

Commutateur de consoles
2161DS Dell™

**Guide de l'utilisateur du
Remote Console
Switch Software**

Modèle : Commutateur de consoles 2161DS

Remarques et avertissements

Mises en garde, remarques et avertissements



NOTA : Les informations suivant le mot NOTA sont importantes et vous permettent d'optimiser les performances de votre ordinateur.



MISE EN GARDE : Les messages suivant le mot MISE EN GARDE signalent un endommagement du matériel ou une perte de données éventuels et vous expliquent comment éviter le problème.



ATTENTION : Les messages suivant le mot ATTENTION signalent un risque de détérioration du matériel et de blessures graves voire mortelles.

Les informations contenues dans ce document sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

© 2004 Dell Inc. Tous droits réservés.

La reproduction sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Dell Inc. est strictement interdite.

Marques de commerce utilisées dans ce document : *Avocent* est une marque déposée d'Avocent Corporation ; *OSCAR* est une marque déposée d'Avocent Corporation ou de ses filiales ; Dell, Dell OpenManage et le logo DELL sont des marques de Dell Inc. ; Microsoft, Windows et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation ; Intel et Pentium sont des marques déposées de Intel Corporation ; Red Hat est une marque déposée de Red Hat, Inc.

D'autres marques déposées et d'autres appellations commerciales peuvent être utilisées dans ce document en référence à l'une des entités revendiquant la marque et le nom de leurs produits. Dell Inc. décline tout intérêt patrimonial pour les marques et noms d'autres sociétés.

Modèle : commutateur de consoles 2161DS

Juillet 2004

Table des Matières

1	Présentation du produit	
	À propos du logiciel Remote Console Switch Software	9
	Caractéristiques et avantages	9
	Facilité d'installation et de configuration	9
	Des possibilités étendues de personnalisation	9
	Gestion étendue des commutateurs de consoles distantes	10
	Compatibilité avec les produits Avocent	10
2	Installation	
	Démarrage	11
	Installation du Remote Console Switch Software	12
3	Opérations de base	
	Lancement du Remote Console Switch Software	15
	Navigation dans le Remote Console Switch Software	15
	Visualisation du système dans l'explorateur	16
	Caractéristiques de la fenêtre de l'explorateur	17
	Liste de vérification de l'installation rapide du commutateur de consoles 2161DS	18
	Ajout d'un commutateur de consoles 2161DS ou d'un commutateur de consoles distantes d'Avocent	19
	Accès au commutateur de consoles 2161DS	26
	Accès aux serveurs et gestion	27
	Interaction avec le serveur en cours de visualisation	29
	Agrandissement et rafraîchissement du visualiseur	30
	Réglage de la fenêtre du visualiseur	30
	Réglage de la taille de la fenêtre	31
	Réglage de la qualité vidéo	31
	Réduction de la décoloration de la session vidéo distante	33

Amélioration de l’affichage de la couleur du fond d’écran	33
Réglage de la mise à l’échelle de la souris	34
Réduction des traînées du curseur de souris	34
Amélioration des performances de la souris	35
Réduction du papillotement du curseur de la souris	36
Visualisation de plusieurs serveurs à l’aide du mode de balayage	36
Balayage des serveurs	36
Indicateurs d’état du mode d’affichage Image	38
Navigaison dans le visualiseur d’images	38
Utilisation de macros pour l’envoi de combinaisons de touches au serveur	39
Création de nouvelles macros	41
Regroupement de macros	42
Vitesse de la connexion	44
Préemption	44
Modification des propriétés des serveurs	46
Accès aux serveurs par l’intermédiaire d’une fenêtre du navigateur	50
Organisation du système	51
Modification de noms de champ personnalisé	52
Assignation d’une unité à un site, un emplacement ou un dossier	54
Supprimer et renommer	55
Personnalisation de la fenêtre de l’explorateur	56
Modification de l’affichage sélectionné au démarrage	57
Changement du navigateur par défaut	57
Gestion des bases de données locales	57
Enregistrement d’une base de données	58
Exportation d’une base de données	59
Chargement d’une base de données	60

4 Gestion de votre commutateur de consoles 2161DS

Panneau de gestion	61
Affichage et configuration des paramètres de commutateur de consoles distantes	62
Modification des paramètres généraux de réseau et de session	62
Configuration des comptes utilisateurs	65
Verrouillage et déverrouillage des comptes utilisateurs	68
Affichage des câbles SIP et AVRIQ d’Avocent	69

Activation et configuration SNMP	70
Activation d'interruptions SNMP individuelles	72
Affichage et resynchronisation des connexions de serveurs.	73
Resynchronisation de la liste de serveurs	74
Affichage et configuration des connexions de commutateurs assemblés. 75	
Ajout et modification des connexions de commutateurs assemblés	75
Affichage des informations relatives à la version	
du commutateur de consoles 2161DS	76
Sous-catégorie Matériels	76
Sous-catégorie SIP	76
Réinitialisation d'un SIP	77
Mise à jour du firmware	78
Contrôle de l'état des utilisateurs.	80
Redémarrage du système.	81
Gestion des fichiers de configuration de commutateur de consoles 2161DS	82
Gestion des bases de données utilisateurs	82
Modification des propriétés d'un commutateur de consoles 2161DS	83
Modification de la compatibilité avec DirectDraw	
(Systèmes d'exploitation Windows uniquement)	85
Exécution de fonctions de contrôle	86
A Annexes	
Annexe A : Mise à jour du Remote Console Switch Software	87
Annexe B : Raccourcis clavier et souris	88
Annexe C : Voies TCP	90
Index	91

Figures

Figure 3-1.	Fenêtre de l'explorateur	17
Figure 3-2.	Boîte de dialogue Type de produit	20
Figure 3-3.	Boîte de dialogue Repérage du 2161DS	21
Figure 3-4.	Boîte de dialogue Configurer les commutateurs assemblés	22
Figure 3-5.	Boîte de dialogue Type de produit	23
Figure 3-6.	Boîte de dialogue Configurer les commutateurs assemblés	24
Figure 3-7.	Boîte de dialogue Sélection des commutateurs de consoles distantes à ajouter	25
Figure 3-8.	Onglet d'affichage Commutateurs de consoles distantes sélectionné	26
Figure 3-9.	Onglet d'affichage Serveurs sélectionné	28
Figure 3-10.	Fenêtre du visualiseur vidéo	29
Figure 3-11.	Barre d'outils de plein écran	30
Figure 3-12.	Mise à l'échelle manuelle du visualiseur	31
Figure 3-13.	Boîte de dialogue Réglage vidéo manuel	32
Figure 3-14.	Boîte de dialogue Options de session du visualiseur pour la souris	34
Figure 3-15.	Visualiseur vidéo – Balayage des serveurs	37
Figure 3-16.	Visualiseur vidéo - Visualiseur d'images	38
Figure 3-17.	Menu Macros du visualiseur déroulé	40
Figure 3-18.	Boîte de dialogue Options de session du visualiseur : onglet Macros	41
Figure 3-19.	Boîte de dialogue Macros du visualiseur	41
Figure 3-20.	Boîte de dialogue Créer une macro du visualiseur	42
Figure 3-21.	Boîte de dialogue Groupes de macros du visualiseur	43
Figure 3-22.	Boîte de dialogue Options de session – Onglet Vitesse de la connexion	44
Figure 3-23.	Onglet Généralités des propriétés du serveur	47
Figure 3-24.	Onglet Réseau des propriétés du serveur	48
Figure 3-25.	Onglet Informations des propriétés du serveur	48
Figure 3-26.	Onglet Connexions des propriétés du serveur	49
Figure 3-27.	Connexions du serveur via la fenêtre Propriétés	49

Figure 3-28.	Onglet d'affichage Sites sélectionné	51
Figure 3-29.	Onglet d'affichage Dossiers sélectionné	52
Figure 3-30.	Exemple de modification des champs personnalisés	52
Figure 3-31.	Boîte de dialogue Options : Étiquettes de champs personnalisés	53
Figure 3-32.	Boîte de dialogue Assigner à	54
Figure 3-33.	Boîte de dialogue Enregistrement de la base de données	58
Figure 4-34.	Boîte de dialogue du panneau de gestion	62
Figure 4-35.	Boîte de dialogue Généralités - Sessions – Commutateur de consoles 2161DS	63
Figure 4-36.	Boîte de dialogue Généralités - Sessions – Commutateur de consoles A2000R d'Avocent	64
Figure 4-37.	Boîte de dialogue Généralités - Sessions – Commutateur de consoles 2161DS	65
Figure 4-38.	Boîte de dialogue Utilisateurs	66
Figure 4-39.	Boîte de dialogue Ajouter utilisateur	67
Figure 4-40.	Boîte de dialogue Droits d'accès utilisateur	67
Figure 4-41.	Boîte de dialogue SIP	70
Figure 4-42.	Boîte de dialogue de configuration du SNMP	71
Figure 4-43.	Boîte de dialogue SNMP - Interruptions	73
Figure 4-44.	Boîte de dialogue Serveurs	74
Figure 4-45.	Boîte de dialogue Versions	76
Figure 4-46.	Boîte de dialogue SIP	77
Figure 4-47.	Boîte de dialogue Mettre à jour le firmware du Commutateur de consoles distantes	79
Figure 4-48.	Boîte de dialogue État	81
Figure 4-49.	Onglet Généralités des propriétés du commutateur de consoles 2161DS	84
Figure 4-50.	Boîte de dialogue Options : Direct Draw	85
Figure 5-51.	Communication par la voie TCP	90

Tableaux

Tableau 3-1.	Scénarios de préemption	45
Tableau 4-2.	Droits d'accès utilisateur	65
Tableau 5-3.	Raccourcis clavier et souris pour le séparateur de volets	88
Tableau 5-4.	Raccourcis clavier et souris pour l'affichage en arborescence	88
Tableau 5-5.	Fonctionnement du clavier et de la souris dans le cadre de la liste des unités	89

Présentation du produit

À propos du logiciel Remote Console Switch Software

Le Remote Console Switch Software de Dell™ est une application de gestion de plateformes multiples qui vous permet de visualiser et de contrôler le commutateur 2161DS ainsi que tous les serveurs qui lui sont reliés. Sa conception à plateformes multiples garantit sa compatibilité avec les plateformes matérielles et les systèmes d'exploitation les plus courants. Ce logiciel permet l'authentification du matériel, le transfert de données et l'enregistrement des noms d'utilisateurs et des mots de passe en toute sécurité. Chaque commutateur 2161DS gère l'authentification et le contrôle de l'accès de manière individuelle pour un contrôle plus décentralisé du système.

Se présentant sous la forme d'un explorateur doté d'une interface intuitive à écran fractionné, le Remote Console Switch Software vous offre un point d'accès unique pour l'ensemble de votre système. De ce point, vous pouvez gérer les commutateurs 2161DS existants, installer un nouveau commutateur ou lancer une session vidéo vers un serveur du système. Les regroupements de type serveurs, sites ou dossiers offrent un moyen aisé de sélectionner les unités à visualiser. Des capacités puissantes de recherche et de classement vous permettent de trouver facilement les unités.

Caractéristiques et avantages

Facilité d'installation et de configuration

Le Remote Console Switch Software est conçu pour pouvoir être facilement installé et utilisé. La détection automatique des commutateurs de consoles 2161DS gérés vous permet d'installer de nouvelles unités en quelques minutes. L'assistant d'installation et l'aide en ligne simplifient la configuration initiale du système. L'interface graphique intuitive simplifie la gestion et la mise à jour des commutateurs 2161DS.

Des possibilités étendues de personnalisation

Le Remote Console Switch Software peut être adapté à vos besoins particuliers. Vous avez la possibilité d'utiliser des groupes existants ou de créer vos propres groupes. Vous pouvez également personnaliser les noms des unités et des champs, les icônes et les macros afin de disposer d'un système flexible et pratique. En choisissant des noms qui ont pour vous une signification précise, vous trouverez facilement et rapidement toute unité du système.

Gestion étendue des commutateurs de consoles distantes

Le Remote Console Switch Software vous permet d'ajouter et de gérer plusieurs commutateurs 2161DS dans un seul système. Une fois qu'un nouveau commutateur de consoles 2161DS est installé, vous pouvez configurer ses paramètres, contrôler et préempter des sessions vidéo utilisateurs et exécuter de nombreuses fonctions de contrôle telles que le redémarrage et la mise à jour. À partir du panneau de gestion intuitif, vous pouvez activer des interruptions de protocole de gestion de réseau SNMP, configurer des serveurs et des commutateurs disposés en cascade et gérer des bases de données utilisateurs.

Le Remote Console Switch Software est conçu pour être compatible avec le logiciel OpenManage™ IT Assistant Event Viewer de Dell, pour permettre aux administrateurs système d'améliorer le suivi des événements.

Compatibilité avec les produits Avocent

Le Remote Console Switch Software permet également de gérer les commutateurs de consoles distantes A1000R et A2000R Avocent®, améliorant ainsi la flexibilité de gestion des systèmes.

Le Remote Console Switch Software est également compatible avec les modules IQ (AVRIQ) d'Avocent, permettant ainsi de gérer un plus large éventail de serveurs. Les connexions suivantes sont donc compatibles :

- PS/2 (SIP de Dell et AVRIQ d'Avocent)
- USB (SIP de Dell et AVRIQ d'Avocent)
- Série (AVRIQ d'Avocent)
- Sun (AVRIQ d'Avocent)



NOTA : Les câbles SIP de Dell ne sont pas compatibles avec les commutateurs de consoles distantes A1000R et A2000R.

Installation

Démarrage

Avant d'installer le Remote Console Switch Software de Dell™, reportez-vous aux listes ci-dessous afin de vous assurer que vous disposez bien de tous les éléments livrés avec le logiciel ainsi que de tous les éléments nécessaires à son installation.

Éléments livrés avec le Remote Console Switch Software

Le commutateur de consoles 2161DS de Dell est livré avec les éléments suivants :

- le guide de l'utilisateur du commutateur de consoles 2161DS Dell et le CD-ROM du Remote Console Switch Software ;
- le guide de l'utilisateur du Remote Console Switch Software (sur CD-ROM) ;
- les instructions d'installation du commutateur de consoles 2161DS ;
- les consignes de téléchargement.

Systemes d'exploitation compatibles

Le Remote Console Switch Software est compatible avec les systèmes d'exploitation suivants :

- Microsoft® Windows® 2000 Workstation, Service Pack 2
- Microsoft Windows 2000 Server, Service Pack 2
- Microsoft Windows NT® 4.0 Workstation, Service Pack 6a
- Microsoft Windows NT 4.0 Server, Service Pack 6a
- Microsoft Windows XP (Édition familiale et professionnelle)
- Linux Red Hat® 7.3 (Kernel 2.4)
- Linux Red Hat 8.0 (Kernel 2.4)
- Linux Red Hat 9.0 (Kernel 2.4)

Configuration matérielle requise

La liste suivante contient le détail de la configuration matérielle requise pour pouvoir exécuter le Remote Console Switch Software avec les systèmes d'exploitation compatibles. Le logiciel ne fonctionne pas avec des configurations inférieures à celles recommandées.

- Intel® Pentium® III 500 MHz

- 128 Mo de RAM
- Carte réseau 10 ou 100 BaseT (100 recommandé)
- Format vidéo XGA avec accélérateur graphique
- Dimensions minimales du bureau 800 x 600
- Palette de couleurs comprenant au moins 65 536 couleurs (16 bits)

Navigateurs compatibles

Le Remote Console Switch Software est compatible avec les navigateurs suivants :

- Microsoft Internet Explorer 5.0 ou version ultérieure
- Netscape Navigator 6.0 ou version ultérieure
- Mozilla 1.4 ou version ultérieure

Installation du Remote Console Switch Software

Le Remote Console Switch Software peut être installé sur une plateforme Windows NT, Windows 2000, Windows XP ou Linux. Suivez les instructions ci-après pour installer le Remote Console Switch Software sur la plateforme souhaitée.

Installation avec Windows NT, 2000 ou XP

- 1 Insérez le CD-ROM du Remote Console Switch Software dans le lecteur de CD-ROM. Si la fonction AutoPlay est disponible et activée, le programme d'installation est automatiquement lancé.

- ou -

Si votre système n'est pas doté de la fonction AutoPlay, saisissez la lettre correspondant au lecteur de CD-ROM pour en faire le lecteur par défaut et exécutez la commande suivante pour lancer le programme d'installation (remplacez « lecteur » par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM).

```
lecteur : \WIN32\SETUP.EXE.
```

- 2 Suivez les instructions à l'écran.

Installation avec Linux Red Hat

- 1 Insérez le CD-ROM du Remote Console Switch Software dans le lecteur de CD-ROM.
- 2 Si AutoMount est disponible et activé, passez à l'étape 3.

- ou -

Si votre système n'est pas doté de la fonction AutoMount, procédez comme suit.

Montez le volume du CD-ROM en exécutant la commande suivante :

```
mount -t iso9660 -ro mode=0555 <lecteur> <point de montage>
```

Remplacez « lecteur » par le nom du lecteur de CD-ROM de votre machine et « point de montage » par le nom du point de montage voulu. Par exemple, pour monter un CD-ROM qui constitue la deuxième unité IDE sur /mnt, exécutez la commande suivante :

```
mount -t iso9660 -ro mode=0555 /dev/hdb /mnt
```

- 3** Sur la ligne de commande, exécutez la commande suivante pour faire passer le point de montage en répertoire de travail :

```
cd /mnt
```

- 4** Exécutez la commande suivante pour lancer le programme d'installation :

```
sh./linux/setup.bin
```

Suivez les instructions à l'écran.

Opérations de base

Lancement du Remote Console Switch Software

Lancement du Remote Console Switch Software de Dell™ sur tous les systèmes d'exploitation Microsoft® Windows®

Sélectionnez **Démarrer - Programmes - Dell Remote Console Switch Software**. Le Remote Console Switch Software est lancé.

Lancement du Remote Console Switch Software sur Linux Red Hat®

À partir du dossier d'application (/usr/lib/Dell_Remote_Console_Switch_Software), saisissez la commande suivante :

```
./Dell_Remote_Console_Switch_Software
```

- ou -

À partir de (/user/bin), saisissez le lien suivant :

```
./Dell_Remote_Console_Switch_Software
```

- ou -

Si le produit a été installé dans un répertoire d'installation différent de celui par défaut, veuillez exécuter la commande suivante dans un shell :

```
<path>/Dell_Remote_Console_Switch_Software
```

- ou -

Si un raccourci a été créé sur le bureau au moment de l'installation, cliquez deux fois sur le raccourci.

Le Remote Console Switch Software est lancé.

Navigation dans le Remote Console Switch Software

Le Remote Console Switch Software comprend plusieurs éléments : l'explorateur du Remote Console Switch Software (Explorateur), le visualiseur de session vidéo (Visualiseur) et le panneau de gestion. Une fois le logiciel lancé, la fenêtre de l'**explorateur** s'affiche. La fenêtre de l'**explorateur** vous permet de visualiser toutes les unités reliées de votre centre de données, d'y accéder, de les gérer et de créer des groupements personnalisés.

Lorsque vous sélectionnez un serveur, vous pouvez cliquer sur le bouton **Connecter vidéo** de la barre des tâches de l'explorateur pour lancer le visualiseur. Ce composant vous permet de contrôler le clavier, le moniteur et la souris de chaque serveur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Accès aux serveurs et gestion ».

Lorsque vous sélectionnez un commutateur de consoles 2161DS Dell, vous pouvez cliquer sur le bouton **Gérer le commutateur de consoles distantes** de la barre des tâches de l'explorateur pour lancer le panneau de gestion. Ce composant vous permet de contrôler individuellement les commutateurs de consoles 2161DS. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Gestion de votre commutateur de consoles 2161DS ».

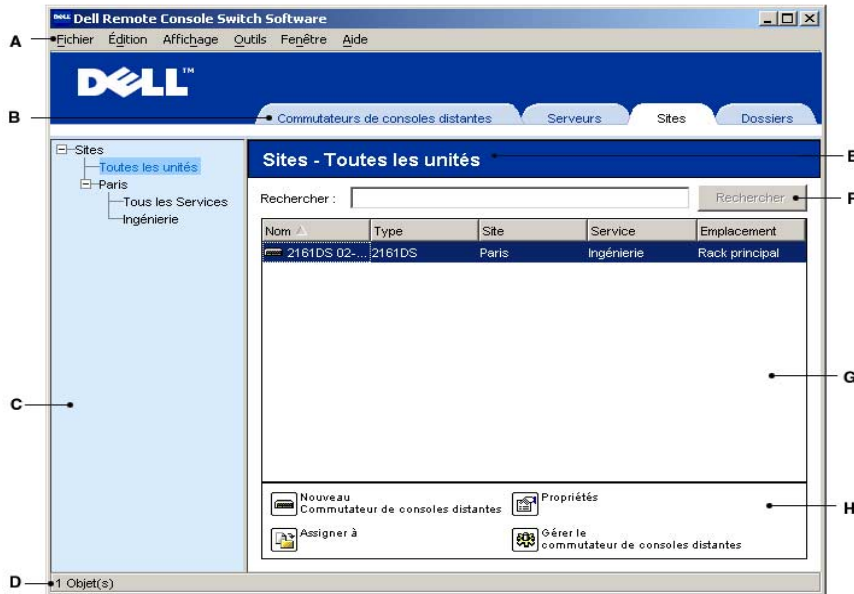
Visualisation du système dans l'explorateur

L'explorateur est divisé en plusieurs volets : les onglets de **sélection de l'affichage**, le volet de **sélection de groupe** et le volet de **sélection d'unité**. Le contenu de ces volets change selon le type d'unité sélectionné ou la tâche que vous souhaitez effectuer. La Figure 3-1 met en évidence ces fonctionnalités de navigation.

Cliquez sur l'un des onglets de **sélection de l'affichage** afin de visualiser votre système par catégorie : **Commutateurs de consoles distantes**, **Serveurs**, **Sites** ou **Dossiers**. L'affichage par défaut de l'explorateur peut être configuré par l'utilisateur. Vous pouvez choisir lequel de ces quatre onglets s'affiche à l'ouverture de l'explorateur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Personnalisation de la fenêtre de l'explorateur ». Si vous choisissez de ne pas personnaliser l'affichage par défaut, l'explorateur s'ouvre sur l'affichage des **serveurs** une fois que le premier 2161DS a été ajouté.

Caractéristiques de la fenêtre de l'explorateur


Figure 3-1. Fenêtre de l'explorateur




- A **Barre de menus** : permet l'accès à de nombreuses fonctions du Remote Console Switch Software.
- B **Onglets de sélection de l'affichage** : comprend quatre onglets de **sélection d'affichage** qui permettent de choisir l'affichage de l'explorateur.
- C **Volet de sélection de groupe** : contient une arborescence qui représente les groupes disponibles sous l'onglet de **sélection de l'affichage** actuellement sélectionné. Le groupe sélectionné détermine l'affichage du volet de **sélection d'unité** lorsque les onglets **Commutateurs de consoles distantes**, **Sites** ou **Dossiers** sont sélectionnés.
- D **Barre d'état** : donne le nombre d'unités affichées dans la liste des **unités**.
- E **Volet de sélection d'unité** : contient la barre de **recherche**, la liste des **unités** et les boutons de la barre des **tâches** correspondant à l'affichage ou au groupe sélectionnés.
- F **Barre de recherche** : permet d'effectuer des recherches dans la base de données en saisissant un énoncé dans la zone de recherche.
- G **Liste des unités** : affiche la liste des **unités** contenues dans le groupe actuellement sélectionné ou les résultats de la recherche effectuée dans la barre de **recherche**.
- H **Barre des tâches** : contient les boutons représentant les tâches qui peuvent être exécutées. Certains boutons sont dynamiques et dépendent du type d'**unité** sélectionné dans la liste, tandis que d'autres boutons sont fixes et toujours présents.

Liste de vérification de l'installation rapide du commutateur de consoles 2161DS


La liste suivante est une présentation des étapes à suivre pour installer et configurer le commutateur de consoles 2161DS. Chacune de ces étapes est expliquée en détail dans des parties distinctes du guide de l'utilisateur d'OSCAR® et du commutateur de consoles distantes 2161DS d'une part et du guide de l'utilisateur du Remote Console Switch Software d'autre part.

 **NOTA** : Le Remote Console Switch Software 2161DS vous permet de gérer les commutateurs de consoles distantes A1000R et A2000R d'Avocent®. Toutes les procédures indiquées dans ce document concernent donc le commutateur de consoles 2161DS et les commutateurs de consoles distantes d'Avocent. Les exceptions sont signalées, le cas échéant.

 **NOTA** : Assurez-vous que tous vos commutateurs de consoles distantes 2161DS ont été mis à jour avec la dernière version du firmware. Pour plus d'informations sur la mise à jour du firmware des commutateurs de consoles distantes, reportez-vous à la section « Mise à jour du firmware ».

