



Guide de l'utilisateur

Multimedia Projector



EB-G5750WU

EB-G5450WU





Symboles Utilisés Dans ce Guide

• Indications de sécurité

La documentation et le projecteur utilisent des symboles graphiques qui indiquent comment utiliser l'appareil en toute sécurité. Veuillez à comprendre et à respecter ces symboles afin d'éviter de vous blesser ou de provoquer des dégâts.

 Avertissement	Ce symbole signale des informations qui, si elles sont ignorées, peuvent provoquer des blessures, voire la mort, en raison d'une manipulation incorrecte.
 Attention	Ce symbole indique des informations qui, si elles sont ignorées, peuvent provoquer des blessures ou des dégâts physiques, en raison d'une manipulation incorrecte.

• Indications d'informations générales

Attention	Procédures pouvant entraîner des dommages matériels ou corporels si elles ne sont pas exécutées avec un soin suffisant.
	Informations supplémentaires qu'il peut être utile de connaître sur un sujet.
	Renvoie à une page contenant des informations détaillées sur un sujet.
	Indique qu'une explication du ou des mots soulignés figurant devant ce symbole figure dans le glossaire. Reportez-vous à la section « Glossaire » dans l'« Annexe ».  p.152
Procédure	Indique une méthode d'utilisation et l'ordre d'exécution des opérations. La procédure indiquée doit être réalisée dans l'ordre indiqué.
[(Nom)]	Indique le nom des boutons de la télécommande ou du panneau de commande. Exemple : bouton [Esc]
« Nom du menu » Luminosité (gras)	Indique les éléments du menu de configuration. Exemple : Sélectionnez « Luminosité » dans le menu Image. Menu Image - Luminosité

Symboles Utilisés Dans ce Guide 2

Introduction

Caractéristiques du Projecteur 8

Facilité d'utilisation en cas de fixation au plafond	8
Fiabilité assurée	8
Polyvalence	8
Fonctions de sécurité améliorées.	9
Manipulation aisée	9
Fonctions de surveillance et de contrôle	9
Exploitation de tous les avantages d'une connexion réseau	9

Noms et Fonctions des Différentes Parties du Projecteur 11

Avant/Dessus	11
Dessous	12
Arrière	13
Interface	13
Panneau de commande	15
Télécommande	16
Mise en place des piles	18
Portée de la télécommande	19

Fonctions Utiles

Réglage de l'image projetée 21

Affichage d'une mire	21
Réglage de la position de l'image projetée (décalage de l'objectif)	22
Correction de la distorsion de l'image projetée	23
Quick Corner	24
H/V-Keystone	26

Modification de l'Image Projetée 28

Détection automatique des signaux reçus et modification de l'image projetée (Recherche de source)	28
---	----

Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande	29
---	----

Modification du rapport L/H de l'image projetée 30

Modification du rapport L/H	30
Projection d'images émanant d'équipements vidéo ou du port d'entrée HDMI	30
Projection d'images à partir d'un ordinateur	31

Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs) 32

Projection simultanée de deux images (Split Screen) 33

Sources d'entrée pour la projection Split Screen	33
Procédures de fonctionnement	33
Projection sur un écran divisé	33
Permutation des écrans gauche et droit	34
Permutation des tailles d'image	34
Arrêt de la division de l'écran	35
Contraintes liées à la projection sur écran divisé	35
Contraintes de fonctionnement	35
Contrainte relative aux images	36

Fonctions D'amélioration de la Projection 37

Gel momentané de l'image et du son	37
Arrêt sur image (Gel)	37
Fonction Pointeur (Pointeur)	38
Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)	39

Limitation du nombre de projecteurs désirés lors de l'utilisation de plusieurs projecteurs 41

Réglage de l'ID projecteur	41
Vérification de l'ID projecteur	42
Réglage de l'ID de la télécommande	42

Correction de la couleur pour plusieurs projecteurs (Réglage des couleurs sur écrans multiples) 44

Synthèse de la procédure de correction	44
Méthode de correction	44



Enregistrement d'un logo d'utilisateur	46
Fonctions de Sécurité	48
Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)	48
Modes de la fonction Protection par mot de passe	48
Réglage de la protection par mot de passe	48
Entrer le mot de passe	49
Verrouillage des touches de fonctionnement	50
Systèmes de Sécurité	51
Installation du câble antivol	51
Objectif de projection antivol	51

Menu de configuration

Utilisation du menu de Configuration	53
Menu Image	54
Menu Signal	56
Menu Réglage	58
Menu Avancé	60
Menu Réseau	63
Remarques sur l'utilisation du menu Réseau	64
Fonctions du clavier virtuel	64
Menu Base	65
Menu Réseau sans fil	66
Menu Sécurité (disponible uniquement lorsque l'unité réseau sans fil est installée)	68
Si le mode WEP est sélectionné	69
Si WPA-PSK(TKIP/AES) ou WPA2-PSK(TKIP/AES) est sélectionné	71
Si le mode EAP-TLS est sélectionné	72
EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC est sélectionné	73
Menu Réseau avec fil	74
Menu Courrier	75
Menu Autres	76

Menu Réinit.	77
Menu Information (affichage uniquement)	78
Menu Réinit.	79

Dépannage

Utilisation de l'aide	81
Dépannage	83
Signification des témoins	83
Témoin  allumé ou rouge clignotant	84
 Témoin clignotant ou allumé	85
Si les témoins ne fournissent aucune indication utile	87
Problèmes relatifs aux images	88
Problèmes au démarrage de la projection	92
Autres problèmes	93
Interprétation des Event IDs	95

Maintenance

Nettoyage	97
Nettoyage de l'Extérieur du Projecteur	97
Nettoyage de l'Objectif	97
Nettoyage du filtre à air	97
Remplacement des Consommables	100
Remplacement de la lampe	100
Périodicité de remplacement de la lampe	100
Procédure de remplacement de la lampe	100
Réinitialisation de la Durée de lampe	103
Remplacement du filtre à air	103
Périodicité de remplacement du filtre à air	103
Procédure de remplacement du filtre à air	103
Remarques relatives au transport	105

Déplacement sur de courtes distances	105
Lors du transport	105
Préparation de l'emballage	105
Remarques relatives à l'emballage et au transport	105

Fonctions de surveillance et de contrôle

EasyMP Monitor	107
Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)	108
Affichage de la fonction Contrôle Web	108
Affichage de la fonction Télécommande Web	108
Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement	110
Lecture des messages envoyés par la fonction Notification courrier	110
Utilisation de SNMP	111
Commandes ESC/VP21	112
Connexion série	112
Protocole de communications	112
Liste des Commandes	112
À propos de PJLink	114
À propos de Crestron RoomView®	115
Utilisation d'un projecteur à partir d'une fenêtre d'ordinateur	115
Affichage de la fenêtre de fonctionnement	115
Utilisation de la fenêtre de fonctionnement	116
Utilisation de la fenêtre des outils	117

Fonctions réseau

Utilisation de la fonction Connexion à un projecteur réseau	120
Réalisation d'une connexion WPS (Wi-Fi Protected Setup) à un point d'accès réseau sans fil	121
Méthode de configuration de la connexion	121
Connexion avec la méthode basée sur le bouton-poussoir	122
Connexion avec la méthode basée sur le code PIN	123

Installation et branchements

Méthodes d'Installation	127
Activation du mode Projection	127
Connexion à un équipement vidéo	129
Connexion à un ordinateur	129
Choix d'une autre sortie audio à partir d'un ordinateur portable	131
Connexion à un équipement vidéo	131
Connexion à un Équipement Externe	134
Connecter un câble LAN	134
Connexion à un moniteur externe	134
Connexion à des haut-parleurs externes	134
Accessoires en option et consommables	136
Retrait et fixation de l'objectif du projecteur	136
Retrait	136
Fixation	137
Installation de l'unité réseau sans fil (ELPAP03)	138
Fixation	138
Signification des témoins de réseau sans fil	138
Installation et retrait du couvercle des câbles	139
Fixation	139
Retrait	140

Annexe

Accessoires en Option et Consommables	142
Accessoires en Option	142
Consommables	143
Taille de l'écran et distance de projection	144
Distance de projection	144
Liste des moniteurs pris en charge	146
Moniteurs pris en charge	146
Signaux d'ordinateur (RVB analogique)	146
Composantes Vidéo	146
Vidéo composite/S-Vidéo	146
Signaux d'entrée depuis les ports d'entrée DVI-D et HDMI	146
Caractéristiques	148
Caractéristiques Générales du Projecteur	148
Apparence	151
Glossaire	152
Remarques Générales	155
À propos des symboles	155
Avis général	156
Index	172



Introduction

Ce chapitre présente les caractéristiques du projecteur et le nom de ses pièces.

Facilité d'utilisation en cas de fixation au plafond

Objectif centré

L'objectif est placé au centre du projecteur afin qu'il soit bien équilibré et facile à installer au plafond. Ceci facilite également l'alignement de l'écran avec le projecteur.

Décalage horizontal et vertical de l'objectif

La fonction de décalage de l'objectif vous permet d'ajuster la position de l'image projetée sur les axes horizontal et vertical, ce qui offre de multiples possibilités d'installation.

☞ [p.22](#)

Cinq objectifs en option

Vous pouvez sélectionner l'objectif le mieux adapté à la distance de projection et à l'usage de l'appareil. Les objectifs en option ont une fixation à baïonnette permettant de les remplacer et de les installer simplement et facilement. ☞ [p.136](#), [p.142](#)

Un design qui s'intègre harmonieusement à l'environnement et qui facilite l'installation

Le design bien pensé du projecteur dispose d'un compartiment de rangement des câbles pour un aspect extérieur soigné.

Entretien aisé

Pour remplacer la lampe, ouvrez le capot sur le côté du projecteur et extrayez-la horizontalement.

Vous pouvez également remplacer le filtre à air en le faisant glisser en dehors ou à l'avant du projecteur.

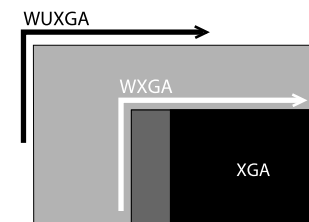
Fiabilité assurée

Le système d'entrée d'air possède un grand filtre à électricité statique. Cela réduit la quantité de poussière qui pénètre dans le projecteur afin d'éviter l'arrêt du projecteur en raison d'une surchauffe lorsque l'appareil est fixé au plafond de façon permanente.

Polyvalence

Équipé d'un panneau haute résolution WUXGA

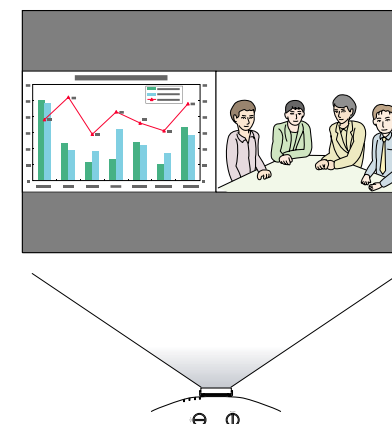
Vous pouvez projeter des quantités spectaculaires d'informations sur l'écran. Les participants peuvent voir les informations en un coup d'œil, sans faire défiler ou basculer les écrans.



Projection simultanée de deux images (Split Screen)

Vous pouvez projeter simultanément les images de deux sources vidéo connectées à l'écran. Cela permet d'augmenter l'éventail des applications, comme diffuser une conférence vidéo tout en projetant des documentations de présentation.

☞ [p.33](#)



Reproduction précise des images médicales

Un mode couleurs appelé « DICOM SIM » permet de projeter des images médicales, tels que les radiographies. Ce mode offre une qualité d'image proche de la norme DICOM».

(Le projecteur ne doit pas être considéré comme un appareil médical permettant de faire des diagnostics.) ☞ [p.32](#)

Réglage précis des couleurs

Outre le mode couleurs, vous pouvez ajuster la température absolue des couleurs de l'image, ainsi que la force de chaque couleur RVB. Vous pouvez également régler la teinte, la saturation et la luminosité de chaque valeur RVB/CMJ; l'image peut ainsi être projetée avec un niveau de profondeur et de couleur garantissant un haut niveau de détails.

Fonctions de sécurité améliorées.

Protection par mot de passe afin de gérer les utilisateurs et de limiter leur accès à l'appareil

En définissant un mot de passe, vous pouvez restreindre le nombre de personnes qui peuvent utiliser le projecteur. ➡ [p.48](#)

La fonction Blocage fonctionne. limite les possibilités d'utilisation des boutons du panneau de commande.

Vous pouvez l'utiliser pour interdire aux utilisateurs de modifier les réglages du projecteur sans votre autorisation lors d'une manifestation, dans une école, etc.

➡ [p.50](#)

Équipé de divers systèmes antivol

Ce projecteur est équipé des systèmes antivol suivants. ➡ [p.51](#)

- Fente pour système de sécurité
- Point d'installation pour câble de sécurité
- Vis destinée à fixer le bouton de retrait de l'objectif

Manipulation aisée

Mise sous tension/hors tension directe

Sur un site où la gestion de l'alimentation électrique est centralisée, comme dans une salle de conférence, vous pouvez régler le projecteur pour qu'il s'allume et s'éteigne automatiquement lorsque la source d'alimentation à laquelle il est connecté est allumée ou éteinte.

Pas de délai de refroidissement

Après avoir éteint le projecteur, vous pouvez débrancher le cordon d'alimentation du projecteur sans devoir attendre le refroidissement de celui-ci.

Fonctions de surveillance et de contrôle

Le projecteur prend en charge un certain nombre de protocoles de surveillance et de contrôle, tels que le logiciel Epson EasyMP Monitor. Cela permet d'utiliser le projecteur selon l'environnement système. ➡ "Fonctions de surveillance et de contrôle" [p.106](#)

Exploitation de tous les avantages d'une connexion réseau

Conférences dynamiques possibles grâce à la projection simultanée de quatre images

L'utilisation des applications EasyMP Multi PC Projection disponibles permet l'affichage simultané d'images provenant de quatre ordinateurs connectés au réseau. Tout utilisateur peut aisément projeter des images émanant d'ordinateurs connectés afin de proposer un contenu plus animé pour les conférences et les réunions. ➡ [Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection](#)

Transfert d'images et de son via le réseau

La suite d'applications EasyMP Network Projection fournie avec le projecteur permet de transférer de la vidéo, du son et des films à partir d'ordinateurs connectés au réseau. La diversité des fonctions de transfert augmente les possibilités de présentation. 🖱 [Guide d'utilisation EasyMP Network Projection](#)

Projet utilisant l'option « Connexion à un projecteur réseau »

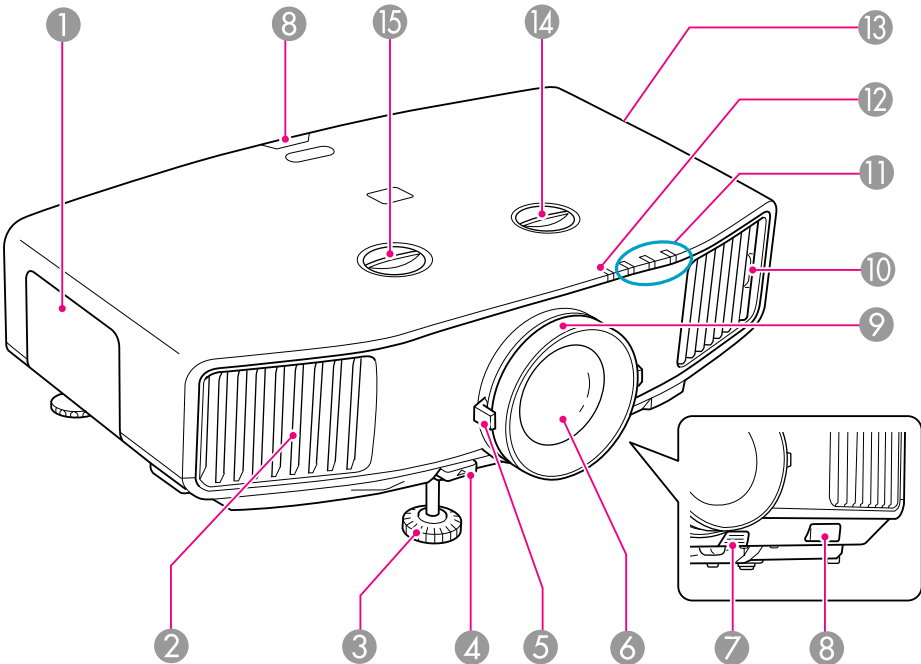
En connectant le projecteur à un réseau et en utilisant la fonction Projecteur réseau de Windows Vista ou de Windows 7, il est possible de partager le projecteur entre plusieurs utilisateurs du réseau. 🖱 [p.120](#)

Connexions sans fil aisées au réseau

Il est aisé de connecter les ordinateurs réseau projecteur à l'aide d'un clé USB Quick Wireless Connection en option. (Cette fonction n'est prise en charge que par les ordinateurs Windows.) 🖱 [p.142](#)




Avant/Dessus

L'illustration présente le projecteur avec un objectif standard.

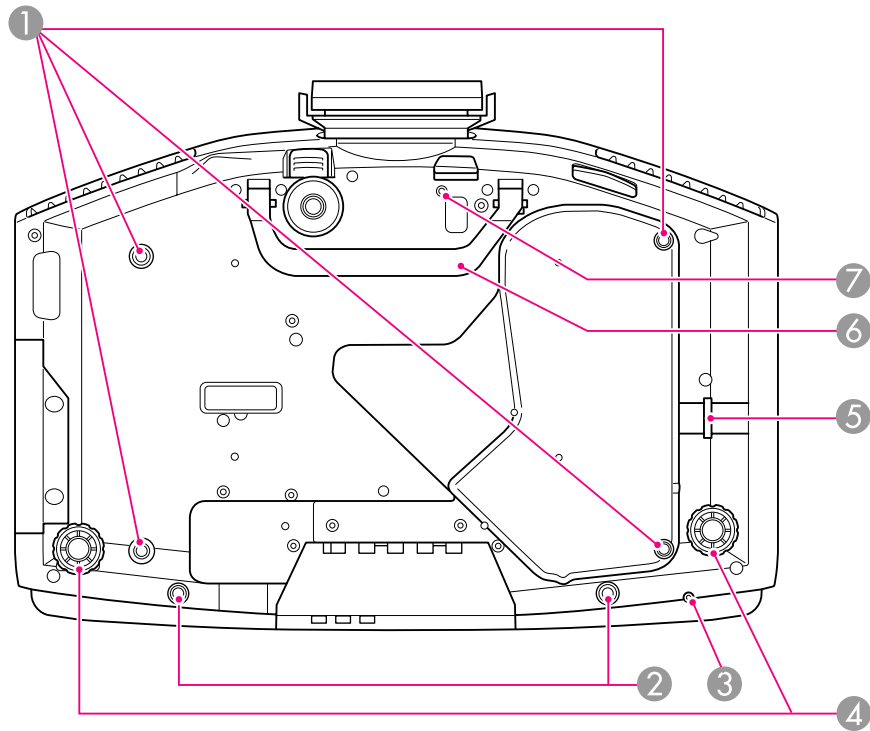





Nom		Fonction
1	Couvercle de la lampe	Ouvrez ce couvercle pour remplacer la lampe du projecteur. p.100

Nom		Fonction
2	Air exhaust vent	Grille de ventilation permettant de refroidir l'intérieur du projecteur. <div> Attention Ne placez pas à proximité de la grille de sortie d'air des objets pouvant se gondoler ou être endommagés d'une autre manière à cause de la chaleur. De même, n'approchez pas votre visage ou vos mains de la grille de sortie d'air lorsque la projection est en cours.</div>
3	Front adjustable foot	Se déploie de manière à ajuster la position des images projetées lorsque le projecteur est placé sur une surface telle qu'un bureau. Guide de démarrage rapide
4	Foot adjust lever	Tirez le levier pour déplier et replier le pied avant. Guide de démarrage rapide
5	Zoom ring	Permet de régler la taille de l'image. Guide de démarrage rapide
6	Objectif de projection	Permet de projeter les images.
7	Bouton de retrait de l'objectif	Enlevez ce capot pour retirer ou installer l'objectif lorsque vous voulez le remplacer. p.136
8	Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande. p.19
9	Bague de mise au point	Permet de régler la mise au point de l'image. Guide de démarrage rapide
10	Manette du filtre à air	Utilisez cette manette pour extraire le filtre à air lorsque vous souhaitez le nettoyer ou le remplacer. p.97 , p.103
11	Témoins d'état	La couleur des témoins et leur état (clignotants ou allumés) indiquent l'état du projecteur. p.83
12	Témoin de réseau sans fil	Ce témoin indique l'état de l'accès réseau quand l'unité LAN sans fil est installée. p.138

Nom		Fonction
13	Grille d'entrée d'air (Filtre à air)	L'air utilisé pour refroidir l'intérieur du projecteur entre par cette ouverture. L'accumulation de poussière à cet endroit peut provoquer une élévation de la température interne du projecteur, ce qui peut entraîner des problèmes de fonctionnement et raccourcir la durée de vie du moteur optique. Veillez à nettoyer régulièrement le filtre à air.  p.97
14	Bague de déplacement vertical de l'objectif	Tournez la bague pour monter ou descendre l'image projetée.  p.22
15	Bague de déplacement horizontal de l'objectif	Tournez la bague pour projeter l'image plus à gauche ou plus à droite.  p.22

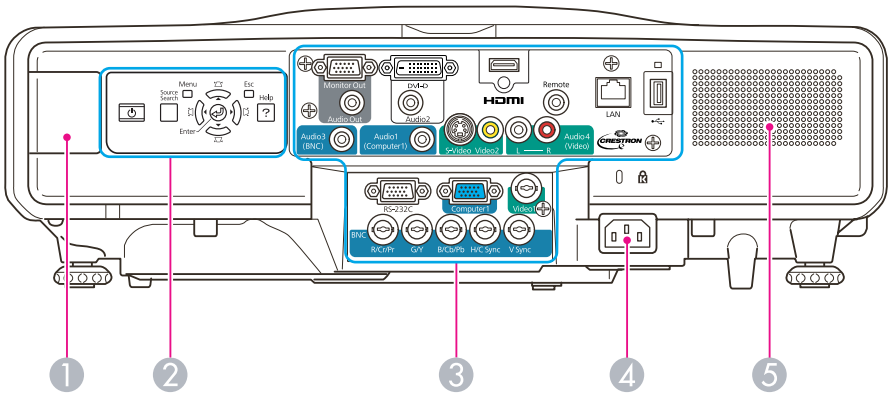
Dessous



Nom		Fonction
1	Points d'installation de la fixation de plafond (4 points)	Pour suspendre le projecteur au plafond, installez la fixation de plafond en option ici.  p.142, p.127
2	Trous destinés aux vis de fixation du capot du câble	Trous destinés aux vis de fixation du couvercle de la lampe.  p.139
3	Trou destiné à la vis de fixation de l'unité réseau sans fil	Le trou destiné à vis de fixation permet de maintenir l'unité de réseau sans fil fermement en place.  p.138

