A_FILE_STEPS;H_CHOOSING_A_SHARED_NAME_OVER',0)} [Rubriques connexes](#)

Généralités : présentation d'animations par d'autres voies que TeamAnimation

L'utilisation de TeamAnimation est le moyen le plus efficace de présenter une animation finalisée à un public sur des ordinateurs distants. Lorsque vous présentez une animation, vous contrôlez la séquence et la synchronisation des pages de la présentation. Les spectateurs peuvent se concentrer sur votre présentation sans que leur attention ne soit détournée par le passage d'une page à une autre.

Cependant, si vous devez présenter une animation à une personne ne disposant ni de Freelance Graphics, ni de TeamAnimation, vous pouvez créer une présentation autonome (voir ci-après). Lorsque ces spectateurs ont accès à l'une de ces présentations, vous pouvez leur communiquer par téléphone les instructions d'utilisation des outils d'affichage appropriés et les guider tout au long de la présentation.

Projecteur d'animations

Le projecteur d'animations est une application séparée s'exécutant indépendamment de Freelance Graphics. Vous pouvez adresser par messagerie électronique un fichier de présentation finalisée Freelance Graphics et le projecteur d'animations à toute personne disposant d'un ordinateur exploitant Windows sur 32 bits. Pour de plus amples informations sur le projecteur d'animations, ouvrez l'application et choisissez la séquence de commandes Aide - Rubriques de l'aide.

Pour de plus amples informations concernant le Projecteur d'animations, voir rubrique [Généralités : Le Projecteur d'animations](#).

Présentations World Wide Web

La présentation de l'animation sur le Web est meilleure si l'ordinateur du récepteur (ex : Macintosh ou UNIX) ne peut exécuter ni Freelance Graphics ni le projecteur d'animations. Si les futurs spectateurs disposent d'un navigateur World Wide Web (ex : Mosaic ou Netscape), vous pouvez envoyer votre présentation finalisée Freelance sous forme d'un ensemble de pages Web. Vous pouvez ensuite stocker ces pages sur un serveur Web ou les envoyer directement par messagerie électronique à chaque utilisateur comme pièces jointes au fichier.

{button ,AL('H_USING_TEAMSHOW_OVER',0)} [Rubriques connexes](#)

Généralités : utilisation de TeamAnimation

Utilisez TeamAnimation pour présenter ou afficher des animations sur des ordinateurs connectés. Lorsqu'un présentateur démarre une animation à partir d'un ordinateur, TeamAnimation coordonne l'affichage des pages sur l'ordinateur du présentateur et du spectateur. Les éventuels commentaires s'affichent uniquement sur l'ordinateur du présentateur. Pour de plus amples informations concernant la configuration des systèmes permettant d'exécuter TeamAnimation, voir rubrique [Configuration de TeamAnimation](#).

Avant de commencer

Si vous êtes présentateur, vérifiez que votre présentation a été enregistrée avec l'option "Préparer pour Projecteur d'animations" sélectionnée dans la boîte de dialogue Enregistrement sous. Cette option vous assure que le fichier contient bien tous les éléments de votre présentation (graphiques, images, sons, etc.). Si cette option n'est pas sélectionnée, votre fichier de présentation peut contenir uniquement des références aux éléments d'autres fichiers, et ces fichiers pourraient ne pas être disponibles pour les spectateurs.

Démarrage de TeamAnimation

Vous pouvez démarrer TeamAnimation à partir de Freelance Graphics ou démarrer TeamAnimation comme application autonome.

Pour démarrer TeamAnimation à partir de Freelance Graphics, choisissez la séquence de commandes Fichier - TeamAnimation - Envoyer (pour présenter une animation) ou Fichier - TeamAnimation - Recevoir (pour visualiser une animation).

Pour démarrer TeamAnimation comme application autonome, cliquez sur l'icône TeamAnimation (qui est installé dans le dossier Freelance Graphics).