Installation du commutateur de consoles 2161DS (consultez le guide de l'utilisateur d'OSCAR® et du commutateur de consoles 2161DS)


- 1 Réglez l'accélération de la souris pour chaque serveur sur **Lent** ou **Aucune**.
- 2 Installez le commutateur de consoles 2161DS et connectez un câble SIP (Server Interface Pod) ou AVRIQ d'Avocent® à chaque serveur ou commutateur monté en cascade. Connectez chaque câble SIP ou AVRIQ d'Avocent au commutateur de consoles 2161DS avec un câble CAT 5 et connectez les connecteurs de clavier, de moniteur et de souris aux voies analogiques du commutateur de consoles 2161DS.
- 3 Connectez un terminal à la voie de configuration (marquée série ou marquée 101) située sur le panneau arrière du commutateur 2161DS et effectuez la configuration du réseau (choisissez la vitesse du réseau et le type d'adresse). L'adresse IP peut être configurée ici ou à partir du Remote Console Switch Software. Afin de faciliter la configuration, Dell recommande l'utilisation d'une adresse IP statique. Si vous utilisez une adresse BootP, veuillez configurer votre serveur BootP de sorte qu'il fournisse une adresse IP au 2161DS.
- 4 À partir de la configuration de voie locale, entrez tous les noms de serveurs par l'intermédiaire de l'interface de configuration et de suivi d'activité à l'écran (OSCAR®).

 **NOTA** : Dell vous recommande de nommer tous les serveurs à l'aide de la configuration de voie locale par le biais d'OSCAR. Ces noms de serveurs peuvent alors être distribués à l'aide de la fonction de détection automatique du commutateur.

Installation du Remote Console Switch Software (Consultez la section Installation de ce guide.)

- 1 Installez le Remote Console Switch Software sur chaque station de travail client.
- 2 Lancez le Remote Console Switch Software à partir d'une station de travail client.
- 3 Cliquez sur le bouton **Nouveau commutateur de consoles distantes** de la barre des tâches afin d'ajouter un nouveau commutateur à la base de données du Remote Console Switch Software. Si vous avez configuré l'adresse IP comme décrit ci-dessus, sélectionnez l'option

Oui, le 2161DS a une adresse IP ; sinon, sélectionnez l'option **Non, le 2161DS n'a pas d'adresse IP**. Le Remote Console Switch Software détecte le commutateur 2161DS et tous les SIP qui lui sont reliés. Ces noms s'affichent dans l'explorateur.

 **NOTA** : Vous pouvez non seulement ajouter et gérer des commutateurs de consoles Dell 2161DS à l'aide du Remote Console Switch Software, mais vous pouvez également ajouter et gérer des commutateurs A1000R et A2000R d'Avocent®.

- 4 Configurez les propriétés et les groupes de serveurs comme vous le désirez dans les emplacements, les sites ou les dossiers de l'explorateur.
- 5 Créez des comptes utilisateurs grâce au panneau de gestion.
- 6 Une fois que l'une des stations de travail client est configurée, sélectionnez **Fichier - Base de données - Enregistrer** pour enregistrer un exemplaire de la base de données avec tous ses paramètres.
- 7 À partir de la deuxième station de travail client, cliquez sur **Fichier - Base de données - Charger** et naviguez afin de trouver le fichier que vous avez enregistré. Sélectionnez le fichier et cliquez sur **Charger**.
- 8 Si l'utilisateur analogique (par l'intermédiaire d'OSCAR) ajoute, supprime ou renomme un câble SIP après le chargement du fichier, vous pouvez resynchroniser la base de données locale avec OSCAR en cliquant sur le bouton **Gérer le commutateur de consoles distantes** de la barre des tâches puis sur le bouton **Resynchronisation** situé sous l'onglet **Paramètres - Serveurs**.
- 9 Pour contrôler un serveur relié, sélectionnez-le dans l'explorateur et cliquez sur le bouton **Connecter vidéo** pour lancer une session serveur dans le visualiseur de session vidéo.
- 10 Réglez la résolution (sélectionnez **Affichage - Mise à l'échelle manuelle**) et la qualité (sélectionnez **Outils - Réglage vidéo manuel**) de la vidéo du serveur à partir du visualiseur de session vidéo.

Ajout d'un commutateur de consoles 2161DS ou d'un commutateur de consoles distantes d'Avocent

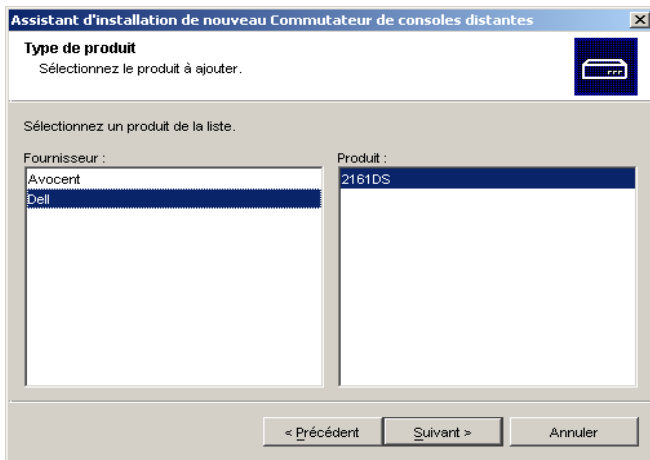
En plus du commutateur de consoles 2161DS de Dell, vous pouvez également utiliser le Remote Console Switch Software pour gérer les commutateurs de consoles distantes A1000R et A2000R Avocent®. Lorsque vous ajouterez un commutateur de consoles distantes à la base de données de votre Remote Console Switch Software, vous serez donc invité à sélectionner le fournisseur et le type de produit pour le commutateur que vous souhaitez ajouter.

Avant de pouvoir accéder à une unité grâce au Remote Console Switch Software, vous devez ajouter celle-ci à la base de données du logiciel. Une fois qu'un commutateur de consoles 2161DS ou qu'un commutateur de consoles distantes d'Avocent est ajouté, il est affiché dans la liste des **unités**. Vous pouvez ajouter les commutateurs manuellement ou utiliser la fonction de découverte.

Ajout d'un nouveau commutateur de consoles distantes possédant une adresse IP

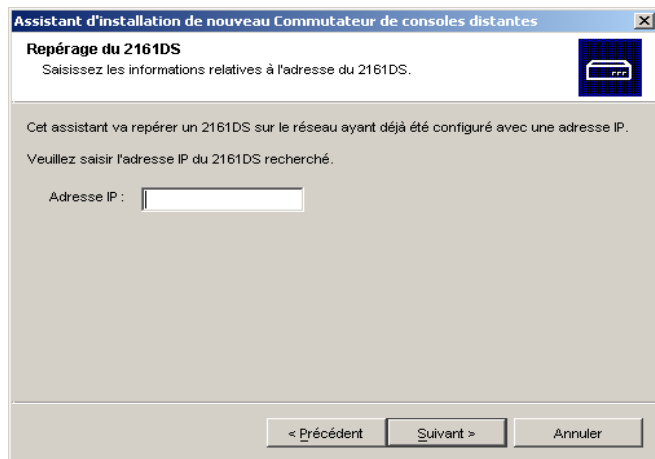
- 1 Sélectionnez **Fichier - Nouveau - Commutateur de consoles distantes** dans le menu de l'explorateur.
- ou -
Cliquez sur le bouton **Nouveau commutateur de consoles distantes** de la barre des tâches. L'assistant d'installation de nouveau commutateur de consoles distantes s'affiche.
- 2 Cliquez sur **Suivant** pour continuer. La boîte de dialogue **Type de produit** s'affiche et vous invite à sélectionner le fournisseur du commutateur de consoles distantes et le type de produit.

Figure 3-2. Boîte de dialogue Type de produit

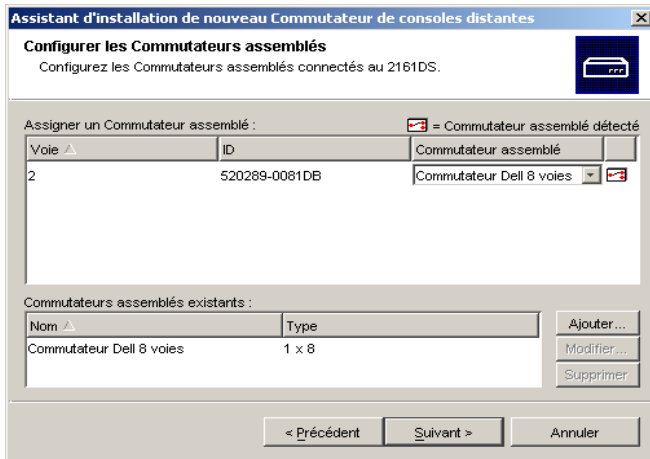


- 3 Sélectionnez un fournisseur. Les noms de produits disponibles pour chaque fournisseur s'affichent dans la liste Produit. Sélectionnez un produit.
- 4 Cliquez sur **Suivant**.
- 5 Vous êtes invité à indiquer si une adresse IP a été assignée au commutateur de consoles distantes. Cliquez sur **Oui** puis sur **Suivant**.
- 6 La fenêtre **Repérage** s'affiche. Saisissez l'adresse IP puis cliquez sur **Suivant**.

Figure 3-3. Boîte de dialogue Repérage du 2161DS



- 7 Le Remote Console Switch Software recherche l'unité indiquée ainsi que les câbles SIP ou AVRIQ d'Avocent sous tension et les noms de serveurs associés dans OSCAR, le cas échéant. Si vous voulez également rechercher les SIP ou les AVRIQ d'Avocent hors tension, vous pouvez accéder à la fonction de **resynchronisation** dans la catégorie **Serveurs** du panneau de gestion et cliquer sur la case à cocher **Inclure les SIP hors ligne**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Affichage et resynchronisation des connexions de serveurs ».
- 8 Cliquez sur **Suivant**.
- 9 Le Remote Console Switch Software recherche l'unité indiquée ainsi que les SIP sous tension et les noms de serveurs associés dans OSCAR, s'il y en a. Si vous souhaitez également rechercher les SIP hors tension, cliquez sur la case à cocher **Inclure les SIP hors ligne**. Cliquez sur **Suivant**.
- 10 La boîte de dialogue **Configurer les commutateurs assemblés** s'affiche si le Remote Console Switch Software détecte un commutateur classique relié. Cette boîte de dialogue contient une liste de tous les numéros d'identification électronique (EID) des câbles SIP récupérés au niveau du commutateur de consoles distantes et des commutateurs disposés en cascade auxquels ils sont reliés, s'il y en a. Lorsque cette boîte de dialogue s'affiche pour la première fois, tous les commutateurs sont réglés sur **Aucun**. Une icône s'affiche à côté du menu déroulant pour les commutateurs détectés.
 - a Le champ **Commutateurs assemblés existants** contient une liste de tous les commutateurs actuellement définis dans la base de données. Cliquez sur **Ajouter**, **Supprimer** ou **Modifier** pour changer la liste.
 - b Sélectionnez le commutateur correspondant dans la liste déroulante pour chaque câble SIP ou AVRIQ d'Avocent relié à un commutateur.

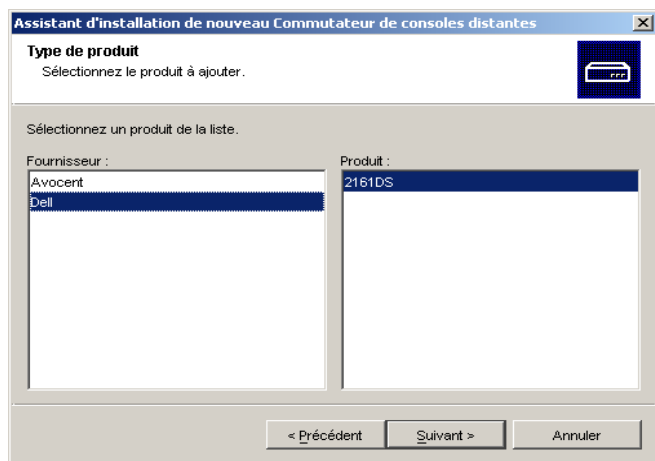
Figure 3-4. Boîte de dialogue Configurer les commutateurs assemblés

- 11 Lorsque vous parvenez à la dernière fenêtre de l'assistant, cliquez sur **Terminer** pour quitter l'assistant et retourner à la fenêtre principale. Votre nouveau commutateur de consoles distantes s'affiche alors dans le volet de **sélection d'unité**.


Ajout d'un nouveau commutateur de consoles distantes sans adresse IP

- 1 Sélectionnez **Fichier - Nouveau - Commutateur de consoles distantes** dans le menu de l'explorateur.
- ou -
Cliquez sur le bouton **Nouveau commutateur de consoles distantes** de la barre des tâches. L'assistant Nouveau commutateur de consoles distantes s'affiche.
- 2 Cliquez sur **Suivant** pour continuer. La boîte de dialogue **Type de produit** s'affiche et vous invite à sélectionner le fournisseur du commutateur de consoles distantes et le type de produit.

Figure 3-5. Boîte de dialogue Type de produit



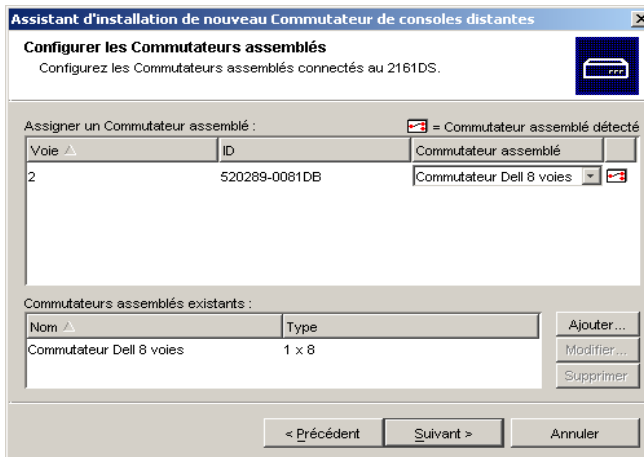
- 3 Sélectionnez un fournisseur. Les noms de produits disponibles pour chaque fournisseur s'affichent dans la liste **Produit**. Sélectionnez un produit puis cliquez sur **Suivant**.
- 4 Vous êtes invité à indiquer si une adresse IP a été attribuée au commutateur de consoles distantes. Cliquez sur **Non** puis sur **Suivant**.
- 5 La fenêtre **Adresse de réseau** s'affiche. Sélectionnez l'adresse IP, le masque de sous-réseau et la passerelle que vous souhaitez assigner à l'unité et cliquez sur **Suivant**. Afin de faciliter la configuration, Dell recommande l'utilisation d'une adresse IP statique. Si vous utilisez une adresse BootP, veuillez configurer votre serveur BootP de sorte qu'il fournisse une adresse IP au commutateur de consoles distantes. Vous ne pouvez pas utiliser d'adresse IP dynamique.

 **NOTA** : Le 2161DS est compatible avec le protocole BootP (Bootstrap Protocol) et les adresses IP statiques. Dell recommande de réserver une adresse IP pour chaque unité et de ne pas les modifier pendant que les commutateurs de consoles 2161DS sont connectés au réseau. Le 2161DS de Dell n'est pas compatible avec les adresses IP dynamiques ou l'émulation BootP via DHCP.

- 6 La fenêtre **Sélectionner le commutateur de consoles distantes** s'affiche et vous invite à sélectionner l'unité à ajouter dans la liste de nouveaux commutateurs de consoles distantes qui ont été trouvés. Sélectionnez le produit puis cliquez sur **Suivant**.
- 7 La fenêtre **Configurer le commutateur de consoles distantes** s'affiche pour indiquer si les informations IP ont pu être configurées. Si la configuration a réussi, le logiciel recherche le nouveau commutateur de consoles distantes ainsi que tous les SIP, les AVRIQ et les noms de serveurs qui lui sont associés. Cliquez sur **Suivant**.

- 8 La boîte de dialogue **Configurer les commutateurs assemblés** s'affiche si le Remote Console Switch Software détecte un commutateur classique relié. Cette boîte de dialogue contient une liste de tous les EID des câbles SIP et AVRIQ d'Avocent récupérés au niveau du commutateur de consoles distantes et des commutateurs disposés en cascade auxquels ils sont reliés, s'il y en a.
 - a Le champ **Commutateurs assemblés existants** contient une liste de tous les commutateurs actuellement définis dans la base de données. Vous pouvez ajouter des éléments à la liste, en supprimer ou en modifier.
 - b Sélectionnez le commutateur correspondant dans la liste déroulante pour chaque SIP possédant un commutateur relié.

Figure 3-6. Boîte de dialogue Configurer les commutateurs assemblés



- 9 Ceci fait, cliquez sur **Terminer** pour quitter l'assistant et retourner à la fenêtre principale. Votre nouveau commutateur de consoles distantes s'affiche alors dans le volet de **sélection d'unité**.

Découverte d'un commutateur de consoles distantes

- 1 Sélectionnez **Outils - Découvrir** à partir du menu de l'explorateur. L'assistant de découverte s'affiche. Cliquez sur **Suivant** pour continuer.
- 2 La page **Saisir la gamme d'adresses** s'affiche. Saisissez la gamme d'adresses IP que vous souhaitez rechercher sur le réseau dans les cases **De l'adresse** et **À l'adresse**. Utilisez la notation d'adresse IP à points xxx.xxx.xxx.xxx. Cliquez sur **Suivant** pour continuer.
- 3 La barre de progression **Recherche du réseau en cours** s'affiche. Le texte de progression indique le nombre d'adresses sondées parmi toutes celles spécifiées dans la gamme et le nombre de commutateurs de consoles 2161DS et de commutateurs de consoles distantes d'Avocent trouvés. Si un ou plusieurs commutateur(s) 2161DS ou commutateur(s) de consoles distantes d'Avocent est/sont découvert(s), l'assistant affiche la page **Sélection des**

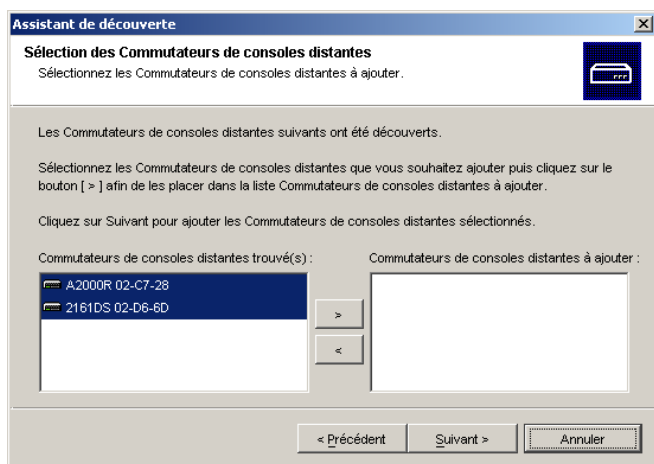
commutateurs de consoles distantes à ajouter. À partir de cette page, vous pouvez choisir les commutateurs à ajouter à la base de données locale.

- ou -

Si aucun commutateur n'a été trouvé (ou si vous avez cliqué sur **Arrêter**), l'assistant affiche la page Aucun nouveau commutateur de consoles distantes n'a été trouvé et vous devez ajouter le commutateur manuellement. Pour plus d'informations, consultez la procédure ci-dessus.

- 4 Cliquez sur le commutateur de consoles distantes 2161DS que vous souhaitez ajouter et cliquez sur l'icône **Ajouter (>)** pour déplacer la sélection vers la liste **Commutateurs de consoles distantes à ajouter**.

Figure 3-7. Boîte de dialogue Sélection des commutateurs de consoles distantes à ajouter



- 5 Répétez l'étape 4 pour tous les commutateurs de consoles 2161DS que vous souhaitez ajouter. Cliquez sur **Suivant** pour continuer.
- 6 La barre de progression **Ajout de commutateurs de consoles distantes en cours** s'affiche pendant l'ajout des nouveaux commutateurs. Une fois que tous les commutateurs sélectionnés ont été ajoutés à la base de données locale, la page Assistant de découverte terminé s'affiche. Cliquez sur **Terminer** pour quitter l'assistant et retourner à la fenêtre principale. Votre nouveau commutateur s'affiche alors dans le volet de **sélection d'unité**.
- 7 L'assistant de découverte ne trouve pas automatiquement les serveurs reliés à un commutateur de consoles distantes. Après avoir utilisé l'assistant de découverte, cliquez sur le bouton **Resynchronisation** du panneau de gestion afin de trouver les serveurs reliés au commutateur de consoles distantes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Resynchronisation de la liste de serveurs ».
- ou -
S'il n'a pas été possible d'ajouter un ou plusieurs commutateur(s) à la base de données locale pour quelque raison que ce soit (y compris si vous cliquez sur **Arrêter** pendant la procédure d'ajout), la page de l'assistant de découverte Tous les commutateurs de consoles distantes

n'ont pas été ajoutés s'affiche. Cette page énumère tous les commutateurs sélectionnés et leur état. L'état indique si un commutateur de consoles distantes a été ajouté à la base de données locale et, si ce n'est pas le cas, pourquoi la procédure a échoué. Cliquez sur **Terminer** lorsque vous avez fini de consulter la liste.

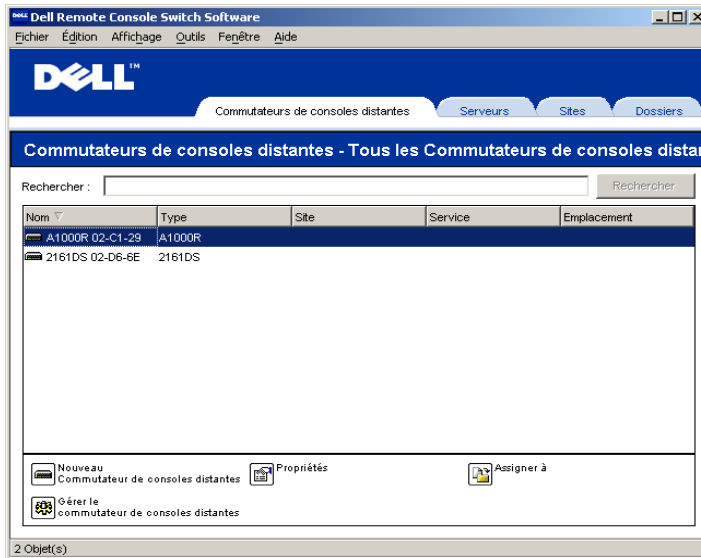
NOTA : Si un commutateur de consoles distantes de la base de données possède la même adresse IP qu'une unité découverte, alors le commutateur découvert sera ignoré et ne sera pas affiché sur la page suivante de l'assistant.

Accès au commutateur de consoles 2161DS

Lorsque vous cliquez sur l'onglet **Commutateurs de consoles distantes**, une liste des commutateurs actuellement définis dans la base de données locale s'affiche. Pour accéder à un commutateur de consoles 2161DS, vous devez tout d'abord vous y connecter en saisissant un nom d'utilisateur et un mot de passe. Par défaut, le nom d'utilisateur est Admin (sensible à la casse) et il n'y a pas de mot de passe. Une fois que vous vous êtes connecté à un commutateur particulier, le Remote Console Switch Software stocke le nom d'utilisateur et le mot de passe dans la mémoire cache pendant la durée de la session.

NOTA : Vous pouvez effacer les informations de connexion et vous connecter à nouveau sous un autre nom d'utilisateur et mot de passe ; pour ce faire, cliquez sur **Outils - Effacer les informations de connexion**.

Figure 3-8. Onglet d'affichage Commutateurs de consoles distantes sélectionné



Connexion à un commutateur de consoles 2161DS

- 1 Cliquez sur l'onglet **Commutateurs de consoles distantes** de l'explorateur.

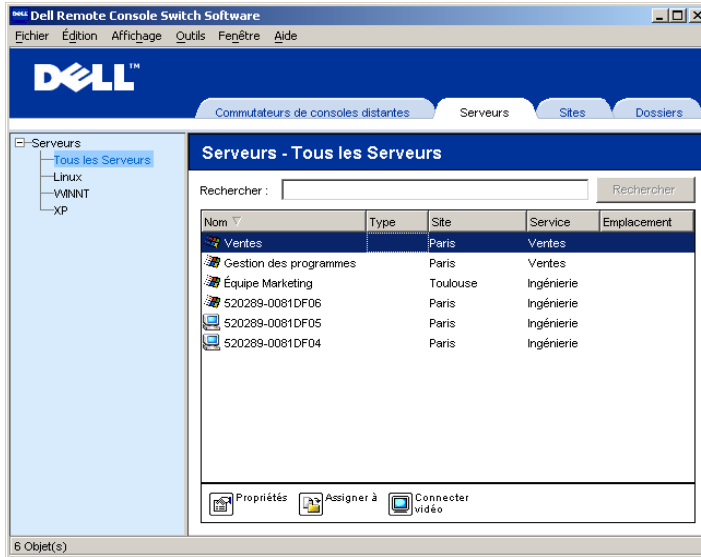
- 2 Cliquez deux fois sur un commutateur de consoles distantes du volet de **sélection d'unité**.
 - ou -
 - Sélectionnez un commutateur de consoles 2161DS du volet de **sélection d'unité** puis cliquez sur le bouton **Gérer le commutateur de consoles distantes** de la barre des tâches.
 - ou -
 - Cliquez sur un commutateur de consoles 2161DS du volet de **sélection d'unité** avec le bouton droit de la souris. Un menu contextuel s'affiche. Sélectionnez **Gérer le commutateur de consoles distantes**.
 - ou -
 - Cliquez sur un commutateur de consoles 2161DS du volet de **sélection d'unité** et appuyez sur <Entrée>.
- 3 Une fenêtre s'affiche qui vous invite à saisir un mot de passe. Saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Si vous accédez au gestionnaire de consoles 2161DS pour la première fois ou si vous n'avez pas attribué de nom d'utilisateur ou de mot de passe, saisissez le nom d'utilisateur par défaut, Admin (sensible à la casse), sans mot de passe.
- 4 Cliquez sur **OK** pour accéder au commutateur de consoles 2161DS. Le panneau de gestion est alors lancé. Pour plus d'informations concernant le panneau de gestion, consultez la partie « Gestion de votre commutateur de consoles 2161DS ».
 - ou -
 - Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans vous connecter.