Nom	Fonction
4 Pied arrière	En cas d'installation sur un bureau, tournez ce pied pour le déplier et repliez-le pour ajuster l'inclinaison horizontale. Guide de démarrage rapide
5 Point d'installation pour câble de sécurité	Vous pouvez glisser ici un câble antivol, disponible dans le commerce, de manière à attacher le projecteur à un objet fixe. p.51
6 Poignée	Ces poignées permettent de transporter le projecteur.
7 Trou destiné à la vis de fixation du bouton de retrait de l'objectif	Le trou destiné à la vis de fixation fournie permet de maintenir le bouton de retrait de l'objectif fermement en place. p.51

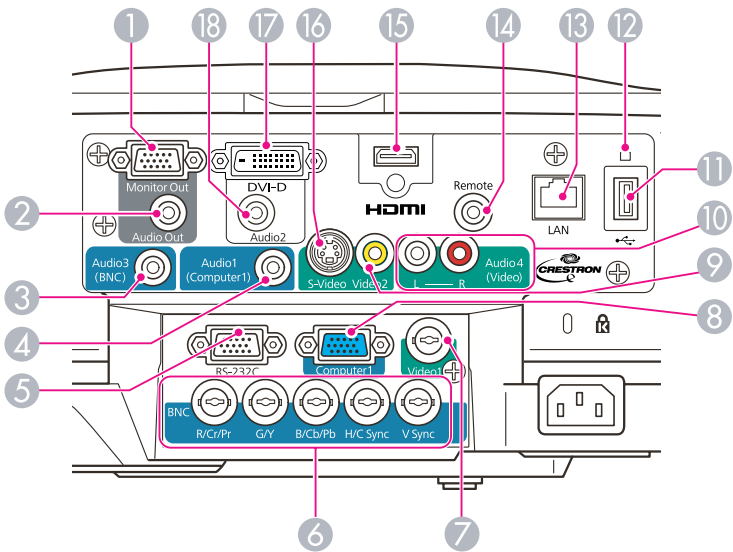
Arrière



Nom	Fonction
1 Section d'installation de l'unité LAN sans fil	Installez l'unité réseau sans fil ici. Retirez le capot lors de l'installation. "Installation de l'unité réseau sans fil (ELPAP03)" p.138
2 Panneau de commande	"Panneau de commande" p.15
3 Interface	"Interface" p.13

Nom	Fonction
4 Prise d'alimentation	Permet de brancher le cordon d'alimentation. Guide de démarrage rapide
5 Haut-parleur	

Interface

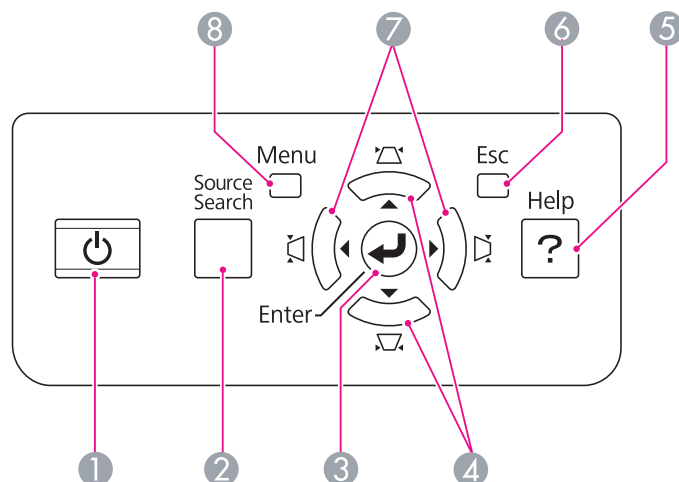


Nom	Fonction
1 Port Monitor Out	Permet d'envoyer à un moniteur externe le signal analogique de l'ordinateur connecté au port d'entréeComputer1 ou au port d'entrée BNC. Les signaux émanant d'autres ports et de signaux de composantes vidéo ne peuvent être reproduits.
2 Port Audio Out	Envoie à des haut-parleurs externes le son de l'image en cours de projection.

Nom	Fonction
③ Port d'entrée Audio3	Se connecte au port de sortie audio relié au port d'entrée BNC.
④ Port d'entrée Audio1	Se connecte au port de sortie audio du périphérique relié au port d'entrée Computer1.
⑤ Port RS-232C	Pour contrôler le projecteur depuis un ordinateur, connectez-les ensemble à l'aide d'un câble RS-232C. Ce port est conçu à des fins de contrôle et ne doit normalement pas être utilisé. ➡ "Commandes ESC/VP21" p.112
⑥ Port d'entrée BNC	Destiné aux signaux analogiques RVB provenant d'un ordinateur et aux signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.
⑦ Port d'entrée Video1	Pour les signaux vidéo composites provenant de sources vidéo.
⑧ Port d'entrée Computer1	Destiné aux signaux analogiques RVB provenant d'un ordinateur et aux signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.
⑨ Port d'entrée Video2	Pour les signaux vidéo composites provenant de sources vidéo.
⑩ Port d'entrée Audio4	Se connecte au port Audio Out pour émettre le son provenant du projecteur et d'équipements connectés au port d'entrée S-video, Video1 ou Video2.
⑪ Port USB(TypeA)	Permet de connecter un périphérique USB ou un appareil photo numérique et de projeter des fichiers d'images/de films et des scénarios. ➡ Guide d'utilisation de PC Free
⑫ Témoin USB	Le témoin indique l'état des périphériques USB connectés au port USB(TypeA). Éteint : aucun périphérique USB n'est connecté Témoin orange allumé : un périphérique USB est connecté Témoin vert allumé : un périphérique USB fonctionne Témoin rouge allumé : erreur
⑬ Port LAN	Permet de brancher un câble LAN en vue de la connexion à un réseau.

Nom	Fonction
⑭ Port de télécommande Remote	Permet de brancher le câble de télécommande en option afin de recevoir les signaux depuis la télécommande. Lorsque le câble de télécommande est branché à ce port à distance, le récepteur à distance du projecteur est désactivé.
⑮ Port d'entrée HDMI	Reçoit les signaux vidéo d'équipements vidéo compatibles HDMI™ et d'ordinateurs. Ce projecteur est compatible avec les signaux HDCP ➡.
⑯ Port S-Video	Pour les signaux S-Vidéo provenant de sources vidéo.
⑰ Port d'entrée DVI-D	Envoie des signaux numériques RVB à partir d'un ordinateur connecté au port de sortie DVI-D. Ce projecteur est compatible avec les signaux HDCP ➡.
⑱ Port d'entrée Audio2	Se connecte au port de sortie audio du périphérique relié au port d'entrée DVI-D.

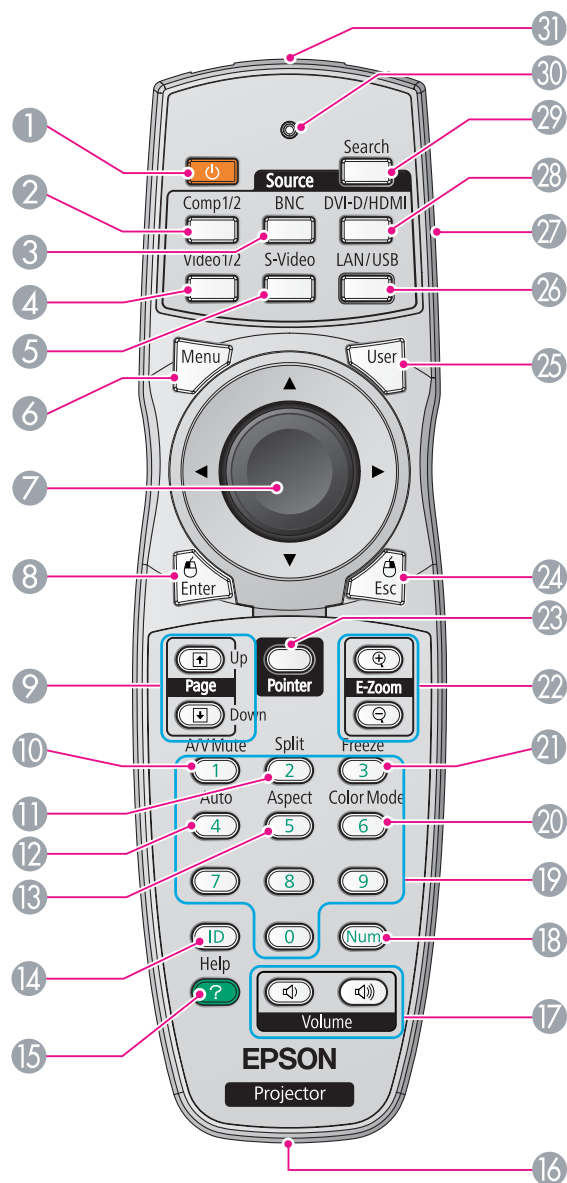
Panneau de commande
















Nom	Fonction
1 Bouton [⏻]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. 🖱️ Guide de démarrage rapide
2 Bouton [Source Search]	Passe à la source d'entrée suivante connectée au projecteur et qui envoie une image. 🖱️ p.28
3 Bouton [Enter]	Si vous appuyez sur ce bouton pendant la projection de signaux analogiques RVB provenant d'un ordinateur, l'appareil procède au réglage automatique des fonctions Alignement, Sync. et Position de manière à projeter une image optimale. Si le menu de configuration ou un écran d'aide est affiché, ce bouton valide la sélection actuelle et accède au niveau suivant. 🖱️ p.53








Nom	Fonction
4 Bouton [↶/▲][↷/▼]	Corrige la distorsion trapézoïdale verticale. 🖱️ p.26 Si vous appuyez sur l'un de ces boutons alors qu'un menu de configuration ou d'aide est affiché, ce bouton a uniquement les fonctions [▲] et [▼] qui sélectionnent les éléments de menu et les valeurs de réglage. 🖱️ p.53 Lors d'une projection à l'aide de PC Free ou de Connexion à un projecteur réseau, ces boutons fonctionnent uniquement comme [▲] et [▼].
5 Bouton [Help]	Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes. 🖱️ p.81
6 Bouton [Esc]	Arrête la fonction en cours. Si vous appuyez sur ce bouton alors que le menu de configuration est affiché, vous revenez au niveau de menu précédent. 🖱️ p.53
7 Bouton [↶/◀][↷/▶]	Corrige la distorsion trapézoïdale horizontale. 🖱️ p.26 Si vous appuyez sur l'un de ces boutons alors qu'un menu de configuration ou d'aide est affiché, ce bouton a uniquement les fonctions [◀] et [▶] qui sélectionnent les éléments de menu et les valeurs de réglage. 🖱️ p.53 Lors d'une projection à l'aide de PC Free ou de Connexion à un projecteur réseau, ces boutons fonctionnent uniquement comme [◀] et [▶].
8 Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu de configuration. 🖱️ p.52

Télécommande



Nom		Fonction
1	Bouton [Power]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur.  Guide de démarrage rapide
2	Bouton [Comp1/2]	Affiche les images reçues depuis le port d'entrée Computer1.
3	Bouton [BNC]	Affiche les images reçues depuis le port d'entrée BNC.
4	Bouton [Video1/2]	À chaque pression sur ce bouton, l'image bascule entre le port d'entrée Video1 et le port d'entrée Video2.
5	Bouton [S-Video]	Affiche les images reçues depuis le port d'entrée S-Video.
6	Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu de configuration.  p.52
7	Bouton [Navigation]	Si vous appuyez sur ce bouton alors que le menu de configuration ou d'aide est affiché, il sélectionne un élément de menu ou une valeur de réglage.  p.53 , p.81 Si vous utilisez le récepteur pour souris sans fil en option, le pointeur se déplace dans le sens de l'inclinaison du bouton (huit directions possibles).
8	Bouton [Enter]	Si le menu de configuration ou un écran d'aide est affiché, ce bouton valide la sélection actuelle et accède au niveau suivant.  p.53 , p.81 Fait office de bouton gauche de la souris en cas d'utilisation du récepteur de souris sans fil en option.
9	Bouton [Page] [Up] [Down]	Ces boutons permettent de faire défiler vers le haut et le bas une image émanant d'un ordinateur connecté au projecteur via le réseau. Ces boutons permettent de basculer l'écran lors de la projection d'images à l'aide de PC Free. Ces boutons permettent d'avancer ou de reculer les pages lorsque vous utilisez le récepteur de souris sans fil en option.
10	Bouton [A/V Mute]	Active ou désactive l'audio et la vidéo.  p.37
11	Bouton [Split]	Appuyez sur ce bouton pour diviser l'écran en deux et projeter deux images simultanément.  p.33


Nom	Fonction
12 Bouton [Auto]	Si vous appuyez sur ce bouton pendant la projection de signaux analogiques RVB provenant d'un ordinateur, l'appareil procède au réglage automatique des fonctions Alignement, Sync. et Position de manière à projeter une image optimale.
13 Bouton [Aspect]	Le Rapport L/H  change à chaque pression sur ce bouton.  p.30
14 Bouton [ID]	Ce bouton permet d'entrer l'identificateur de la télécommande.  p.42
15 Bouton [Help]	Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes.  p.81
16 Port de télécommande	Permet de brancher le câble de télécommande en option afin d'émettre les signaux depuis la télécommande. Lorsque le câble de télécommande est branché à ce port, le récepteur de télécommande est désactivé.
17 Bouton [Volume] [<v>][>v>]	[<v>] Baisse le volume. [>v>] Hausse le volume.  Guide de démarrage rapide <div> Attention <i>Ne lancez pas une projection lorsque le volume est trop élevé. Un volume excessif peut entraîner des problèmes auditifs. Baissez toujours le volume avant d'éteindre le projecteur. Montez le volume progressivement après avoir allumé le projecteur.</i></div>
18 Bouton [Num]	Utilisez ce bouton pour entrer des mots de passe, l'Adresse IP à partir du Réseau, etc.
19 Pavé numérique	Utilisez ce bouton pour entrer des mots de passe, des réglages IP de la télécommande, l'Adresse IP du Réseau, etc.
20 Bouton [Color Mode]	Chaque pression sur le bouton entraîne un changement du Mode couleurs.  p.32

Nom	Fonction
21 Bouton [Freeze]	Active ou désactive le gel de l'image.  p.37
22 Bouton [E-Zoom] [+][<v>]	Le bouton [+] agrandit l'image sans modifier la taille de la projection. Le bouton [<v>] réduit les parties des images qui ont été agrandies à l'aide du bouton [+].  p.39
23 Bouton [Pointer]	Permet d'activer le pointeur.  p.38
24 Bouton [Esc]	Arrête la fonction en cours. Si vous appuyez sur ce bouton alors que le menu de configuration est affiché, vous revenez au niveau de menu précédent.  p.53 Fait office de bouton droit de la souris en cas d'utilisation du récepteur de souris sans fil en option.
25 Bouton [User]	Vous pouvez attribuer à ce bouton une commande fréquemment utilisée parmi les six commandes disponibles du menu de configuration. Une pression sur ce bouton permet d'accéder à la fenêtre de sélection/réglage concernée. Vous pouvez ainsi effectuer des réglages par pression sur un bouton.  p.58 Le réglage attribué par défaut est Mire .
26 Bouton [LAN/USB]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, la projection passe de l'image enregistrée sur un ordinateur connecté au projecteur via le réseau à l'image enregistrée sur le périphérique USB connecté au port USB(TypeA).
27 Commutateur ID	Ce commutateur permet d'activer (On)/désactiver (Off) les réglages ID pour la télécommande.  p.41
28 Bouton [DVI-D/HDMI]	À chaque pression sur ce bouton, l'image bascule entre le port d'entrée DVI-D et le port d'entrée HDMI.
29 Bouton [Source Search]	Passe à la source d'entrée suivante connectée au projecteur et qui envoie une image.  p.28
30 Témoins	Une lumière est émise lors de l'envoi de signaux de télécommande.
31 Émetteur de signaux lumineux	Envoie les signaux de la télécommande.

Mise en place des piles

La télécommande ne comporte pas les piles fournies. Placez les deux piles alcalines AA dans la télécommande.

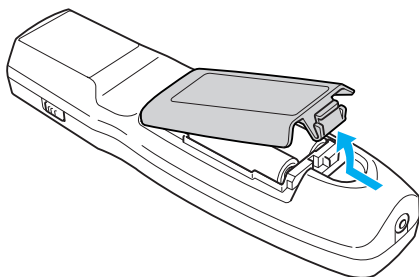
Attention

Lisez attentivement le fascicule intitulé *Consignes de sécurité* avant de manipuler les piles.  *Consignes de sécurité*

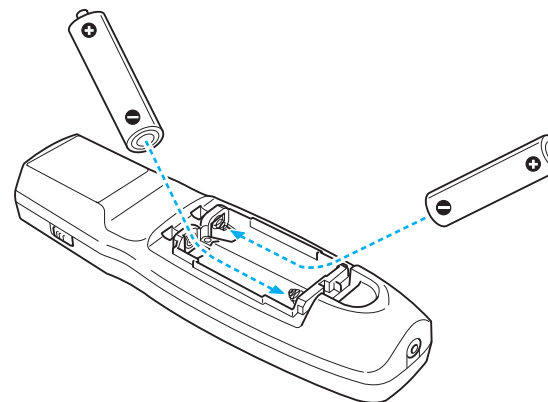
Procédure

1 Retirez le couvercle du compartiment à piles.

Poussez sur la languette du couvercle du compartiment à piles, puis relevez celui-ci.



2 Insérez les piles dans la bonne direction.



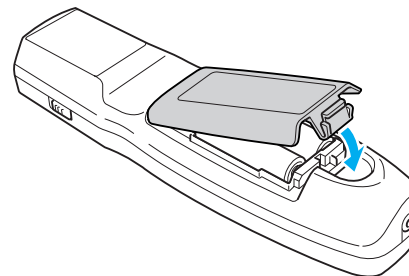
Attention

Veillez à installer les nouvelles piles à l'endroit en respectant les signes (+) et (-) marqués sur les piles et à l'intérieur du boîtier.



3 Replacez le couvercle du compartiment à piles.

Appuyez sur le couvercle jusqu'à ce qu'il fasse entendre un déclic.

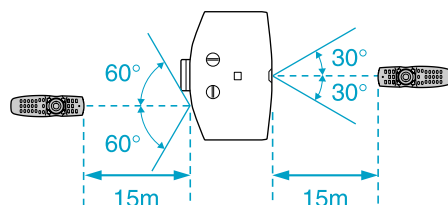


Si la télécommande semble mettre longtemps à réagir ou cesse de fonctionner au bout d'un moment, c'est probablement que ses piles sont épuisées. Dans ce cas, vous devez remplacer les piles usagées par des piles neuves. Utilisez deux piles alcalines de type AA. N'utilisez que des piles AA alcalines.

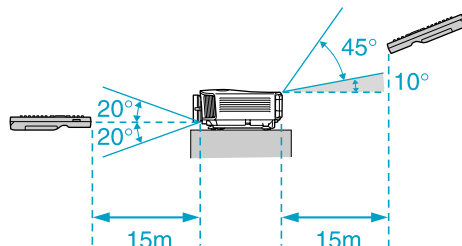
Portée de la télécommande

Lors de l'utilisation de la télécommande, dirigez l'émetteur lumineux du récepteur de signaux vers le projecteur. La portée de la télécommande fournie avec le projecteur est représentée ci-dessous.

Portée horizontale



Portée verticale



- Pour restreindre la réception des signaux émanant de la télécommande, réglez l'option **Récepteur à distance** dans le menu **Valider**. ➡ p.58
- Pour utiliser une télécommande d'un autre projecteur Epson, réglez le **Type de télécommande** dans le menu **Avancé**. ➡ p.60
La portée dépend de la télécommande utilisée.



Fonctions Utiles

Ce chapitre fournit des conseils utiles pour la réalisation de présentations et décrit les fonctions de sécurité.

Affichage d'une mire

Une mire permet d'ajuster l'image projetée sans que l'équipement vidéo soit connecté. Cela s'avère utile lors de l'installation d'un projecteur.



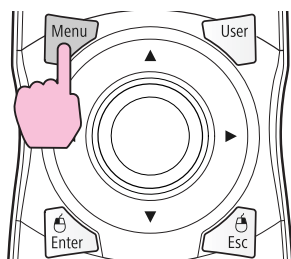
S'il est réglé sur **Mire**, le bouton [User] de la télécommande affiche la mire quand il est actionné. Le réglage par défaut est Mire.

Procédure

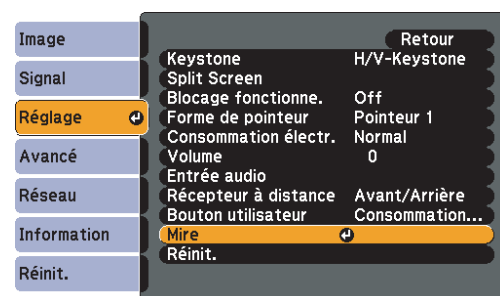
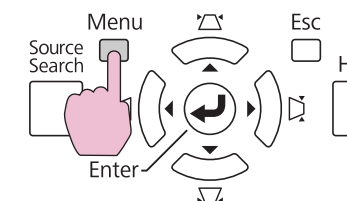
1

Appuyez sur le bouton [Menu] lors de la projection. Choisissez Réglage - « Mire », puis appuyez sur le bouton [Enter].

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



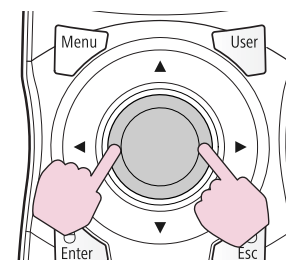
[Esc]:Retour [◀]:Sélec. [Enter]:Entrée [Menu]:Quitt.

2

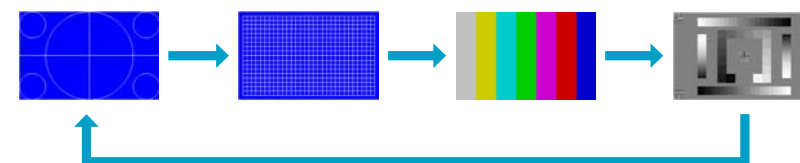
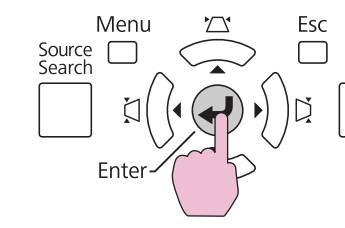
Appuyez sur le bouton [◀] de la télécommande dans la direction [▶] ou appuyez sur le bouton [Enter] du panneau de commande pour afficher la mire.