Le premier panneau vous demande de préciser si vous êtes l'expéditeur (présentateur) ou le récepteur (spectateur).

```
{button ,AL('H_SHARING_A_PRESENTATION_FILE_OVER;H_CONNECTING_TO_ANOTHER_COMPUTER_OVE  
R;H_TEAMSHOW_ALTERNATIVES_OVER;H_TROUBLESHOOTING_TEAMSHOW_OVERVIEW;H_TEAMSHO  
W_REQUIREMENTS_OVER',0)} Rubriques connexes
```

Configuration de TeamAnimation

Pour participer à une présentation TeamAnimation, tous les participants doivent posséder :

- des versions compatibles de Freelance Graphics
- une connexion réseau active
- TCP/IP

Tous les participants doivent se consulter pour la configuration et l'exécution de la présentation TeamAnimation.

Versions compatibles de Freelance

TeamAnimation n'est pas compatible avec des versions antérieures de Freelance Graphics. Tous les participants TeamAnimation doivent exécuter l'une des versions suivantes de Freelance Graphics :

- Freelance Graphics 97 pour Windows
- Freelance Graphics 96 pour OS/2
- Projecteur Freelance Graphics 97 pour Windows
- Projecteur Freelance Graphics 96 pour OS/2

Remarque Vous pouvez télécharger une copie du Projecteur d'animations de Freelance 97 à partir du site web Lotus à l'adresse suivante : <http://www.lotus.com>. L'installation du Projecteur d'animations crée une icône permettant d'exécuter le Projecteur d'animations TeamAnimation.

Configuration réseau

TeamAnimation est une fonction réseau qui utilise des protocoles réseau indépendants standard provenant de sociétés tierces et qui permet de communiquer entre les différents participants. TeamAnimation requiert :

- une connexion réseau active entre les systèmes participants.
- Tous les participants TeamAnimation doivent exécuter le protocole TCP/IP comme, au moins, l'un de leurs protocoles de réseau.

Connexion réseau

Une connexion réseau active peut être établie si :

- Chaque système se trouve sur le même réseau local physique, avec le protocole TCP/IP lié à chaque carte d'interface réseau du système (NIC).
- Chaque système se trouve sur des réseaux locaux physiques interconnectés par un propriétaire de réseau étendu. Consultez votre administrateur réseau pour déterminer le mode d'utilisation du protocole TCP/IP, à l'aide de ce type de connexion, pour communiquer entre les différents réseaux locaux du réseau étendu (avec le protocole TCP/IP lié à chaque carte d'interface réseau du système - NIC).
- Chaque système se trouve sur des réseaux locaux interconnectés via Internet (avec le protocole TCP/IP lié à chaque carte d'interface réseau du système -NIC). Vous ne rencontrerez des difficultés avec ce type de connexion que si un "firewall" s'interpose entre les systèmes participants. Pour de plus amples informations, voir rubrique [Dépannage de TeamShow](#).
- Un ou plusieurs systèmes sont connectés par modem et lignes téléphoniques directement au réseau local accessible aux autres systèmes, par l'intermédiaire d'utilitaires tels que la gestion de réseau commuté (Dial Up Networking Win95) de Microsoft Win95 ou les services d'accès distants de Microsoft pour Windows NT, sur le site client, et les services d'accès distants de Microsoft, le serveur Novell NetWare Connect ou les gammes de serveurs d'accès distants Shiva LanRover ou NetModem/E, du côté du serveur (avec le protocole TCP/IP lié à chaque adaptateur commuté du système). Si vous ne connaissez pas le type de connexion dont vous disposez, consultez votre administrateur réseau.
- Un ou plusieurs systèmes sont connectés par modem et lignes téléphoniques à Internet par le biais d'un fournisseur d'accès Internet tels que CompuServe ou Microsoft Network (avec le protocole TCP/IP lié à chaque adaptateur commuté du système).
- Les ordinateurs sont directement connectés par un modem, un câble série ou parallèle, à l'aide d'un logiciel externe tel que Dial Up Networking ou LapLink. Avec ce type de connexion, il vous faut être sûr(e) que chaque ordinateur a une adresse IP correcte associée à son adaptateur commuté, et que ces adresses IP sont compatibles entre elles pour communiquer. Si vous utilisez ce type de connexion, consultez votre administrateur réseau. Pour de plus amples informations, voir rubrique [Généralités : adresses TCP/IP, IP et noms hôte](#)

TCP/IP

Pour vous assurer que le protocole TCP/IP est bien installé, ouvrez le menu Démarrer - Paramètres - Panneau de

configuration, cliquez sur l'icône Réseau et vérifiez que le protocole figure dans la liste des composants réseau installés. Si le protocole TCP/IP n'est pas installé, demandez conseil à votre administrateur réseau ou à votre fournisseur d'accès Internet pour l'installer. Pour de plus amples informations, voir rubrique [Généralités : adresses TCP/IP, IP et noms hôte](#).