Accès aux serveurs et gestion

Longlet **Serveurs** affiche la liste des serveurs définis dans la base de données. Le volet de **sélection de groupe** affiche l'arborescence contenant tous les types de serveurs définis dans la base de données. Le volet de **sélection de groupe** s'affiche uniquement si au moins deux types de serveurs sont définis. Vous pouvez soit cliquer sur **Tous les serveurs** soit cliquer sur un dossier pour afficher tous les serveurs d'un type donné. Lorsque vous sélectionnez un serveur et que vous cliquez sur le bouton **Connecter vidéo** de la barre des tâches, le visualiseur est lancé. Le visualiseur vous permet de contrôler entièrement le clavier, le moniteur et la souris d'un serveur.

Vous pouvez également balayer les serveurs d'une liste personnalisée en affichant les différents serveurs dans le visualiseur d'images. Ce mode d'affichage comporte une série d'images représentant chacune une version non-interactive, de petite taille et à l'échelle de l'écran du serveur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Visualisation de plusieurs serveurs à l'aide du mode de balayage ».

Figure 3-9. Onglet d'affichage Serveurs sélectionné



Accès à un serveur

- 1 Cliquez sur l'onglet **Serveurs** de l'explorateur.
- 2 Sélectionnez le serveur auquel vous souhaitez accéder dans le volet de **sélection d'unité**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Connecter vidéo** de la barre des tâches.
 - ou -
 - Cliquez sur le serveur avec le bouton droit de la souris. Un menu contextuel s'affiche. Sélectionnez **Connecter vidéo**.
 - ou -
 - Cliquez deux fois sur le nom du serveur.
 - ou -
 - Appuyez sur <Entrée>. Le **visualiseur** est lancé dans une nouvelle fenêtre.

Recherche d'un serveur dans le système

- 1 Cliquez sur l'onglet **Serveurs** et insérez le curseur dans la boîte de texte **Rechercher**.
- 2 Saisissez l'information recherchée. Il peut s'agir d'un nom de serveur ou de toute autre information contenue dans les titres de listes de **sélection d'unité** telle que **Type** ou **Emplacement**.
- 3 Cliquez sur le bouton **Rechercher**. Les résultats s'affichent dans la liste des **unités**.
- 4 Consultez les résultats de la recherche.
 - ou -
 - Cliquez sur le bouton **Effacer les résultats** pour afficher de nouveau l'ensemble de la liste.

Recherche automatique par saisie dans la liste des unités

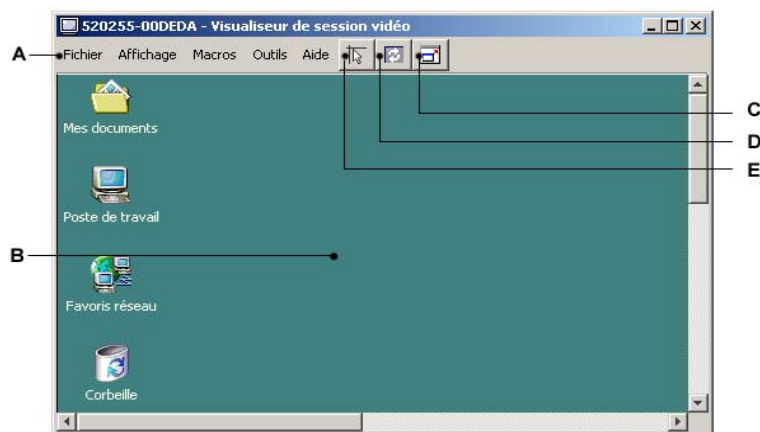
- 1 Cliquez sur l'onglet Serveurs.
- 2 Commencez à saisir les premiers caractères du nom d'un serveur. La barre de sélection se déplace jusqu'au premier serveur dont le nom commence par ces caractères. Si vous vous arrêtez pendant une seconde ou plus entre deux caractères, la fonction se remet à zéro et vous pouvez commencer à saisir les premiers caractères du serveur suivant.

Interaction avec le serveur en cours de visualisation

Une fois que vous êtes connecté à un serveur, la fenêtre du bureau de ce serveur s'affiche sur votre écran. Elle s'affiche dans une nouvelle fenêtre. Deux curseurs sont visibles : le curseur local et le curseur du serveur. Il vous faut peut-être les aligner s'ils ne se déplacent pas ensemble ou régler la vidéo s'ils semblent tressauter. À partir de cette fenêtre, vous pouvez accéder à toutes les fonctions normales du serveur comme si vous y étiez. Vous pouvez également effectuer des tâches spécifiques au visualiseur telles que l'envoi de commandes de macro au serveur.

Caractéristiques de la fenêtre du visualiseur

Figure 3-10. Fenêtre du visualiseur vidéo



- A **Barre de menus** : accédez aux nombreuses fonctions du visualiseur.
- B **Bureau du serveur auquel vous accédez** : communiquez avec le serveur grâce à cette fenêtre.
- C **Bouton de mode plein écran** : redimensionnez le bureau du serveur auquel vous accédez de façon à ce qu'il remplisse l'ensemble de l'écran.
- D **Bouton de rafraîchissement vidéo** : régénérez l'image vidéo numérisée du bureau du serveur.
- E **Bouton d'alignement du curseur local** : alignez la position du curseur local sur celle du curseur du serveur.

Agrandissement et rafraîchissement du visualiseur

Vous pouvez régler l'affichage grâce aux trois boutons situés en haut de la fenêtre du **visualiseur**. Le premier bouton vous permet d'aligner les curseurs de souris, le deuxième sert à rafraîchir la vidéo et le troisième vous permet d'agrandir la fenêtre du **visualiseur** afin qu'elle occupe l'ensemble de l'écran. Si vous décidez d'agrandir la fenêtre du **visualiseur**, la barre de menus disparaît ; cependant, une petite palette flottante comprenant ces trois boutons, le nom du serveur en cours de visualisation et le menu déroulant **Macros** s'affichent.

Figure 3-11. Barre d'outils de plein écran



Alignement des curseurs de souris

Cliquez sur le bouton **Aligner curseur local** de la barre d'outils du visualiseur. Le curseur local s'aligne alors avec le curseur du serveur distant.

Rafraîchissement de l'écran

Cliquez sur le bouton **Rafraîchir image** de la barre d'outils du visualiseur.

- ou -

À partir du menu du visualiseur, sélectionnez **Affichage - Rafraîchir**. L'image vidéo numérisée est alors entièrement régénérée.

Accès au mode Plein écran

Cliquez sur le bouton **Mode Plein écran**.

- ou -

À partir du menu du visualiseur, sélectionnez **Affichage - Plein Écran**. La fenêtre du bureau disparaît et seul le bureau du serveur auquel vous avez accès est visible. L'écran est redimensionné pour atteindre sa taille maximale de 1 024 x 768. Si le bureau possède une résolution supérieure, un fond noir entoure l'image en plein écran. La barre d'outils flottante s'affiche.

Sortie du mode Plein écran

Cliquez sur le bouton **Mode Plein écran** de la barre d'outils flottante pour quitter le mode plein écran et retourner à la fenêtre du bureau.

Réglage de la fenêtre du visualiseur

Vous pouvez régler la taille et la qualité du visualiseur du serveur. Vous pouvez également redimensionner le visualiseur de façon à ce qu'il occupe l'ensemble de l'écran ou rafraîchir l'affichage à tout moment.

Réglage de la taille de la fenêtre

Une mise à l'échelle automatique ou manuelle peut être configurée pour la fenêtre du **visualiseur**. Lorsque l'option **Mise à l'échelle automatique** est sélectionnée, la taille de la fenêtre du bureau reste inchangée et l'image du serveur est mise à l'échelle de façon à l'ajuster à la taille de la fenêtre. Lorsque l'option **Mise à l'échelle manuelle** est sélectionnée, une fenêtre contextuelle s'affiche avec une liste des tailles de fenêtre compatibles parmi lesquelles vous pouvez choisir.

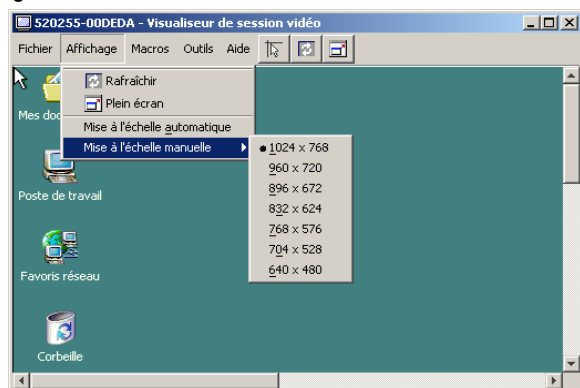
Réglage de la taille de la fenêtre du **visualiseur**

À partir du menu, sélectionnez **Affichage - Mise à l'échelle automatique** pour permettre à l'image du serveur d'être mise à l'échelle automatiquement.

- ou -


À partir du menu, sélectionnez **Mise à l'échelle manuelle** puis choisissez la dimension de la fenêtre à mettre à l'échelle.

Figure 3-12. Mise à l'échelle manuelle du visualiseur



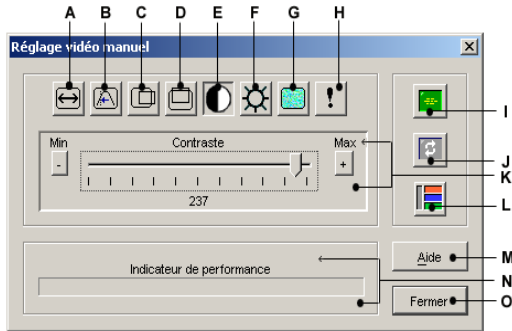
Réglage de la qualité vidéo

Le visualiseur offre des fonctions de réglage vidéo automatique et manuel. En général, la fonction **Réglage vidéo automatique** permet de définir le meilleur affichage vidéo possible. Cependant, il est possible que vous souhaitiez modifier l'affichage selon vos besoins particuliers. Utilisez le curseur de défilement pour effectuer un réglage approximatif et cliquez sur les boutons **Min (-)** et **Max (+)** pour réaliser un réglage plus précis.

 **NOTA** : 8 bits est le seul paramètre de couleur disponible.

Options de la boîte de dialogue Réglage vidéo manuel

Figure 3-13. Boîte de dialogue Réglage vidéo manuel



- A Capture d'image - Largeur
- B Réglage fin de l'échantillon de pixels
- C Capture d'image - Position horizontale
- D Capture d'image - Position verticale
- E Contraste
- F Brilliance
- G Niveau de bruit
- H Seuil de priorité
- I Réglage vidéo automatique
- J Rafraîchir image
- K Barre de réglage
- L Modèle d'essai vidéo
- M Bouton Aide
- N Indicateur de performance
- O Bouton Fermer

Réglage manuel de la qualité vidéo de la fenêtre du visualiseur

- 1 Sélectionnez **Outils - Réglage vidéo manuel**. La boîte de dialogue **Réglage vidéo manuel** s'affiche.
- 2 Cliquez sur l'icône correspondant à la fonction que vous souhaitez régler.
- 3 Déplacez le curseur de défilement ou cliquez sur les boutons **Min (-)** ou **Max (+)** pour régler le paramètre de chaque icône sélectionnée. Les réglages s'affichent immédiatement dans la fenêtre du **visualiseur**.


- 4 Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue **Réglage vidéo manuel**.


Réduction de la décoloration de la session vidéo distante

Lors du lancement de sessions vidéo distantes, il est possible que des décolorations de l'image se produisent à cause de l'état du réseau. Cette situation se produit le plus souvent en présence d'un fond coloré uni. L'utilisation d'un fond noir permet d'amoindrir ce phénomène. Si un fond de couleur est utilisé, un nombre réduit de pixels apparaissent décolorés ou blancs.

Réduction du phénomène de décoloration de l'image

- 1 Lancez le Remote Console Switch Software à partir d'une station de travail client.
- 2 À partir de l'écran de gestion, sélectionnez **Outils - Réglage vidéo manuel**.
- 3 Sélectionnez le contraste ou la brillance.
- 4 Affinez progressivement les paramètres de contraste et de brillance jusqu'à l'obtention d'une image de meilleure qualité.
- 5 Le paramètre de niveau de bruit peut également être réglé en cliquant sur **Outils - Réglage vidéo manuel**.

 **NOTA** : Le réglage du niveau de bruit sur zéro entraîne un rafraîchissement constant de l'écran, une sollicitation importante du réseau et un papillotement de l'image. Dell recommande que le niveau de bruit soit réglé sur le niveau le plus élevé offrant des performances convenables du système tout en permettant de récupérer les couleurs des pixels sur lesquels passe la souris.

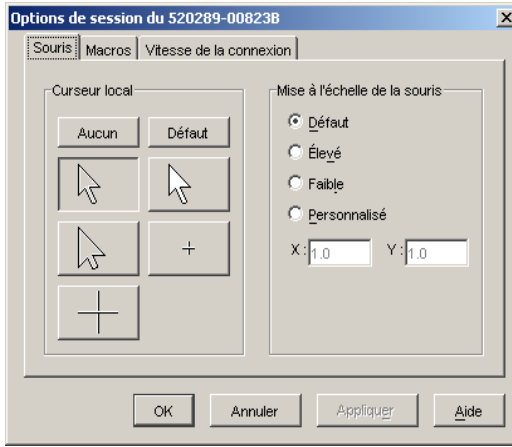
 **NOTA** : Pour régler le niveau de bruit, utilisez le curseur de défilement pour effectuer des réglages approximatifs et les boutons Max (+) et Min (-) situés de part et d'autre du curseur de défilement pour des réglages plus fins.

Amélioration de l'affichage de la couleur du fond d'écran

Il est possible que l'affichage de la couleur soit irrégulier lors de la visualisation de serveurs cibles si des images photographiques ou des fonds avec un gradient de couleur intense ont été sélectionnés. Dell recommande de sélectionner un fond coloré uni dans le système d'exploitation pour obtenir une qualité et des performances d'affichage optimales.

Réglage de la souris

Le visualiseur vous permet de choisir entre cinq options différentes de curseur de souris, de paramétrer la mise à l'échelle de la souris et de resynchroniser la souris si elle ne se déplace plus correctement. Dell recommande de désactiver le curseur local en paramétrant l'option **Curseur local** sur **Aucun**. Ceci permet d'avoir un seul curseur à l'écran (le curseur distant), ce qui simplifie la navigation.

Figure 3-14. Boîte de dialogue Options de session du visualiseur pour la souris

Réglage de la mise à l'échelle de la souris

Vous pouvez choisir entre trois options pré-réglées de mise à l'échelle de la souris ou paramétrer votre propre mise à l'échelle personnalisée. Les trois options pré-réglées sont : **Défaut** (1/1), **Élevé** (2/1) ou **Faible** (1/2). Avec un rapport de mise à l'échelle de 1/1, tout mouvement de la souris dans la fenêtre du bureau envoie un mouvement de souris équivalent vers le serveur. Avec un rapport de 2/1, le même mouvement de souris envoie un mouvement de souris multiplié par 2. Avec un rapport de 1/2, le facteur de multiplication est de 1/2.

Réglage de mise à l'échelle personnalisée de la souris

- 1 Sélectionnez **Outils - Options de session**. La boîte de dialogue **Options de session** s'affiche.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Souris**.
- 3 Sélectionnez le bouton radio **Personnalisé**. Les champs **X** et **Y** sont alors activés.
- 4 Saisissez les valeurs de mise à l'échelle de la souris que vous avez choisies dans les champs **X** et **Y**. Pour toute entrée de la souris, les mouvements sont multipliés par les facteurs de mise à l'échelle X et Y respectivement. Les paramètres saisis doivent être compris entre 0,25 et 3,00.


Réduction des traînées du curseur de souris


Lors d'une session vidéo distante, des pixels se décolorent au passage de la souris sur l'écran. Ce problème, appelé « traînées du curseur de souris », est causé par les différences de niveau de réseau et par d'autres bruits perçus dans différents environnements. Pour réduire la traînée du curseur de la souris, vous pouvez réduire le **niveau de bruit** dans la boîte de dialogue **Réglage vidéo manuel**.

Réduction du niveau de bruit

- 1 Sélectionnez **Outils - Réglage vidéo manuel**. La boîte de dialogue **Réglage vidéo manuel** s'affiche.

- 2 Cliquez sur l'icône **Niveau de bruit** correspondant à la fonction que vous souhaitez régler.
- 3 Placez le curseur de défilement au centre de l'échelle à l'aide de la souris puis ramenez-le sur zéro.
- 4 Pour effectuer un réglage plus fin du niveau de bruit juste au-dessus de zéro, utilisez les boutons **Max (+)** et **Min (-)**.

 **NOTA** : Le réglage du niveau de bruit sur zéro entraîne un rafraîchissement constant de l'écran, une sollicitation importante du réseau et un papillotement de l'image. Il est recommandé de régler le niveau de bruit sur le niveau le plus élevé offrant des performances convenables du système tout en permettant de récupérer les couleurs des pixels sur lesquels passe la souris.

 **NOTA** : Pour régler le niveau de bruit, utilisez le curseur de défilement pour effectuer des réglages approximatifs et les boutons Max (+) et Min (-) de part et d'autre du curseur de défilement pour des réglages plus fins.

Amélioration des performances de la souris

Si le mouvement de la souris est lent pendant une session vidéo distante, essayez de désactiver l'accélération de la souris dans le système d'exploitation du serveur cible.

Pilotes de souris par défaut de Microsoft Windows NT® 4.0

- 1 Sélectionnez **Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration**.
- 2 Cliquez deux fois sur l'icône **Souris**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Options du pointeur**.
- 4 Réglez la vitesse de la souris sur le réglage le plus bas.
- 5 Cliquez sur **OK**. Pour resynchroniser la souris, utilisez le bouton **Resynchroniser la souris/Rafraîchir écran** dans le visualiseur de session vidéo.

Pilotes de souris par défaut de Microsoft Windows 2000

- 1 Sélectionnez **Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration**.
- 2 Cliquez deux fois sur l'icône **Souris**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Mouvement du pointeur**.
- 4 Réglez la vitesse de déplacement du pointeur en plaçant le curseur de défilement sur le point médian.
- 5 Sélectionnez le bouton radio **Aucune** dans les paramètres d'accélération.
- 6 Cliquez sur **OK**. Pour resynchroniser la souris, utilisez le bouton **Resynchroniser la souris/Rafraîchir écran** dans le visualiseur de session vidéo.

Pilotes IntelliPoint (systèmes d'exploitation sous Windows uniquement)

- 1 Sélectionnez **Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration**.
- 2 Cliquez deux fois sur l'icône **Souris**.

- 3 Naviguez à travers les onglets jusqu'à ce que la barre de défilement de la vitesse de déplacement du pointeur s'affiche.
- 4 Réglez la vitesse de la souris en plaçant le curseur de défilement sur le point médian.
- 5 Cliquez sur le bouton **Avancé**.
- 6 Cliquez sur la case à cocher **Accélération** pour désactiver l'accélération.
- 7 Cliquez sur **OK**. Pour resynchroniser la souris, utilisez le bouton **Resynchroniser la souris/Rafraîchir écran** dans le visualiseur de session vidéo.

Linux Red Hat

- 1 Sélectionnez les paramètres de la **souris** à partir des **commandes du bureau**.
- 2 Réglez l'**accélération** sur 1.0.
- 3 Appliquez les modifications et utilisez le bouton **Resynchroniser la souris/Rafraîchir écran** dans le visualiseur de session vidéo pour resynchroniser la souris.

Réduction du papillotement du curseur de la souris

Si le pilote vidéo de l'ordinateur client équipé du logiciel Remote Console Switch Software n'est pas compatible avec DirectDraw et que l'option **DirectDraw** du logiciel a été activée, le pointeur de la souris clignote à l'écran. Par défaut, l'option DirectDraw est désactivée sur le Remote Console Switch Software. Si le pilote vidéo de la machine client est compatible avec DirectDraw et que la performance de certaines options doit être améliorée, suivez les instructions ci-dessous pour activer DirectDraw.

Activation ou désactivation de DirectDraw

- 1 Sélectionnez **Outils - Options**.
- 2 Cliquez sur la case à cocher **DirectDraw** pour l'activer ou la désactiver.
- 3 Cliquez sur **OK**.
- 4 Redémarrez le Remote Console Switch Software.

Visualisation de plusieurs serveurs à l'aide du mode de balayage

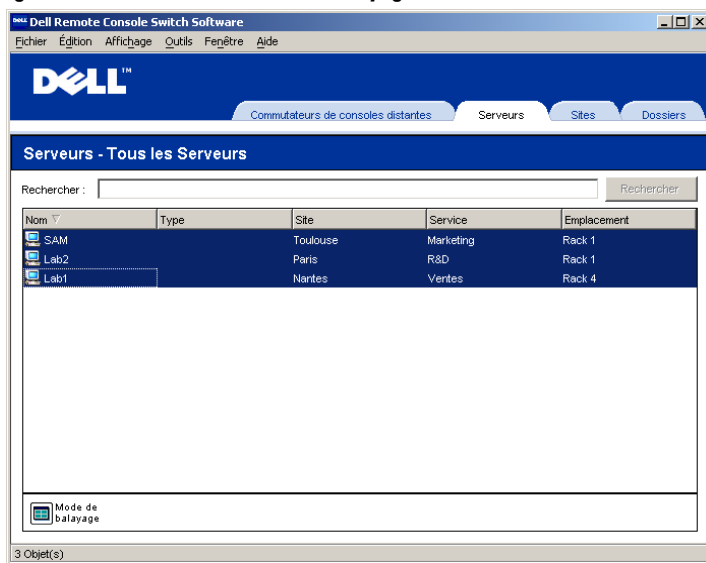
Le visualiseur vidéo vous permet de visualiser simultanément plusieurs serveurs grâce au mode d'affichage Image du mode de balayage. Ce mode d'affichage comporte une série d'images représentant chacune une version non-interactive, de petite taille et à l'échelle de l'écran du serveur. Le nom du serveur et l'indicateur d'état s'affichent en dessous de chaque image.

Balayage des serveurs

Le visualiseur d'images vous permet de définir une séquence de balayage pour un maximum de 16 serveurs à contrôler. Le mode de balayage passe d'une image à la suivante en effectuant la connexion à un serveur, en affichant une image mise à jour de ce serveur pendant une durée définie par l'utilisateur (**Durée d'affichage par serveur**) puis en déconnectant le serveur avant de passer au

suivant. Vous pouvez également définir un délai de balayage entre les images (**Durée entre les serveurs**). Pendant ce délai, la dernière image de tous les serveurs de la séquence s'affiche bien que vous n'y soyez pas connecté.

Figure 3-15. Visualiseur vidéo – Balayage des serveurs

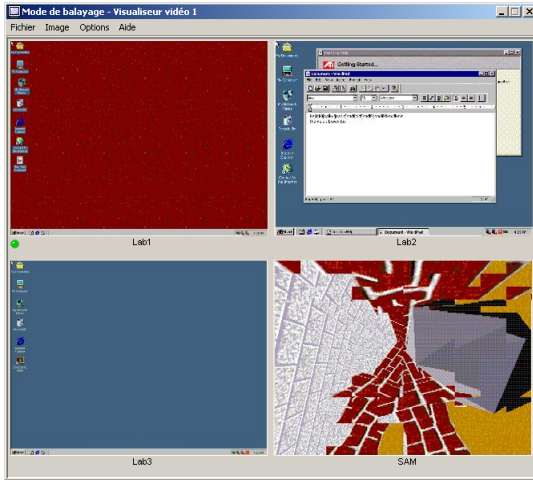


Lorsque le visualiseur d'images est lancé pour la première fois, chaque fenêtre affiche un fond blanc jusqu'à ce que l'image d'un serveur s'affiche. Un indicateur situé au bas de chaque fenêtre affiche l'état du serveur. La taille de l'image par défaut dépend du nombre de serveurs présents dans la liste de balayage.