Pour afficher l'image précédente, appuyez sur le bouton [◀] de la télécommande dans la direction [▶].

Utilisation de la télécommande





Utilisation du panneau de commande



Il est possible d'effectuer les réglages suivants au cours de l'affichage de la mire.

- Réglage du zoom et de la mise au point ➡ *Guide de démarrage rapide*
- Réglage de la position de l'image projetée ➡ [p.22](#)
- Correction trapézoïdale de l'image projetée ➡ [p.23](#)
- Sélection de la qualité de projection (sélection du mode couleurs) ➡ [p.32](#)
- Réglage de la luminosité ➡ Menu Image - Luminosité [p.54](#)
- Réglage de la netteté (Standard uniquement) ➡ Menu Image - Netteté [p.54](#)

- Réglage de la température des couleurs  Menu Image - Temp. couleur abs. [p.54](#)
- Réglage des couleurs  Menu Image - Réglage couleur [p.54](#)



Pour régler les éléments de menu qui ne peuvent être ajustés lors de l'affichage de la mire ou pour personnaliser l'image projetée, projetez une image à partir de l'appareil connecté.

3

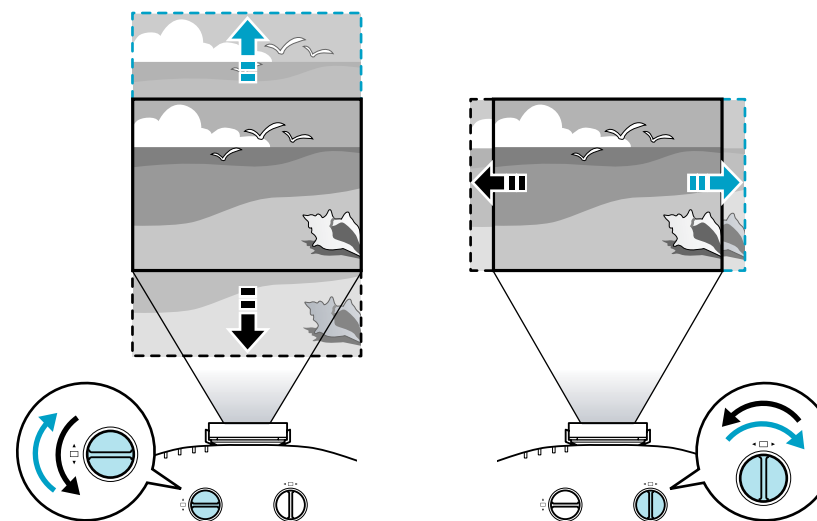
Appuyez sur le bouton [Esc] pour quitter la mire.

Réglage de la position de l'image projetée (décalage de l'objectif)

Il est possible de décaler l'objectif pour régler la position de l'image projetée, par exemple, lorsque le projecteur ne peut être placé directement en face de l'écran.

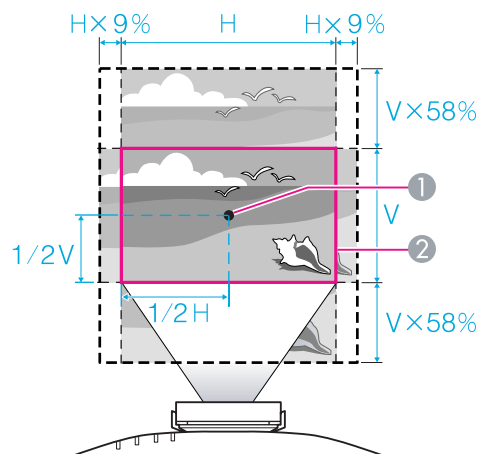
Procédure

Tournez la bague de décalage horizontal ou la bague de décalage vertical de l'objectif sur le projecteur pour ajuster l'emplacement de l'image projetée.



La netteté de l'image est optimale lorsque les bagues de décalage horizontal et de décalage vertical sont réglées sur la position centrale.

Les plages de déplacement de l'image à l'aide des bagues de décalage de l'objectif sont représentées ci-dessous.



- ① Centre de l'objectif
- ② Image projetée lorsque les bagues de décalage de l'objectif sont réglées en position centrale

• H/V-Keystone

Cette fonction permet de corriger manuellement la distorsion dans le sens vertical et horizontal, séparément. Vous pouvez effectuer des corrections H/V-Keystone aisément à l'aide des boutons [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] et [↲/↳] du panneau de commande du projecteur. ➡ "H/V-Keystone" [p.26](#)

Il n'est pas possible d'utiliser Quick Corner et la distorsion horizontale et verticale simultanément. Lorsque la méthode de correction **Keystone** est sélectionnée dans le menu Configuration, la méthode de correction choisie est attribuée aux boutons [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] et [↲/↳] du panneau de commande. Le réglage par défaut de la fonction **Keystone** est **H/V-Keystone**. Lorsque vous appuyez sur les boutons [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] et [↲/↳], la correction H/V-Keystone est réalisée.

Comme les fonctions Quick Corner et la correction H/V-Keystone peuvent être exécutées lors de la projection d'une mire, il n'est pas nécessaire d'effectuer le moindre préparatif, par exemple la connexion d'un ordinateur ou d'autres appareils.

Correction de la distorsion de l'image projetée

Deux fonctions vous permettent de corriger la distorsion des images projetées:

• Quick Corner

Cette fonction vous permet de corriger vous-même les quatre coins de l'image projetée les uns après les autres. ➡ "Quick Corner" [p.24](#)

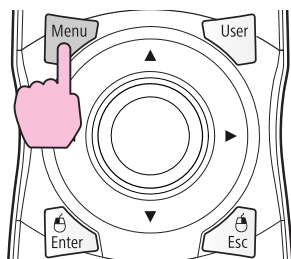
Nous vous recommandons d'utiliser la fonction Quick Corner pour ajuster avec précision la distorsion trapézoïdale (Keystone).

Quick Corner

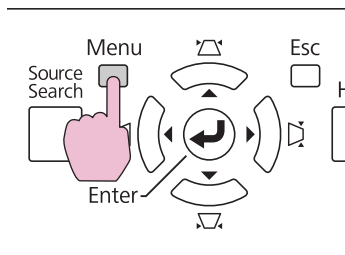
Procédure

- Appuyez sur le bouton [Menu] lors de la projection. Choisissez « Keystone » dans le menu Réglage, puis appuyez sur le bouton [Enter]. ➡ "Utilisation du menu de Configuration" p.53

Utilisation de la télécommande



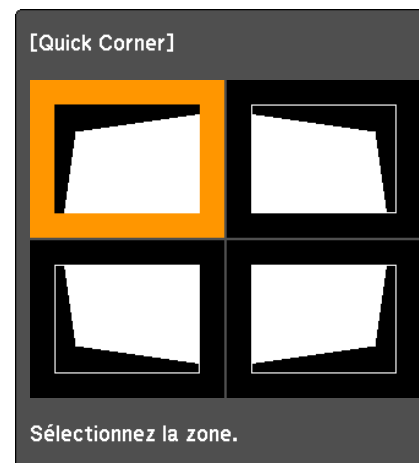
Utilisation du panneau de commande



[Esc] :Retour [◀/▶] :Sélec. [Enter] :Entrée [Menu]:Quitt.

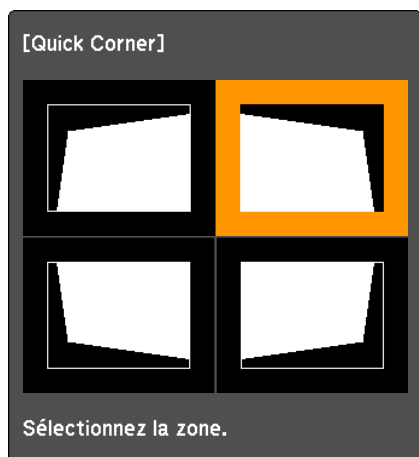
- Choisissez « Quick Corner », puis appuyez sur le bouton [Enter].

Appuyez à nouveau sur le bouton [Enter] pour afficher l'écran de sélection, où vous pouvez choisir l'un des quatre coins.

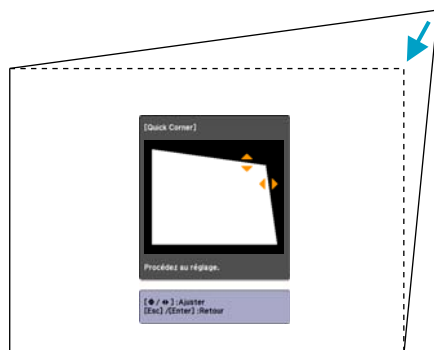


[◀/▶] :Sélection
[Enter] :Entrée
[Esc] :Retour (appuyez pendant deux secondes pour réinitialiser/activer)

- Appuyez sur le bouton [◊] de la télécommande ou sur les boutons [◀/▶], [◻/◻], [◻/◻] et [◻/◻] du panneau de commande pour sélectionner le coin à ajuster, puis appuyez sur le bouton [Enter].



- 4** Corrigez la position du coin en appuyant sur le bouton [⊗] de la télécommande ou sur les boutons [↖/▲], [↘/▼], [↙/◀] et [↗/▶] du panneau de commande.



Si le triangle dans la direction de réglage de forme devient gris, comme dans l'écran ci-dessous, cela signifie que vous ne pouvez pas tirer la forme plus loin dans cette direction.

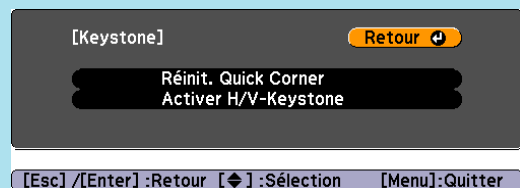


- 5** Si nécessaire, répétez les étapes 3 et 4 pour régler les autres coins.
- 6** Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton [Esc] pour quitter le menu de correction.

Comme la méthode de correction est passée de **Keystone** à **Quick Corner** dans le menu de configuration, lorsque les boutons [↖/▲], [↘/▼], [↙/◀] et [↗/▶] sont actionnés par la suite, c'est l'écran de sélection d'un coin mentionné à l'étape 2 qui s'affiche. Dans le menu Configuration, remplacez **Keystone** par **H/V-Keystone** si vous voulez effectuer une correction trapézoïdale H/V (H/V-Keystone) en appuyant sur les boutons [↖/▲], [↘/▼], [↙/◀] et [↗/▶] sur le panneau de commande. ➡ [p.58](#)



Si vous maintenez la touche [Esc] enfoncée pendant environ deux secondes lors de la correction à l'aide de la fonction Quick Corner, l'écran suivant s'affiche.



Réinit. Quick Corner : réinitialise les corrections apportées à l'aide de Quick Corner.

Activer H/V-Keystone : règle la méthode de correction sur **H/V-Keystone**. ➡ "H/V-Keystone" p.26

H/V-Keystone

Procédure

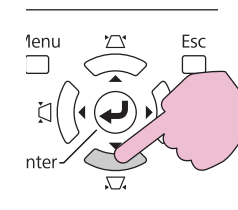
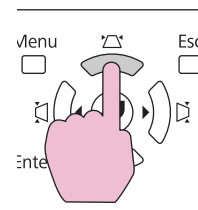
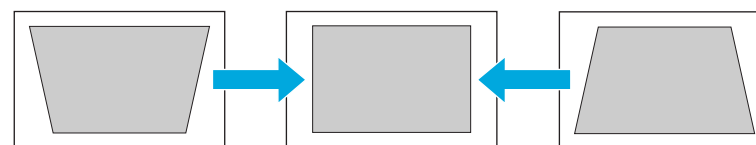
Appuyez sur [Z/▲], [X/▼], [Y/◀] et [D/▶] du panneau de commande pour régler les paramètres de correction de la distorsion trapézoïdale dans le sens de la largeur et de la hauteur séparément.



Ce réglage peut également être réalisé à partir de **H/V-Keystone** dans le menu **Réglage**. ➡ p.58

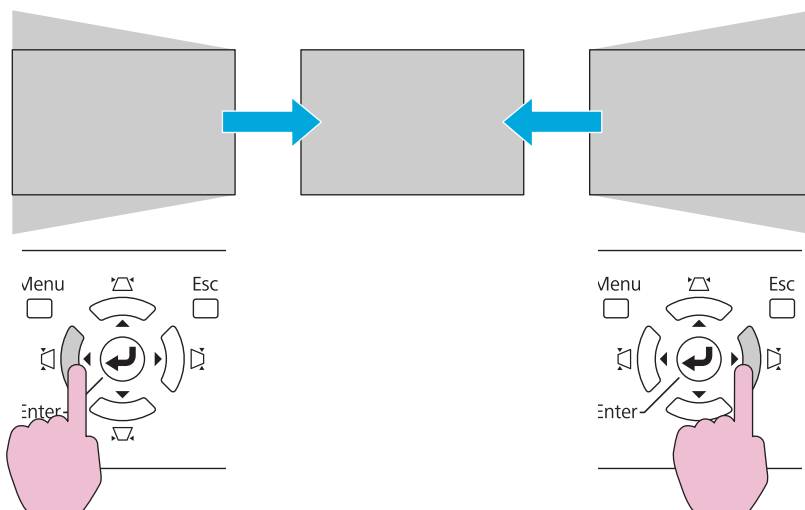
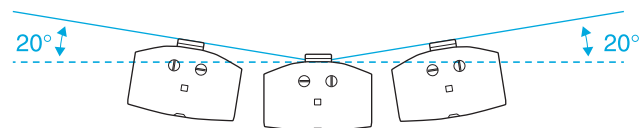
• Correction de la distorsion trapézoïdale verticale

Pour une inclinaison verticale, la correction de la distorsion trapézoïdale verticale peut atteindre 30° par rapport à l'écran. Si vous inclinez le projecteur de plus de 30°, il risque de tomber et d'être endommagé ou de provoquer un accident.



Si les boutons [Z/▲] et [X/▼] sont actionnés ensemble pendant au moins une seconde, la valeur initiale de la distorsion trapézoïdale verticale est restaurée.

- Correction de la distorsion trapézoïdale horizontale
Pour une inclinaison horizontale, la correction de la distorsion trapézoïdale horizontale peut atteindre 20° par rapport à l'écran.



Si les boutons [↶/↷] et [↵/↶] sont actionnés ensemble pendant au moins une seconde, la valeur initiale de la distorsion trapézoïdale horizontale est restaurée.



Décalez l'objectif à la position indiquée ci-dessous lorsque vous effectuez un réglage de la distorsion horizontale et verticale. La distorsion n'est pas corrigée avec précision si l'objectif n'est pas décalé dans la position indiquée ci-dessous. ➡ "Réglage de la position de l'image projetée (décalage de l'objectif)" [p.22](#)

- Le décalage horizontal de l'objectif est défini au centre.
- Le décalage vertical de l'objectif est défini en haut ou en bas.

La correction risque de ne pas être effectuée correctement selon la valeur du réglage du zoom. Et la taille de l'écran projeté peut être plus petite après la correction. Faites attention à la distance de projection lors de l'installation du projecteur.

Corrigez l'image en utilisant Quick Corner pour aligner précisément l'image projetée avec l'écran ou pour la personnaliser. ➡ "Quick Corner" [p.24](#)

Vous pouvez modifier l'image projetée des deux façons suivantes :

- Modification à l'aide de la fonction Recherche de source
Le projecteur détecte automatiquement les signaux reçus depuis les appareils connectés et projette l'image parvenant du port d'entrée.
- Modification directe vers l'image désirée
Vous pouvez utiliser les boutons de la télécommande pour modifier le port d'entrée.

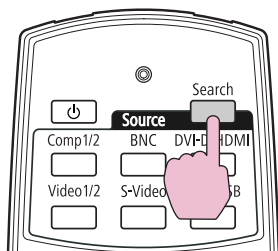
Détection automatique des signaux reçus et modification de l'image projetée (Recherche de source)

Pour projeter rapidement les images cibles, appuyez sur le bouton [Source Search] car il a pour effet d'afficher uniquement les images émanant des ports d'entrée qui reçoivent des signaux.

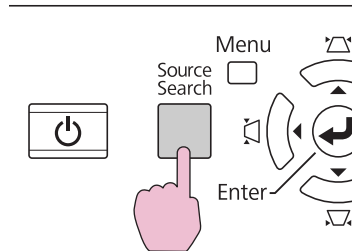
Procédure

Lorsque votre équipement vidéo est connecté, lancez la lecture avant d'entamer la recherche de source. Lorsque plusieurs appareils sont connectés, appuyez sur le bouton [Source Search] autant de fois que nécessaire pour projeter l'image désirée.

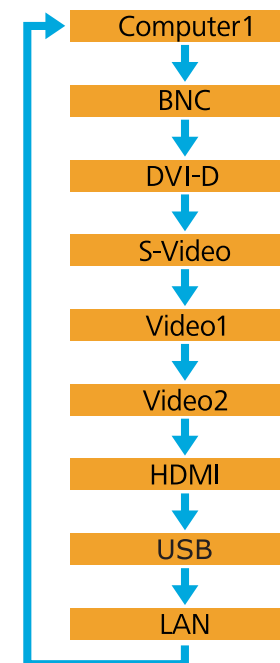
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



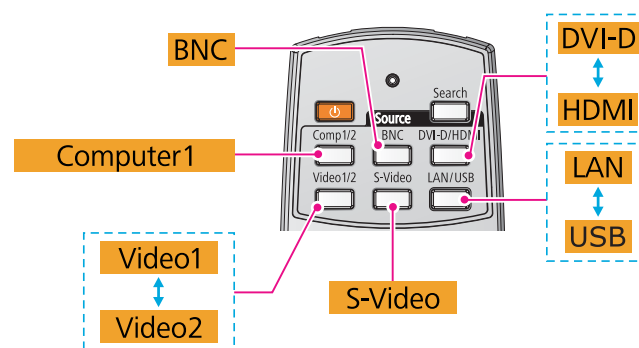
Le bouton [Source Search] permet d'effectuer une recherche de ports d'entrée recevant des signaux vidéo dans l'ordre suivant. Le port d'entrée qui ne reçoit aucun signal d'image est ignoré.



En basculant vers le LAN, le projecteur reçoit des images émanant d'ordinateurs connectés au réseau.



L'écran suivant, qui présente l'état des signaux d'image, reste affiché lorsque seule l'image actuellement projetée est disponible, ou lorsque aucun signal d'image n'est trouvé. Vous pouvez sélectionner le port d'entrée auquel est connecté l'équipement que vous voulez utiliser. L'écran se ferme après environ 10 secondes d'inactivité.



Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande

Vous pouvez accéder directement à l'image reçue par le port d'entrée de votre choix en appuyant sur les boutons suivants de la télécommande.

☛ "Télécommande" [p.16](#)

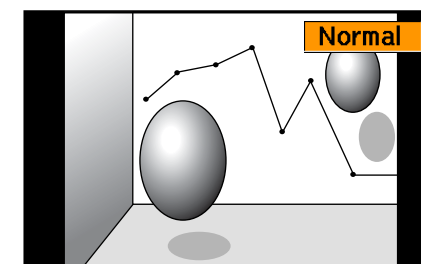
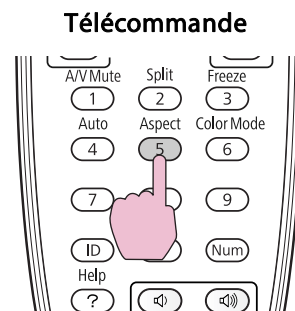
En basculant vers le **LAN**, le projecteur reçoit des images émanant d'ordinateurs connectés au réseau.

Vous pouvez sélectionner le rapport L/H en fonction du type du signal entrant, des proportions verticale et horizontale et de la résolution afin d'accéder à l'option **Rapport L/H** de l'image projetée. Les rapports L/H sont répertoriés ci-dessous. Les rapports L/H peuvent être définis en fonction du type de l'image projetée.

Rapport L/H	Explication
Normal	Projection en mode plein écran, en conservant le rapport L/H de l'image en entrée.
Automatique	Projection selon le rapport L/H approprié, sur la base des informations du signal reçu.
16:9	Projetée en plein écran avec un rapport L/H de 16:9.
Complet*	Projection en plein écran.
Zoom	Projetée l'image reçue agrandie sur la totalité de la taille de la direction latérale, tant que le rapport L/H est conservé. Les parties au-delà de la taille de projection ne sont pas projetées.
Native	Projetée selon la résolution de l'image reçue, qui est placée au centre de l'écran. Ce mode est idéal pour afficher des images nettes.

* Pour sélectionner **Complet** avec un signal 1080i en entrée, réglez **Progressif** du menu Configuration sur **Off**. ➡ [p.56](#)

Procédure



Le nom du rapport L/H s'affiche à l'écran lorsque vous appuyez sur le bouton.

Si vous appuyez sur le bouton alors que le nom d'un rapport L/H est affiché, l'appareil passe au rapport suivant.



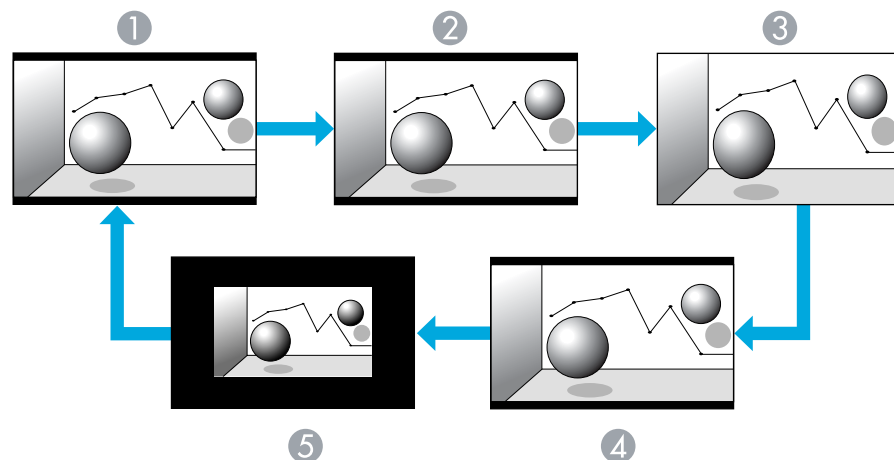
Le rapport L/H peut également être défini à l'aide de **Aspect** dans le menu **Signal** du menu de configuration. ➡ [p.56](#)

Modification du rapport L/H

Projection d'images émanant d'équipements vidéo ou du port d'entrée HDMI

Chaque pression sur le bouton [Aspect] de la télécommande entraîne un changement du rapport L/H dans l'ordre suivant : **Automatique**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** et **Native**. ➡ [p.30](#)

Exemple : signal d'entrée de 720p (résolution de 1280 x 720, rapport L/H de 16:9)

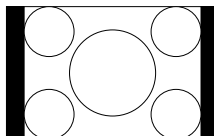
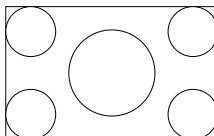
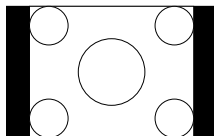
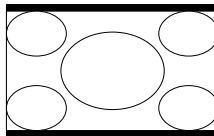
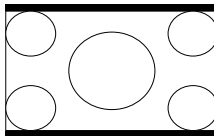
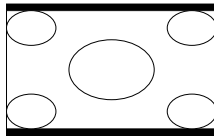
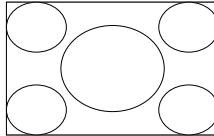
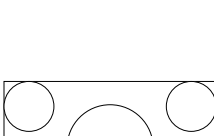
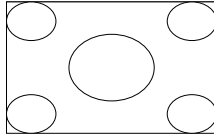
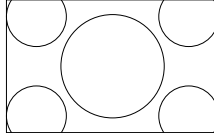
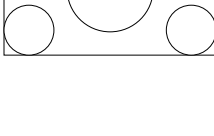
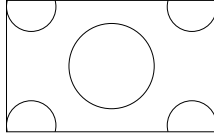

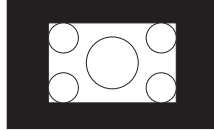
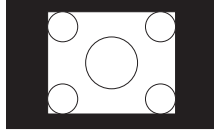


- ① Auto
- ② 16:9
- ③ Complet
- ④ Zoom
- ⑤ Native

Projection d'images à partir d'un ordinateur

Chaque pression sur le bouton [Aspect] de la télécommande entraîne un changement du rapport L/H dans l'ordre suivant : **Normal**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** et **Native**. ➡ [p.30](#)


Voici des exemples de projection pour chaque rapport L/H.