{button ,AL('H_USING_TEAMSHOW_OVER;H_TEAMSHOW_ALTERNATIVES_OVER;H_TROUBLESHOOTING_TEAMSHOW_OVER;H_SETUP_TEAMSHOW_OVERVIEW;',0)} [Rubriques connexes](#)

Généralités : dépannage de TeamAnimation

Test de recherche d'une passerelle

Une adresse IP est un identificateur unique réservé à un ordinateur. Si l'adresse IP d'un ordinateur hôte vous est attribuée, votre ordinateur pourra, théoriquement, joindre cet hôte à partir de n'importe quel endroit dans le monde. Cependant, pour joindre l'ordinateur hôte, votre ordinateur requiert une route d'accès à l'adresse IP. En fonction des adresses IP des deux ordinateurs, une passerelle peut être requise pour définir la route d'accès à l'adresse IP de l'ordinateur hôte.

Une adresse IP est divisée en quatre sous-parties appelées "octets". La série des trois premiers numéros de l'adresse IP (ou premier octet) définit la classe de l'adresse IP. Il existe un masque de sous-réseau pour chaque classe. Dans le tableau suivant, les composantes de l'adresse IP, où le sous-réseau équivaut à 255, décrivent un sous-réseau. Les composantes du masque de sous-réseau qui sont nulles, représentent les stations de travail autonomes de ce sous-réseau. Ainsi, si l'adresse IP est 198.184.36.212, le sous-réseau sera 198.184.36 et la station de travail autonome sera 212.

Classe d'adresse	Série de premier octet	Masque de sous-réseau
Classe A	1 - 126	255.0.0.0
Classe B	128 - 191	255.255.0.0
Classe C	192 - 223	255.255.255.0

Si les deux adresses IP sont localisées sur le même sous-réseau, alors il n'y aura aucun problème. Dans le cas contraire, une passerelle permettra de joindre un sous-réseau à l'autre. Si les deux sous-réseaux sont des composantes du réseau local de votre entreprise, il y a probablement des passerelles sur place. Si l'ordinateur que vous tentez de contacter se trouve en dehors du réseau local, il se peut que votre entreprise soit protégée par un "firewall" afin d'éviter que vous ne communiquiez avec des points extérieurs au réseau local. Si vous câblez deux systèmes simultanément, vous n'obtiendrez pas une passerelle.

Il existe différents utilitaires que vous pouvez exécuter (ex : WINIPCFG pour Windows 95 ou IPCONFIG pour Windows NT) pour identifier votre adresse IP. Pour savoir si vous disposez d'une passerelle, exécutez l'utilitaire sur les deux ordinateurs et relevez à la fois l'adresse IP et le masque de sous-réseau. Pour chacun des quatre octets du masque de sous-réseau comportant "255", les deux adresses IP sont identiques. Pour chaque octet du masque de sous-réseau comportant "0", les adresses IP doivent être différentes. Si les adresses IP ne correspondent pas, lorsque le masque de sous-réseau équivaut à "255", cela signifie alors qu'il existe une passerelle qui permet d'aiguiller les données d'une machine à l'autre.

Test de conversion de nom

Pour vérifier le nom hôte et l'adresse IP pour vous assurer de la connexion avec un ordinateur TCP/IP distant, vous pouvez utiliser un utilitaire de diagnostic Microsoft appelé "ping". Pour déterminer si vous avez correctement configuré l'adresse IP, utilisez ping avec l'adresse IP de votre ordinateur, votre passerelle par défaut et un hôte distant. Consultez la documentation Microsoft relatives aux utilitaires de diagnostic de Microsoft.