Une connexion active a priorité sur le balayage. Si une session interactive est en cours pour un serveur, celui-ci est ignoré dans la séquence de balayage et le balayage du serveur suivant a lieu. Aucun message d'erreur de connexion ne s'affiche. Une fois la session interactive fermée, l'image est à nouveau incluse dans la séquence de balayage. Si un autre utilisateur a une connexion active vers un serveur, ce serveur sera ignoré et une croix rouge sera affichée à côté de celui-ci.

Lancement du mode de balayage

- 1 Sélectionnez l'onglet **Serveurs**, **Sites** ou **Dossiers**.
- 2 Sélectionnez au moins deux serveurs dans le volet de **sélection d'unité** en appuyant sur la touche <Maj>. - ou - Appuyez sur la touche <Ctrl>. Le bouton **Mode de balayage** s'affiche dans la barre des tâches.
- 3 Cliquez sur le bouton **Mode de balayage** de la barre des tâches. La fenêtre du **visualiseur d'images** s'affiche.

Figure 3-16. Visualiseur vidéo - Visualiseur d'images

Indicateurs d'état du mode d'affichage Image

L'indicateur vert signifie que le serveur est en cours de balayage. La croix rouge indique que le dernier balayage du serveur a échoué. L'échec du balayage peut être dû à un défaut de références ou de chemin d'accès (le chemin d'accès du serveur n'est pas accessible au niveau du commutateur de consoles 2161DS) ou à une autre cause. Lorsque le pointeur de la souris est positionné sur la croix rouge, une bulle s'affiche et indique la raison de l'échec.

Configuration de vos préférences de balayage

Définition des préférences de balayage

- 1 À partir du visualiseur d'images, sélectionnez **Options - Préférences**. La boîte de dialogue **Préférences** s'affiche.
- 2 Saisissez la durée pendant laquelle chaque image doit être active pendant le balayage (5 à 60 secondes) dans le champ **Durée d'affichage par serveur**.
- 3 Saisissez la durée pendant laquelle le balayage doit s'arrêter entre chaque serveur (5 à 60 secondes) dans le champ **Durée entre les serveurs**.
- 4 Cliquez sur **OK**.

Navigation dans le visualiseur d'images

Vous pouvez lancer une session interactive pour un serveur, ajouter un serveur à la séquence de balayage ou définir les références de connexion de ce serveur en mettant en surbrillance la fenêtre d'une image puis en sélectionnant le menu **Image**. Le menu **Options** vous permet d'accéder aux préférences de balayage, d'interrompre le balayage et de définir la taille des images de tous les serveurs.

Lancement d'une session vidéo pour un serveur

- 1 Sélectionnez l'image d'un serveur.
- 2 À partir du visualiseur d'images, sélectionnez **Image - [nom du serveur] - Afficher la session interactive**.
- ou -
- 3 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image d'un serveur puis sélectionnez **Afficher la session interactive**. Une fenêtre interactive du **visualiseur vidéo** est lancée pour ce serveur.

Ajout d'un serveur dans la séquence de balayage

- 1 Sélectionnez l'image d'un serveur.
- 2 À partir du visualiseur d'images, sélectionnez **Image - [nom du serveur] - Activer**.
- ou -
- 3 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image d'un serveur puis sélectionnez **Activer**. L'image de ce serveur est ajoutée à la séquence de balayage.



NOTA : Si un autre utilisateur affiche déjà l'image d'un serveur, l'option Activer ne peut pas être sélectionnée pour ce serveur.

Définition des références des serveurs

- 1 Sélectionnez l'image d'un serveur. À partir du visualiseur d'images, sélectionnez **Image - [nom du serveur] - Références**.
- ou -
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image d'un serveur puis sélectionnez **Références**. La boîte de dialogue **Références** s'affiche. Saisissez un nom d'utilisateur et un mot de passe pour le serveur sélectionné.

Pause et redémarrage de la séquence de balayage

- 1 À partir du visualiseur d'images, sélectionnez **Options - Pause balayage**. Si le visualiseur d'images est en cours de balayage, la séquence est interrompue ; si le balayage est en mode de pause, la séquence reprend.

Modification de la taille de l'image

- 1 À partir du visualiseur d'images, sélectionnez **Options - Taille de l'image**. Sélectionnez la taille d'image souhaitée à partir du menu **déroulant**.

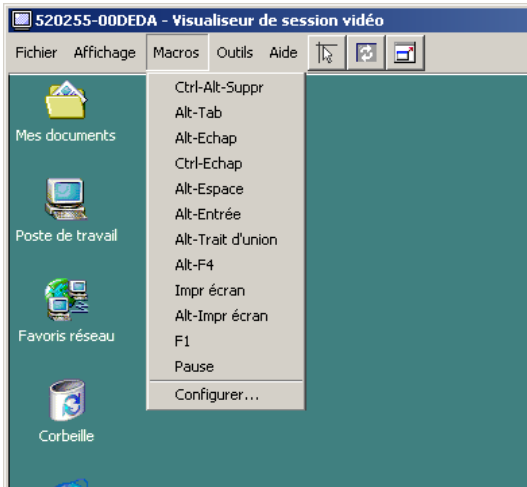
Utilisation de macros pour l'envoi de combinaisons de touches au serveur

Le menu **Macros** du visualiseur offre un moyen aisé d'envoyer des combinaisons de touches multiples au serveur. Le visualiseur propose une liste de sélections de combinaisons de touches par défaut. Cependant, vous pouvez définir vos propres macros en utilisant l'option **Configurer** située en bas du menu déroulant **Macros** et modifier l'affichage par défaut.

Envoi de combinaisons de touches au serveur

Cliquez sur le menu **Macros** du visualiseur et sélectionnez les combinaisons de touches que vous souhaitez envoyer au serveur. La Figure 3-17 indique les macros par défaut configurées sous le Remote Console Switch Software. Si la combinaison de touches souhaitée n'apparaît pas, sélectionnez **Configurer** pour accéder à la boîte de dialogue **Macros**. Vous pouvez alors créer, éditer, supprimer et regrouper des macros.

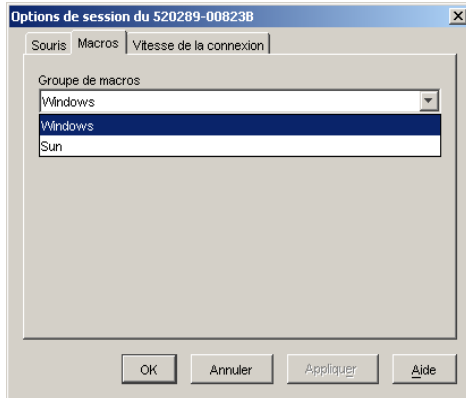
Figure 3-17. Menu Macros du visualiseur déroulé



Modification du groupe de macros par défaut

- 1 À partir du visualiseur, sélectionnez **Outils - Options de session**. La boîte de dialogue **Options de session** s'affiche.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Macros**.

Figure 3-18. Boîte de dialogue Options de session du visualiseur : onglet Macros



- 3 Sélectionnez le groupe de macros de la liste déroulante que vous souhaitez faire apparaître dans le menu **Macros** et cliquez sur **OK**.

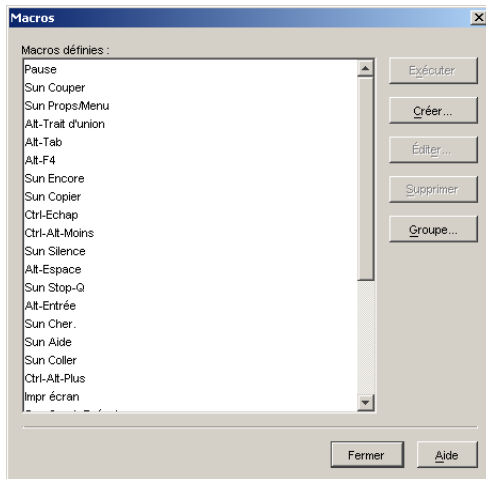
Création de nouvelles macros

Vous pouvez créer des macros de combinaisons de touches personnalisées et modifier ou supprimer des macros existantes par l'intermédiaire de la boîte de dialogue **Macros**.

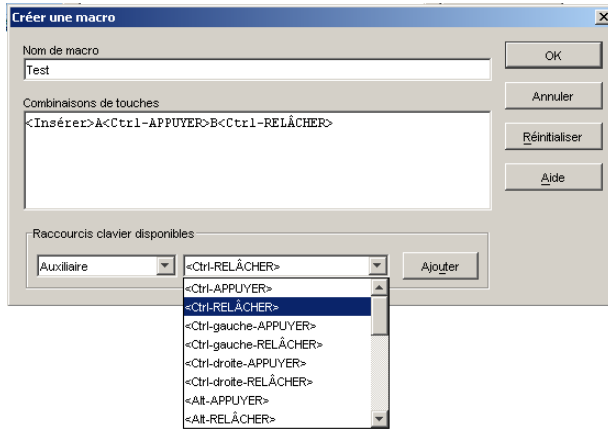
Création d'une nouvelle macro

- 1 Sélectionnez **Macros - Configurer** dans le visualiseur. La boîte de dialogue **Macros** s'affiche.

Figure 3-19. Boîte de dialogue Macros du visualiseur



- 2 Cliquez sur **Créer**. La boîte de dialogue **Créer** s'affiche.

Figure 3-20. Boîte de dialogue Créer une macro du visualiseur

- 3 Saisissez le nom de la macro dans le champ **Nom de macro**.
- 4 Saisissez les combinaisons de touches que vous souhaitez envoyer dans le champ **Combinaisons de touches**. Pour saisir des combinaisons de touches, chaque combinaison doit être encadrée de symboles inférieur à (<) et supérieur à (>), comme dans l'exemple de la Figure 3-20.
 - ou -
 - Sélectionnez une catégorie et une combinaison de touches dans la liste Raccourcis claviers disponibles et cliquez sur **Ajouter**.
- 5 Cliquez sur **OK** pour accepter la macro et retourner à la boîte de dialogue **Macros**.
 - ou -
 - Cliquez sur **Réinitialiser** pour supprimer toutes les combinaisons de touches entrées dans la case **Combinaisons de touches**.

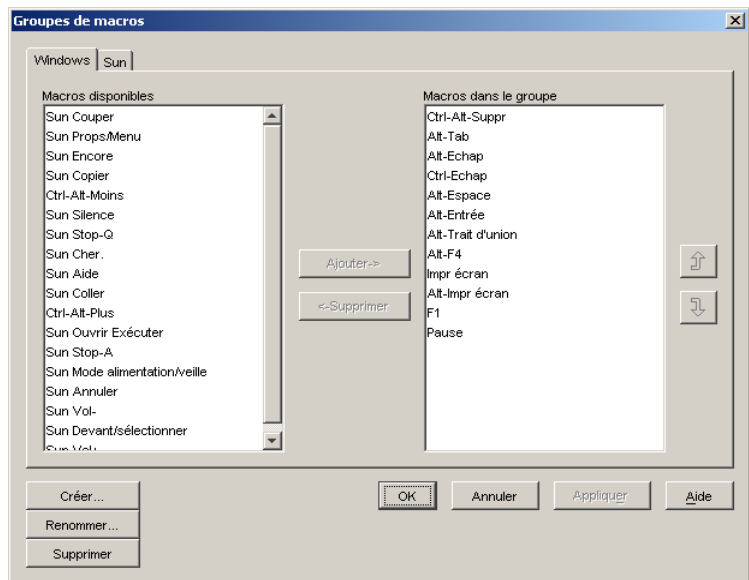
Regroupement de macros

La boîte de dialogue **Groupes de macros** vous permet de classer les macros en groupes logiques. Les groupes de macros pour Windows et Sun sont déjà prédéfinis. Cependant, vous pouvez modifier ces groupes ou en créer un nouveau. Vous pouvez également renommer et supprimer les groupes précédemment créés.

Création d'un groupe de macros

- 1 Sélectionnez **Macros - Configurer** dans le visualiseur. La boîte de dialogue **Macros** s'affiche.
- 2 Cliquez sur **Groupe**. La boîte de dialogue **Groupes de macros** s'affiche.

Figure 3-21. Boîte de dialogue Groupes de macros du visualiseur



- 3 Cliquez sur **Créer**. Une boîte de dialogue s'affiche et vous invite à nommer le nouveau groupe de macros.
- 4 Saisissez un nom. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le nom et retourner à la boîte de dialogue **Groupes de macros**. Un onglet portant le nouveau nom s'affiche.

Ajout de macros à un groupe existant

- 1 Sélectionnez **Macros - Configurer** dans le visualiseur. La boîte de dialogue **Macros** s'affiche.
- 2 Cliquez sur **Groupe**. La boîte de dialogue **Groupes de macros** s'affiche.
- 3 Cliquez sur l'onglet du groupe de macros que vous souhaitez modifier. **Windows** est l'onglet par défaut. Si vous avez créé un nouveau groupe, un onglet correspondant à ce groupe est également affiché.
- 4 Cliquez sur la macro que vous souhaitez ajouter dans le volet **Macros disponibles** situé à gauche de la boîte de dialogue. Cliquez sur le bouton **Ajouter**. La macro apparaît dans le volet **Macros dans le groupe**. Utilisez les boutons **Déplacer vers le haut** et **Déplacer vers le bas** pour déplacer les macros vers le haut ou vers le bas afin de les ordonner par rapport aux autres macros comme vous le souhaitez.
- 5 Répétez l'étape 4 jusqu'à ce que toutes les macros voulues soient affichées dans la boîte **Macros dans le groupe**.
- 6 Cliquez sur **OK** pour accepter le groupe de macros et retourner à la boîte de dialogue **Macros**.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter cette boîte de dialogue sans enregistrer les modifications.

Vitesse de la connexion

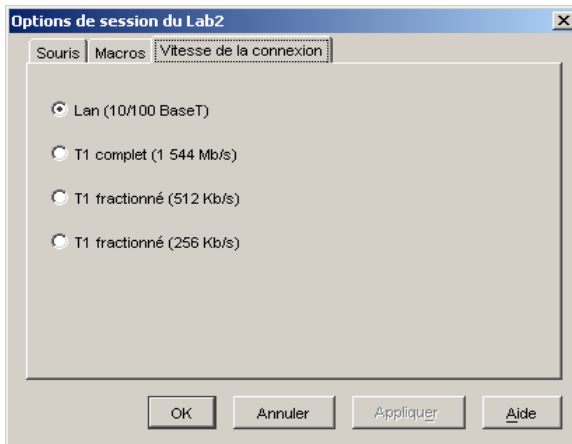
Les paramètres de réglage vidéo peuvent être contrôlés à l'aide de l'onglet **Vitesse de la connexion** de la boîte de dialogue **Options de Session**.

La valeur sélectionnée sous cet onglet permet de déterminer la valeur du flux vidéo en fonction de la largeur de bande disponible. Cet onglet vous permet d'optimiser le flux vidéo.

Modification de la vitesse de connexion

- 1 Dans la barre de menu du visualiseur vidéo, sélectionnez **Outils - Options de session**. La boîte de dialogue **Options de session** s'affiche.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Vitesse de la connexion**. L'onglet **Vitesse de la connexion** s'affiche.

Figure 3-22. Boîte de dialogue Options de session – Onglet Vitesse de la connexion



- 3 Cliquez sur cet onglet pour sélectionner la vitesse de réseau appropriée.
- 4 Cliquez sur **Appliquer**.
- 5 Cliquez sur **OK**.

Préemption

La préemption permet aux utilisateurs bénéficiant d'un privilège suffisant de contrôler un serveur utilisé par un utilisateur bénéficiant d'un privilège inférieur ou égal.

NOTA : Aucune indication de temps ne s'affiche dans les cas où le serveur visualisé est relié à un commutateur A1000R ou A2000R d'Avocent.


Le Tableau 3-1 répertorie les différents scénarios de préemption en précisant dans chaque cas si la demande de préemption peut être rejetée ou pas.

Tableau 3-1. Scénarios de préemption

Utilisateur actuellement connecté	Préempté par	La préemption peut être rejetée
Utilisateur distant	Utilisateur local	Non
Utilisateur distant	Administrateur distant	Non
Utilisateur distant	Administrateur de commutateur de consoles distantes	Non
Administrateur de commutateur de consoles distantes	Utilisateur local	Oui
Administrateur de commutateur de consoles distantes	Administrateur de commutateur de consoles distantes	Oui
Administrateur distant	Utilisateur local	Non
Administrateur distant	Administrateur distant	Oui
Administrateur distant	Administrateur de commutateur de consoles distantes	Non
Utilisateur local	Administrateur distant	Oui
Utilisateur local	Administrateur de commutateur de consoles distantes	Oui


Préemption d'un utilisateur distant par un administrateur distant


Si un administrateur distant essaie d'accéder à un serveur auquel est connecté un utilisateur distant, un message invite l'administrateur à patienter le temps que l'utilisateur soit averti de la préemption. L'utilisateur distant ne peut rejeter la demande de préemption et sera déconnecté. Le délai accordé avant la déconnexion est défini par le paramètre de délai avant préemption de la session vidéo de la boîte de dialogue **Sessions**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Modification des paramètres généraux de réseau et de session ».

 **NOTA** : Aucune indication de temps ne s'affiche dans les cas où le serveur visualisé est relié à un commutateur A1000R ou A2000R d'Avocent.

Préemption d'un administrateur distant/utilisateur local par un administrateur distant


Si un administrateur essaie d'accéder à un serveur auquel est connecté l'utilisateur local ou un autre administrateur distant jouissant des mêmes privilèges, l'utilisateur connecté peut accepter ou rejeter la demande de préemption. Un message invite l'utilisateur local ou l'administrateur distant connecté à décider s'ils choisissent d'accepter la demande de préemption. Si la demande de préemption est rejetée, un message informe l'administrateur distant que sa demande a été rejetée et qu'il ne peut accéder au serveur.

 **NOTA** : Si le serveur sélectionné est relié à un commutateur A1000R ou A2000R d'Avocent, l'utilisateur n'a pas la possibilité d'accepter ou de refuser la préemption.

 **NOTA** : Dans les scénarios dans lesquels une demande de préemption peut être rejetée, la boîte de dialogue **Demande de préemption de session** s'affiche. Cliquez sur le bouton **Accepter** pour accepter la demande de préemption ; cliquez sur le bouton **Rejeter** ou fermer la boîte de dialogue pour rejeter la demande.

Modification des propriétés des serveurs

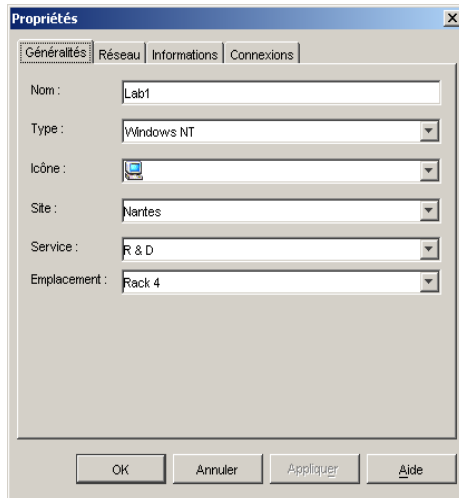
Vous pouvez modifier des propriétés des serveurs par l'intermédiaire de la boîte de dialogue **Propriétés** qui comprend les catégories **Généralités**, **Réseau**, **Informations** et **Connexions**. L'onglet **Généralités** permet de changer le nom du serveur, son type et l'icône utilisée pour afficher le serveur dans le Remote Console Switch Software. Vous pouvez également assigner le serveur à un site, un emplacement ou un dossier. L'onglet **Réseau** permet de choisir une adresse URL de navigateur pour ce serveur si vous souhaitez l'afficher dans une fenêtre de navigateur plutôt que par l'intermédiaire du visualiseur. L'onglet **Informations** permet de saisir des informations concernant le serveur, y compris une description, des coordonnées et tous les commentaires que vous souhaitez ajouter. Enfin, l'onglet **Connexions** affiche la connexion utilisée pour un serveur particulier.

 **NOTA** : Vous pouvez également modifier les propriétés du commutateur de consoles 2161DS. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Gestion de votre commutateur de consoles 2161DS ».

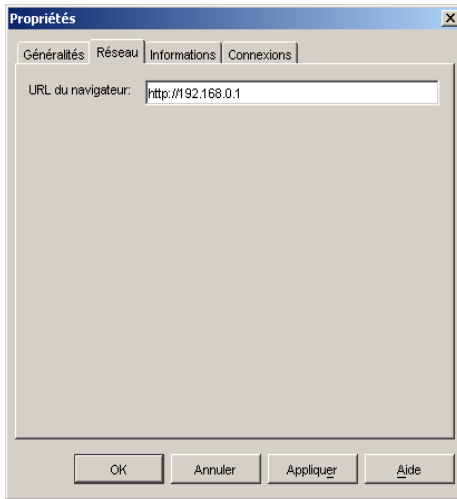
Modification des propriétés des serveurs

- 1 Cliquez sur l'onglet **Serveurs** puis sélectionnez un serveur de la liste de **sélection d'unité**.
- 2 Sélectionnez **Affichage - Propriétés** à partir du menu de l'explorateur.
 - ou -
 - Cliquez sur le bouton de tâche **Propriétés**.
 - ou -
 - Cliquez sur le serveur avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés**. La boîte de dialogue **Propriétés** s'affiche.

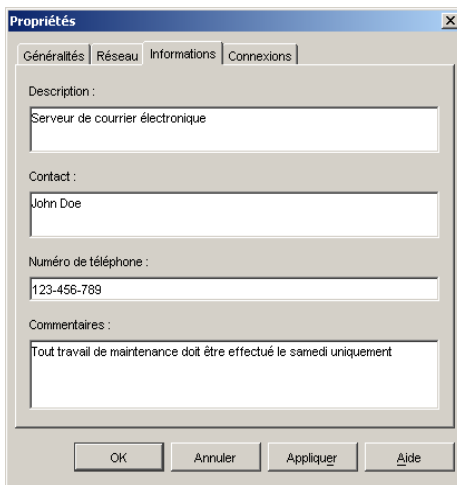
Figure 3-23. Onglet Généralités des propriétés du serveur



- 3 Saisissez le nom du serveur. Le même nom ne peut être utilisé deux fois.
- 4 (Facultatif) Sélectionnez le type de serveur. Si la sélection n'apparaît pas dans le menu déroulant, saisissez le nom du nouveau type de serveur dans la zone de texte. Une fois saisie, l'option devient disponible dans le menu déroulant pour les assignations ultérieures.
- 5 Sélectionnez l'icône à afficher pour l'unité.
- 6 (Facultatif) Assignez le serveur à un site, un service ou un emplacement. Si une option n'apparaît pas dans le menu déroulant, saisissez le nom de la nouvelle assignation dans la zone de texte. Une fois saisie, l'option devient disponible dans le menu déroulant pour les assignations ultérieures.
- 7 (Facultatif) Cliquez sur l'onglet **Réseau** et saisissez l'URL à utiliser pour établir une connexion du navigateur avec le serveur. Si le champ contient une valeur, le bouton **Navigateur** est affiché dans la barre des tâches et permet de lancer le navigateur vers cette adresse URL spécifique.

Figure 3-24. Onglet Réseau des propriétés du serveur

- 8 (Facultatif) Cliquez sur l'onglet **Informations** et saisissez la description de l'unité. Le type d'informations qu'il est possible de saisir n'est régi par aucune règle.

Figure 3-25. Onglet Informations des propriétés du serveur

- 9 (Facultatif) Cliquez sur l'onglet **Connexions** pour afficher la connexion utilisée pour accéder au serveur. La connexion indiquée à la Figure 3-26 se rapporte uniquement à un serveur. La Figure 3-27 montre un serveur connecté à la voie 1 d'un commutateur.

Figure 3-26. Onglet Connexions des propriétés du serveur

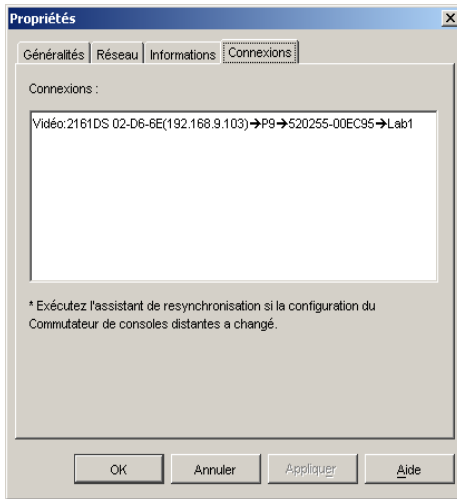
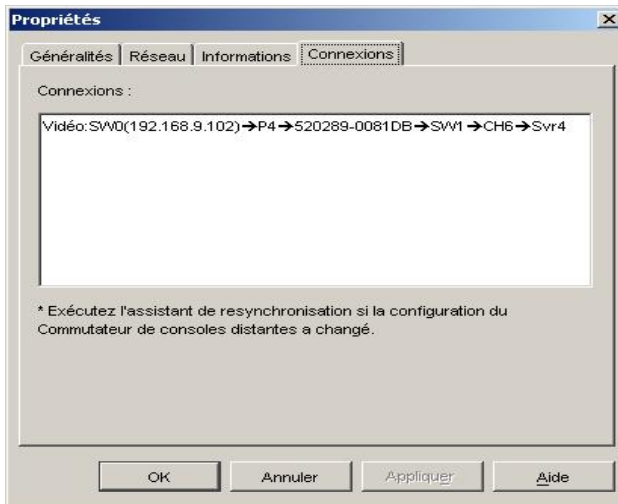


Figure 3-27. Connexions du serveur via la fenêtre Propriétés



- 10** Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK** pour enregistrer les nouveaux paramètres.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans enregistrer les nouveaux paramètres.