Rapport L/H	Signal entrée		
	XGA (1024 × 768) (4:3)	WXGA (1280 × 800) (16:10)	SXGA (1280 × 1024) (5:4)
Normal			
16:9			
Complet			
Zoom			
Native			



Si des parties de l'images sont manquantes ou si l'appareil ne peut pas projeter l'image en totalité, choisissez **Large** ou **Normal** dans la section **Résolution** du menu de configuration, en fonction de la taille sur l'écran de l'ordinateur. ➡ [p.56](#)

Vous pouvez obtenir aisément une qualité d'image optimale en choisissant le réglage correspondant le mieux à l'environnement dans lequel la projection est effectuée. La luminosité de l'image varie en fonction du mode sélectionné.

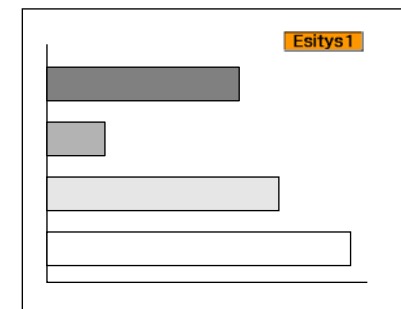
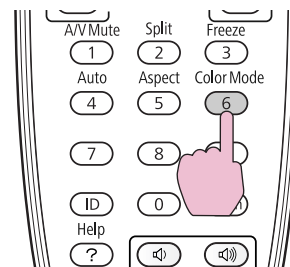
Mode	Application
Dynamique	Ce mode est idéal en cas d'utilisation dans un local éclairé. C'est le mode le plus clair.
Présentation	Ce mode est idéal pour effectuer une présentation en couleur dans un local éclairé.
Théâtre	Idéal pour la projection d'un film dans un local sombre. Donne aux images une teinte naturelle, presque comme une source d'origine.
Photo*1	Idéal pour la projection d'images fixes, comme des photos, dans un local éclairé. Les images sont vives et leur contraste accentué.
Sports*2	Idéal pour regarder une émission de télévision dans un local éclairé. Les images sont vives et très réalistes.
sRGB	Idéal pour les images conformes à la norme en matière de couleurs <u>sRGB</u>  .
DICOM SIM*1	Idéal pour la projection de clichés radiographiques et d'images médicales. Les images projetées possèdent des ombres claires. Le projecteur n'est pas un appareil médical permettant de faire des diagnostics.
Personnalisé	Sélectionnez Personnalisé pour ajuster les réglages de R,G,B,C,M et Y dans la section Réglage couleur du menu de configuration.

*1 Cette option peut être sélectionnée lors de la réception de signaux RVB ou lorsque la source d'entrée est de type USB ou LAN.

*2 Cette option peut être sélectionnée lors de la réception de signaux vidéo composantes, de signaux S-vidéo ou de signaux vidéo composites.

Procédure

Télécommande



Le nom du Mode couleurs s'affiche à l'écran lorsqu'on appuie sur le bouton.

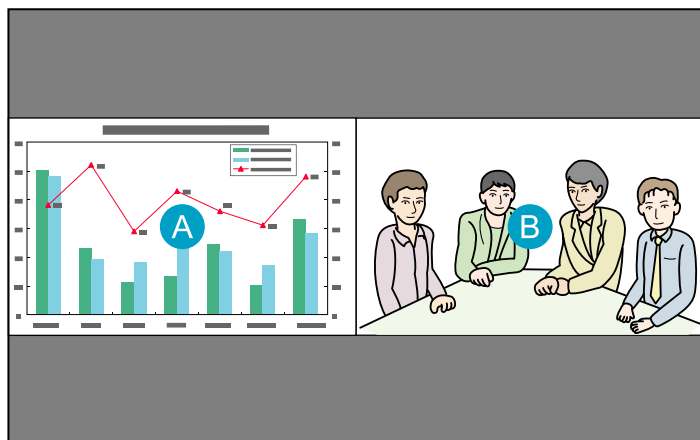
Si vous appuyez sur le bouton alors que le nom d'un Mode couleurs est affiché, l'appareil passe au Mode couleurs suivant.



Le mode couleurs peut également être défini à l'aide de **Mode couleurs** dans le menu **Image** du menu de configuration.

 p.54

La fonction de division d'écran permet de scinder l'écran en un écran gauche (A) et un écran droit (B) afin d'y projeter deux images simultanément.



Sources d'entrée pour la projection Split Screen

Les sources entrantes suivantes peuvent être projetées ensemble sur un écran divisé.

Il n'est pas possible de projeter des images provenant d'ordinateurs connectés au réseau ou des images provenant du port USB(TypeA).

Écran de gauche ou de droite	Autre écran
DVI-D	Ordinateur1
HDMI	BNC
	S-Vidéo
	Vidéo1
	Vidéo2

Procédures de fonctionnement

Projection sur un écran divisé

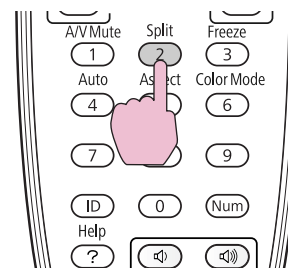
Procédure

1

Appuyez sur le bouton [Split] de la télécommande lors de la projection.

La source d'entrée sélectionnée s'affichera sur l'écran gauche.

Télécommande

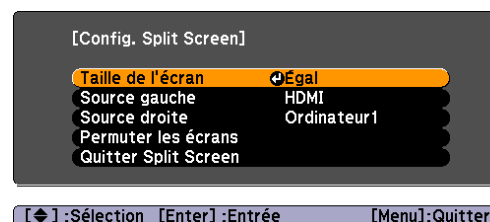


La fonction Split Screen peut également être lancée à partir de **Split Screen** dans le menu Configuration. ➡ p.58

2

Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.

La fenêtre **Config. Split Screen** s'affiche alors.





La fenêtre **Config. Split Screen** s'affichera également lorsque le bouton [Source Search] de la télécommande ou du panneau de commande est actionné ou lorsqu'un bouton Source est actionné sur la télécommande.

3

Pour basculer l'image projetée sur l'écran gauche, sélectionnez « Source gauche » et appuyez sur le bouton [Enter]. Pour basculer l'image projetée sur l'écran droit, sélectionnez « Source droite » et appuyez sur le bouton [Enter].

4

Sélectionnez la source d'entrée à projeter, puis appuyez sur le bouton [Enter].

Seules les sources d'entrée qui peuvent être combinées sont sélectionnables. ➡ "Sources d'entrée pour la projection Split Screen" p.33

Pour passer d'une image projetée à une autre au cours de la projection sur écran divisé, commencez la procédure à l'étape 2.



- Le son provenant de la source sélectionnée pour l'écran gauche sera restitué.
- Si **Ordinateur1** ou **BNC** est sélectionné pour l'écran gauche, l'image destinée à celui-ci peut s'afficher sur un moniteur externe. (Cela n'est possible qu'avec des signaux RVB analogiques en entrée.) ➡ p.134

Permutation des écrans gauche et droit

Procédez comme suit pour permuter les images affichées à gauche et à droite.

Procédure

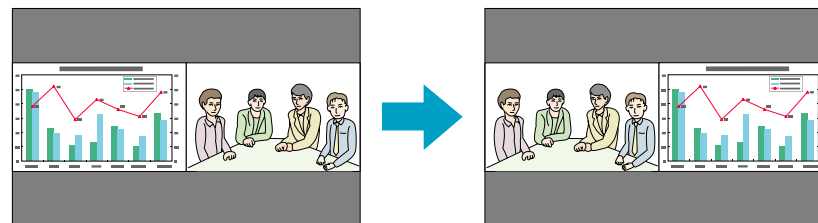
1

Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande lors de la projection sur écran divisé.

2

Choisissez « Permuter les écrans », puis appuyez sur le bouton [Enter].

La permutation des images des écrans à gauche et à droite a lieu alors.



Permutation des tailles d'image

Procédure

1

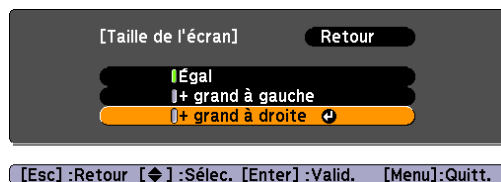
Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande lors de la projection sur écran divisé.

2

Choisissez « Taille de l'écran », puis appuyez sur le bouton [Enter].

3

Sélectionnez la taille d'image à afficher, puis appuyez sur le bouton [Enter].



4

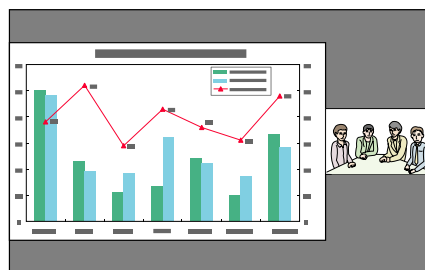
Appuyez sur le bouton [Menu] pour quitter la procédure de configuration.

Une fois la taille d'écran définie, les images projetées s'afficheront comme indiqué ci-dessous.

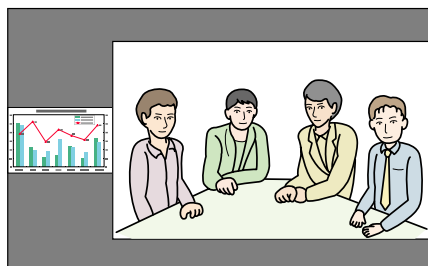
Égal



+ grand à gauche



+ grand à droite



- Vous pouvez agrandir les images de l'écran de gauche et de l'écran de droite simultanément.
- L'agrandissement d'une image provoque la réduction de l'autre.
- Selon les signaux vidéo entrants, il se peut que les images n'aient pas la même taille à gauche et à droite même si l'option **Égal** est définie.

Arrêt de la division de l'écran

Procédure

Pour arrêter la division de l'écran, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande.

Vous pouvez également effectuer les opérations pour y parvenir.

- Appuyez sur le bouton [Split] de la télécommande.
- Choisissez **Quitter Split Screen** dans la fenêtre **Config. Split Screen**, puis appuyez sur le bouton [Enter].

Contraintes liées à la projection sur écran divisé

Contraintes de fonctionnement

Il n'est pas possible d'effectuer les opérations suivantes durant la projection sur écran divisé.

- Définition du menu de configuration
- Zoom électronique
- Basculement du rapport L/H (avec réglage sur **Normal**.) ➡ p.30
- Opérations réalisées en appuyant sur le bouton [User] de la télécommande

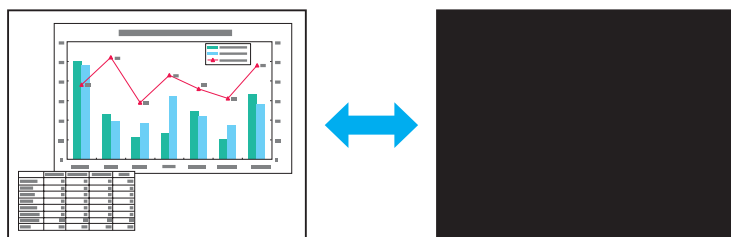
L'aide peut être affichée uniquement lorsque le projecteur ne reçoit pas de signaux d'image ou lorsqu'un message d'erreur ou d'avertissement s'affiche.

Contrainte relative aux images

- Les valeurs par défaut du menu **Image** sont appliquées à l'image sur l'écran droit. Cependant, les paramètres de l'image projetée sur l'écran gauche sont appliquées à l'image sur l'écran droit pour les options **Mode couleurs**, **Temp. couleur abs.** et **Réglage couleur**. De plus, les paramètres **Avancé** de **Netteté** (Optim lignes fines, Optim lignes épaisses) sont ignorés pour les images sur les deux écrans. ➡ [p.54](#)
- Les paramètres de **Progressif**, **Réduction bruit** et **Ajustement 2-2** sont réglés sur **Off**. ➡ Menu Signal [p.56](#)
- Le paramètre par défaut de **Overscan** est appliqué. ➡ Menu Signal - Overscan [p.56](#)
- L'écran d'affichage est **Bleu** lorsque le projecteur ne reçoit pas de signal d'image.
- Lorsque l'opération de pause A/V est réalisée, l'écran d'affichage est **Noir**.

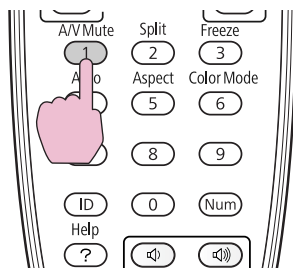
Gel momentané de l'image et du son

Cette fonction vous permet d'attirer l'attention du public sur votre commentaire, mais aussi de masquer certaines opérations telles que le changement de fichiers dans le cas d'une présentation à partir d'un ordinateur.



Procédure

Télécommande



Chaque pression sur le bouton active ou désactive la fonction Pause A/V.



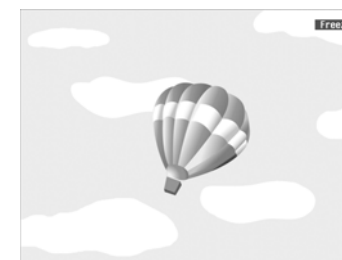
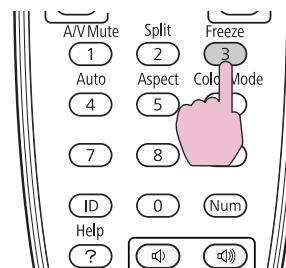
- Si vous utilisez cette fonction pendant la projection d'images animées, les images et le son sont toujours lus par la source, et il est impossible de revenir à l'endroit où vous aviez activé la fonction Pause A/V.
- Vous pouvez régler l'état de l'affichage Pause A/V sur **Noir**, **Bleu** ou **Logo** dans le menu **Avancé - A/V Mute**. ➡ p.60
- La lampe reste allumée durant la pause A/V, ce qui augmente sa durée d'utilisation cumulée.

Arrêt sur image (Gel)

Lorsque la fonction de gel est activé pour les images animées, l'image gelée est toujours projetée sur l'écran, ce qui vous permet de projeter une séquence animée image par image comme s'il s'agissait d'une séquence de photos. Vous pouvez en outre effectuer des opérations telles qu'un changement de fichiers, lors d'une projection à partir d'un ordinateur, sans projeter d'image si vous activez la fonction Gel au préalable.

Procédure

Télécommande



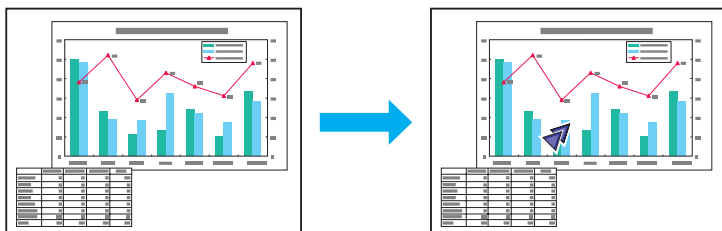
Chaque pression sur le bouton active ou désactive la fonction Gel.



- La lecture audio n'est pas interrompue.
- La source de l'image continue d'être projetée, même si l'image animée le gel est activé; il est donc impossible de reprendre la projection à l'endroit où vous l'avez interrompue.
- Si vous appuyez sur le bouton [Freeze] alors que le menu de configuration ou un écran d'aide est affiché, celui-ci disparaît de l'écran.
- La fonction Gel peut fonctionner en combinaison avec la fonction de zoom électronique.

Fonction Pointeur (Pointeur)

Cette fonction vous permet de déplacer un pointeur sur l'image projetée, de manière à attirer l'attention sur un élément.

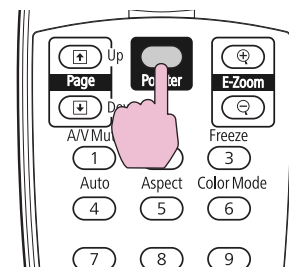


Procédure

1

Affichez le Pointeur.

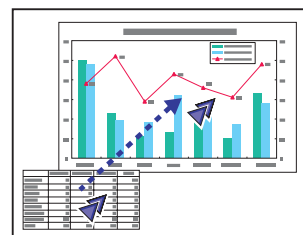
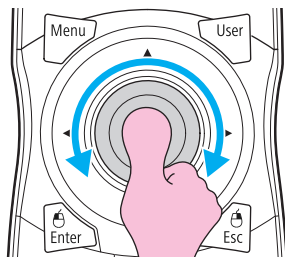
Télécommande



À chaque fois que vous appuyez sur le bouton, le pointeur s'affiche ou disparaît.

2 Déplacez l'icône Pointeur (↗).

Télécommande

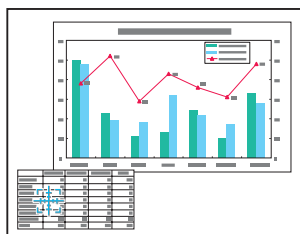


Vous pouvez choisir trois types différents d'icône pour le pointeur (↗, ✕ ou ↘) via la commande **Réglage - Forme de pointeur** du menu de configuration.

☞ p.58

Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)

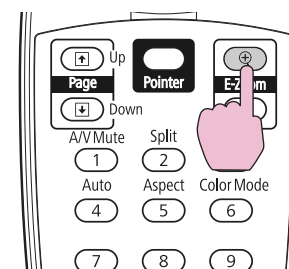
Cette fonction vous permet d'agrandir une image, par exemple un graphique ou un tableau, de manière à mieux en voir les détails.



Procédure

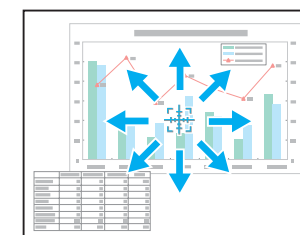
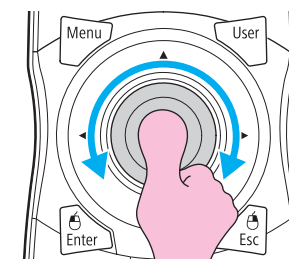
1 Démarrez la fonction Zoom électronique.

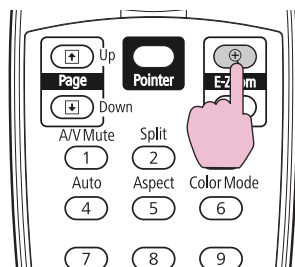
Télécommande



2 Déplacez la croix (⛶) sur la partie de l'image à agrandir.

Télécommande



3**Effectuez l'agrandissement.****Télécommande**

Chaque pression sur le bouton provoque l'agrandissement de la zone sélectionnée. Vous pouvez effectuer un agrandissement rapide en maintenant le bouton enfoncé.

Vous pouvez réduire l'image agrandie en appuyant sur le bouton [⊖].

Appuyez sur le bouton [Esc] pour annuler.



- Le taux d'agrandissement est affiché à l'écran. La zone sélectionnée peut être agrandie de 1 à 4 fois, en 25 incréments.
- Une fois l'image agrandie, vous pouvez la faire défiler à l'aide du bouton [⊙].
- Si la fonction E-Zoom est sélectionnée, les fonctions Progressif et Réduction bruit sont annulées.
- E-Zoom est annulé lorsque vous effectuez certaines fonctions telles que Keystone ou Ajustement Auto.

Lorsqu'un ID est défini pour le projecteur et la télécommande, vous pouvez utiliser cette dernière pour ne commander que le projecteur possédant l'ID approprié. Cette fonctionnalité est très utile en cas de gestion de projecteurs multiples.

Lors de l'utilisation de tous les projecteurs à l'aide de la télécommande, placez le commutateur ID sur le côté de celle-ci en position Off.



- La télécommande n'est utilisable qu'avec les projecteurs qui se trouvent dans son périmètre de fonctionnement. ➡ "Portée de la télécommande" p.19
- Lorsque **Type de télécommande** est réglé sur **Simple** dans la section **Fonctionnement** du menu de configuration, vous ne pouvez pas définir l'ID de la télécommande. p.60
- Les ID sont ignorés lorsque l'ID projecteur est réglé sur **Off** ou l'ID de la télécommande est réglé sur **0**.