Ouvrez une session MS-DOS et tapez la ligne de commande PING NOM-MACHINE, à l'aide du même nom utilisé dans TeamAnimation. Si ping affiche le message d'erreur "mauvaise adresse IP, votre système ne pourra pas convertir ce nom en adresse. Si les deux ordinateurs se trouvent dans la même entreprise, vous pouvez utiliser le nom sans le suffixe hôte.domaine. Ainsi, si l'ordinateur du récepteur s'appelle "myhost.lotus.com", vous pouvez taper PING MYHOST. Si ping reçoit parfaitement les paquets provenant de l'autre machine, utilisez ce nom dans TeamAnimation.

Echecs de connexion

Il existe trois situations dans lesquelles la connexion peut échouer :

- L'expéditeur ne peut pas convertir le nom d'un ou de plusieurs récepteurs par son adresse IP.
- L'expéditeur ne peut pas joindre un ou plusieurs récepteurs, même s'il connaît l'adresse IP.
- Les ordinateurs ne disposent pas d'une connexion réseau entre eux.

L'expéditeur ne peut pas se connecter au récepteur à l'aide du nom

La manière idéale d'identifier le(s) ordinateur(s) distant(s) est par le nom hôte. Les noms hôte se présentent sous la forme : "myhost.lotus.com". Les adresses IP apparaissent comme une séquence de quatre entiers séparés par des points.

Pour utiliser le nom entré, TeamAnimation doit convertir le nom en adresse IP. En cas d'échec, vous devez utiliser l'adresse IP. Si l'expéditeur TeamAnimation échoue lors de la connexion à un ou plusieurs récepteurs, tentez d'abord de déterminer si le problème est une question de conversion de nom.

L'expéditeur utilise la bonne adresse mais ne peut pas se connecter

Si ping détermine l'adresse de la machine réceptrice à l'aide du nom mais affiche le message "Request Timed Out", cela signifie que l'un des problèmes suivants a lieu:

- Le système du récepteur n'exécute pas TeamAnimation ou n'a pas sélectionné Terminer.
- Il n'y a pas de réseau actif fonctionnant entre les deux systèmes (ex : erreur de connexion par câble direct ou de gestion de réseau commuté).

Si ping affiche le message d'erreur "Destination Host Unreachable", l'un des problèmes suivants a lieu :

- Vous ou le récepteur, ou vous deux, vous trouvez derrière un "firewall". N'importe quel ordinateur du site protégé par un "firewall" doit l'ignorer en se connectant avec l'aide du fournisseur d'accès réseau ou en commutant directement le réseau local vers l'autre utilisateur.
- La passerelle entre les ordinateurs ne fonctionne plus ou la route vers l'adresse de destination est introuvable parce que les ordinateurs se trouvent sur différents sous-réseaux. Dans ce cas, consultez votre administrateur réseau.
- Il n'y a pas de passerelle parce que vous utilisez un réseau commuté ou une connexion directe par câble pour connecter deux ordinateurs. Vous devez modifier l'adresse IP de l'une des machines pour qu'elle corresponde au masque de sous-réseau 255, ou rechercher une autre méthode permettant de connecter les machines. Pour cela, demandez conseil à votre administrateur réseau ou votre fournisseur d'accès Internet.

Il n'y a pas de réseau entre les machines

Demandez conseil à votre fournisseur d'accès Internet ou à votre administrateur réseau si vous êtes dans l'un des cas suivants :

- Un ou plusieurs ordinateurs ne sont pas équipés d'une carte adaptatrice de réseau.
- Un ou plusieurs ordinateurs sont connectés à Internet sur un site protégé par un "firewall".
- Un ou plusieurs ordinateurs tentent d'établir une connexion à un réseau local ou à Internet à l'aide d'un fournisseur d'accès Internet, d'un serveur d'accès distant Windows NT ou d'un produit de société tierce, mais la connexion n'est pas correctement configurée.

Numéro de port

TeamAnimation utilise le numéro de port codé 21300. Si vous rencontrez des difficultés lors de la connexion, cela signifie qu'il y a un conflit avec un service existant. Si TeamAnimation ne fonctionne pas à cause d'un conflit de port, supprimez ou désactivez momentanément le service utilisant ce port. Si vous ne savez pas comment procéder, demandez conseil à votre administrateur réseau ou consultez la documentation relative à votre système d'exploitation.