Modification des propriétés générales


Longlet **Généralités** permet de changer le nom d'un commutateur de consoles 2161DS Dell™ ou d'un serveur, son type (pour les serveurs uniquement) et l'icône utilisée pour l'afficher dans le logiciel Remote Console Switch Software et de l'assigner à un site, un emplacement ou un service.

Modification des propriétés générales des serveurs

- 1 Cliquez sur l'onglet **Serveurs** puis sélectionnez un serveur de la liste de **sélection d'unité**.
- 2 Sélectionnez **Affichage - Propriétés** à partir du menu de l'explorateur.
 - ou -
 - Cliquez sur le bouton de tâche **Propriétés**. La boîte de dialogue **Propriétés** s'affiche.
 - ou -
 - Cliquez sur le serveur avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés**. La boîte de dialogue **Propriétés** s'affiche.
- 3 Saisissez le nom du serveur ou du commutateur. Le même nom ne peut être utilisé deux fois.
- 4 (Facultatif) Sélectionnez le type de serveur. Vous ne pouvez pas éditer ce champ pour les commutateurs. Si la sélection n'apparaît pas dans le menu déroulant, saisissez le nom du nouveau type de serveur dans la zone de texte. Une fois saisie, l'option devient disponible dans le menu déroulant pour les assignations ultérieures.
- 5 Sélectionnez l'icône à afficher pour l'unité.
- 6 (Facultatif) Assignez le serveur ou le matériel à un site, un service ou un emplacement. Si une option n'apparaît pas dans le menu déroulant, saisissez le nom de la nouvelle assignation dans la zone de texte. Une fois saisie, l'option devient disponible dans le menu déroulant pour les assignations ultérieures.

Accès aux serveurs par l'intermédiaire d'une fenêtre du navigateur

Vous pouvez configurer votre système de sorte que la connexion à un serveur s'effectue par une fenêtre de navigateur. Vous devez tout d'abord sélectionner un serveur et définir une adresse URL dans la boîte de dialogue **Propriétés**. Le bouton **Parcourir** de la barre des tâches s'affiche lorsque le serveur est sélectionné. Vous pouvez sélectionner le navigateur à utiliser dans la boîte de dialogue **Options de l'explorateur**.

 **NOTA** : Netscape Navigator 6.0 et les versions ultérieures sont prises en charge. Netscape Navigator 4.78 ne permet pas à la fenêtre d'être redimensionnée correctement sous Linux 7.2. En raison des limites imposées par Java dans les versions antérieures de Netscape, ces versions ne sont pas prises en charge. Pour obtenir la dernière version de Netscape Navigator, allez sur le site web de Netscape, téléchargez la version la plus récente de Navigator et installez-la comme navigateur par défaut.

Lancement de l'URL du serveur dans une fenêtre du navigateur

- 1 Sélectionnez un serveur du volet de **sélection d'unité**.
- 2 Si vous avez défini une adresse URL pour ce serveur dans la boîte de dialogue **Propriétés**, le bouton **Parcourir** de la barre des tâches apparaît. Cliquez sur le bouton **Parcourir** de la barre des tâches. L'adresse URL que vous avez identifiée est alors lancée dans une fenêtre du navigateur.

Organisation du système

Les onglets d'affichage **Sites** et **Dossiers** permettent d'organiser et de gérer les commutateurs de consoles 2161DS et les serveurs en groupes personnalisés. L'organisation des sites dépend de l'emplacement des serveurs et correspond aux titres de colonne **Site** et **Service**, qui peuvent être personnalisés selon vos besoins. Reportez-vous à la partie « Modification de noms de champ personnalisé ». Les dossiers permettent de créer des systèmes d'organisation personnalisés des serveurs. Par exemple, vous pouvez créer un dossier pour vos serveurs critiques et un dossier pour vos serveurs distants.

Vous pouvez modifier l'ordre et le classement de la liste de **sélection d'unité** en cliquant sur le titre de la colonne. Si une flèche dirigée vers le haut est affichée dans le titre d'une colonne, cela signifie que la liste est classée selon ce critère dans l'ordre croissant. Si la flèche est dirigée vers le bas, cela signifie que la liste est classée selon ce critère dans l'ordre décroissant.

Les titres de colonnes sont personnalisables. La Figure 3-28 et la Figure 3-29 donnent des exemples de la façon dont vous pouvez utiliser les noms de champs par défaut. Vous pouvez les modifier de sorte à les adapter à votre propre organisation. La Figure 3-30 illustre un exemple de noms de champs personnalisés.

Figure 3-28. Onglet d'affichage Sites sélectionné

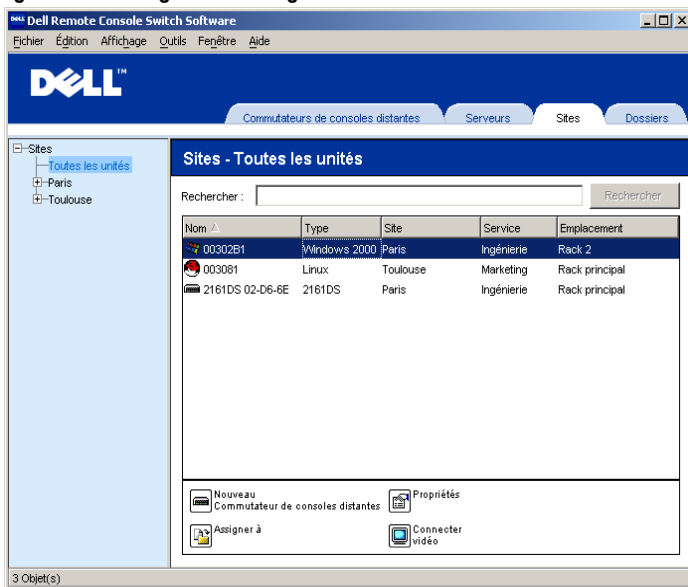
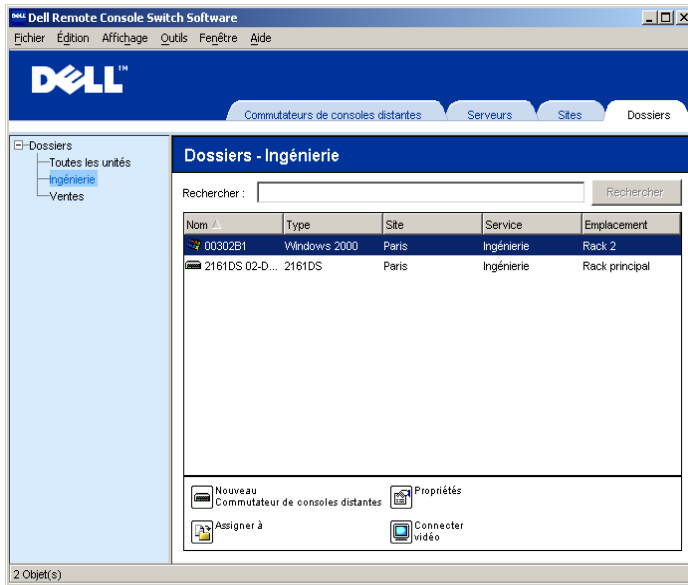
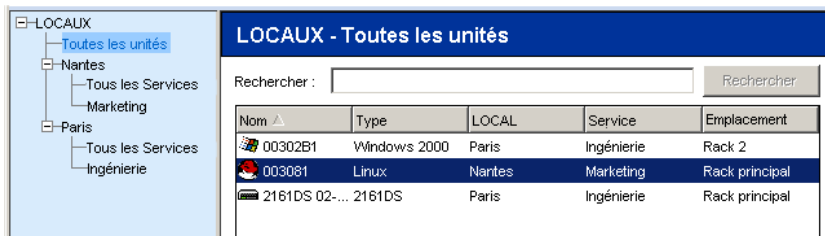


Figure 3-29. Onglet d'affichage Dossiers sélectionné

Modification de noms de champ personnalisé

La personnalisation des noms de champ permet de modifier les titres des colonnes **Site**, **Service** et **Emplacement** qui apparaissent dans les volets de **sélection de groupe** et **d'unité**. Cela vous permet de regrouper des commutateurs de consoles 2161DS et des serveurs selon vos propres critères. Le champ **Service** est une sous-catégorie de **Site**. Si vous personnalisez ces noms de champ, mémorisez votre hiérarchie.

Figure 3-30. Exemple de modification des champs personnalisés

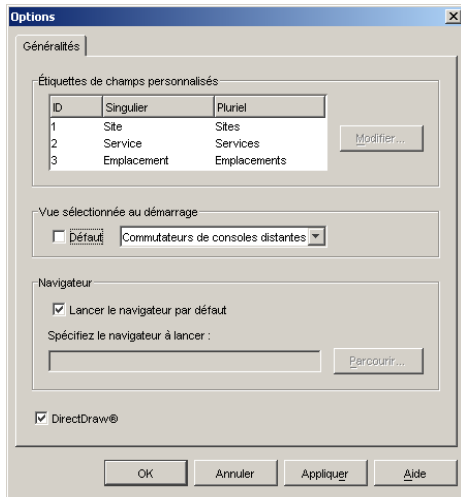
Modification d'une étiquette de champ personnalisé

- 1 Sélectionnez **Outils - Options** à partir du menu de l'explorateur. La boîte de dialogue **Options** s'affiche.



NOTA : DirectDraw est disponible uniquement sur les systèmes d'exploitation Microsoft Windows.

Figure 3-31. Boîte de dialogue Options : Étiquettes de champs personnalisés



- 2 Sélectionnez l'étiquette de champ que vous souhaitez modifier et cliquez sur le bouton **Modifier**. La boîte de dialogue **Modifier Champ personnalisé** s'affiche.
- 3 Saisissez les versions au singulier et au pluriel de l'étiquette de champ. Elle doit comporter entre 1 et 32 caractères. Vous n'êtes pas autorisé à laisser la zone de saisie vierge. Les espaces sont permis au milieu mais pas en début ni en fin de champ.
- 4 Cliquez sur **OK** pour enregistrer la nouvelle étiquette.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans enregistrer les modifications.

Création d'un nouveau site, d'un nouveau service ou d'un nouvel emplacement

- 1 Sélectionnez **Affichage - Propriétés** à partir du menu de l'explorateur.
- ou -
Cliquez sur le bouton de tâche **Propriétés**. La boîte de dialogue **Propriétés** s'affiche.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Généralités** et sélectionnez le menu déroulant **Site, Service** ou **Emplacement**. Si un nom n'apparaît pas dans le menu déroulant, saisissez le nom souhaité dans la zone de texte. Le nom peut comporter entre 1 et 32 caractères. Les noms ne sont pas sensibles à la casse et peuvent comporter toute combinaison de caractères saisie à partir du clavier. Les espaces sont permis au milieu mais pas en début ni en fin de champ. Le même nom ne peut être utilisé deux fois.
- 3 Cliquez sur **OK**. Le nouveau site, le nouveau service ou le nouvel emplacement apparaissent dans le volet de **sélection de groupe**.

Création d'un nouveau dossier

- 1 Sélectionnez l'onglet de **sélection d'affichage Dossiers**.

- 2 Cliquez sur le nœud **Dossiers** et sélectionnez **Fichier - Nouveau - Dossier**.
- ou -
Cliquez sur le nœud **Dossiers** avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Nouveau dossier**. La boîte de dialogue **Nouveau dossier personnalisé** s'affiche.
- 3 Saisissez un nom de dossier comprenant entre 1 et 32 caractères. Les noms de dossier ne sont pas sensibles à la casse et peuvent comporter toute combinaison de caractères saisie à partir du clavier. Les espaces sont permis au milieu mais pas en début ni en fin de champ. Il n'est pas permis d'utiliser deux fois le même nom de dossier au même niveau mais il est possible de le faire à des niveaux différents.
- 4 Cliquez sur **OK**. Le nouveau dossier apparaît dans le volet de **sélection de groupe**.

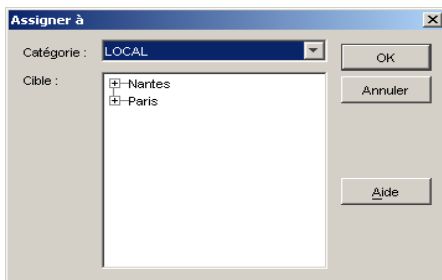
Assignment d'une unité à un site, un emplacement ou un dossier

Vous pouvez attribuer un commutateur de consoles 2161DS ou un serveur à un **site**, un **service**, un **emplacement** ou un **dossier**. Cet élément du menu n'est activé que lorsque qu'un seul commutateur ou serveur est sélectionné dans le volet de **sélection d'unité**. Ces cibles personnalisables sont définies dans l'onglet **Généralités** de la boîte de dialogue **Propriétés**.

Assignment d'une unité à un site, un emplacement ou un dossier

- 1 Sélectionnez une unité du volet de **sélection d'unité**.
- 2 Sélectionnez **Édition – Assigner à** à partir du menu de l'explorateur.
- ou -
Cliquez sur le bouton **Assigner à** de la barre des tâches.
- ou -
Cliquez sur une unité avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Assigner à**. La boîte de dialogue **Assigner à** s'affiche.

Figure 3-32. Boîte de dialogue Assigner à



- 3 Sélectionnez la catégorie site, emplacement ou dossier dans le menu déroulant.
- 4 Sélectionnez la cible dans la liste de cibles disponibles auxquelles l'unité peut être assignée dans la catégorie choisie. Il est possible que celle-ci soit vide si aucun site, aucun emplacement ou aucun dossier n'ont été définis dans la base de données locale.

5 Cliquez sur **OK** pour enregistrer une assignation.

- ou -

Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans enregistrer les modifications.

Glisser-déplacer une unité vers un site, un service, un emplacement ou un dossier

1 Cliquez sur une unité de la liste des **unités** et maintenez le bouton enfoncé. Faites glisser l'élément vers le nœud de l'arborescence du volet de **sélection de groupe**. Relâchez le bouton de la souris. L'élément est alors affiché dans la liste des **unités** lorsque vous cliquez sur ce nœud.



NOTA : les unités ne peuvent pas être placées sur les nœuds Tous les services et Toutes les unités ou sur la racine Sites. Les unités peuvent uniquement être déplacées une par une.

Supprimer et renommer

La fonction Supprimer est contextuelle et s'applique aux éléments actuellement sélectionnés dans les volets de sélection de **groupe** et d'**unité**. Lorsque vous sélectionnez et supprimez une **unité** de la liste, l'unité est effacée de la base de données locale. Lorsque vous sélectionnez et supprimez un élément de l'arborescence du volet de **sélection de groupe**, vous supprimez les **types de serveurs**, les **sites**, les **services** et les **dossiers**. Cependant, aucune de ces actions n'entraîne la suppression d'unités de la base de données locale.

La fonction Renommer est également contextuelle. Vous pouvez sélectionner et renommer un commutateur de consoles 2161DS ou un serveur de la liste des **unités**. Vous pouvez sélectionner et renommer les types de serveurs, les sites, les services et les noms de dossier de l'arborescence du volet de **sélection de groupe**.



NOTA : Si vous supprimez ou renommez un serveur par l'intermédiaire du Remote Console Switch Software, la liste de serveurs d'OSCAR sur la station analogique n'est plus à jour. La fonction Resynchronisation ne fonctionne pas dans cette situation. Les serveurs doivent être supprimés ou renommés à partir d'OSCAR puis resynchronisés dans le Remote Console Switch Software.

Suppression d'un commutateur de consoles 2161DS ou d'un serveur

1 Sélectionnez la ou les unité(s) que vous souhaitez supprimer du volet de **sélection d'unités**.

2 Sélectionnez **Édition - Supprimer**.

- ou -

Appuyez sur la touche <Suppr> du clavier. Une boîte de dialogue s'affiche pour confirmer le nombre d'unités à supprimer. Si vous supprimez un commutateur de consoles 2161DS, la boîte de dialogue comprend une case à cocher **Supprimer les serveurs associés**. Cochez ou décochez la case au choix.

3 Cliquez sur **Oui** pour confirmer la suppression. Des messages supplémentaires peuvent s'afficher selon la configuration. Répondez à ces messages comme il convient. Le commutateur de consoles 2161DS ou le serveur sont supprimés.

- ou -

Cliquez sur **Non** pour annuler.

Suppression d'un type de serveur, d'un site, d'un service ou d'un dossier

- 1 Sélectionnez le type de serveur, le site, le service ou le dossier que vous souhaitez supprimer du volet de **sélection de groupe**.
- 2 Sélectionnez **Édition - Supprimer**.
- ou -
Appuyez sur la touche <Suppr> du clavier. Une boîte de dialogue s'affiche pour confirmer le nombre d'unités qui vont être supprimées.
- 3 Cliquez sur **Oui** pour confirmer la suppression. Des messages supplémentaires peuvent s'afficher selon la configuration. Répondez à ces messages comme il convient. L'élément est supprimé.
- ou -
Cliquez sur **Non** pour annuler.

Renommer une unité, un site, un service ou un dossier

- 1 Dans le volet de **sélection de groupe**, cliquez sur le serveur, le site, le service ou le dossier que vous souhaitez renommer.
- 2 Sélectionnez **Édition - Renommer**. La boîte de dialogue **Renommer** s'affiche.
- 3 Saisissez un nom comprenant entre 1 et 32 caractères. Les noms ne sont pas sensibles à la casse et peuvent comporter toute combinaison de caractères saisie à partir du clavier. Les espaces sont permis au milieu mais pas en début ni en fin de champ. Il n'est pas permis d'utiliser le même nom deux fois, à l'exception de deux cas de figure : les noms de service peuvent être répétés pour différents sites et les noms de dossiers peuvent être répétés à différents niveaux.
- 4 Cliquez sur **OK** pour enregistrer le nouveau nom.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans enregistrer les modifications.

Personnalisation de la fenêtre de l'explorateur

La taille de la fenêtre de l'**explorateur** peut être modifiée à tout moment. À chaque fois que vous lancez une application, la fenêtre de l'**explorateur** s'ouvre avec la taille et l'emplacement par défaut. Vous pouvez modifier la taille de la fenêtre manuellement lorsque l'application est en cours d'exécution, mais la modification ne sera pas enregistrée. Lorsque l'explorateur est relancé, il s'ouvre avec la taille et l'emplacement par défaut.

Un séparateur de volets qui s'étend sur toute la hauteur sépare le volet de **sélection de groupe** et le volet de **sélection d'unité**. Le séparateur peut être déplacé latéralement pour modifier la zone d'affichage du volet de **sélection de groupe** et du volet de **sélection d'unité**. À chaque fois que l'explorateur est ouvert, le séparateur s'affiche selon sa position par défaut. Consultez l'« Annexe B : Raccourcis clavier et souris » pour connaître les raccourcis clavier et souris qui contrôlent l'affichage de l'arborescence et du séparateur.

Modification de l'affichage sélectionné au démarrage

Lorsque la case **Défaut** est cochée sous l'option **Vue sélectionnée au démarrage**, l'explorateur détermine l'affichage. Si vous avez défini un ou plusieurs serveur(s), l'onglet **Serveurs** est affiché par défaut. Si vous n'avez pas défini de serveurs, l'onglet **Commutateurs de consoles 2161DS** s'affiche.

Lorsque la case **Défaut** est décochée, l'explorateur utilise l'affichage sélectionné dans le menu déroulant placé sous la case à cocher. Le menu déroulant comporte les éléments suivants : **Commutateurs de consoles distantes**, **Serveurs**, **Sites** ou **Dossiers**. Ce menu est activé uniquement lorsque la case à cocher est désactivée.

Modification de l'affichage sélectionné au démarrage

- 1 Sélectionnez **Outils - Options** à partir du menu de l'explorateur. La boîte de dialogue **Options** s'affiche.
- 2 Sélectionnez **Commutateurs de consoles distantes**, **Serveurs**, **Sites** ou **Dossiers** à partir du menu déroulant.
- 3 Cliquez sur **OK** pour enregistrer le nouvel affichage de démarrage.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans enregistrer les modifications.

Changement du navigateur par défaut

Vous pouvez choisir le navigateur lancé lors de l'affichage de l'URL d'un serveur dans une fenêtre du navigateur. Vous avez le choix entre utiliser le navigateur par défaut de votre système ou sélectionner un navigateur spécifique à lancer pour ce serveur.

Changement du navigateur par défaut

- 1 Sélectionnez **Outils - Options** à partir du menu de l'explorateur. La boîte de dialogue **Options** s'affiche.
- 2 Cliquez sur la case à cocher **Lancer le navigateur par défaut** pour désactiver l'option correspondante. Le bouton **Parcourir** est activé.
- 3 Cliquez sur le bouton **Parcourir** et cherchez le navigateur.
- 4 Cliquez sur **OK** pour enregistrer la nouvelle sélection de navigateur.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans enregistrer les modifications.

Gestion des bases de données locales

Chaque station de travail client équipée du Remote Console Switch Software contient une base de données locale qui enregistre les informations saisies concernant les unités. Si vous possédez plusieurs stations de travail client, vous pouvez configurer l'une d'elles puis enregistrer une copie de cette base de données et la charger sur les autres stations afin d'éviter d'avoir à reconfigurer chaque station. Vous pouvez également exporter la base de données pour l'utiliser dans une autre application.

Enregistrement d'une base de données

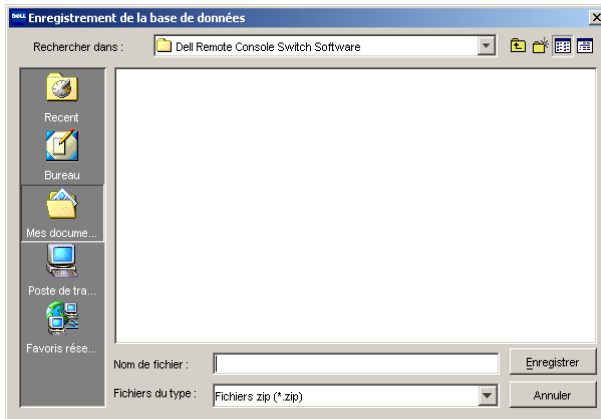
Le Remote Console Switch Software vous permet d'enregistrer une copie de la base de données locale. La base de données enregistrée peut alors être chargée à nouveau sur l'ordinateur où elle a été créée ou chargée sur une autre station de travail client. La base de données enregistrée est compressée dans un seul fichier Zip.

Pendant l'enregistrement de la base de données, aucune autre activité n'est autorisée. Toutes les autres fenêtres, y compris les fenêtres de session vidéo et les fenêtres du panneau de gestion, doivent être fermées. Si d'autres fenêtres sont ouvertes, un message s'affiche pour vous inviter à continuer et fermer toutes les fenêtres ou bien quitter et annuler la procédure d'enregistrement de la base de données.

Enregistrement d'une base de données

- 1 Sélectionnez **Fichier - Base de données - Enregistrer**. La boîte de dialogue **Enregistrement de la base de données** s'affiche.

Figure 3-33. Boîte de dialogue Enregistrement de la base de données



- 2 Sélectionnez la base de données à enregistrer.
- 3 Saisissez un nom de fichier et naviguez jusqu'à l'emplacement où le fichier doit être enregistré.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**. Une barre de progression s'affiche pendant l'enregistrement. Une fois l'opération terminée, un message s'affiche pour indiquer que l'enregistrement a réussi et vous revenez à la fenêtre principale.

Exportation d'une base de données

Cette fonction vous permet d'exporter les champs d'une base de données locale vers un fichier ASCII à valeurs séparées par des virgules (CSV) ou à valeurs séparées par des tabulations (TSV). Les champs de base de données suivants seront exportés.

Champs de base de données exportés

Indicateur de commutateur de consoles distantes

Type

Nom

Adresse

Champ personnalisé 1

Champ personnalisé 2

Champ personnalisé 3

Description

Contact

Numéro de téléphone

Commentaires URL de navigation



NOTA : Le champ Adresse ne s'applique qu'aux commutateurs de consoles 2161DS et le champ URL de navigation ne s'applique qu'aux serveurs. Dans le fichier exporté, le champ Adresse est vide pour les serveurs et le champ URL de navigation est vide pour les commutateurs de consoles 2161DS.