Réglage de l'ID projecteur

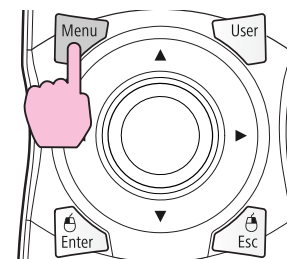
Procédure

1

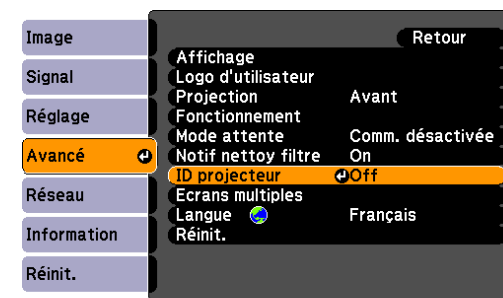
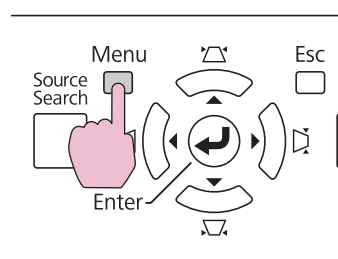
Pendant la projection, appuyez sur le bouton [Menu], puis choisissez Avancé - « ID projecteur » dans le menu de

configuration. ➡ "Utilisation du menu de Configuration" p.53

Utilisation de la télécommande

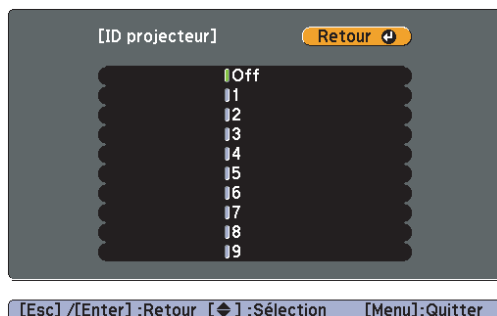


Utilisation du panneau de commande



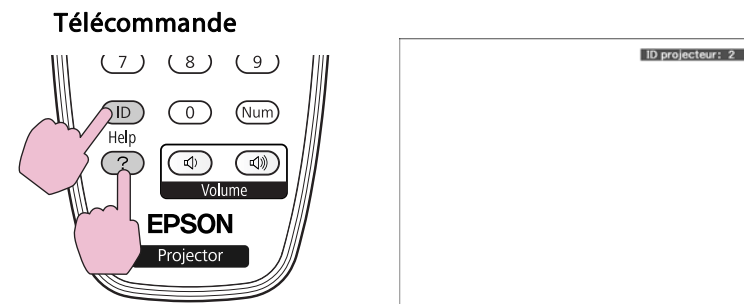
[Esc] : Retour [◀] : Sélec. [Enter] : Entrée [Menu] : Quitt.

- 2 Sélectionnez un numéro de 1 à 9 à attribuer comme ID, puis appuyez sur le bouton [Enter].



- 3 Appuyez sur le bouton [Menu] pour fermer le menu de configuration.

- 2 Au cours d'une projection, tout en maintenant le bouton [ID], appuyez sur le bouton [Help].



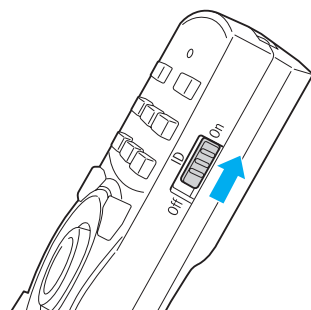
Lorsque vous appuyez sur les boutons, l'ID projecteur actuel s'affiche à l'écran. Il disparaît au bout de trois secondes.

Vérification de l'ID projecteur

Procédez comme suit pour vérifier l'ID projecteur.

Procédure

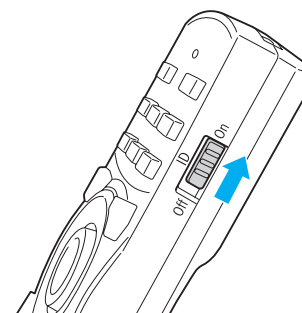
- 1 Réglez le commutateur d'ID de la télécommande sur On.



Réglage de l'ID de la télécommande

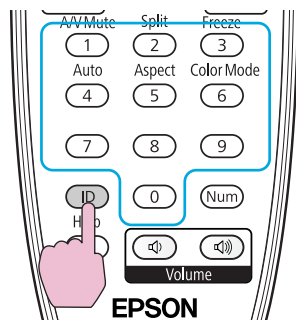
Procédure

- 1 Réglez le commutateur d'ID de la télécommande sur On.



- 2 Tout en maintenant le bouton [ID] enfoncé, appuyez sur une touche numérique afin de sélectionner le numéro

correspondant à l'ID du projecteur à contrôler. ➡ "Vérification de l'ID projecteur" p.42



Lorsque vous avez effectué le réglage, l'accès au projecteur qui peut être contrôlé par la télécommande est restreint.



Le réglage d'ID de la télécommande est mémorisé sur la télécommande. Ce réglage est conservé, même si vous retirez les piles de la télécommande afin de les remplacer. Toutefois, si les piles sont retirées pendant une longue période, l'ID par défaut (0) est rétabli.

Lorsque plusieurs projecteurs sont alignés et projettent des images, vous pouvez ajuster manuellement la luminosité et la tonalité des couleurs de l'image de chacun d'eux de sorte que les couleurs projetées par chaque projecteur correspondent.

Utilisez le réglage des couleurs sur écrans multiples lorsque Mode couleurs de chaque projecteur est réglé sur le même élément.

Dans certains cas, il peut arriver que la luminosité et la tonalité des couleurs ne correspondent pas totalement, même après une correction.

Synthèse de la procédure de correction

Lorsque plusieurs projecteurs sont installés et que vous voulez apporter des corrections, procédez comme suit pour corriger un projecteur à la fois.

1. Définissez l'ID projecteur et l'ID de la télécommande.

Pour limiter le contrôle à un projecteur précis, attribuez un ID à ce dernier et définissez le même ID sur la télécommande. [p.41](#)

2. Corrigez la différence de couleur.

Vous pouvez procéder à la correction des couleurs en cas de projection à partir de plusieurs projecteurs. Vous pouvez effectuer l'ajustement du noir au blanc en cinq étapes, appelées niveaux 1 à 5. Dans chaque niveau, vous pouvez régler les deux éléments suivants :

- Correction de la luminosité

Vous pouvez corriger la luminosité de l'image de façon à harmoniser toutes les images.

- Correction de la couleur

Vous pouvez ajuster la couleur de l'image, de façon à harmoniser toutes les images, à l'aide des fonctions **Corr. couleur (G/R)** et **Corr. couleur (B/Y)**.

Méthode de correction

Après avoir configuré les projecteurs, corrigez la luminosité et la tonalité de chacun d'eux afin de réduire les différences.

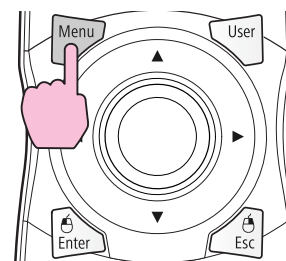
Procédure

1

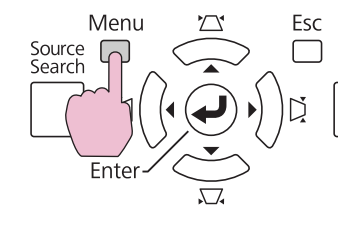
Appuyez sur le bouton [Menu], puis choisissez **Avancé - « Ecrans multiples »** dans le menu de configuration.

☛ "Utilisation du menu de Configuration" [p.53](#)

Utilisation de la télécommande



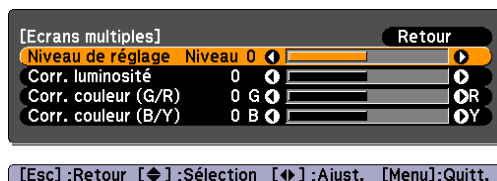
Utilisation du panneau de commande



[Esc] :Retour [◀] :Sélec. [Enter] :Entrée [Menu]:Quitt.

2

Sélectionnez **Niveau** pour corriger la valeur dans « Niveau de réglage ».



- À chaque fois que vous sélectionnez un niveau, la mire du niveau sélectionné s'affiche.
- Vous pouvez entamer la correction à partir de n'importe quel niveau. En règle générale, vous pouvez rendre l'image plus sombre ou plus claire en effectuant la correction de 1 à 5 ou de 5 à 1.

3

Corrigez la luminosité à l'aide de la fonction « Corr. luminosité ».

- Si vous sélectionnez le Niveau 5 pour plusieurs projecteurs, toutes les images s'adaptent à l'image la plus sombre.
- Si vous sélectionnez le Niveau 1 pour plusieurs projecteurs, toutes les images s'adaptent à l'image la plus lumineuse.
- Si vous sélectionnez une valeur comprise entre le Niveau 2 et le Niveau 4 pour plusieurs projecteurs, toutes les images s'adaptent à la luminosité moyenne des images.
- À chaque fois que vous appuyez sur le bouton [Enter], l'affichage bascule entre la mire et l'image réelle, ce qui vous permet de vérifier le résultat de l'ajustement et d'apporter des corrections sur la base de l'image réelle.

4

Correction des fonctions « Corr. couleur (G/R) » et « Corr. couleur (B/Y) ».

À chaque fois que vous appuyez sur le bouton [Enter], l'affichage bascule entre la mire et l'image réelle, ce qui vous permet de vérifier

le résultat de l'ajustement et d'apporter des corrections sur la base de l'image réelle.

5

Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que tous les ajustements désirés soient réalisés.

6

À la fin de l'opération d'ajustement, appuyez sur le bouton [Menu] pour fermer le menu de configuration.

Vous pouvez enregistrer l'image actuellement projetée sous la forme d'un logo d'utilisateur.

Le logo d'utilisateur ayant été enregistré est utilisable comme image à projeter lorsque le projecteur ne reçoit aucun signal d'image ou au cours d'une opération Pause A/V.

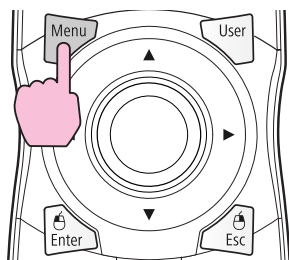


Lorsqu'un logo d'utilisateur a été enregistré, il n'est plus possible de rétablir le logo défini en usine.

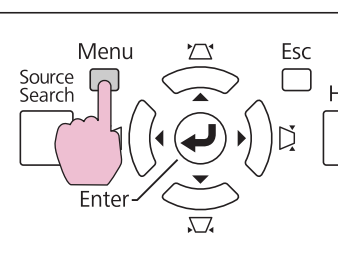
Procédure

- 1 **Projetez l'image à utiliser comme logo d'utilisateur puis appuyez sur le bouton [Menu].**

Utilisation de la télécommande

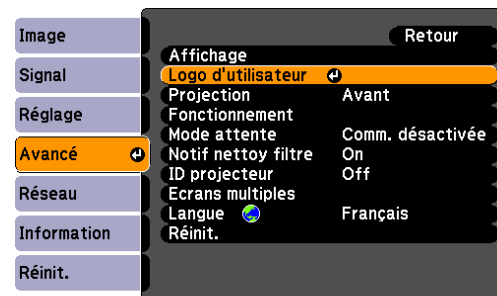


Utilisation du panneau de commande



- 2 **Sélectionnez Avancé - « Logo utili. » dans le menu de configuration.** ➡ "Utilisation du menu de Configuration" p.53

Les boutons que vous pouvez utiliser et leurs fonctions sont indiqués sous le menu.



[Esc] :Retour [◀▶]:Sélec. [Enter] :Entrée [Menu]:Quitt.



- Si la fonction **Protec. logo utilis.** dans la section **Mot de passe protégé** est réglée sur **On**, un message vous informe qu'il est impossible de modifier le logo d'utilisateur. Vous pouvez effectuer des modifications après avoir réglé **Protec. logo utilis.** sur **Off**. ➡ p.48
- Si **Logo utili.** est sélectionnée alors que la fonction **Keystone**, **E-Zoom**, **Aspect** ou **Progressif** est en cours d'exécution, cette fonction en cours d'exécution est annulée.



- 3 **Si le mode « Accepter cette image comme logo utilisateur ? » est activé, sélectionnez « Oui ».**

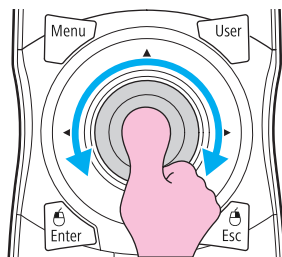


Lorsque vous appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande ou du panneau de commande, il se peut que le format d'écran change en fonction du signal, car il s'adapte à la résolution du signal d'image.

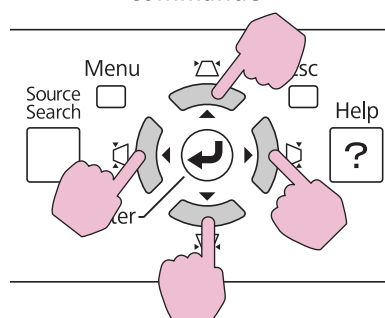
- 4 Déplacez cette zone pour choisir la partie de l'image à employer comme logo d'utilisateur.



Utilisation de la télécommande



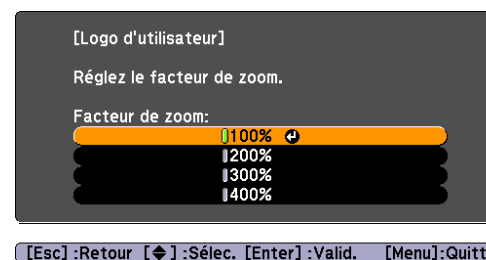
Utilisation du panneau de commande



Vous pouvez enregistrer une zone de 400 × 300 points.

- 5 Si le mode « Sélectionner cette image ? » est activé, sélectionnez « Oui ».

- 6 Sélectionnez le facteur de zoom dans l'écran de réglage du zoom.



- 7 Quand le message « Sauvegarder l'image comme logo utilisateur? » s'affiche, choisissez « Oui ».

L'image est enregistrée. Lorsque l'image est enregistrée, le message « Terminé. » s'affiche.



- Pour employer le logo d'utilisateur enregistré en tant qu'image affichée à l'écran, sélectionnez-le dans les paramètres de la section **Affichage** du menu **Avancé**. ➡ p.60
- Lorsqu'un logo d'utilisateur est enregistré, il remplace le logo d'utilisateur précédent.
- L'enregistrement du logo d'utilisateur peut prendre environ 15 secondes. N'employez pas le projecteur ou l'un des appareils connectés pendant l'enregistrement, faute de quoi vous pourriez provoquer des défaillances.

Ce projecteur possède les fonctions de sécurité améliorées suivantes :

- **Mot de passe protégé**
Vous pouvez restreindre le nombre de personnes pouvant utiliser le projecteur.
- **Blocage fonctionne.**
Vous pouvez interdire aux personnes non autorisées de modifier les réglages du projecteur. ➡ [p.50](#)
- **Systèmes de Sécurité**
Ce projecteur est équipé de divers systèmes antivol. ➡ [p.51](#)

Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)

Lorsque la fonction Protection par mot de passe est activée, les personnes qui ignorent le mot de passe ne peuvent pas utiliser le projecteur pour projeter des images, même s'il est allumé. En outre, le logo de l'utilisateur qui s'affiche quand vous allumez le projecteur ne peut pas être modifié. Ce principe fait office de protection antivol, puisque le projecteur ne peut pas être utilisé s'il est volé. Au moment de l'achat, la fonction Protection par mot de passe n'est pas activée.

Modes de la fonction Protection par mot de passe

La fonction Protection par mot de passe comprend les trois modes suivants, qui peuvent être activés en fonction de la manière dont le projecteur est utilisé.

1. Protec. démarrage

Lorsque le mode **Protec. démarrage** est réglé sur **On**, vous devez entrer un mot de passe prédéfini lorsque le projecteur a été connecté et allumé (c'est également le cas pour Alimentation directe). Si le mot de passe entré n'est pas correct, la projection ne démarre pas.

2. Protec. logo utilis.

Ce mode interdit aux utilisateurs non autorisés de modifier le logo d'utilisateur enregistré, défini par le propriétaire du projecteur. Si le mode **Protec. logo utilis.** est réglé sur **On**, les modifications de réglages suivantes sont interdites pour le Logo d'utilisateur :

- Capture d'un logo d'utilisateur
- Sélection de paramètres de **Afficher le fond**, **Ecran démarrage** et **A/V Mute** dans la section **Affichage** du menu de configuration.

3. Réseau protégé

Si le mode **Réseau protégé** est réglé sur **On**, les modifications de réglages suivantes sont interdites dans la section **Réseau** du menu de configuration :

Réglage de la protection par mot de passe

Procédez comme suit pour régler la fonction Protection par mot de passe:

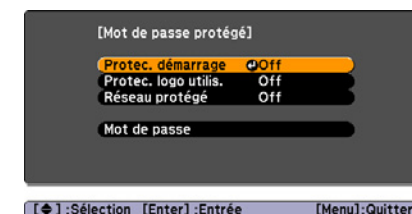
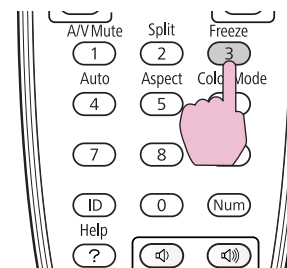
Procédure



Pendant la projection, maintenez le bouton [Freeze] enfoncé pendant environ cinq secondes.

Le menu de paramètres Mot de passe protégé s'affiche.

Télécommande





- Si la protection par mot de passe est déjà activée, vous êtes invité à entrer le mot de passe.
Si le mot de passe entré est correct, le menu Mot de passe protégé s'affiche. ➡ "Entrer le mot de passe" p.49
- Lorsque le mot de passe a été défini, apposez l'Autocollant Mot de passe protégé à un endroit bien visible sur le projecteur, de manière à décourager toute tentative de vol.

2

Activez « Protec. démarrage ».

- (1) Choisissez **Protec. démarrage**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (2) Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (3) Appuyez sur le bouton [Esc].

3

Activez « Protec. logo utilis. ».

- (1) Choisissez **Protec. logo utilis.**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (2) Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (3) Appuyez sur le bouton [Esc].

4

Activez le mode « Réseau protégé ».

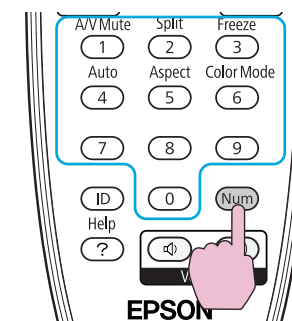
- (1) Choisissez **Réseau protégé**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (2) Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (3) Appuyez sur le bouton [Esc].

5

Définissez le mot de passe.

- (1) Choisissez **Mot de passe**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (2) Lorsque le message « Changer le mot de passe ? » s'affiche, sélectionnez **Oui**, puis appuyez sur le bouton [Enter]. Le mot de passe par défaut est « 0000 ». Remplacez-le par le mot de passe de votre choix. Si vous choisissez **Non**, l'écran de l'étape 1 s'affiche à nouveau.
- (3) Tout en maintenant le bouton [Num] enfoncé, entrez un nombre à quatre chiffres à l'aide du pavé numérique. Le numéro s'affiche sous la forme « * * * * ». Lorsque vous entrez le quatrième chiffre, l'écran de confirmation s'affiche.

Télécommande



- (4) Entrez à nouveau le Mot de passe.
Le message « Mot de passe accepté. » est affiché.
Si vous entrez un mot de passe incorrect, un message vous invite à l'entrer de nouveau.

Entrer le mot de passe



Lorsque l'écran de saisie du mot de passe s'affiche, utilisez le pavé numérique de la télécommande pour entrer le mot de passe.

Procédure

Tout en maintenant le bouton [Num] enfoncé, entrez le mot de passe en appuyant sur les touches du pavé numérique.

Si vous entrez le mot de passe correct, la projection débute.

Attention

- Si vous entrez un mot de passe incorrect trois fois de suite, le message « **Le projecteur est verrouillé.** » s'affiche pendant environ cinq minutes, après quoi le projecteur passe en mode attente. Dans une telle situation, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur puis rebranchez-le et rallumez le projecteur. Le projecteur affiche de nouveau l'écran de saisie du mot de passe, de manière à vous permettre d'entrer le mot de passe correct.
- Si vous avez oublié le mot de passe, notez le numéro « Code de requête : xxxxx » qui s'affiche à l'écran, puis contactez le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service.  [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)
- Si vous répétez l'opération ci-dessus et entrez un mot de passe incorrect trente fois de suite, le message suivant s'affiche et le projecteur n'accepte plus de saisie de mot de passe: « **Le projecteur est verrouillé.** » **Contactez Epson comme indiqué dans la documentation.**  [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Verrouillage des touches de fonctionnement

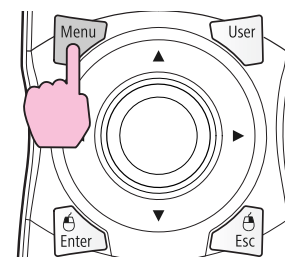
Effectuez l'une des opérations suivantes pour verrouiller les boutons du panneau de commande. Même si le panneau de commande est verrouillé, vous pouvez toujours utiliser la télécommande normalement.

- Verrou. complet
Tous les boutons du panneau de commande sont verrouillés. Il est impossible d'effectuer la moindre action depuis le panneau de commande, y compris allumer ou éteindre l'appareil.
- Verrou. partiel
Tous les boutons du panneau de commandes sont verrouillés, à l'exception du bouton [⏏].

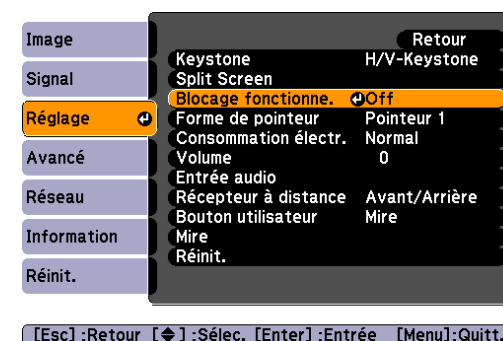
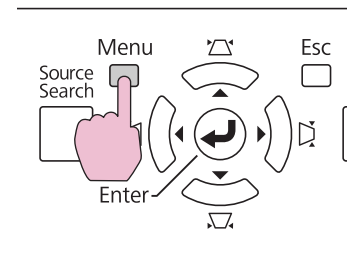
- 1 Pendant la projection, appuyez sur le bouton [Menu], puis choisissez Réglage - Blocage fonctionne. dans le menu de

configuration.  "Utilisation du menu de Configuration" p.53

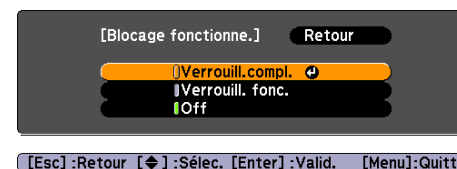
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



- 2 Sélectionnez Verrou. complet ou Verrou. partiel selon votre choix.



- 3 Choisissez Oui lorsque le message de confirmation s'affiche.
Les boutons du panneau de commande sont bloqués conformément au réglage choisi.



Vous pouvez annuler le blocage du panneau de commande en utilisant l'une des méthodes suivantes.

- Sur la télécommande, sélectionnez **Off** dans la section **Réglage - Blocage fonctionne**. du menu de configuration. ➡ p.58
- Maintenez le bouton [Enter] du panneau de commande enfoncé pendant sept secondes. Un message s'affiche et le blocage est annulé.

Systèmes de Sécurité

Comme le projecteur est souvent installé sur une fixation de plafond et laissé sans surveillance dans le local de projection, il a été doté des dispositifs de sécurité suivants, destinés à empêcher son vol.

- Fente pour système de sécurité

La fente pour système de sécurité est compatible avec le système Microsaver Security System fabriqué par Kensington. Vous trouverez plus d'informations au sujet du système Microsaver Security System sur la page d'accueil de Kensington, à l'adresse <http://www.kensington.com/>.