{button ,AL(`H_USING_TEAMSHOW_OVER;H_TEAMSHOW_REQUIREMENTS_OVER;H_TEAMSHOW_ALTERNATIVES_OVER;H_SETUP_TEAMSHOW_OVERVIEW;';0)} [Rubriques connexes](#)

Généralités : le Projecteur d'animations TeamAnimation

A l'installation du Projecteur d'animations, deux icônes application sont créées. L'une pour le Projecteur d'animations et l'autre pour le Projecteur d'animations TeamAnimation. Grâce au Projecteur d'animations TeamAnimation de Freelance Graphics, vous pouvez présenter ou visualiser des animations sur des ordinateurs connectés. Lorsqu'un présentateur sur un ordinateur exécute une animation, TeamAnimation coordonne l'affichage des pages sur les ordinateurs des présentateur et spectateur.

Vous pouvez télécharger le Projecteur d'animations de Freelance à partir du site Web Lotus : <http://www.lotus.com>.

Démarrage du Projecteur d'animations TeamAnimation

Pour démarrer le Projecteur d'animations TeamAnimation, cliquez sur l'icône Mobile TeamShow.



Le premier panneau vous demandera si vous êtes l'expéditeur (présentateur) ou le récepteur (spectateur).

Pour de plus amples informations concernant la configuration des systèmes permettant d'exécuter TeaAnimation voir rubrique [Configuration de TeamAnimation](#).

Généralités : adresses TCP/IP, IP et noms hôte

Le protocole TCP/IP permet une communication entre les réseaux interconnectés qui utilisent diverses architectures matérielles et divers systèmes d'exploitation.

Noms et adresses IP

Pour mettre fin à une connexion entre des ordinateurs participants, TeamAnimation doit être informé de l'adresse IP de chaque ordinateur. Les ordinateurs utilisent les adresses IP pour s'identifier. Les utilisateurs trouvent généralement plus aisé de travailler avec les noms attribués aux ordinateurs, le protocole TCP/IP tente automatiquement de traduire le nom des ordinateurs en adresses IP. Cependant, dans de nombreux cas la traduction du nom ne permet pas d'identifier avec succès l'adresse IP. Si une connexion ne peut pas être établie dans TeamAnimation parce que le nom hôte est introuvable, vous devez alors entrer l'adresse IP. Pour de plus amples informations, voir rubrique [Dépannage de TeamAnimation](#).

TeamShow et Internet

Les ordinateurs qui ne sont pas sur le même réseau local physique peuvent exécuter TeamAnimation en communiquant par le biais d'Internet, à condition :

- qu'aucun ordinateur ne soit protégé par un "firewall" (mesures de sécurité empêchant l'accès à l'ordinateur).
- qu'une ou plusieurs "passerelles" puissent connecter les deux ordinateurs.

Consultez votre administrateur réseau pour savoir si votre entreprise est protégée par un "firewall" ou si une passerelle permet de connecter les ordinateurs distants. Pour de plus amples informations, voir rubrique [Dépannage de TeamAnimation](#).

Remarque Si vous avez recours à un fournisseur d'accès Internet, tels que CompuServe ou Microsoft Network, aucun "firewall" ne s'interpose entre vous et Internet.

Connexion directe aux ordinateurs

Il est quelquefois utile d'établir une connexion directe entre deux ordinateurs. Ainsi, vous pouvez connecter un ordinateur portable à un écran de projection. Cela vous permet de visualiser vos commentaires sur votre ordinateur portable alors que votre assistance visualise la présentation sur l'écran de projection.

Il existe plusieurs méthodes disponibles pour connecter deux ordinateurs, notamment :

- Connexion à deux ordinateurs avec Ethernet mais non sur un réseau local
- Commutation directe d'un ordinateur à un autre
- Connexion des deux ordinateurs par câble parallèle ou série

Lorsque vous connectez les deux ordinateurs directement, vous devez vous assurer :

- qu'une adresse IP est liée à l'adaptateur que vous utilisez (interface réseau ou réseau commuté)
- que les adresses IP se trouvent sur le même sous-réseau (Pour de plus amples informations) voir rubrique [Dépannage de TeamAnimation](#))

Si toutes ces exigences ne vous semblent pas claires, consultez votre administrateur réseau avant de tenter de connecter les ordinateurs.