La première ligne du fichier exporté contient les noms de colonne des champs. Chaque ligne supplémentaire contient les données d'un commutateur ou d'un serveur. Le fichier contient une ligne pour chaque commutateur de consoles 2161DS et chaque serveur définis dans la base de données locale.

Exportation d'une base de données

- 1 Sélectionnez **Fichier - Base de données - Exporter** à partir du menu de l'explorateur. La boîte de dialogue **Exportation de la base de données** s'affiche.
- 2 Sélectionnez la base de données à exporter.
- 3 Saisissez un nom de fichier et naviguez jusqu'à l'emplacement où le fichier exporté doit être enregistré.
- 4 Sélectionnez le type de format d'exportation voulu à partir du menu déroulant **Fichiers du type**.
- 5 Cliquez sur **Exporter**. Une barre de progression s'affiche pendant l'exportation. Une fois l'opération terminée, un message s'affiche pour indiquer que l'exportation a réussi et vous revenez à la fenêtre principale.

Chargement d'une base de données

Cette fonction vous permet de charger une base de données précédemment enregistrée. Pendant le chargement de la base de données, aucune autre activité n'est autorisée. Toutes les autres fenêtres, y compris les fenêtres de session vidéo et les fenêtres du panneau de gestion, doivent être fermées. Si d'autres fenêtres sont ouvertes, un message s'affiche pour vous inviter à fermer toutes les fenêtres pour continuer ou bien quitter et annuler la procédure de chargement de la base de données.

Chargement d'une base de données

- 1 Sélectionnez **Fichier - Base de données - Charger** à partir du menu de l'explorateur. La boîte de dialogue **chargement de la base de données** s'affiche.
- 2 Naviguez pour sélectionner la base de données à charger.
- 3 Cliquez sur **Charger**. Une barre de progression s'affiche pendant le chargement. Une fois l'opération terminée, un message s'affiche pour indiquer que le chargement a réussi et vous revenez à la fenêtre principale.

Gestion de votre commutateur de consoles 2161DS

Panneau de gestion

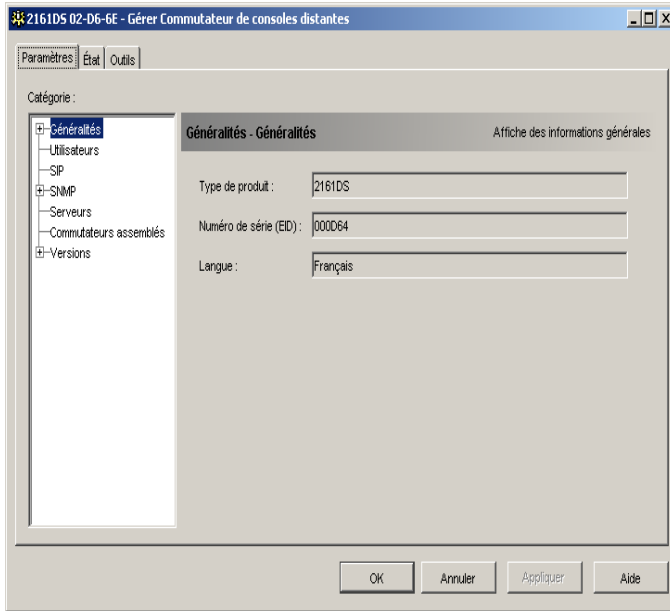
Une fois que vous avez installé un nouveau commutateur de consoles 2161DS Dell™, vous pouvez afficher et configurer les paramètres de l'unité, déterminer qui possède des droits d'accès et de contrôle, afficher et contrôler les sessions vidéo actuellement actives et exécuter diverses fonctions de contrôle telles que le redémarrage et la mise à jour du commutateur. Toutes ces opérations se font par l'intermédiaire du panneau de gestion. Celui-ci est doté de trois onglets : **Paramètres**, **État** et **Outils**.



NOTA : Le logiciel de commutateur de consoles distantes Dell vous permet de gérer les commutateurs de consoles distantes A1000R et A2000R d'Avocent®. Toutes les procédures indiquées dans ce document concernent donc le commutateur de consoles 2161DS et les commutateurs de consoles distantes d'Avocent. Les exceptions sont signalées, le cas échéant.

Accès au panneau de gestion

- 1 Cliquez sur l'onglet **Commutateurs de consoles distantes** de l'explorateur.
- 2 Cliquez deux fois sur un commutateur de consoles 2161DS du volet de **sélection d'unité**.
 - ou -
 - Sélectionnez un commutateur de consoles 2161DS du volet de **sélection d'unité** puis cliquez sur le bouton **Gérer le commutateur de consoles distantes** de la barre des tâches.
 - ou -
 - Cliquez sur un commutateur de consoles 2161DS du volet de **sélection d'unité** avec le bouton droit de la souris. Un menu contextuel s'affiche. Sélectionnez **Gérer le commutateur de consoles distantes**.
 - ou -
 - Cliquez sur un commutateur de consoles 2161DS du volet de **sélection d'unité** et appuyez sur <Entrée>. Une fenêtre s'affiche qui vous invite à saisir un mot de passe.
- 3 Saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **OK**. Le panneau de gestion s'affiche.

Figure 4-34. Boîte de dialogue du panneau de gestion

Affichage et configuration des paramètres de commutateur de consoles distantes

L'onglet **Paramètres** permet d'afficher une liste extensible de catégories recouvrant une vaste gamme de paramètres du commutateur. Lorsqu'une catégorie est sélectionnée dans la liste, les paramètres qui lui sont associés sont d'abord lus à partir de l'unité, de la base de données ou des deux. Vous pouvez ensuite modifier ces paramètres et renvoyer les changements vers le commutateur en toute sécurité.

Modification des paramètres généraux de réseau et de session

La catégorie **Généralités** vous permet d'afficher le type de produit, le numéro de série et la langue choisie pour le commutateur. En sélectionnant la sous-catégorie **Réseau**, vous pouvez modifier les paramètres de réseau, y compris l'adresse IP, le masque de sous-réseau, la passerelle, la vitesse du LAN et le paramètre de BootP.

En sélectionnant la sous-catégorie **Sessions**, vous pouvez activer le **délai d'expiration de la session vidéo** pour permettre au commutateur de consoles 2161DS de fermer une session inactive après un nombre précis de minutes. L'option **Délai avant préemption de la session vidéo** vous permet de spécifier la durée d'affichage (5 à 120 secondes) d'un message d'avertissement avant que la préemption d'une session vidéo ne devienne effective. Pour plus d'informations concernant la préemption, reportez-vous à la partie « Préemption ». Si cette option n'est pas activée, la préemption a lieu sans préavis. Vous pouvez également régler les niveaux de cryptage du protocole SSL (Secure Sockets Layer) à utiliser pour le cryptage des données relatives au clavier et à la souris pour toutes les sessions vidéo.

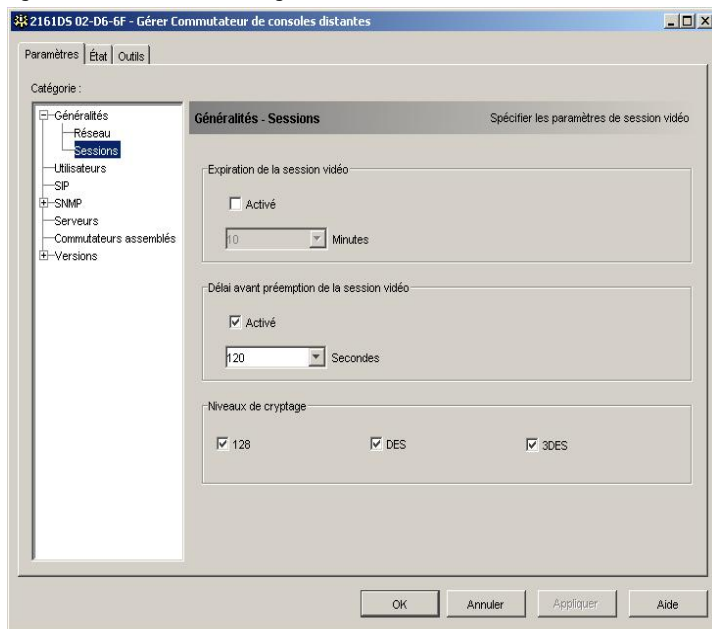
Définition du délai d'expiration de la session vidéo:

- 1 Cliquez sur **Généralités - Sessions** dans la colonne gauche du panneau de gestion. La boîte de dialogue **Généralités - Sessions** s'affiche.
- 2 Cliquez sur la case à cocher **Activé** pour accéder à la liste **Minutes**.
- 3 La liste **Minutes** vous permet de sélectionner la durée d'une session vidéo inactive avant qu'elle ne soit automatiquement déconnectée. Si aucune valeur n'est spécifiée dans la liste, vous pouvez saisir une valeur comprise entre 1 et 60 minutes.
- 4 Cliquez sur **OK**.

Définition du délai avant préemption de la session vidéo

- 1 Cliquez sur **Généralités - Sessions** dans la colonne gauche du panneau de gestion. La boîte de dialogue **Généralités - Sessions** s'affiche.

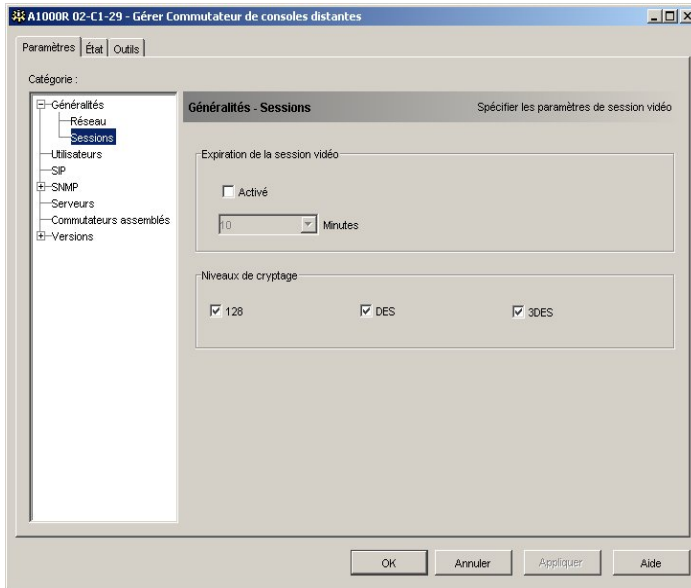
Figure 4-35. Boîte de dialogue Généralités - Sessions – Commutateur de consoles 2161DS



- 2 Cliquez sur la case à cocher **Activé** pour accéder à la liste **Secondes**.
- 3 La liste **Secondes** vous permet de spécifier la durée d'affichage du message de préemption avant que la préemption ne devienne effective. Si aucune valeur n'est spécifiée dans la liste, vous pouvez saisir une valeur comprise entre 5 et 120 secondes.
- 4 Cliquez sur **OK**.



NOTA : Les paramètres du délai avant la préemption ne peuvent être configurés sur les commutateurs de consoles distantes A1000R et A2000R d'Avocent.

Figure 4-36. Boîte de dialogue Généralités - Sessions – Commutateur de consoles A2000R d'Avocent

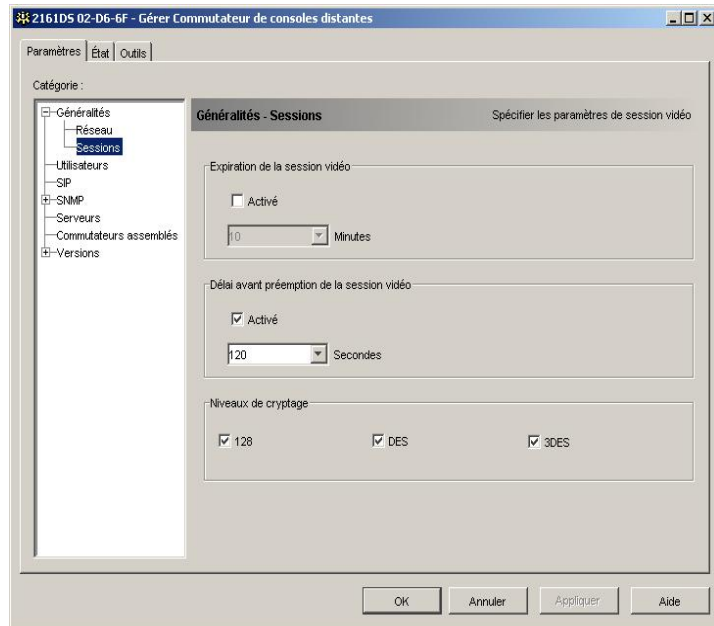
Définition des niveaux de cryptage de la session vidéo

- 1 Cliquez sur Généralités - Sessions dans la colonne gauche du panneau de gestion.
- 2 Cochez la case de chaque niveau de cryptage désiré (le niveau est activé lorsqu'il est sélectionné).

NOTA : Le niveau de cryptage le plus élevé que vous aurez sélectionné sera utilisé, dans l'ordre suivant (du plus élevé au plus faible) :

- 128 : 128 bits
- 3DES : norme de cryptage des données triple DES
- DES : norme de cryptage des données DES

Figure 4-37. Boîte de dialogue Généralités - Sessions – Commutateur de consoles 2161DS



Configuration des comptes utilisateurs

Lorsque vous sélectionnez la catégorie **Utilisateurs** pour la première fois, le panneau de gestion récupère et affiche la liste de noms d'utilisateurs et de niveaux d'accès actuels du commutateur. Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer des utilisateurs dans cette liste. Trois niveaux de sécurité sont attribuables : **Utilisateur**, **Administrateur** et **Administrateur de commutateur de consoles distantes**. Le niveau d'accès **Utilisateur** vous permet d'assigner à un utilisateur des droits d'accès serveur par serveur.

Si un utilisateur saisit cinq fois de suite un mot de passe non valide, la fonction de **verrouillage de sécurité** est activée et bloque l'accès de cet utilisateur. Vous pouvez configurer les paramètres de verrouillage de sécurité et débloquer tout utilisateur via la catégorie **Utilisateurs**.

Tableau 4-2. Droits d'accès utilisateur

Opérations	Administrateur	Administrateur de commutateur de consoles distantes	Utilisateur
Préemption	Tous	Utilisateurs avec des droits égaux ou inférieurs	Non
Configuration des paramètres généraux et de réseau (mode sécurisé, délai d'expiration, SNMP)	Oui	Non	Non
Redémarrage	Oui	Non	Non

Tableau 4-2. Droits d'accès utilisateur

Opérations	Administrateur	Administrateur de commutateur de consoles distantes	Utilisateur
Mise à jour FLASH	Oui	Non	Non
Gestion des comptes utilisateurs	Oui	Oui	Non
Surveillance de l'état des serveurs	Oui	Oui	Non
Accès aux équipements cibles	Oui	Oui	Assigné par l'administrateur


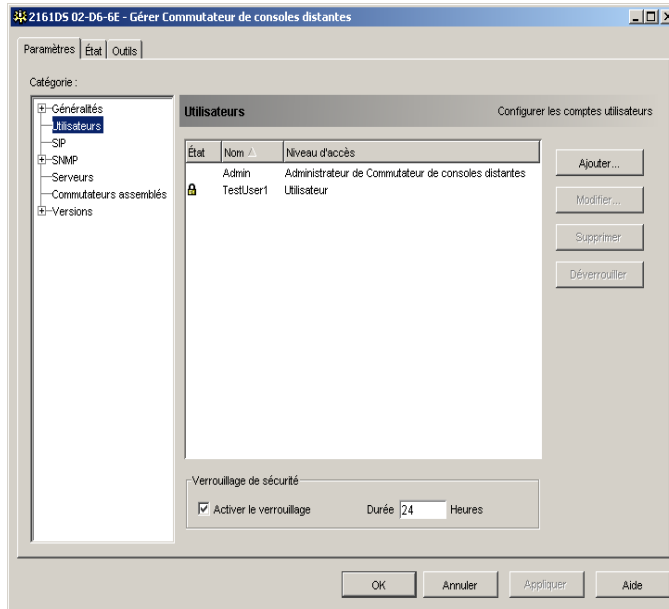
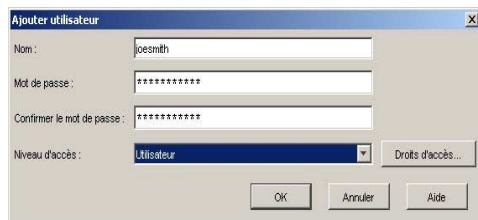
 **NOTA** : Les préemptions indiquées dans le tableau 4-2 s'appliquent uniquement aux clients distants ; elles ne s'appliquent pas aux utilisateurs ayant un accès local au serveur. Voir tableau 3-1.

Figure 4-38. Boîte de dialogue Utilisateurs

Ajout ou modification d'un utilisateur

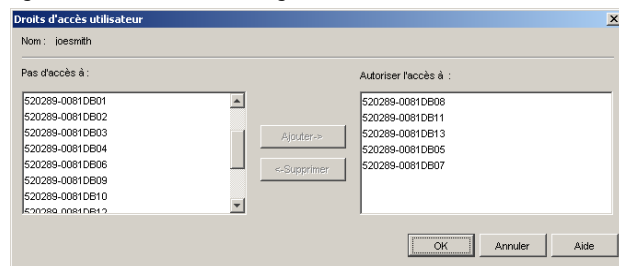
- 1 Cliquez sur la catégorie **Utilisateurs** dans la colonne gauche du panneau de gestion.
- 2 Cliquez sur le bouton **Ajouter** situé du côté droit de la fenêtre pour ajouter un nouvel utilisateur. La boîte de dialogue **Ajouter utilisateur** s'affiche.
- ou -
Sélectionnez un utilisateur et cliquez sur le bouton **Modifier** pour modifier un utilisateur déjà défini. La boîte de dialogue **Modifier l'utilisateur** s'affiche.

Figure 4-39. Boîte de dialogue Ajouter utilisateur



- 3 Saisissez le nom d'utilisateur et le mot de passe que vous souhaitez assigner à l'utilisateur puis vérifiez le mot de passe en le saisissant dans le champ **Confirmer le mot de passe**.
- 4 Sélectionnez dans la liste déroulante le niveau d'accès approprié que vous souhaitez assigner à cet utilisateur. Si vous sélectionnez l'option **Utilisateur**, le bouton **Droits d'accès** devient accessible.
 - a Cliquez sur le bouton **Droits d'accès** pour sélectionner des serveurs pour cet utilisateur. La boîte de dialogue **Droits d'accès utilisateur** s'affiche.

Figure 4-40. Boîte de dialogue Droits d'accès utilisateur



- b Dans la colonne de gauche, sélectionnez un serveur pour lequel cet utilisateur doit posséder les droits d'accès. Cliquez sur **Ajouter**.
 - c Dans la colonne de droite, sélectionnez un serveur pour lequel vous souhaitez supprimer les droits d'accès de l'utilisateur. Cliquez sur le bouton **Supprimer**.
 - d Répétez les étapes a et b jusqu'à ce que la colonne de droite représente la liste exacte de serveurs accessibles pour cet utilisateur puis cliquez sur **OK**.
- 5 Cliquez sur **OK** pour enregistrer la configuration et retourner à la fenêtre principale du panneau de gestion.

Modification du mot de passe

- 1 Cliquez sur la catégorie **Utilisateurs** dans la colonne gauche du panneau de gestion.
- 2 Sélectionnez un utilisateur de la liste et cliquez sur le bouton **Modifier**. La boîte de dialogue **Modifier l'utilisateur** s'affiche.

- 3 Saisissez le mot de passe que vous souhaitez assigner à cet utilisateur dans le champ **Mot de passe** puis saisissez-le à nouveau dans le champ **Confirmer le mot de passe**. Ce mot de passe doit comporter entre 5 et 16 caractères alphanumériques en majuscules et en minuscules.
- 4 Cliquez sur **OK** pour retourner au panneau de gestion.
- 5 Cliquez sur **Appliquer** ou **OK** pour envoyer le nouveau mot de passe au commutateur.

Suppression d'un utilisateur

- 1 Cliquez sur la catégorie **Utilisateurs** dans la colonne gauche du panneau de gestion puis sélectionnez le ou les utilisateur(s) que vous souhaitez supprimer.
- 2 Cliquez sur le bouton **Supprimer** situé du côté droit de la fenêtre **Utilisateurs** du panneau de gestion. Une fenêtre de confirmation s'affiche.
- 3 Cliquez sur **Oui** pour confirmer la suppression.
- ou -
Cliquez sur **Non** pour quitter la fenêtre sans supprimer cet utilisateur.

Verrouillage et déverrouillage des comptes utilisateurs

Si un utilisateur saisit cinq fois de suite un mot de passe non valide, la fonction de **verrouillage de sécurité** désactive temporairement ce compte. Si l'utilisateur essaye à nouveau de se connecter, l'application logicielle cliente affiche un message d'erreur correspondant. La fonction de verrouillage s'applique à tous les comptes (utilisateur, administrateur et administrateur de commutateur de consoles distantes).

Un administrateur de commutateur de consoles distantes peut spécifier la durée en heures (1 à 99) pendant laquelle un compte peut rester verrouillé. Lorsque la case **Activer le verrouillage** est décochée, la fonction de verrouillage de sécurité est désactivée et aucun utilisateur ne peut être verrouillé.

Si un compte est verrouillé, il le reste jusqu'à expiration de la durée de verrouillage, jusqu'à ce que le commutateur de consoles distantes soit mis hors tension puis sous tension ou jusqu'à ce qu'un administrateur déverrouille le compte via le panneau de gestion. Un administrateur d'utilisateur peut déverrouiller uniquement les comptes utilisateurs tandis qu'un administrateur de commutateurs de consoles distantes peut déverrouiller tout type de compte.

Déverrouillage d'un compte


- 1 Cliquez sur la catégorie **Utilisateurs** du panneau de gestion.
- 2 Sélectionnez l'utilisateur à déverrouiller.
- 3 Cliquez sur le bouton **Déverrouiller**. L'icône de verrouillage située à côté du nom de l'utilisateur disparaît.
- 4 Cliquez sur **OK** ou sur **Appliquer**. Ceci permet à l'utilisateur de se reconnecter.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans enregistrer.

Définition de la durée de verrouillage d'un compte utilisateur

- 1 Cliquez sur la catégorie **Utilisateurs** du panneau de gestion.
- 2 Cliquez sur la case à cocher **Activer le verrouillage**.
- 3 Saisissez la durée en heures pendant laquelle l'accès de l'utilisateur est verrouillé (1 à 99).

Désactivation de la fonction de verrouillage de sécurité


- 1 Cliquez sur la catégorie **Utilisateurs** du panneau de gestion.
- 2 Cliquez sur la case à cocher **Activer le verrouillage**. Le champ **Durée** est désactivé.


 **NOTA** : La désactivation du verrouillage de sécurité n'a aucun effet sur les utilisateurs pour lesquels l'accès est déjà verrouillé.


Affichage des câbles SIP et AVRIO d'Avocent

La catégorie SIP (Server Interface Pod) vous permet de visualiser les câbles SIP et AVRIO d'Avocent figurant dans votre système, leur voie et leur numéro d'identification électronique (EID) ainsi que le type d'ordinateur et la configuration du clavier.

Vous pouvez également consulter l'état du SIP. Un cercle vert indique que le SIP est en ligne. Un cercle jaune indique que le SIP est en cours de mise à jour et une croix (X) rouge indique que le SIP est hors ligne. Pour supprimer les SIP hors ligne, cliquez sur **Effacer les éléments hors ligne** puis sur **OK** lorsqu'un message s'affiche.

 **NOTA** : Le bouton **Effacer les éléments hors ligne** ne s'affiche pas lors de la gestion des commutateurs de consoles distantes A1000R et A2000R d'Avocent.

 **NOTA** : Les câbles SIP ou AVRIO d'Avocent hors ligne reliés à un commutateur de consoles analogique monté en cascade ne peuvent être supprimés.

 **NOTA** : Cette opération efface tous les SIP hors ligne sur le commutateur de consoles distantes, y compris ceux associés aux serveurs hors tension.


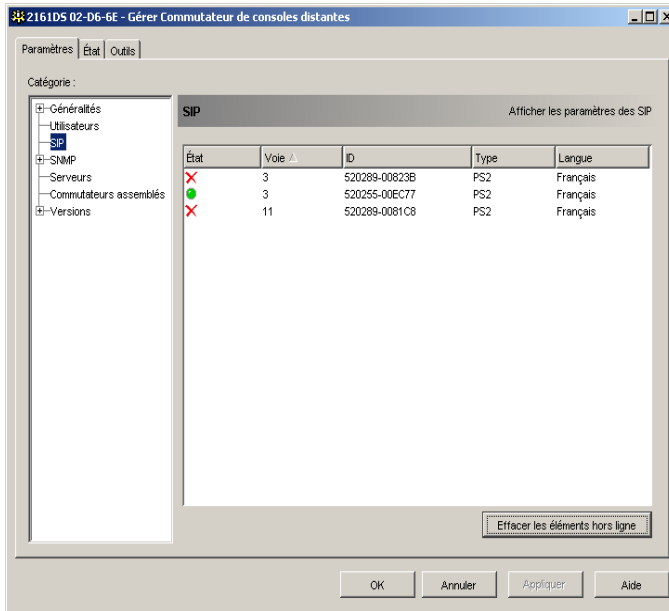
 **NOTA** : Elle met également à jour les droits d'accès utilisateur de manière à supprimer les serveurs associés avec les SIP effacés.