- Point d'installation pour câble de sécurité

Un câble antivol, disponible dans le commerce, peut être glissé dans le point d'installation du câble de sécurité de manière à fixer le projecteur à un meuble ou une colonne.

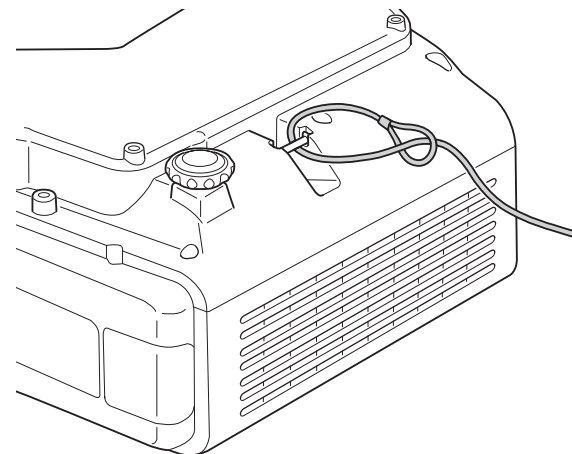
- Vis destinée à fixer le bouton de retrait de l'objectif

Le bouton de retrait de l'objectif peut être verrouillé avec la vis fournie de manière à empêcher le retrait immédiat de celui-ci.

Installation du câble antivol

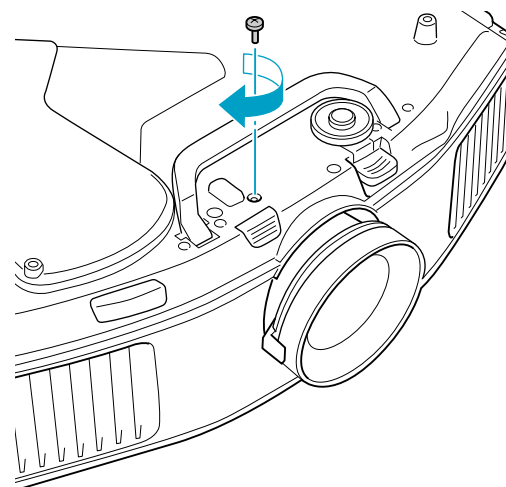
Insérez un câble antivol dans le trou d'installation du câble de sécurité.

Consultez la documentation du câble antivol pour savoir comment le verrouiller.



Objectif de projection antivol

L'objectif du projecteur a une fixation à baïonnette permettant de le remplacer et de l'installer simplement et facilement. Si la sécurité vous préoccupe, il s'agit d'un dispositif antivol utile, car une fois verrouillé avec la vis fournie, il ne peut pas être retiré aisément.





Menu de configuration

Ce chapitre explique comment utiliser le menu de configuration et ses fonctions.

1

Sélection dans le menu supérieur

2

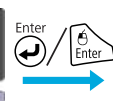
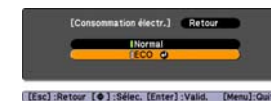
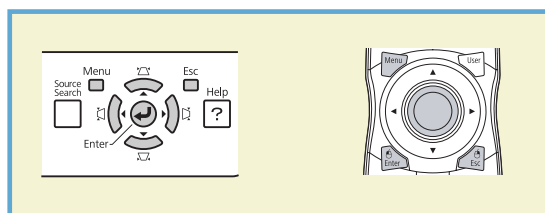
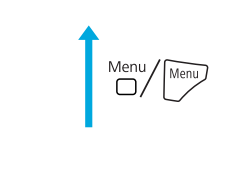
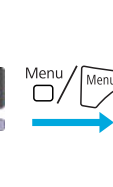
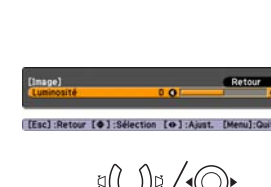
Sélection dans le sous-menu

3

Réglage de chaque élément

4

Sortie élément




Les éléments qui peuvent être réglés varient en fonction du signal d'image et de la source d'entrée actuellement projetés, comme le montrent les illustrations suivantes. Les détails des réglages sont mémorisés pour chaque signal d'image.


Signal RVB/USB/LAN



Signal vidéo composantes / Signal vidéo composite / Signal S-Vidéo



Sous-menu	Fonction
Mode couleurs	Permet de sélectionner la qualité d'image optimale pour votre environnement.  p.32
Luminosité	Permet d'ajuster la luminosité de l'image.
Contraste »	Permet de régler la différence entre les zones claires et les zones sombres des images.
Intensité couleur	Permet de régler l'intensité de la couleur des images.
Nuance *1	Permet d'ajuster la nuance de l'image.
Netteté	<p>Standard : permet d'ajuster la netteté de l'image. Pour définir des paramètres plus détaillés, sélectionnez Avancé.</p> <p>Avancé*2 : les quatre éléments suivants peuvent être définis.</p> <p>Optim lignes fines : si ce paramètre est réglé sur une valeur positive, il est possible de modifier des détails, tels que les trames de fibres ou usine.</p> <p>Optim lignes épaisses : si ce paramètre est réglé sur une valeur positive, le contour, l'arrière-plan et les autres parties principale des objets de l'image seront rehaussés pour une meilleure visibilité.</p> <p>Optim lignes V: si ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les lignes verticales de l'image sont optimisées.</p> <p>Optim lignes H: si ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les lignes horizontales de l'image sont optimisées.</p>
Temp. couleur abs. *3	Permet d'ajuster la teinte générale de l'image selon 10 niveaux allant de 5000 K à 10000 K. Si vous choisissez une valeur élevée, l'image possède une teinte bleue; Si vous choisissez une valeur basse, l'image possède une teinte rouge.

Sous-menu	Fonction
Réglage couleur	<p>Vous pouvez apporter des ajustements en choisissant l'une des valeurs suivantes.</p> <p>Rouge, Vert, Bleu*4 : vous pouvez ajuster la saturation de chaque couleur séparément.</p> <p>R, G, B, C, M, Y : vous pouvez ajuster la teinte, la saturation et la luminosité de chaque couleur séparément (R = rouge, V = vert, B = bleu, C = cyan, M = magenta et J = jaune).</p> <p>(Pour définir cet élément, il suffit de régler le Mode couleurs sur Personnalisé.)</p>
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Image . Pour savoir comment rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu, voir  p.79

*1 Ce paramètre peut être défini pour l'entrée du signal vidéo composite ou du signal S-Vidéo uniquement lors de la réception d'un signal NTSC.

*2 Ce paramètre ne peut être défini pour les signaux RVB entrants ou lorsque la source d'entrée est réglée sur **USB** ou **LAN**.

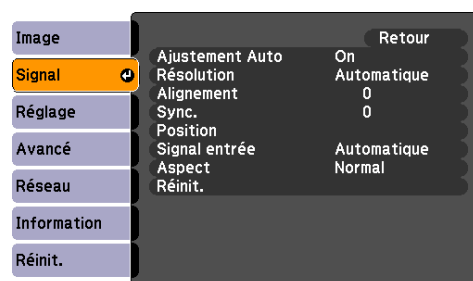
*3 Ce paramètre ne peut pas être défini lorsque le Mode couleurs est réglé sur **sRGB**.

*4 Ce paramètre ne peut pas être défini lorsque le Mode couleurs est réglé sur **sRGB** ou **Personnalisé**.

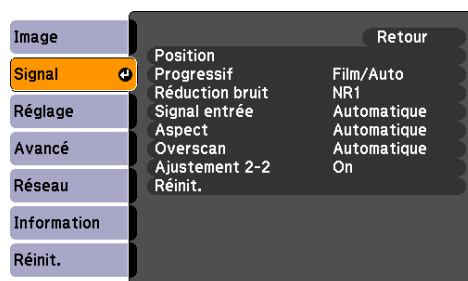
Les éléments qui peuvent être réglés varient en fonction du signal d'image et de la source d'entrée actuellement projetés, comme le montrent les illustrations suivantes. Les détails des réglages sont mémorisés pour chaque signal d'image.

Vous ne pouvez pas effectuer de réglages dans le menu Signal si la source d'entrée est USB ou LAN.

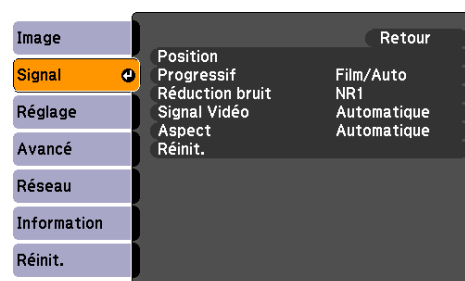
Signal RVB



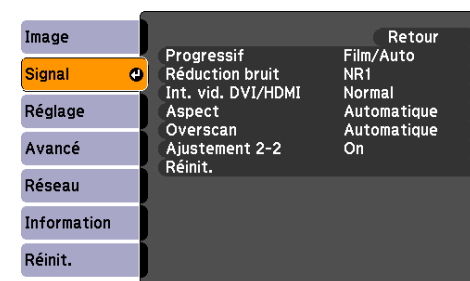
Signal vidéo composantes»



Signal vidéo composite»/Signal S-Vidéo»



DVI-D/HDMI



Sous-menu	Fonction
Ajustement Auto	La fonction Ajustement Auto permet de déterminer si, lorsque le signal en entrée change, l'image est automatiquement ajustée selon son état optimal ou si elle ne l'est pas (On/Off)
Résolution	Automatique : la résolution du signal d'entrée est identifiée automatiquement. Large, Normal : si les images ne peuvent pas être projetées correctement en mode Automatique , définissez ce paramètre. Utilisez le réglage Large si l'ordinateur connecté est réglé pour un écran large ou utilisez le réglage Normal pour les écrans 4:3 ou 5:4. Manuel : permet de définir la résolution. Ce réglage est idéal lorsque l'ordinateur connecté est fixe.
Alignement»	Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles comportent des bandes verticales.
Sync.»	Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles scintillent, sont floues ou comportent des interférences.
Position	Si une partie de l'image est manquante, cette fonction permet de déplacer la position d'affichage vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, de manière à projeter l'image entière.
Progressif*1*2*4	Off : la conversion IP est effectuée pour chaque champ de l'écran. Ce réglage est idéal pour afficher des images comportant une grande quantité de mouvement. Vidéo : ce réglage est idéal pour afficher des images vidéo. Film/Auto : en convertissant automatiquement des films vidéo, des images d'infographie, des images animées, etc. enregistrées à 24/30 images par seconde en un signal progressif optimal par ajustement 2/3, il est possible de recréer l'apparence naturelle de l'image d'origine.

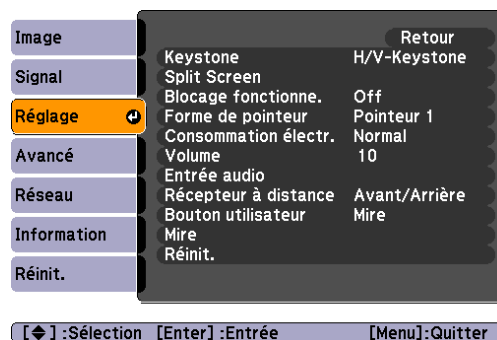
Sous-menu	Fonction
Réduction bruit*2	Il permet de lisser les images comportant des interférences. Il existe deux modes, dont vous pouvez sélectionner celui que vous préférez. Il est conseillé de désactiver cette fonctionnalité Off si vous affichez des sources d'image comportant très peu d'interférences, par exemple un DVD.
Int. vid. DVI/HDMI	Lorsque le port d'entrée DVI-D ou HDMI est connecté à un lecteur DVD, réglez le niveau vidéo conformément à celui du lecteur DVD. Lorsque HDMI est sélectionné comme source d'entrée et que la plage vidéo est réglée sur Automatique *3, le niveau vidéo du signal entrant est identifié automatiquement. Si la plage vidéo est réglée sur Automatique et que l'image comporte des zones blanches et des zones noires, réglez le niveau vidéo conformément à celui du lecteur DVD. Le niveau vidéo du lecteur DVD peut être réglé sur Normal ou Étendu.
Signal entrée	Vous pouvez sélectionner un signal d'entrée à partir du port d'entrée Computer1 ou d'un port d'entrée BNC. Si vous choisissez Automatique , le signal en entrée est identifié automatiquement en fonction de l'équipement connecté. Si les couleurs ne s'affichent pas correctement quand ce réglage est en mode Automatique , sélectionnez le signal approprié en fonction de l'équipement connecté.
Signal Vidéo	Permet de sélectionner un signal d'entrée à partir du port d'entrée Video1, Video2 ou S-Video. Si vous choisissez Automatique , les signaux vidéo sont reconnus automatiquement. Si des interférences apparaissent sur l'image ou si un problème survient, par exemple l'absence de toute image projetée en mode Automatique , sélectionnez le signal approprié en fonction de l'équipement connecté.
Aspect	Permet de définir le <u>Rapport L/H</u> des images projetées. ➡ p.30
Overscan*2	Vous pouvez changer l'échelle de sortie (la plage d'image projetée). La plage d'ajustement peut être réglée sur Off , 4% ou 8% . Vous pouvez sélectionner Automatique *3 uniquement si la source d'entrée est HDMI . Quand Automatique est sélectionné, la plage passe automatiquement sur Off ou 8% selon le signal d'entrée.
Ajustement 2-2*2	Ce réglage peut être défini lors de la réception de signaux 1080p/24 Hz. Si ce réglage est défini sur On , les images enregistrées à 24 images par seconde, comme dans des films, sont projetées à la vitesse d'origine sans interpolation d'image. Il est possible de recréer l'apparence naturelle de l'image d'origine.
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Signal , à l'exception de Signal entrée . Pour savoir comment rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu, voir ➡ p.79









*1 Lorsqu'un signal vidéo composantes ou vidéo RVB est reçu en entrée, ce réglage ne peut être défini que si les signaux 480i, 576i ou 1080i sont reçus en entrée.

*2 Ce réglage ne peut pas être défini lorsqu'un signal RVB numérique est reçu.

*3 Ce réglage ne peut être réglé que lorsque le signal sortant HDMI de l'équipement connecté parvient au port d'entrée HDMI du projecteur.

*4 Cela ne peut être défini lors de la réception d'un signal 1080i alors que le rapport L/H est réglé sur **Complet**.







Sous-menu	Fonction
Keystone	<p>Corrige la distorsion trapézoïdale.</p> <p>H/V-Keystone : corrige la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale. Sélectionnez V-Keystone ou H-Keystone.  p.26</p> <p>Vous pouvez effectuer des corrections V-Keystone et H-Keystone similaires à l'aide des boutons [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] et [↔/↵].</p> <p>Quick Corner: Sélectionne et corrige les quatre coins de l'image projetée.  p.24</p>
Split Screen	Il est possible de diviser l'écran en deux.  p.33
Blocage fonctionne.	Lorsque cette fonction est activée, elle limite l'utilisation du panneau de commande du projecteur.  p.50
Forme de pointeur	<p>Cette fonction permet de sélectionner la forme du pointeur.  p.38</p> <p>Pointeur 1:  Pointeur 2:  Pointeur 3: </p>
Consommation électr.	<p>Cette fonction permet de définir Normal ou ECO comme niveau de luminosité de la lampe.</p> <p>Sélectionnez ECO si les images projetées sont trop lumineuses, par exemple en cas de projection dans un local sombre ou sur un petit écran. Si vous choisissez ECO, la consommation électrique et la durée de vie utile de la lampe sont modifiées comme suit, et le bruit du ventilateur pendant la projection est réduit. Consommation électrique : réduction d'environ 16 % ; durée de vie de la lampe : augmentation d'environ 50 %.</p>
Volume	Permet de régler le volume. Les détails des réglages sont mémorisés pour chaque source et chaque signal d'image.
Entrée audio	Entrée audio LAN : lorsque l'image projetée émane d'un ordinateur connecté au réseau, le son restitué par le projecteur passe par le port défini ici. Pour transférer le son de l'ordinateur vers le projecteur et le lire, sélectionnez LAN .
Récepteur à distance	<p>Cette fonction limite la réception du signal de commande provenant de la télécommande.</p> <p>Si vous voulez interdire l'utilisation de la télécommande, ou si le capteur est trop proche d'un éclairage fluorescent, vous pouvez désactiver le capteur qui ne doit pas être utilisé ou qui subit des interférences.</p> <p>Si le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande est actionné pendant 15 secondes, la valeur par défaut est restaurée pour ce paramètre.</p>


Sous-menu	Fonction
Bouton utilisateur	<p>Vous pouvez sélectionner l'élément attribué, depuis le menu de configuration, avec le bouton [User] de la télécommande. Une pression sur le bouton [User] permet d'accéder à la fenêtre de sélection/réglage concernée. Vous pouvez ainsi effectuer des réglages par pression sur un bouton. Vous pouvez attribuer l'un des six éléments suivants au bouton [User] :</p> <p>Consommation électr., Information, Progressif, Mire, Ecrans multiples et Résolution</p>
Mire	<p>Lors de la configuration du projecteur, une mire est affichée de manière à permettre l'ajustement de l'image sans connecter d'autres équipements.</p> <p>☛ p.21</p>
Réinit.	<p>Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Réglage, à l'exception de Bouton utilisateur.</p> <p>Pour savoir comment rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu, voir ☛ p.79</p>



Sous-menu	Fonction
Affichage	<p>Permet d'effectuer des réglages relatifs à l'affichage du projecteur.</p> <p>Message : les messages suivants ne sont pas affichés à l'écran lorsque cet élément est défini sur Off. La surchauffe ou d'autres avertissements, des messages tels que l'absence d'entrée vidéo, l'activation de la fonction Gel ou l'activation des fonctions Source, Mode couleurs ou Aspect.</p> <p>Afficher le fond*1 : si aucun signal n'est disponible, vous pouvez décider que l'appareil affichera un écran Noir, un écran Bleu, ou un Logo.</p> <p>Ecran démarrage*1 : réglez ce paramètre sur On pour afficher le logo d'utilisateur au démarrage de la projection.</p> <p>Pause A/V*1 : permet de choisir l'écran affiché en mode Pause A/V, à savoir Noir, Bleu ou Logo.</p> <p>Taille du menu : vous pouvez sélectionner Normal ou Avant pour la taille d'affichage du menu de configuration, de l'aide et des autres messages.</p>
Logo utili.*1	Permet de modifier le logo d'utilisateur qui est affiché en arrière-plan en mode Afficher le fond ou Ecran démarrage. ➡ p.46
Projection	Réglez ce paramètre selon l'état d'installation du projecteur. ➡ p.127


Sous-menu	Fonction
Fonctionnement	<p>Aliment. Directe : vous pouvez activer ou désactiver (On/Off) cette fonction. Prenez des précautions lorsque ce réglage est défini sur On car l'appareil s'allume dès le retour du courant s'il est branché sur une prise électrique.</p> <p>Mode veille : lorsqu'elle est définie sur On, cette fonction permet d'arrêter automatiquement la projection si aucun signal d'image n'est reçu et si aucune activité n'est effectuée.</p> <p>Temps Mode veille : lorsque le Mode veille est réglé sur On, vous pouvez définir le délai après lequel le projecteur s'éteint automatiquement, selon une plage de 1 à 30 minutes.</p> <p>Mode haute alt. : réglez cette fonction sur On si vous utilisez l'appareil à une altitude supérieure à 1 500 m.</p> <p>Terminaison sync BNC : permet de définir la terminaison du signal provenant du port d'entrée BNC. En règle générale, ce paramètre doit être réglé sur Off. Réglez-le sur On si une terminaison analogique (75 Ω) est nécessaire, comme pour un commutateur.</p> <p>Type de télécommande : vous pouvez sélectionner Normal ou Simple selon le type de télécommande. Pour utiliser la télécommande fournie avec le projecteur, choisissez Normal. Quand vous sélectionnez Simple, vous pouvez utiliser la télécommande fournie avec les autres projecteurs Epson pour contrôler ce projecteur. Cela peut s'avérer utile si vous souhaitez utiliser une télécommande à laquelle vous êtes habitué pour contrôler le projecteur. (Lorsque vous utilisez la télécommande fournie avec un projecteur appartenant aux gammes EB-G5xxx ou EB-Z80xx, sélectionnez Normal).</p> <p>Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser la télécommande fournie avec ce projecteur lorsque le réglage est défini sur Simple. Assurez-vous que le paramètre est correct car, si le projecteur est monté au plafond ou à un endroit difficilement accessible, il peut être difficile de rétablir la valeur Normal. De plus, vous ne pouvez pas utiliser les fonctions qui n'appartiennent pas à ce projecteur ou à la télécommande employée.</p> <p>Touche invers. sens : réglez cette option sur On après avoir fixé le projecteur au plafond.  p.127</p>
Mode attente	Vous pouvez utiliser les fonctions de surveillance et de contrôle de l'état du projecteur via un réseau même si le projecteur est en mode attente, à condition que ce paramètre soit réglé sur Comm. activée .
Notif nettoiy filtre	Vous pouvez indiquer si vous voulez être averti ou non (On/Off) de la nécessité de nettoyer le filtre à air. Quand cette fonction est sur On et qu'un bouchon est détecté dans le filtre à air, un message s'affiche à l'écran.
ID projecteur	Choisissez un ID compris entre 1 et 9. Off indique qu'aucun ID n'est défini.  p.41
Ecrans multiples	<p>Lorsque plusieurs projecteurs sont alignés et projettent des images, vous pouvez ajuster la luminosité et la tonalité des couleurs de l'image de chaque image projetée.  p.44</p> <p>Niveau de réglage : vous pouvez régler du noir au blanc en cinq étapes, appelées Niveau 1 à 5. Dans chaque niveau, vous pouvez ajuster les valeurs Corr. luminosité et Corr. couleur.</p> <p>Corr. luminosité : corrige la différence de luminosité de chaque projecteur.</p> <p>Corr. couleur (G/R) / Corr. couleur. (B/Y) : corrige la différence de luminosité de couleur de chaque projecteur.</p>
Langue	Définit la langue d'affichage des messages.

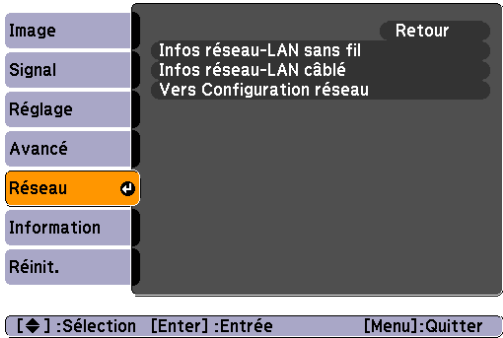
Sous-menu	Fonction
Réinit.	Vous pouvez rétablir les valeurs par défaut des paramètres Affichage *2, Fonctionnement *3, et Notif nettoyy filtre du menu Avancé . Pour savoir comment rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu, voir  p.79 .