Figure 4-41. Boîte de dialogue SIP

NOTA : Le commutateur de consoles 2161DS est compatible avec les câbles AVR1Q d’Avocent et les câbles SIP de Dell. Ainsi, même si les câbles SIP de Dell sont disponibles avec les connexions PS/2 et USB, l’ajout de câbles AVR1Q d’Avocent permet d’assurer une connexion pour les équipements série et SUN.

NOTA : Le volet **Versions** vous permet de déterminer si un élément identifié en tant que PS2 ou USB correspond à un câble SIP de Dell ou à un câble AVR1Q d’Avocent. Pour plus d’informations, reportez-vous à la partie « Sous-catégorie SIP ».

Activation et configuration SNMP

SNMP est un protocole utilisé pour transmettre les informations de gestion entre les applications de gestion du réseau et les commutateurs de consoles distantes. Les autres gestionnaires SNMP peuvent communiquer avec le commutateur de consoles 2161DS en accédant à la base de données MIB-II et à la partie publique de la base de données MIB de l’entreprise. Lorsque vous sélectionnez la catégorie **SNMP** pour la première fois, le panneau de gestion récupère les paramètres SNMP de l’unité.

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez saisir les informations relatives au réseau et les chaînes de communauté. Vous pouvez également désigner quelles stations peuvent gérer le commutateur de consoles 2161DS et recevoir des interruptions SNMP du commutateur. Pour de plus amples informations sur les interruptions, reportez-vous à la partie « Activation d’interruptions SNMP individuelles » de ce chapitre. Si vous cochez la case **Activer SNMP**, l’unité répond aux demandes SNMP par la voie UDP 161.


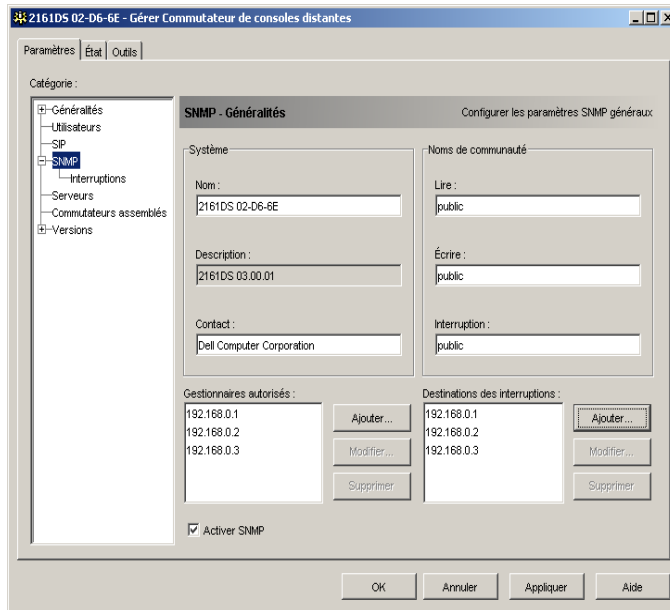
 **NOTA** : Le panneau de gestion n'utilise pas le protocole SNMP standard pour contrôler les commutateurs et donc n'utilise pas la voie UDP 161. Le panneau de gestion utilise un protocole propriétaire sécurisé pour communiquer avec les commutateurs de consoles 2161DS par une voie de réseau différente. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Annexe C : Voies TCP ».

Figure 4-42. Boîte de dialogue de configuration du SNMP



Configuration des paramètres SNMP généraux

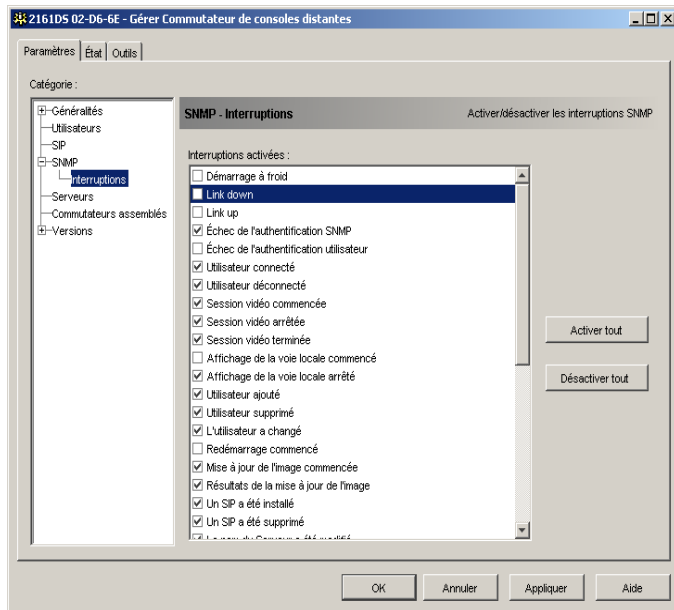
- 1 Cliquez sur la catégorie **SNMP** dans la colonne gauche du panneau de gestion.
- 2 Cochez la case **Activer SNMP** pour permettre au commutateur de consoles 2161DS de répondre aux demandes SNMP par la voie UDP 161.
- 3 Saisissez le nom de domaine entièrement qualifié du système dans le champ **Nom** ainsi qu'une description et des coordonnées dans la section **Système**.
- 4 Saisissez les noms de communauté des champs **Lire**, **Écrire** et **Interruption**. Ceux-ci précisent les chaînes de communauté qui doivent être utilisées dans les actions SNMP. Les chaînes **Lire** et **Écrire** ne s'appliquent qu'au SNMP par la voie UDP 161 et servent de mot de passe protégeant l'accès au commutateur de consoles 2161DS. Elles comportent jusqu'à 64 caractères.
- 5 Ajoutez jusqu'à quatre stations de travail client autorisées à gérer ce commutateur de consoles 2161DS ou laissez le champ vierge pour permettre à toutes les stations de gérer le commutateur.
 - a Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour définir un gestionnaire autorisé. La boîte de dialogue **Gestionnaire autorisé** s'affiche.

- b** Saisissez l'adresse IP de la station de gestion que vous souhaitez ajouter.
 - c** Cliquez sur **OK** pour ajouter une station de gestion.
 - 6** Ajoutez jusqu'à quatre stations de travail auxquelles ce commutateur de consoles 2161DS peut envoyer des interruptions dans le champ **Destinations des interruptions**.
 - a** Cliquez sur **Ajouter** pour définir une destination d'interruption. La boîte de dialogue **Destination des interruptions** s'affiche.
 - b** Saisissez l'adresse IP de la destination d'interruption que vous souhaitez ajouter.
 - c** Cliquez sur **OK** pour ajouter une destination d'interruption.
 - 7** Cliquez sur **OK** pour enregistrer la configuration et fermer la fenêtre.
 - ou -
 - Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer la configuration et maintenir la fenêtre ouverte.
 - ou -
 - Cliquez sur **Annuler** pour quitter la fenêtre sans enregistrer les modifications.

Activation d'interruptions SNMP individuelles

Une interruption SNMP est un avis envoyé par le commutateur de consoles 2161DS à une station de gestion indiquant qu'un événement inhabituel s'est produit au niveau du commutateur et peut nécessiter une observation plus poussée. La gestion des événements est assurée par le logiciel OpenManage™ IT Assistant de Dell. Vous pouvez préciser quelles interruptions SNMP seront envoyées aux stations de gestion simplement en cochant les cases appropriées de la liste. Lorsque vous sélectionnez la catégorie **Interruptions** pour la première fois, le panneau de gestion récupère et affiche une liste des interruptions SNMP du commutateur. Vous pouvez sélectionner **Activer tout** ou **Désactiver tout** pour sélectionner ou désélectionner facilement l'ensemble de la liste.

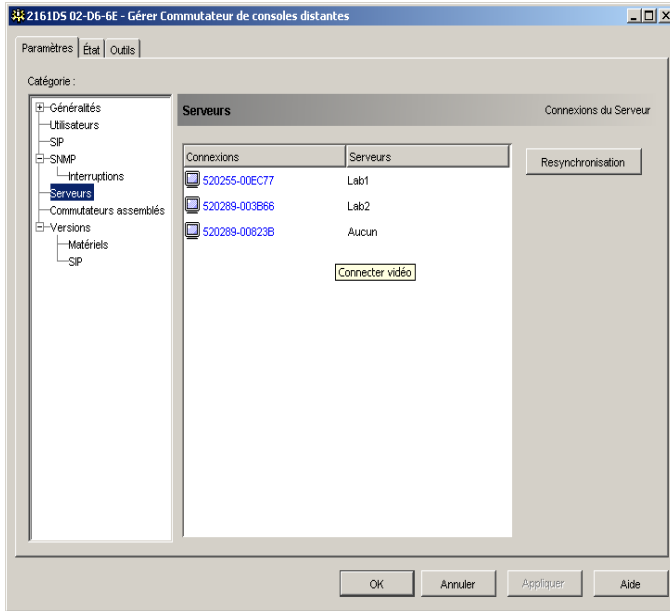
Figure 4-43. Boîte de dialogue SNMP - Interruptions



Affichage et resynchronisation des connexions de serveurs

Lorsque vous sélectionnez la catégorie **Serveurs** pour la première fois, le panneau de gestion récupère les serveurs existants dans la base de données du Remote Console Switch Software ainsi que les informations concernant la façon dont les serveurs sont connectés au commutateur 2161DS sélectionné.

La colonne **Connexions** affiche la liste des connexions à des serveurs. Chaque connexion peut être établie via un câble SIP ou un commutateur monté en cascade. S'il s'agit d'un SIP, l'EID du SIP s'affiche dans la colonne **Connexions**. S'il s'agit d'un commutateur monté en cascade, le commutateur et toutes ses voies sont affichés. Si aucune unité n'est actuellement connectée au chemin d'accès, le champ affiche alors **Aucun**. Si vous cliquez sur un SIP ou un commutateur dans la colonne **Connexions**, le visualiseur est lancé.

Figure 4-44. Boîte de dialogue Serveurs

Resynchronisation de la liste de serveurs

Si vous le souhaitez, vous pouvez resynchroniser régulièrement la base de données de votre station de travail client avec la base de données enregistrée dans le commutateur de consoles 2161DS. Procédez de cette manière si l'utilisateur local a modifié les noms de serveurs ou si des SIP ont été ajoutés ou déplacés.

NOTA : Cette procédure resynchronise uniquement votre propre station de travail client. Si vous possédez plusieurs stations de travail client, vous pouvez enregistrer votre base de données locale resynchronisée et la charger sur les autres stations de travail client pour garantir la cohérence du système.

Resynchronisation de la liste de serveurs

- 1 Cliquez sur le bouton **Resynchronisation** dans la catégorie **Serveurs** du panneau de gestion. L'assistant de resynchronisation est alors lancé. Cliquez sur **Suivant**. Un message d'avertissement s'affiche pour indiquer que la base de données va être mise à jour pour refléter la configuration actuelle du commutateur de consoles 2161DS. Les noms actuels de la base de données locale vont être remplacés par les noms des commutateurs. Pour inclure les câbles SIP ou AVRIQ d'Avocent non alimentés dans la resynchronisation, cochez la case **Inclure les SIP hors ligne**.
- 2 Cliquez sur **Suivant**. Une boîte de message de sondage du commutateur de consoles distantes s'affiche avec une barre de progression indiquant que les informations concernant le commutateur sont en cours de récupération.

- 3 Si aucun changement n'est détecté au niveau du matériel, une boîte de dialogue de terminaison s'affiche pour indiquer qu'aucun changement n'a été détecté.
- ou -
Si des modifications au niveau des serveurs ont été détectées, la boîte de dialogue **Changements détectés** s'affiche. Cliquez sur **Suivant** pour mettre à jour la base de données.
- 4 Si un commutateur monté en cascade a été détecté, la boîte de dialogue **Saisir les informations du commutateur assemblé** s'affiche. Sélectionnez le type de commutateur relié au matériel dans le menu déroulant. Si le type que vous recherchez n'est pas disponible, vous pouvez l'ajouter grâce au bouton **Ajouter**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Affichage et configuration des connexions de commutateurs assemblés ».
- 5 Cliquez sur **Suivant**. La boîte de dialogue de terminaison s'affiche.
- 6 Cliquez sur **Terminer** pour quitter.

Affichage et configuration des connexions de commutateurs assemblés

La catégorie **Commutateurs assemblés** permet d'afficher les commutateurs du système montés en cascade, les numéros d'EID des SIP ainsi que les types de commutateurs concernés.

Configuration d'une connexion de commutateur assemblé

- 1 Cliquez sur la catégorie **Commutateurs assemblés** dans la colonne gauche du panneau de gestion.
- 2 Cliquez sur la liste déroulante **Commutateur** située à côté de l'EID du SIP que vous souhaitez configurer et sélectionnez le type de commutateur à assigner.
- ou -
Si le commutateur que vous recherchez n'est pas présent dans la liste, ajoutez-le à la liste des **commutateurs assemblés existants** en cliquant sur le bouton **Ajouter**.
- 3 Répétez l'étape 2 pour tous les commutateurs que vous souhaitez configurer.
- 4 Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK** pour enregistrer les nouveaux paramètres.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans enregistrer.

Ajout et modification des connexions de commutateurs assemblés

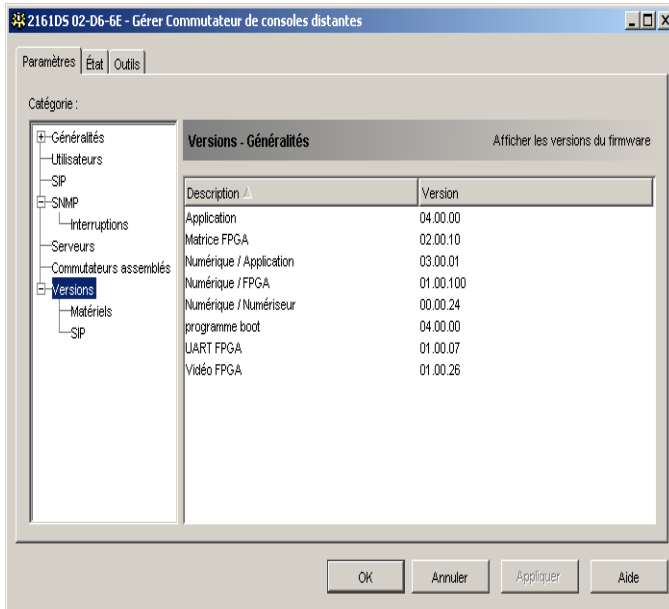
Si le commutateur que vous recherchez ne se trouve pas dans la liste déroulante **Commutateurs assemblés existants**, vous pouvez ajouter ce commutateur à la liste de la manière suivante :

- 1 Cliquez sur le bouton **Ajouter**. La boîte de dialogue **Ajouter commutateur assemblé** s'affiche.
- 2 Saisissez le nom du commutateur et sélectionnez le type de commutateur dans la liste.
- 3 Cliquez sur **OK** pour ajouter le commutateur. Le commutateur se trouve maintenant dans la liste **Commutateurs assemblés existants** et dans la liste déroulante **Commutateur**.

Affichage des informations relatives à la version du commutateur de consoles 2161DS

Lorsque vous sélectionnez la catégorie Versions pour la première fois, le panneau de gestion récupère les versions de firmware du commutateur de consoles 2161DS sélectionné.

Figure 4-45. Boîte de dialogue Versions



Sous-catégorie Matériels

La sous-catégorie **Matériels** affiche les informations concernant la version du commutateur de consoles 2161DS.

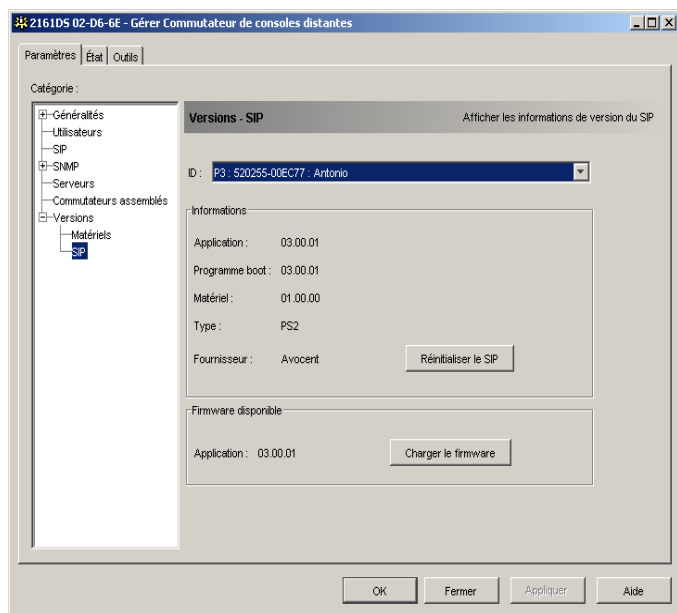
NOTA : Pour avoir accès à toutes les fonctionnalités du logiciel Remote Console Switch Software, assurez-vous que vous disposez d'une version de Boot 4.0.0.0 ou ultérieure.

Sous-catégorie SIP

La sous-catégorie **SIP** vous permet d'afficher les informations de version et de mettre à jour tous les câbles SIP du système. De plus, elle vous permet de réinitialiser les câbles SIP connectés aux commutateurs disposés en cascade.

Pour de plus amples informations sur la mise à jour des SIP, reportez-vous à la partie « Mise à jour du firmware ».

Figure 4-46. Boîte de dialogue SIP



NOTA : Le champ Fournisseur et le bouton Réinitialiser le SIP ne s'affichent pas pour les commutateurs de consoles distantes A1000R et A2000R d'Avocent.

Réinitialisation d'un SIP


Si un commutateur monté en cascade n'est pas reconnu par un commutateur de consoles 2161DS, la réinitialisation du câble SIP reliant le commutateur monté en cascade au commutateur de consoles 2161DS peut s'avérer nécessaire. Cette opération peut être effectuée à l'aide du bouton Réinitialiser le SIP dans la sous-catégorie SIP.

NOTA : Des câbles SIP de type PS/2 et USB sont disponibles. Le commutateur de consoles 2161DS est également compatible avec tous les câbles AVRIQ d'Avocent, y compris les câbles AVRIQ pour équipement de série ou Sun.

NOTA : Le bouton Réinitialiser le SIP est uniquement activé lorsqu'un câble SIP de type PS/2 est sélectionné et qu'aucune mise à jour de firmware n'est en cours.

NOTA : Le bouton Réinitialiser le SIP ne s'affiche pas pour les commutateurs de consoles distantes A1000R et A2000R d'Avocent.

NOTA : Cette procédure ne doit être effectuée que lorsque votre commutateur de consoles 2161DS est muni d'un câble SIP PS/2 relié à un commutateur monté en cascade. Dans ce cas, la réinitialisation du câble SIP peut s'avérer nécessaire lorsque le commutateur monté en cascade n'est pas reconnu.

 **NOTA** : Si vous lancez une réinitialisation du SIP alors que le commutateur de consoles 2161DS est directement relié au serveur et non à un commutateur monté en cascade, il est possible que la souris et le clavier ne répondent plus. Dans ce cas, le serveur cible doit être redémarré.

Réinitialisation d'un câble SIP

- 1 Cliquez sur la sous-catégorie **SIP** sous **Versions** dans la colonne gauche du panneau de gestion.
- 2 Sélectionnez le câble SIP que vous souhaitez réinitialiser dans la liste déroulante **ID**.
- 3 Cliquez sur **Réinitialiser le SIP**. Un message vous indique que cette fonction est réservée aux commutateurs disposés en cascade et que la réinitialisation du câble SIP peut nécessiter le relancement du serveur.
- 4 Cliquez sur **Oui** pour continuer.
- ou -
Cliquez sur **Non** pour revenir à la sous-catégorie SIP.

Mise à jour du firmware

Vous pouvez mettre à jour le firmware soit pour le commutateur de consoles 2161DS, soit pour les SIP. Les SIP peuvent être mis à jour individuellement ou simultanément. Lorsqu'une mise à jour est lancée, une barre de progression s'affiche. Tant que la mise à jour est en cours, vous ne pouvez pas en lancer une autre. Mise à jour du firmware de commutateur de consoles 2161DS

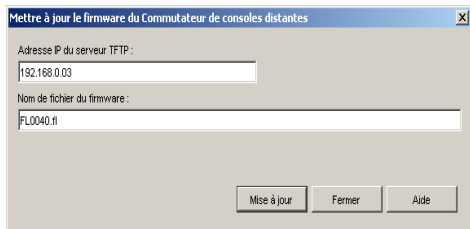
- 1 Cliquez sur l'onglet **Outils** du panneau de gestion. La boîte de dialogue **Outils** s'affiche.
- 2 Cliquez sur le bouton **Mettre à jour le firmware du commutateur de consoles distantes**.

Si vous avez apporté des modifications au volet Paramètres du panneau de gestion mais que vous ne les avez pas appliqués avant de lancer une mise à jour, un message vous invite à confirmer que vous souhaitez effectuer la mise à jour car ce processus nécessite un relancement du matériel. Si vous n'appliquez pas les changements, ils seront effacés avant la mise à jour du firmware.

Pour appliquer ces changements avant d'effectuer la mise à jour, procédez comme suit.

- a Cliquez sur **Non** pour annuler la mise à jour du firmware du matériel.
- b Cliquez sur **Appliquer**.
- c Cliquez sur le bouton **Mettre à jour le firmware du commutateur de consoles distantes**.
- ou -
Pour effacer ces modifications avant d'effectuer la mise à jour, cliquez sur **Oui**.
- d La boîte de dialogue **Mettre à jour le firmware du Commutateur de consoles distantes** s'affiche. Saisissez l'adresse IP du serveur TFTP (Trivial File Transfer Protocol) où se situe le firmware ainsi que le nom de fichier et l'emplacement du répertoire.

Figure 4-47. Boîte de dialogue Mettre à jour le firmware du Commutateur de consoles distantes



- 3 Cliquez sur le bouton **Mise à jour**. Le bouton **Mise à jour** s'estompe et un message de progression s'affiche.
- 4 Lorsque la mise à jour est terminée, un message s'affiche pour vous inviter à confirmer le redémarrage. Le nouveau firmware ne sera pas utilisé tant que le commutateur n'aura pas été redémarré. Cliquez sur **Oui** pour redémarrer le commutateur de consoles 2161DS. La boîte de dialogue **Mettre à jour le firmware** affiche un message de progression signalant que le redémarrage est terminé.
- ou -
Cliquez sur **Non** pour redémarrer le commutateur ultérieurement. Vous devez redémarrer pour utiliser le nouveau firmware.
- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la fenêtre **Mettre à jour le firmware**.



MISE EN GARDE : Ne mettez pas le commutateur de consoles 2161DS hors tension lors du redémarrage.

Mise à jour simultanée de plusieurs SIP

- 1 Cliquez sur l'onglet **Outils** du panneau de gestion. La boîte de dialogue **Outils** s'affiche.
- 2 Cliquez sur le bouton **Mettre à jour le firmware du SIP**. La boîte de dialogue **Mettre à jour le firmware du SIP** s'affiche.
- 3 Cochez les cases situées en face de chaque type de câble SIP (PS/2, USB, série ou Sun) que vous souhaitez mettre à jour.
- 4 Cliquez sur **Mise à jour**. Le bouton **Mise à jour** s'estompe. La colonne **État** affiche soit **En cours** soit **Réussite** selon l'état de chaque mise à jour de SIP. Un message **Mise à jour du firmware** actuellement en cours s'affiche jusqu'à ce que tous les types de SIP sélectionnés soient à jour.
- 5 Lorsque la mise à jour est terminée, un message s'affiche pour vous inviter à confirmer la fin de la mise à jour. Après confirmation, le bouton **Mise à jour** est de nouveau activé.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la fenêtre **Mettre à jour le firmware**.