*1 Si la fonction **Protec. logo utilis.** est réglée sur **On** dans la section Mot de passe protégé, il est impossible de modifier le logo d'utilisateur. Vous pouvez effectuer des modifications après avoir réglé **Protec. logo utilis.** sur **Off**.  [p.46](#)

*2 Ne concerne pas les paramètres liés au logo d'utilisateur.


*3 À l'exception des paramètres **Touche invers. sens**, **Mode haute alt.** et **Type de télécommande**.

Lorsque **Réseau protégé** est réglé sur **On** dans la section **Mot de passe protégé**, un message s'affiche et il est impossible de modifier les réglages. Vous pouvez effectuer des modifications après avoir réglé **Réseau protégé** sur **Off**.  [p.48](#)



Sous-menu	Fonction
Infos réseau-LAN sans fil Infos réseau-LAN câblé	Affiche les paramètres réseau.
Vers Configuration réseau	Affiche l'écran de configuration du réseau.  p.64



En utilisant le navigateur Web d'un ordinateur connecté au projecteur via un réseau, vous pouvez configurer le projecteur et le contrôler. Cette fonction est baptisée « Contrôle Web ». Vous pouvez utiliser un clavier pour entrer du texte et définir des réglages de « Contrôle Web », comme les paramètres de sécurité.  [p.108](#)

Remarques sur l'utilisation du menu Réseau

La sélection dans le menu supérieur et les sous-menus, ainsi que la modification de l'élément sélectionné s'effectuent de la même manière que dans le menu de configuration.

Quand vous avez terminé, accédez au menu **Installation terminée**, puis sélectionnez **Oui**, **Non** ou **Annuler**. Lorsque vous choisissez **Oui** ou **Non**, vous revenez au menu de configuration.



- Oui:** Sauvegarde les réglages et quitte le menu **Réseau**.
Non: Ferme le menu **Réseau** sans sauvegarder les réglages.
Annuler: Continue d'afficher le menu **Réseau**.

les touches numériques. Après la saisie, appuyez sur la touche [Finish] du clavier pour confirmer. Appuyez sur [Cancel] pour annuler la saisie.





- À chaque fois que vous sélectionnez la touche [CAPS] et appuyez sur [Enter], vous alternez entre majuscules et minuscules.
- À chaque fois que vous sélectionnez la touche [SYM1/2] et appuyez sur [Enter], les touches de symboles situées à l'intérieur du cadre changent.

Fonctions du clavier virtuel

Le menu **Réseau** contient des fonctions qui nécessitent la saisie de caractères alphanumériques au cours de l'installation. Dans ce cas, le clavier suivant s'affiche. Appuyez sur le bouton [⊙] de la télécommande ou sur les boutons [▽/▲], [▽/▼], [⏏/◀] et [⏏/▶] du panneau de commande pour positionner le curseur sur la touche désirée, puis appuyez sur le bouton [Enter] pour saisir les caractères alphanumériques. Pour entrer des chiffres, maintenez le bouton [Num] de la télécommande enfoncé puis appuyez sur

Menu Base




Sous-menu	Fonction
Nom de projecteur	Affiche le nom du projecteur, utilisé pour identifier ce dernier en cas de connexion à un réseau. Vous pouvez entrer 16 caractères alphanumériques à un octet.
Mot passe PLink	Définissez un mot de passe à utiliser pour accéder au projecteur à l'aide de logiciels PLink compatibles.  p.114 Vous pouvez entrer 32 caractères alphanumériques à un octet.
MotPss ContrôleWeb	Définissez un mot de passe à utiliser pour faire des réglages et contrôler le projecteur par le Contrôle Web. Vous pouvez entrer 8 caractères alphanumériques à un octet. Le contrôle Web est une fonction qui permet d'installer et de contrôler le projecteur à l'aide du navigateur Web d'un ordinateur connecté via un réseau.  p.108
Mot-clé projecteur	Lorsque cette fonction est On , vous devez entrer le mot-clé pour connecter le projecteur à un ordinateur du réseau. Cette fonction permet ainsi d'éviter l'interruption de la présentation en cas de connexion imprévue d'un ordinateur. Cette fonction est normalement réglée sur On .

Menu Réseau sans fil

Pour connecter le projecteur à un ordinateur utilisant un réseau local sans fil, installez l'unité de Réseau sans fil (ELPAP03).  [p.138](#)

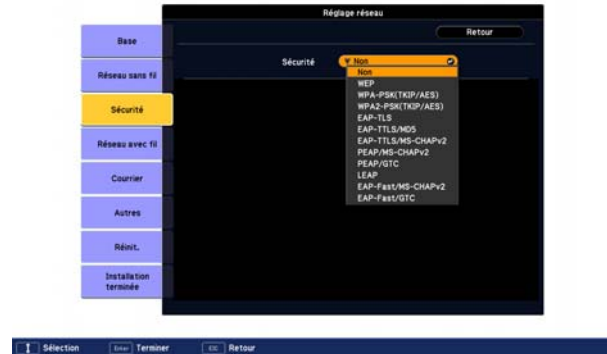


Sous-menu	Fonction
Alim réseau sans fil	Définissez ce paramètre sur On lors de la connexion du projecteur à l'ordinateur via un réseau local sans fil. Si vous ne souhaitez pas effectuer de connexion via un réseau local sans fil, définissez ce paramètre sur Off pour éviter tout accès non autorisé.
Mode de connexion	Définissez le mode de connexion à utiliser lors de la connexion du projecteur à l'ordinateur via un réseau local sans fil. Lors de l'utilisation d'une connexion Ad Hoc , le mode de connexion est réglé sur Rapide . Lors de l'utilisation du mode Infrastructure , le mode de connexion est réglé sur Avancé . Lors de la connexion de l'ordinateur au projecteur à l'aide d'EasyMP Multi PC Projection, réglez le mode de connexion sur Avancé .
Wi-Fi Protected Setup	Lorsque vous utilisez un point d'accès compatible WPS (Wi-Fi Protected Setup) via un LAN sans fil, vous pouvez aisément connecter le projecteur au point d'accès et définir des paramètres de sécurité.  p.121
Canal	Lors de la connexion dans le Mode rapide, vous pouvez utiliser un canal 802.11b/g. En cas d'interférence avec d'autres canaux, choisissez un canal différent.
Réseau local sans fil	Définit le système LAN sans fil. Lors de la connexion dans le mode Avancé, Automatique permet de sélectionner automatiquement une méthode appropriée pour l'environnement d'applications. Dans une zone qui ne prend pas en charge la norme 802.11a, seul le réglage 802.11b/g est affiché
Param. auto SSID	Lors de la connexion dans le mode Rapide, le réglage automatique du SSID peut être placé sur On pour accélérer la détection du projecteur parmi d'autres projecteurs et fournir une connexion plus stable. Le SSID sera généré automatiquement, ce qui signifie que l'adresse suivante ne peut être définie. Réglez ce paramètre sur Off lorsque vous connectez un ou plusieurs projecteurs.
SSID	Entrez un SSID. Lorsqu'un SSID est fourni pour le LAN sans fil dans lequel le projecteur opère, entrez ce SSID. Vous pouvez entrer 32 caractères alphanumériques à un octet.

Sous-menu	Fonction
DHCP	Définit si <u>DHCP</u> doit être utilisé (On) ou pas (Off). Si On est sélectionné, vous ne pouvez pas ajouter d'autres adresses.
Adresse IP	Vous pouvez entrer l' <u>adresse IP</u> attribuée à ce projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées: 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)
Masque ss-rés	Vous pouvez entrer le <u>masque de sous-réseau</u> du projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les masques de sous-réseau suivants ne peuvent pas être utilisés: 0.0.0.0, 255.255.255.255
Adresse passerelle	Vous pouvez entrer l'adresse IP de la passerelle attribuée au projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les <u>adresses de passerelle</u> suivantes ne peuvent pas être utilisées: 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)
Adresse MAC	Affiche l'adresse MAC.
Affichage SSID	Afin d'empêcher le SSID de s'afficher sur l'écran d'attente du réseau LAN, réglez-le sur Off .
Affichage de l'adresse IP	Afin d'empêcher l'adresse IP de s'afficher sur l'écran d'attente du réseau LAN, réglez-la sur Off .

Menu Sécurité (disponible uniquement lorsque l'unité réseau sans fil est installée)

Lorsque l'unité réseau sans fil fournie est installée et utilisée en mode Avancé, il est recommandé de configurer les paramètres de sécurité.



Sous-menu	Fonction
Sécurité	<p>Vous pouvez sélectionner un type de sécurité.</p> <p>Pour installer la sécurité, suivez les instructions données par l'administrateur du système réseau auquel vous êtes sur le point d'accéder.</p> <p>Le projecteur offre les types de sécurité suivants.</p> <p>WEP : les données sont cryptées à l'aide d'une clé codée (clé WEP).</p> <p>Ce mécanisme empêche la communication si les clés de cryptage du point d'accès et du projecteur ne concordent pas.</p> <p>WPA/WPA2 : il s'agit d'une norme de cryptage qui améliore la sécurité, un point faible de la norme WEP. Bien qu'il existe plusieurs types de méthodes de cryptage WPA, ce projecteur emploie les méthodes « TKIP » et « AES ».</p> <p>Le WPA intègre aussi des fonctions d'authentification. L'authentification WPA emploie deux méthodes : l'utilisation d'un serveur d'authentification ou l'authentification entre un ordinateur et un point d'accès sans passer par un serveur. Ce projecteur prend en charge la seconde méthode (sans serveur).</p> <p>EAP : EAP est un protocole utilisé pour la communication entre les clients et les serveurs d'authentification. Il existe plusieurs protocoles, tels que EAP-TLS qui utilise une certification électronique pour l'authentification de l'utilisateur, LEAP qui utilise un nom d'utilisateur et un mot de passe, et EAP-TTLS.</p>



Si vous utilisez EAP, vous devez définir sur le projecteur des paramètres correspondant à ceux du serveur d'authentification. Consultez votre administrateur réseau pour obtenir les détails des paramètres RADIUS.

Si le mode WEP est sélectionné




Sous-menu	Fonction
Encryptage WEP	<p>Vous pouvez définir le mode de cryptage WEP.</p> <p>128 Bit: utilise le codage 128 (104) bits.</p> <p>64 Bit: utilise le codage 64 (40) bits.</p>
Format	<p>Vous pouvez définir la méthode d'entrée de la clé cryptée WEP.</p> <p>ASCII: texte. La méthode d'entrée de la clé cryptée WEP avec du texte varie selon le point d'accès. Consultez l'administrateur du réseau dans lequel le projecteur est installé, puis réglez ce paramètre sur « ASCII ».</p> <p>HEX: hexadécimaux.</p>
Clef ID	<p>Sélectionne la clé d'encryptage WEP.</p>
Clef de cryptage 1/Clef de cryptage 2/Clef de cryptage 3/Clef de cryptage 4	<p>Vous pouvez entrer la clé utilisée pour le cryptage WEP. Entrez la clé en caractères à un octet conformément aux instructions de l'administrateur du réseau dans lequel le projecteur est installé. Le type et le nombre de caractères pouvant être entrés varient selon les valeurs des paramètres Encryptage WEP et Format.</p> <p>Si vous entrez un nombre de caractères inférieur au nombre de caractères requis, aucun caractère n'est crypté. Si vous entrez un nombre de caractères supérieur au nombre de caractères requis, les caractères en trop ne sont pas cryptés.</p> <p>128 Bit - ASCII: caractères alphanumériques mono-octet, 13 caractères.</p> <p>64 Bit - ASCII: caractères alphanumériques mono-octet, 5 caractères.</p> <p>128 Bit - HEX: 0 à 9 et A à F, 26 caractères.</p> <p>64 Bit - HEX: 0 à 9 et A à F, 10 caractères.</p>

Sous-menu	Fonction
Type d'authentif.	<p>Vous pouvez définir le type d'authentification pour le cryptage WEP.</p> <p>Open : méthode de connexion à un point d'accès sans authentification.</p> <p>Shared: type d'authentification avec la clé WEP.</p>

Si WPA-PSK(TKIP/AES) ou WPA2-PSK(TKIP/AES) est sélectionné



Sous-menu	Fonction
PSK (Clé de cryptage)	<p>Vous pouvez entrer une clé pré-partagée (clé cryptée) en caractères alphanumériques à 1 octet. La clé doit comporter de 8 à 63 caractères. Lorsque vous avez entré la clé pré-partagée puis que vous appuyez sur [Enter], la valeur est définie et s'affiche sous la forme d'un astérisque (*).</p> <p>Vous ne pouvez pas entrer plus de 32 caractères via le menu de configuration. Si vous utilisez le Contrôle Web, vous pouvez entrer plus de 32 caractères.</p> <p> p.108</p>

Si le mode EAP-TLS est sélectionné

Pour enregistrer un certificat numérique d'authentification auprès du projecteur, reportez-vous aux informations suivantes. 🖱 [Guide d'utilisation de PC Free](#) "Enregistrement d'un certificat numérique sur le projecteur"



Sous-menu	Fonction
Publié à/Publié par/Période de validité	Les informations du certificat sont affichées. Vous ne pouvez pas les modifier.

EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC est sélectionné



Sous-menu	Fonction
Nom utilisateur	<p>Vous pouvez entrer un nom d'utilisateur, qui servira pour l'authentification, en caractères alphanumériques à 1 octet (sans espaces). Vous pouvez entrer 64 caractères au maximum.</p> <p>Vous ne pouvez pas entrer plus de 32 caractères via le menu de configuration. Si vous utilisez le Contrôle Web, vous pouvez entrer plus de 32 caractères.</p> <p>☞ p.108</p>
Mot de passe	<p>Vous pouvez entrer un mot de passe d'authentification, sous la forme de caractères alphanumériques à un octet. Vous pouvez entrer 64 caractères au maximum. Lorsque vous entrez le mot de passe et que vous appuyez sur le bouton [Enter], la valeur est définie et s'affiche sous la forme d'astérisques (*).</p> <p>Vous ne pouvez pas entrer plus de 32 caractères via le menu de configuration. Si vous utilisez le Contrôle Web, vous pouvez entrer plus de 32 caractères.</p> <p>☞ p.108</p>

Menu Réseau avec fil



Sous-menu	Fonction
DHCP	Permet d'activer ou non DHCP (On/Off). Si On est sélectionné, vous ne pouvez pas ajouter d'autres adresses.
Adresse IP	Vous pouvez entrer l' adresse IP attribuée à ce projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées: 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)
Masque ss-rés	Vous pouvez entrer le masque de sous-réseau du projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les masques de sous-réseau suivants ne peuvent pas être utilisés: 0.0.0.0, 255.255.255.255
Adresse passerelle	Vous pouvez entrer l'adresse IP de la passerelle attribuée au projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses de passerelle suivantes ne peuvent pas être utilisées: 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)
Adresse MAC	Affiche l'adresse MAC.
Affichage de l'adresse IP	Pour empêcher l'adresse IP de s'afficher sur l'écran d'attente LAN, réglez-la sur Off .

Menu Courrier

Lorsque ce paramètre est réglé, vous recevez une notification par e-mail lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur le projecteur. 🗨 "Lecture des messages envoyés par la fonction Notification courrier" [p.110](#)



Sous-menu	Fonction
Notif. courrier	Vous pouvez indiquer si vous voulez être averti par e-mail ou non (On/Off).
Serveur SMTP	Vous pouvez entrer l' <u>adresse IP</u> attribuée au serveur SMTP du projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées: 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)
Numéro de port	Vous pouvez entrer le numéro de port du serveur SMTP. La valeur par défaut est 25. Vous pouvez entrer une valeur numérique entre 1 et 65535.
Adresse électronique 1 / Adresse électronique 2 / Adresse électronique 3	Vous pouvez entrer l'adresse e-mail et le texte du message de notification que vous recevrez en cas d'anomalie ou d'avertissement. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois destinataires. Pour les adresses e-mail, vous pouvez entrer jusqu'à 64 caractères alphanumériques d'un octet. Vous ne pouvez pas entrer plus de 32 caractères via le menu de configuration. Si vous utilisez le Contrôle Web, vous pouvez entrer plus de 32 caractères. 🗨 p.108
Configuration d'un événement	Vous pouvez sélectionner les problèmes ou les avertissements qui donneront lieu à la création d'un courrier de notification. Lorsque le problème ou l'avertissement sélectionné se produit sur le projecteur, un courrier est envoyé à l' adresse électronique indiquée afin de le signaler. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments dans la liste affichée.

Menu Autres



Sous-menu	Fonction
SNMP	Réglez ce paramètre sur On lorsque vous surveillez le projecteur à l'aide de SNMP ». Pour surveiller le projecteur à l'aide de SNMP, vous devez installer le programme de gestion SNMP sur votre ordinateur. Les paramètres SNMP doivent être gérés par un expert en réseaux.
Adres. IP trappe 1/Adres. IP trappe 2	Lorsque SNMP est réglé sur On , vous pouvez enregistrer deux adresses comme destination des notifications d'interruption SNMP. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées: 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)
Passerelle prioritaire	Pour la passerelle prioritaire, sélectionnez Câblé ou Sans fil .
AMX Device Discovery	Lorsque le projecteur est connecté à un réseau, réglez ce paramètre sur On pour permettre sa détection par AMX Device Discovery ». Réglez-le sur Off si vous n'êtes pas connecté à un environnement contrôlé par un contrôleur AMX ou AMX Device Discovery.
RoomView	Réglez ce paramètre sur On uniquement lorsque vous surveillez et commandez le projecteur à l'aide de Crestron RoomView® sur un réseau. Cette fonction est normalement réglée sur Off . ➡ "À propos de Crestron RoomView®" p.115 Les modifications de réglages du projecteur prennent effet au moment du redémarrage. Les fonctions suivantes ne peuvent pas être utilisées lors ce paramètre est réglé sur On . <ul style="list-style-type: none"> • Contrôle Web • Message Broadcasting (plug-in EasyMP Monitor)

Menu Réinit.

Réinitialise tous les réglages réseau.



Sous-menu	Fonction
Réinitialisez les paramètres réseau.	Pour réinitialiser tous les réglages réseau, sélectionnez Oui . Après avoir réinitialisé tous les réglages, le menu de base s'affiche.

Permet de vérifier l'état des signaux d'image projetées et celui du projecteur. Les éléments qui peuvent être affichés varient en fonction du signal d'image et de la source d'entrée actuellement projetés, comme le montrent les illustrations suivantes.

Signal RVB/Signal Vidéo composantes

Image	Durée de lampe	
Signal	Normal	0 H
	ECO	0 H
Réglage	Source	Ordinateur1
	Signal entrée	----
Avancé	Résolution	0 x 0
	Taux rafraîchi.	0,00 Hz
Réseau	Info sync	SGNN 00000
	Etat	
Information	Numéro de série	
	Event ID	
Réinit.		

[] : Sélection [Menu]: Quitter

Signal vidéo composite / Signal S-Vidéo

Image	Durée de lampe	
Signal	Normal	0 H
	ECO	0 H
Réglage	Source	Vidéo1
	Signal Vidéo	Auto (----
Avancé	Etat	
	Numéro de série	
Réseau	Event ID	
Information		
Réinit.		

[] : Sélection [Menu]: Quitter

USB/LAN

Image	Durée de lampe	
Signal	Normal	0 H
	ECO	0 H
Réglage	Source	LAN
	Etat	
Avancé	Numéro de série	
	Event ID	
Réseau		
Information		
Réinit.		

[] : Sélection [Menu]: Quitter

Sous-menu	Fonction
Durée de lampe	Vous pouvez afficher la durée de fonctionnement cumulée de la lampe*1. Lorsque le délai d'avertissement défini pour la lampe est atteint, les caractères sont affichés en jaune.
Source	Vous pouvez afficher le nom de la source pour l'équipement connecté en cours de projection.
Signal entrée	Vous pouvez afficher le contenu du paramètre Signal entrée défini dans le menu Signal en fonction de la Source.
Résolution	Permet d'afficher la résolution.
Signal Vidéo	Vous pouvez afficher le contenu de la fonction Signal Vidéo définie dans le menu Signal .
Taux rafraîchi.	Permet d'afficher le <u>taux de rafraîchissement</u> .
Info sync	Permet d'afficher des informations sur le signal d'image. Ces informations peuvent s'avérer nécessaires pour des activités de service.
État	Affiche les informations concernant les erreurs survenues avec le projecteur. Ces informations peuvent s'avérer nécessaires pour des activités de service.
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.
Event ID	Si des problèmes se produisent lorsque le projecteur et l'ordinateur sont connectés au réseau, les informations d'incident qui s'affichent comportent un Event ID. Pour plus d'informations sur l'interprétation de l'Event ID, reportez-vous à la page suivante. p.95

*1 La durée d'utilisation cumulée est affichée sous la forme «0H » pour les 10 premières heures. Si la durée est supérieure à 10 heures, elle est affichée sous la forme « 10H », « 11H », et ainsi de suite.



Sous-menu	Fonction
Tout réinitialiser	<p>Vous pouvez rétablir les réglages par défaut de tous les éléments du menu de configuration.</p> <p>Les valeurs par défaut des éléments suivants ne peuvent pas être rétablies : les éléments de Mot de passe, Signal entrée, Logo utili., Ecrans multiples, tous les éléments des menus Réseau, Durée de lampe et Langue.</p>
Réinitial. durée lampe	<p>Vous pouvez effacer la durée d'utilisation cumulée de la lampe et la fixer de nouveau à « 0H ». Réinitialisez cette valeur lorsque vous remplacez la lampe.</p>



Dépannage

Ce chapitre explique comment identifier et résoudre les problèmes.

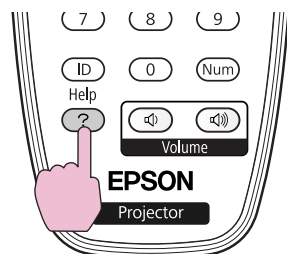
Si un problème survient sur le projecteur, vous pouvez accéder à l'écran Aide afin d'obtenir de l'assistance. Pour cela, appuyez sur le bouton [Help]. Vous pouvez résoudre les problèmes en répondant aux questions.

Procédure

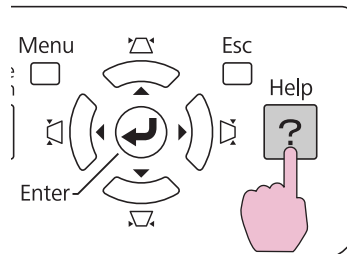
1 Appuyez sur le bouton [Help].

L'écran d'aide s'affiche.