Mise à jour du firmware d'un SIP particulier

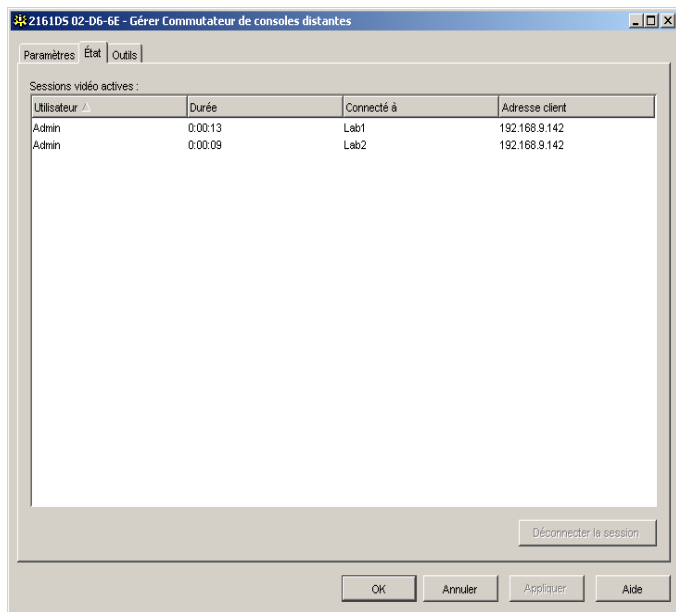
- 1 Cliquez sur l'onglet **Paramètres** du panneau de gestion.
- 2 Cliquez sur la sous-catégorie **SIP** sous **Versions** dans la colonne gauche du panneau de gestion.

- 3 Cliquez sur la liste déroulante **ID** et choisissez le SIP dont vous souhaitez afficher les informations relatives au firmware. Les identifications affichées dans le menu déroulant sont composées de l'EID et soit du nom du serveur, soit du nom du commutateur, selon l'équipement relié au SIP. Si le SIP n'est pas relié, le menu déroulant affiche **Aucun**. Une fois le câble sélectionné, les informations relatives à son firmware s'affichent dans le volet **Informations**.
- 4 Le bouton **Charger le firmware** n'est activé que lorsqu'une mise à jour de firmware est disponible. Si le SIP a besoin d'être mis à jour, cliquez sur le bouton **Charger le firmware**.
- 5 La mise à jour du firmware commence. Durant la mise à jour, un message de progression s'affiche sous la boîte **Firmware disponible** et le bouton **Charger le firmware** s'estompe. Lorsque la mise à jour est terminée, un message s'affiche pour indiquer que la mise à jour a réussi.
- 6 Répétez les étapes 2 à 5 pour tous les câbles SIP que vous souhaitez mettre à jour.
- 7 Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

Contrôle de l'état des utilisateurs

Vous pouvez afficher et déconnecter les connexions d'utilisateurs actuellement actives grâce à l'onglet **État** du panneau de gestion. Vous pouvez afficher la durée de connexion des utilisateurs, les noms des serveurs ou les SIP auxquels ils sont connectés et l'adresse de leur système. De plus, le Remote Console Switch Software permet également à un utilisateur de déconnecter une session utilisateur sur un serveur utilisé par un autre utilisateur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Prémption ».

Figure 4-48. Boîte de dialogue État



Déconnexion d'une session utilisateur

- 1 Cliquez sur l'onglet **État** du panneau de gestion. La boîte de dialogue **État** s'affiche.
- 2 Cliquez sur un ou plusieurs utilisateur(s) à déconnecter.
- 3 Cliquez sur le bouton **Déconnecter la session**. Un message s'affiche pour vous inviter à confirmer la commande de déconnexion.
- 4 Cliquez sur **Oui** pour déconnecter l'utilisateur.
- ou -
Cliquez sur **Non** pour quitter sans effectuer la déconnexion.

Redémarrage du système


Vous pouvez redémarrer le commutateur de consoles 2161DS grâce à l'onglet **Outils** du panneau de gestion. Lorsque vous cliquez sur **Redémarrer**, un message de déconnexion est envoyé à tous les utilisateurs actifs puis l'utilisateur actuel est déconnecté et le commutateur de consoles 2161DS est immédiatement redémarré.

Redémarrage du système

- 1 Cliquez sur l'onglet **Outils** du panneau de gestion. La boîte de dialogue **Outils** s'affiche.
- 2 Cliquez sur le bouton **Redémarrer le commutateur de consoles distantes**. Un message s'affiche pour vous inviter à confirmer le redémarrage. Cliquez sur **Oui** pour confirmer la demande. Le commutateur de consoles 2161DS est alors redémarré.

Gestion des fichiers de configuration de commutateur de consoles 2161DS

Les fichiers de configuration contiennent tous les paramètres du commutateur, y compris les paramètres de réseau, les configurations de SIP, les paramètres SNMP et les serveurs reliés. Vous pouvez enregistrer votre fichier de configuration et, si vous avez besoin de changer de commutateur de consoles 2161DS, vous pouvez restaurer le fichier de configuration sur le nouveau commutateur pour ne pas avoir à le configurer manuellement.

 **NOTA** : Les informations relatives aux comptes utilisateur sont enregistrées dans la base de données utilisateur, pas dans le fichier de configuration. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie « Gestion des bases de données utilisateurs ».

Lecture et enregistrement d'un fichier de configuration de commutateur de consoles 2161DS


- 1 Cliquez sur l'onglet **Outils** du panneau de gestion. La boîte de dialogue **Outils** s'affiche.
- 2 Cliquez sur le bouton **Enregistrer la configuration du commutateur de consoles distantes**. La boîte de dialogue **Enregistrer la configuration du commutateur de consoles distantes** s'affiche.
- 3 Cliquez sur **Parcourir** et naviguez jusqu'à l'emplacement d'enregistrement du fichier de configuration. L'emplacement apparaît dans le champ **Enregistrer dans**.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**. Le fichier de configuration est lu à partir du commutateur de consoles 2161DS et enregistré à l'emplacement choisi. Une fenêtre de progression s'affiche.
- 5 Lorsque l'enregistrement est terminé, un message s'affiche pour vous inviter à confirmer la fin de la lecture. Cliquez sur **OK** pour retourner à la fenêtre principale.

Restauration d'un fichier de configuration de commutateur de consoles 2161DS

- 1 Cliquez sur l'onglet **Outils** du panneau de gestion. La boîte de dialogue **Outils** s'affiche.
- 2 Cliquez sur le bouton **Restaurer la configuration du commutateur de consoles distantes**. La boîte de dialogue **Restaurer la configuration du commutateur de consoles distantes** s'affiche.
- 3 Cliquez sur **Parcourir** et naviguez jusqu'à l'emplacement où le fichier de configuration a été enregistré. Le nom et l'emplacement du fichier s'affichent dans le champ **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Restaurer**. Le fichier de configuration est alors écrit sur le commutateur de consoles 2161DS. Une fenêtre de progression s'affiche.
- 5 Lorsque l'enregistrement est terminé, un message s'affiche pour vous inviter à confirmer la fin de l'écriture. Cliquez sur **OK** pour retourner à la fenêtre principale.

Gestion des bases de données utilisateurs

Les fichiers de bases de données utilisateurs contiennent tous les comptes utilisateurs assignés à un commutateur de consoles 2161DS. Vous pouvez enregistrer votre fichier de base de données de comptes utilisateurs et l'utiliser pour configurer les utilisateurs de commutateurs 2161DS multiples en écrivant le fichier de comptes utilisateurs sur le nouveau commutateur.

 **NOTA** : Le fichier de comptes utilisateurs est crypté et vous êtes invité à créer un mot de passe lorsque vous enregistrez le fichier. Vous devez de nouveau saisir ce mot de passe lorsque vous écrivez le fichier sur une nouvelle unité.

Enregistrement d'une base de données utilisateurs à partir d'un commutateur de consoles 2161DS

- 1 Cliquez sur l'onglet **Outils** du panneau de gestion. La boîte de dialogue **Outils** s'affiche.
- 2 Cliquez sur le bouton **Enregistrer la base de données utilisateur du Commutateur de consoles distantes**. La boîte de dialogue **Enregistrer la base de données utilisateur du Commutateur de consoles distantes** s'affiche.
- 3 Cliquez sur **Parcourir** et naviguez jusqu'à l'emplacement où le fichier de base de données doit être enregistré. L'emplacement apparaît dans le champ **Enregistrer dans**.
- 4 Cliquez sur **Enregistrer**. Le fichier de base de données utilisateurs est lu à partir du commutateur de consoles 2161DS et enregistré à l'emplacement choisi. Une fenêtre de progression s'affiche.
- 5 Lorsque l'enregistrement est terminé, un message s'affiche pour vous inviter à confirmer la fin de la lecture. Après confirmation, la boîte de dialogue **Enregistrer la base de données utilisateur du Commutateur de consoles distantes** se ferme et vous retournez à la fenêtre **Outils**.

Restauration d'un fichier de base de données utilisateurs du commutateur de consoles 2161DS

- 1 Cliquez sur l'onglet **Outils** du panneau de gestion. La boîte de dialogue **Outils** s'affiche.
- 2 Cliquez sur le bouton **Restaurer la base de données utilisateur du commutateur de consoles distantes**. La boîte de dialogue **Restaurer la base de données utilisateur du Commutateur de consoles distantes** s'affiche.
- 3 Cliquez sur **Parcourir** et naviguez jusqu'à l'emplacement où le fichier de base de données utilisateurs a été enregistré. Le nom et l'emplacement du fichier s'affichent dans le champ **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Restaurer**. Le fichier de base de données utilisateurs est alors écrit sur le commutateur de consoles 2161DS. Une fenêtre de progression s'affiche.
- 5 Lorsque l'enregistrement est terminé, un message s'affiche pour vous inviter à confirmer la fin de l'écriture. Après confirmation, la boîte de dialogue **Restaurer fichier de base de données utilisateur** se ferme et vous retournez à la fenêtre **Outils**.

Modification des propriétés d'un commutateur de consoles 2161DS

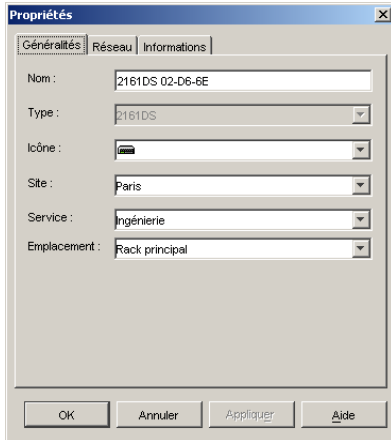
Vous pouvez modifier les propriétés d'un commutateur de consoles 2161DS particulier, que vous soyez connecté ou non. La boîte de dialogue **Propriétés** contient plusieurs onglets : **Généralités**, **Réseau** et **Informations**. L'onglet **Généralités** permet non seulement de modifier le nom et l'icône d'affichage d'un commutateur de consoles 2161DS mais également d'assigner le commutateur à un site, un emplacement ou un dossier. L'onglet **Réseau** permet de modifier l'adresse IP de ce

commutateur comme si vous deviez reconfigurer le réseau. L'onglet **Informations** permet de saisir des informations concernant le commutateur de consoles 2161DS, y compris une description, des coordonnées et des commentaires si vous souhaitez en ajouter.

Modification des propriétés d'un commutateur de consoles 2161DS

- 1 Sélectionnez un commutateur de consoles 2161DS particulier dans la liste de **sélection d'unité**.
- 2 Sélectionnez **Affichage - Propriétés** à partir du menu de l'explorateur.
 - ou -
 - Cliquez sur le bouton **Propriétés**.
 - ou -
 - Cliquez sur le commutateur avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés** dans le menu déroulant. La boîte de dialogue **Propriétés** s'affiche.

Figure 4-49. Onglet Généralités des propriétés du commutateur de consoles 2161DS



- 3 Saisissez le nom du commutateur de consoles 2161DS. Le même nom ne peut être utilisé deux fois.
- 4 Ignorez le champ **Type**. Celui-ci est en lecture seule pour les commutateurs de consoles 2161DS.
- 5 Sélectionnez l'icône à afficher pour l'unité.
- 6 (Facultatif) Sélectionnez le site, le service et l'emplacement auxquels vous souhaitez assigner le commutateur de consoles 2161DS. Si la sélection souhaitée n'apparaît pas dans le menu déroulant, saisissez le nom de la nouvelle affectation dans la zone de texte. Une fois saisie, l'option devient disponible dans le menu déroulant pour les assignations ultérieures.
- 7 Cliquez sur l'onglet **Réseau** et saisissez l'adresse du commutateur de consoles 2161DS. Ce champ peut contenir une adresse IP (saisie sous la forme de quatre octets séparés par des points) ou un nom de domaine. La même adresse ne peut être saisie deux fois et le champ ne peut pas être laissé vierge. Vous pouvez saisir jusqu'à 128 caractères.

- 8 (Facultatif) Cliquez sur l'onglet **Informations** et saisissez la description de l'unité. Vous pouvez saisir toutes les informations souhaitées dans ces champs.
- 9 Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK** pour enregistrer les nouveaux paramètres.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans enregistrer.

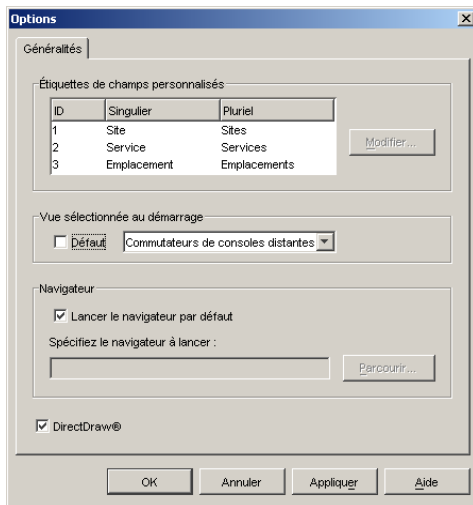
Modification de la compatibilité avec DirectDraw (Systèmes d'exploitation Windows uniquement)

Le Remote Console Switch Software est compatible avec DirectDraw, une norme permettant la manipulation directe de mémoire d'affichage vidéo, le transfert de mémoire entre deux surfaces, la superposition de graphiques et le basculement de pages sans l'intervention d'une interface périphérique graphique (GDI). Ceci permet d'obtenir une animation plus fluide et d'améliorer les performances des logiciels utilisant l'affichage graphique de façon intensive.

Cependant, si l'ombre du curseur ou du pointeur du logiciel est activée ou si votre pilote vidéo n'est pas compatible avec DirectDraw, le curseur de la souris peut tressauter lorsqu'il se trouve sur la barre de titre du visualiseur.

Vous pouvez désactiver le curseur du logiciel ou l'ombre du pointeur, ou encore charger un nouveau pilote pour votre carte vidéo. Vous pouvez également désactiver DirectDraw.

Figure 4-50. Boîte de dialogue Options : Direct Draw



Désactivation de DirectDraw

- 1 Sélectionnez **Outils - Options**. La boîte de dialogue **Options** s'affiche.
- 2 Cliquez sur la case à cocher **DirectDraw** pour désactiver l'option correspondante.

3 Cliquez sur OK.



NOTA : La case DirectDraw s'affiche uniquement pour les systèmes d'exploitation basés sur Windows.

Exécution de fonctions de contrôle

L'onglet Outils vous offre la possibilité d'exécuter des fonctions de contrôle du matériel sélectionné telles que le redémarrage et la mise à jour ainsi que la lecture et l'écriture de fichiers de configuration et de fichiers utilisateurs.

Annexes

Annexe A : Mise à jour du Remote Console Switch Software

Pour un fonctionnement optimal du système, assurez-vous que vous disposez de la version la plus récente du logiciel Remote Console Switch Software disponible sur le site web de Dell™ à l'adresse support.dell.com.

Mise à jour du Remote Console Switch Software

- 1 Téléchargez le fichier de mise à jour à partir du site web de Dell à l'adresse support.dell.com.
- 2 Cliquez deux fois sur le programme d'installation. Le programme d'installation vérifie si une version précédente du Remote Console Switch Software est présente sur le système.
- 3 Si aucune version précédente n'est détectée et qu'une boîte de dialogue s'affiche pour confirmer la mise à jour, cliquez sur **Continuer**.
- ou -
Si une version précédente a été détectée et qu'une boîte de dialogue s'affiche pour vous alerter de son existence, cliquez sur **Remplacer** pour confirmer la mise à jour.
- ou -
Cliquez sur **Annuler** pour quitter sans mettre à jour le logiciel.
- 4 L'installation commence. Les fichiers programmes, les raccourcis, les variables d'environnement et, sur les systèmes Windows 32 uniquement, les entrées de base de registre sont installés ou remplacés par les nouveaux fichiers et paramètres de la version actuelle.



NOTA : Pour que la procédure de détection de mise à jour fonctionne, vous devez d'abord redémarrer ou vous reconnecter. Les clés de base de registre configurées par le programme d'installation deviennent permanentes sur les plateformes Windows 32 ou Linux uniquement une fois que vous vous êtes déconnecté ou que vous avez relancé le système.

Annexe B : Raccourcis clavier et souris

Tableau 5-3. Raccourcis clavier et souris pour le séparateur de volets

Action	Description
F6	Permet de naviguer entre les volets et active le dernier élément sélectionné.
F8	Active le séparateur.
Flèche Gauche ou vers le haut	Déplace le séparateur vers la gauche si celui-ci est activé.
Flèche Droite ou vers le bas	Déplace le séparateur vers la droite si celui-ci est activé.
Origine	Affiche en plein écran le volet situé à droite du séparateur (la fenêtre gauche disparaît) si le séparateur est activé.
Fin	Affiche en plein écran le volet situé à gauche du séparateur (la fenêtre droite disparaît) si le séparateur est activé.
Clic + glissement de souris	Déplace le séparateur latéralement.

Tableau 5-4. Raccourcis clavier et souris pour l'affichage en arborescence

Action	Description
Simple clic de souris	Désactive la sélection actuelle et sélectionne le nœud sur lequel est placé le pointeur de la souris.
Double clic de souris	Fait basculer un nœud extensible (un nœud ayant des descendants) entre les états étendu et réduit. Cette action est sans effet sur les nœuds plats (les nœuds sans descendants).
Flèche vers le haut	Désactive la sélection actuelle et sélectionne le nœud situé directement au-dessus.
Flèche vers le bas	Désactive la sélection actuelle et sélectionne le nœud situé directement dessous.
Barre d'espace	Sélectionne ou désélectionne le nœud actuellement sélectionné.
Entrée	Étend ou réduit tour à tour le nœud actuellement ciblé. Cela ne s'applique qu'aux nœuds avec descendants. Cette action est sans effet si le nœud ne possède pas de descendant.
Origine	Désactive la sélection actuelle et sélectionne le nœud racine.
Fin	Désactive la sélection actuelle et sélectionne le dernier nœud affiché dans l'arborescence.

Tableau 5-5. Fonctionnement du clavier et de la souris dans le cadre de la liste des unités

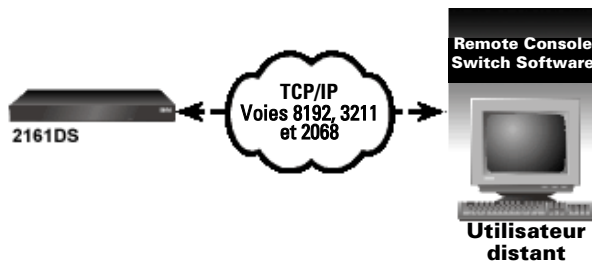
Action	Description
Entrée ou Retour	Lance l'action par défaut de l'unité sélectionnée.
Flèche vers le haut	Désactive la sélection actuelle et déplace la sélection d'une ligne vers le haut.
Flèche vers le bas	Désactive la sélection actuelle et déplace la sélection d'une ligne vers le bas.
Page précédente	Désactive la sélection actuelle, passe à la page précédente et en sélectionne le premier élément.
Page suivante	Désactive la sélection actuelle, passe à la page suivante et en sélectionne le dernier élément.
Suppr	Effectue la fonction de suppression. Fonctionne de la même manière que la fonction Édition->Supprimer du menu. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section correspondante.
Ctrl + Origine	Déplace la cible et la sélection à la première ligne du tableau.
Ctrl + Fin	Déplace la cible et la sélection à la dernière ligne du tableau.
Maj + Flèche vers le haut	Étend la sélection à la ligne précédente.
Maj + Flèche vers le bas	Étend la sélection à la ligne suivante.
Maj + Page précédente	Étend la sélection à la page précédente.
Maj + Page suivante	Étend la sélection à la page suivante.
Maj + Clic de souris	Désactive toute sélection existante et sélectionne les lignes situées entre la cible actuelle et la ligne sur laquelle est situé le pointeur de la souris au moment du clic.
Ctrl + Clic de souris	Fait basculer l'état de sélection de la ligne sur laquelle est situé le pointeur de la souris sans affecter l'état de sélection des autres lignes.
Double clic de souris	Lance l'action par défaut de l'unité sélectionnée.

Annexe C : Voies TCP

Le visualiseur de session vidéo communique avec le 2161DS via les voies TCP 8192 et 2068. Les données vidéo numérisées sont envoyées par la voie 8192. Les données cryptées de clavier et de souris sont envoyées par la voie 2068. Le panneau de gestion communique avec le 2161DS via la voie TCP/UDP 3211. Toutes les données des voies 2068 et 3211 sont cryptées à l'aide du protocole de cryptage SSL (secure socket layer).

Le 2161 DS conserve la base de données de comptes et d'autorisations utilisateurs. Le visualiseur de session vidéo réalise l'authentification des utilisateurs par la voie cryptée 2068. Le panneau de gestion réalise l'authentification des utilisateurs par la voie cryptée 3211.

Figure 5-51. Communication par la voie TCP



NOTA : Les voies TCP/IP sont fixes et ne peuvent être modifiées.

Index

A

A1000R 10
A100R 19
A2000R 10
Accélération de la souris 18
Affichage du visualiseur
d'images
 Indicateurs d'état 38
Assistant de découverte 25
Assistant de
 resynchronisation 74
Avocent® 10
AVRIQ 10, 21, 23

B

Balayage 36
Boîte de dialogue Configurer
 les commutateurs
 assemblés 24
Boîte de dialogue Réglage
 vidéo manuel 34
Boîte de dialogue Type de
 produit 22
BootP 18
Bouton Connecter vidéo 19,
 27, 28
Bouton Gérer le commutateur
 de consoles distantes de la
 barre des tâches 27

Bouton Rechercher 28
Bouton Resynchronisation 19

C

Combinaisons de touches 39
 Champ 42
 Envoi à un serveur 39
Commutateur de
 consoles 2161DS
 Connexion 26
Commutateur de consoles
 distantes
 Affichage et configuration des
 paramètres 62
 Découverte 24
Commutateur de consoles
 distantes d'Avocent
 Ajout 19
Comptes utilisateurs
 Configuration 65
Configuration à l'écran
 et suivi d'activité,
 Voir OSCAR.

D

Délai avant préemption de la
 session vidéo
 Réglage 63
Destination des
 interruptions 72

DirectDraw 36
Dossiers 9
Droits d'accès 67
Durée d'affichage par
 serveur 36, 38
Durée écoulée entre les
 serveurs 38
Durée entre les serveurs 37

E

Effacer les éléments hors
 ligne 69
EID 21, 24, 69, 73
Expiration de la session vidéo
 Réglage 63
Explorateur 15
Explorateur du Remote
 Console Switch Software,
 Voir Explorateur.

F

Fenêtre Adresse de réseau 23
Fenêtre Configurer le
 commutateur de consoles
 distantes 23
Fenêtre de l'explorateur
 Caractéristiques 17

Fenêtre Sélectionner le commutateur de consoles distantes 23

Firmware
Mise à jour 78

Fournisseur 23

I

Inclure les SIP hors ligne 21

Interruptions 72

L

Liste de serveurs
Resynchronisation 74

Liste Produits 23

M

Macro
Groupe 40

Macros 39
Ajout 43
Création 41
Groupement 42

Menu Macros 39

Menu Options 38

Menu Visualiseur d'images 38

Mise à jour FLASH 66

Mise à l'échelle de la souris
Réglage 34

Mode de balayage 36, 37
Accès 37

Bouton de la barre des tâches 37

Mot de passe utilisateur
Modification 67

N

Niveau de bruit 34, 35
Réduction 34

Niveaux de cryptage de la session vidéo
Réglage 64

Numéro d'identification électronique, Voir EID.

O

Onglet Options du pointeur 35

OpenManage™ IT Assistant
Event Viewer 10

OSCAR 18, 19

P

Page Gamme d'adresses 24

Panneau de gestion 10

Préemption 65

R

Registre 87

Remote Console Switch
Software
Configuration 18
Lancement 15

S

Secure Socket Layer,
Voir SSL.

Séquence de balayage 39

Serveur
Accès 28

Serveurs 9

Session vidéo
Lancement 39

SIP
Affichage 69
Réinitialisation 77

Sites 9

SNMP 10
Activation et configuration 70
Configuration des paramètres 71
Interruptions 72

Souris
Réglage 33

SSL 90

Systèmes d'exploitation
compatibles 11

T

Traînée du curseur de souris
Réduction 34

U

UDP 70

Utilisateur

Ajout ou modification 66

Suppression 68

Utilisateurs

Verrouillage et déverrouillage
des comptes 68

V

Variables d'environnement 87

Visualiseur 28, 33, 35, 39,
73, 90

Barre d'outils 30

Caractéristiques 29

Réglage 30

Visualiseur d'images 27,
36, 37

Navigation 38

Visualiseur de session
vidéo 19

Visualiseur de session vidéo,
Voir Visualiseur.

Vitesse de la connexion 44

Vitesse de la souris 35

Volet de sélection d'unité 37