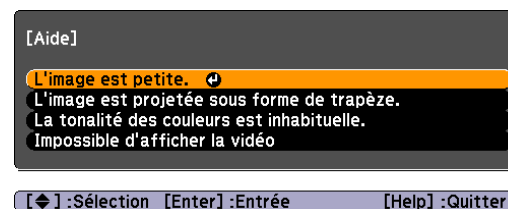
Utilisation de la télécommande



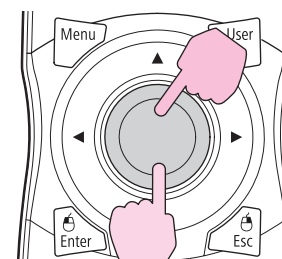
Utilisation du panneau de commande



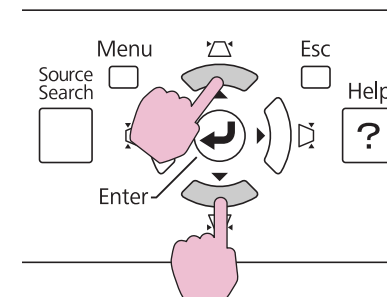
2 Sélectionnez un élément de menu.



Utilisation de la télécommande



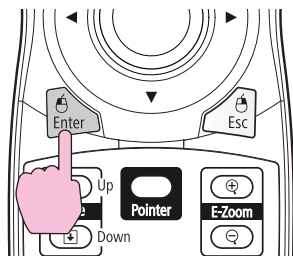
Utilisation du panneau de commande



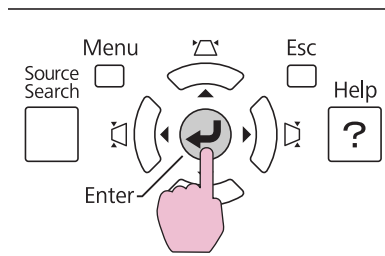
3

Confirmez la sélection.

Utilisation de la télécommande

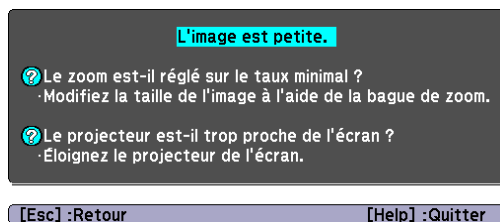


Utilisation du panneau de commande



Questions et solutions sont affichées comme illustré dans l'écran ci-dessous.

Appuyez sur le bouton [Help] pour quitter l'aide.



Si la fonction d'aide ne vous permet pas de résoudre votre problème, reportez-vous à la section "Dépannage" p.83.

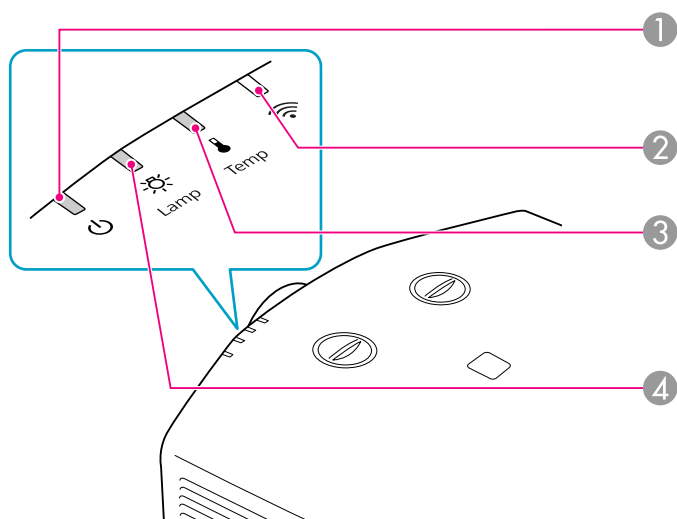
Si vous rencontrez un problème sur le projecteur, examinez tout d'abord ses témoins et reportez-vous à la section « Signification des témoins » ci-dessous.

Si les témoins n'indiquent pas précisément la nature du problème, reportez-vous à la section « Si les témoins ne fournissent aucune indication utile ».

☞ [p.87](#)

Signification des témoins

Ces témoins indiquent l'état de fonctionnement du projecteur.



① Indique l'état de fonctionnement.



Mode attente

Lorsque vous appuyez sur le bouton [⏻] dans ce mode, la projection débute.



Préparation de la surveillance réseau (environ 20 secondes maximum) ou refroidissement en cours

Les boutons sont désactivés tant que le témoin clignote.



Préchauffage

Le préchauffage dure environ 30 secondes. Au terme du préchauffage, le témoin cesse de clignoter.


[Le bouton [⏻] ne fonctionne pas au cours du préchauffage.]



Projection



















② Indique l'état de fonctionnement du réseau sans fil quand l'unité LAN sans fil est installée. ☞ "Signification des témoins de réseau sans fil" [p.138](#)




















- ③ Indique l'état de la température interne.
- ④ Indique l'état de la lampe de projection.

Le tableau suivant explique la signification des témoins et la façon de résoudre les problèmes qu'ils indiquent.
Si tous les témoins sont éteints, vérifiez si le cordon d'alimentation est bien branché et si l'alimentation électrique est normale.
Parfois, lorsque le cordon d'alimentation est débranché, le témoin  reste allumé pendant un court moment ; cette situation est normale.

Témoin allumé ou rouge clignotant















 : Allumé  : Clignotant:  : Éteint







Etat	Cause	Solution ou état
     	Erreur interne	Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. ➡ Liste des contacts pour projecteurs Epson
     	Erreur ventilateur Erreur de capteur	Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. ➡ Liste des contacts pour projecteurs Epson
     	Erreur haute temp. (surchauffe)	<p>La lampe s'éteint automatiquement et la projection s'arrête. Patientez environ cinq minutes. Après ce délai, le projecteur passe en mode attente. Vérifiez les deux points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que le filtre à air et la grille de sortie d'air sont bien dégagés et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le. ➡ p.97, p.103 <p>Si l'erreur persiste après vérification des points ci-dessus, arrêtez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'Assistance et de service. ➡ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
	Err débit air filtre	<p>Vérifiez les deux points suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que le filtre à air et la grille de sortie d'air sont bien dégagés et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le. ➡ p.97, p.103 <p>Si l'erreur persiste après vérification des points ci-dessus, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. ➡ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>

Etat	Cause	Solution ou état
     	Erreur lampe Défaillance lampe Couv. lampe ouvert	<p>Vérifiez les deux points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> Retirez la lampe et vérifiez si elle n'est pas endommagée.  p.100 Nettoyez le filtre à air.  p.97 <p>Si la lampe n'est pas endommagée: Réinstallez la lampe et allumez l'appareil.</p> <p>Si l'erreur persiste: Remplacez la lampe et allumez l'appareil.</p> <p>Si l'erreur persiste : cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'Assistance et de service.  Liste des contacts pour projecteurs Epson</p> <p>Si la lampe est endommagée : remplacez la lampe ou demandez l'assistance de votre revendeur. Si vous remplacez la lampe, veillez à ne pas vous couper sur les morceaux de verre brisé. La projection est impossible tant que la lampe n'a pas été remplacée.  Liste des contacts pour projecteurs Epson</p> <p>En cas d'utilisation à une altitude de 1500 m ou supérieure, réglez le Mode haute alt. sur On.  p.60</p> <p>Vérifiez si le couvercle et la lampe sont installés correctement.  p.100</p> <p>Si ce n'est pas le cas, la lampe ne se rallumera.</p>
     	Err. alim (Ballast)	<p>Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service.  Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>

Témoin clignotant ou allumé

 : Allumé
  : Clignotant
  : Éteint
  : varie en fonction de l'état du projecteur

Etat	Cause	Solution ou état
     	Avert. haute temp.	<p>(Cette situation n'est pas anormale. Toutefois, si la température redevient à nouveau trop élevée, la projection s'arrête automatiquement.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que le filtre à air et la grille de sortie d'air sont bien dégagés et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le.  p.97, p.103
     	Remplacer lampe	<p>Remplacez la lampe.  p.100</p> <p>Si vous continuez à utiliser la lampe alors que son délai de remplacement a expiré, il existe un risque accru que la lampe explose. Remplacez la lampe dès que possible.</p>

Etat	Cause	Solution ou état
  	Flux d'air faible	<p>(Cette situation n'est pas anormale. Toutefois, la projection s'arrête automatiquement si le flux d'air diminue davantage.)</p> <p>Le message « Le filtre est encrassé. Nettoyez ou remplacez le filtre à poussière. » est affiché. Vérifiez les deux points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que le filtre à air et la grille de sortie d'air sont bien dégagés et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le. ➡ p.97, p.103 <p>Si le flux d'air est toujours faible après le nettoyage du filtre à air, remplacez ce dernier par un filtre neuf. ➡ p.103</p> <p>Si l'erreur persiste après vérification des points ci-dessus, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. ➡ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
  	Notif nettoy filtre	<p>Le message suivant peut également s'afficher : « Nett. filt. air néc. Nettoyez ou remplacez le filtre à poussière. » Nettoyez le filtre à air. ➡ p.97</p> <p>Si le filtre à air est jauni par la fumée de tabac et qu'il ne peut être nettoyé, remplacez-le par un neuf.</p> <p>Les témoins ou le message relatif à la notification de nettoyage du filtre à air s'affiche uniquement si la fonction Notif nettoy filtre est réglée sur On dans la section Avancé du menu de configuration. ➡ p.60</p>













- Si le projecteur ne fonctionne pas correctement alors que les témoins n'indiquent rien d'anormal, reportez-vous à la section « Si les témoins ne fournissent aucune indication utile ». ➡ [p.87](#)
- Si l'erreur n'est pas indiquée dans ce tableau, arrêtez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. ➡ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Si les témoins ne fournissent aucune indication utile

Si l'un des problèmes suivants se produit et que les témoins ne fournissent aucune indication utile, reportez-vous à la page correspondant à chaque problème.






Problèmes relatifs aux images

- "Aucune image n'est visible."  p.88
La projection ne démarre pas, la zone de projection est entièrement noire, la zone de projection est entièrement bleue, etc.
- "Les images animées ne s'affichent pas (seule la partie animée de l'image devient noire)"  p.88
Les images animées projetées depuis un ordinateur sont noires; aucune image n'est projetée.
- "La projection s'arrête automatiquement."  p.88
- "Le message « Non Supporté. » est affiché."  p.89
- "« Pas de signal » est affiché."  p.89
- "Les images sont floues ou troubles."  p.89
- "Les images subissent des interférences ou une distorsion."  p.90
Des problèmes tels que des interférences, une distorsion ou un damier noir et blanc apparaissent sur l'image.
- "L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, ou son aspect n'est pas correct."  p.90
Seule une partie de l'image est affichée, les rapports de largeur et de hauteur de l'image ne sont pas corrects, etc.
- "Les couleurs de l'image ne sont pas correctes."  p.91
L'image entière présente des teintes mauves ou vertes, les images sont affichées en noir et blanc, les images sont ternes, etc. (Les moniteurs d'ordinateur et les écrans LCD possèdent des performances différentes en terme de reproduction des couleurs. Dès lors, il se peut que les couleurs projetées et celles qui sont visibles sur le moniteur ne correspondent pas. Cette situation n'est toutefois pas une anomalie.)
- "Les images sont sombres"  p.92

Problèmes au démarrage de la projection

- "Pas d'alimentation électrique"  p.92

Autres problèmes

- "Aucun son n'est émis, ou le son est très faible"  p.93
- "La télécommande ne fonctionne pas."  p.93
- "Aucune image n'est visible sur le moniteur externe"  p.94
- "Je veux modifier la langue des messages et des menus."  p.94
- "Vous ne recevez pas de courrier, même si un problème est rencontré sur le projecteur"  p.94

Interprétation des ID évènement

-  p.95

Problèmes relatifs aux images

Aucune image n'est visible.

Vérification	Solution
Avez-vous appuyé sur le bouton [⏻] ?	Appuyez sur le bouton [⏻] pour allumer l'appareil.
Les témoins sont-ils éteints?	Le cordon d'alimentation n'est pas branché correctement, ou l'alimentation électrique est anormale. Branchez le cordon d'alimentation correctement. 🖱 <i>Guide de démarrage rapide</i> Vérifiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.
Le mode Pause A/V est-il activé ?	Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande pour annuler le mode Pause A/V. 🖱 p.37
Les paramètres du menu de configuration sont-ils corrects?	Rétablissez les valeurs par défaut de tous les réglages (Tout Réinit.). 🖱 Menu Réinit. - Tout Réinit. p.79
L'image projetée est-elle entièrement noire ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Certaines images en entrée, comme les écrans de veille, peuvent être entièrement noires.
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. 🖱 Menu Signal - Signal Vidéo p.56

Les images animées ne s'affichent pas (seule la partie animée de l'image devient noire)

Vérification	Solution
Le signal d'image provenant de l'ordinateur est-il envoyé à l'écran LCD et au moniteur ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur portable ou d'un ordinateur avec écran LCD intégré.	Régalez le signal d'image pour n'activer que la sortie externe. 🖱 Consultez la documentation de votre ordinateur.

La projection s'arrête automatiquement.

Vérification	Solution
Le Mode veille est-il activé (On) ?	Appuyez sur le bouton [⏻] pour allumer l'appareil. Si vous ne voulez pas utiliser le Mode veille, réglez-le sur Off . 🖱 Menu Avancé - Fonctionnement - Mode veille p.60

Le message « Non Supporté. » est affiché.

Vérification	Solution
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. ➡ Menu Signal - Signal Vidéo p.56
La résolution et le taux de rafraîchissement du signal d'image correspondent-ils au mode actuel ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Reportez-vous à la documentation de l'ordinateur pour savoir comment modifier résolution et le taux de rafraîchissement du signal d'image envoyé depuis l'ordinateur. ➡ "Liste des moniteurs pris en charge" p.146

« Pas de signal » est affiché.







Vérification	Solution
Les câbles sont-ils connectés correctement?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. ➡ p.129, p.134
Le port d'entrée correct est-il sélectionné ?	Changez d'image en appuyant sur le bouton [Source Search] de la télécommande ou du panneau de commande. ➡ p.28
L'ordinateur ou la source vidéo est-il allumé?	Allumez l'équipement.
Les signaux d'image sont-ils envoyés au projecteur ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur portable ou d'un ordinateur avec écran LCD intégré.	Si les signaux d'image ne sont envoyés qu'au moniteur LCD de l'ordinateur ou au moniteur auxiliaire, vous devez modifier la sortie afin de l'envoyer également vers une destination externe. Sur certains modèles d'ordinateur, lorsque les signaux d'image sont envoyés à l'extérieur, ils ne s'affichent plus sur le moniteur LCD ou le moniteur auxiliaire. ➡ p.131 Si la connexion est établie alors que le projecteur ou l'ordinateur est déjà allumé, il se peut que la touche de fonction [Fn] qui permet d'envoyer le signal vidéo de l'ordinateur vers une sortie externe ne fonctionne pas. Éteignez l'ordinateur et le projecteur puis rallumez-les.

Les images sont floues ou troubles.



Vérification	Solution
La mise au point est-elle réglée correctement ?	Tournez la bague de mise au point afin de régler la mise au point. ➡ <i>Guide de démarrage rapide</i>
Le projecteur se trouve-t-il à une distance correcte ?	La projection est-elle effectuée à une distance en dehors de la plage de distances recommandée ? Installez l'appareil en respectant cette distance. ➡ p.144
La valeur de correction trapézoïdale n'est-elle pas trop élevée?	Réduisez l'angle de projection afin de diminuer la quantité de correction trapézoïdale. ➡ p.26






Vérification	Solution
De la condensation s'est-elle formée sur l'objectif ?	Si le projecteur est transféré rapidement d'un local froid vers un local chaud, ou si la température ambiante change brusquement, de la condensation peut se former sur l'objectif, ce qui risque de produire des images floues. Installez le projecteur dans le local une heure avant de l'utiliser. Si de la condensation se forme sur l'objectif, éteignez le projecteur et attendez qu'elle disparaisse.

Les images subissent des interférences ou une distorsion.








Vérification	Solution
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté.  Menu Signal - Signal Vidéo p.56
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement.  p.129, p.131
Un câble d'extension est-il utilisé ?	Si un câble d'extension est employé, il se peut que des interférences électriques influent sur le signal. Utilisez les câbles fournis avec le projecteur, afin de vérifier si le problème n'est pas dû aux câbles que vous employez.
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur.  "Liste des moniteurs pris en charge" p.146  Documentation de l'ordinateur
Les réglages « <u>Sync.</u> » et « <u>Alignement</u> » sont-ils définis correctement ? Uniquement en cas de projection de signaux RVB analogiques émanant d'un ordinateur	Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande ou le bouton [Enter] du panneau de commande pour exécuter l'ajustement automatique. Si les images ne sont pas correctes après l'ajustement automatique, vous pouvez l'effectuer manuellement à l'aide de la fonction Sync. et Alignement du menu de configuration.  Menu Signal - Alignement, Sync. p.56 p.56
Le mode Résolution est-il réglé sur Manuel ? Uniquement en cas de projection sur un écran divisé	L'image peut être comprimée si le mode Résolution du menu de configuration et la résolution de l'image projetée sont différents. Si l'image est compressée, réglez le mode Résolution sur Automatique .  Menu Signal - Résolution p.56

L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, ou son aspect n'est pas correct.

Vérification	Solution
Le rapport L/H est-il réglé correctement ?	Appuyez sur le bouton [Aspect] de la télécommande pour sélectionner un rapport L/H adapté à la source d'entrée.  p.30
Une image d'ordinateur en format large est-elle projetée ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté.  Menu Signal - Résolution p.56

Vérification	Solution
L'image est-elle toujours agrandie par la fonction de zoom électronique?	Appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande pour annuler la fonction de zoom électronique.  p.39
La Position est-elle ajustée correctement ?	Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande ou le bouton [Enter] du panneau de commande pour exécuter l'ajustement automatique de l'image projetée à partir de signaux RVB analogiques d'un ordinateur. Si les images ne sont pas correctes après l'ajustement automatique, vous pouvez l'effectuer manuellement à l'aide de la fonction Position du menu de configuration. Outre les signaux d'image RVB analogiques provenant d'un ordinateur, la fonction Position du menu de configuration permet d'ajuster d'autres signaux projetés.  Menu Signal - Position de menu p.56
L'ordinateur est-il configuré pour un affichage sur deux écrans ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Si l'affichage sur deux écrans a été activé dans les « Propriétés d'affichage » du panneau de configuration de l'ordinateur, seule la moitié de l'image affichée sur l'écran de l'ordinateur est projetée. Pour afficher l'image entière, désactivez l'affichage sur deux écrans.  Documentation du pilote de la carte graphique de l'ordinateur
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur.  "Liste des moniteurs pris en charge" p.146  Documentation de l'ordinateur

Les couleurs de l'image ne sont pas correctes.

Vérification	Solution
Les réglages du signal en entrée correspondent-ils aux signaux provenant de l'appareil connecté ?	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté.  Menu Signal - Signal entrée, Signal Vidéo p.56
La luminosité de l'image a-t-elle été définie correctement?	Ajustez le réglage Luminosité du menu de configuration.  Menu Image - Luminosité p.54
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement.  p.129 , p.131
Le Contraste  est-il réglé correctement ?	Ajustez le réglage Contraste du menu de configuration.  Menu Image - Contraste p.54
Le réglage couleur est-il réglé correctement?	Ajustez le réglage Réglage couleur du menu de configuration.  Menu Image - Réglage couleur p.54
La Intensité couleur et la Nuance sont-elles réglées correctement ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo	Ajustez les réglages Intensité couleur et Nuance du menu de configuration.  Menu Image - Intensité couleur, Nuance p.54

Les images sont sombres

Vérification	Solution
La luminosité de l'image est-elle définie correctement ?	Ajustez les réglages Luminosité et Consommation électr. du menu de configuration. ☛ Menu Image - Luminosité p.54 ☛ Menu Réglage - Consommation électr. p.58
Le Contraste est-il réglé correctement ?	Ajustez le réglage Contraste du menu de configuration. ☛ Menu Image - Contraste p.54
La lampe doit-elle être remplacée?	Lorsqu'il est presque temps de remplacer la lampe, les images deviennent plus sombres et la qualité des couleurs se dégrade. Dans ce cas, installez une lampe neuve. ☛ p.100




Problèmes au démarrage de la projection

Pas d'alimentation électrique







Vérification	Solution
Avez-vous appuyé sur le bouton [⏻] ?	Appuyez sur le bouton [⏻] pour allumer l'appareil.
Les témoins sont-ils éteints ?	Le cordon d'alimentation n'est pas branché correctement, ou l'alimentation électrique est anormale. Débranchez le cordon d'alimentation puis rebranchez-le. ☛ <i>Guide de démarrage rapide</i> Vérifiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.
Les témoins s'allument-ils et s'éteignent-ils lorsque vous touchez le cordon d'alimentation?	Cette situation est probablement due à un faux contact dans le cordon d'alimentation ou à un cordon défectueux. Réinsérez le cordon d'alimentation. Si cela ne résout pas le problème, arrêtez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. ☛ <i>Liste des contacts pour projecteurs Epson</i>
Le mode Blocage fonctionne. est-il réglé sur Verrou. complet ?	Appuyez sur le bouton [⏻] de la télécommande. Si vous ne voulez pas utiliser Blocage du fonctionnement, réglez-le sur Off . ☛ Menu Réglage - Blocage fonctionne. p.58
Les réglages appropriés ont-ils été sélectionnés pour le récepteur distant?	Ajustez le réglage Récepteur à distance du menu de configuration. ☛ Menu Réglage - Récepteur à distance p.58
Avez-vous rebranché le cordon d'alimentation juste après une mise hors tension directe, ou le disjoncteur est-il coupé?	Lorsque l'opération à gauche est réalisée alors que la fonction Aliment. Directe est réglée sur On , il se peut que l'appareil ne se rallume pas. Appuyez sur le bouton [⏻] pour rallumer l'appareil.
Le commutateur d'ID sur la face latérale de la télécommande est-il réglé sur On?	Lorsque le commutateur est sur On, vous ne pouvez utiliser la télécommande que pour commander un projecteur possédant l'ID correspondant. Réglez l'ID sur Off. ☛ p.42

Autres problèmes

Aucun son n'est émis, ou le son est très faible

Vérification	Solution
La source audio est-elle connectée correctement ?	Débranchez le câble du port d'entrée audio puis rebranchez-le.
Le volume est-il réglé au niveau minimum ?	Ajustez le volume de manière à entendre le son.  Guide de démarrage rapide
Le mode Pause A/V est-il activé?	Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande pour annuler le mode Pause A/V.  p.37
Le câble audio est-il de type « Sans résistance » ?	Si vous employez un câble audio que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type « Sans résistance ».
La connexion est-elle assurée à l'aide d'un câble HDMI ?	Si aucun son n'est émis lors de la connexion à l'aide d'un câble HDMI, réglez l'équipement connecté sur la sortie PCM.
Le réglage approprié a-t-il été sélectionné pour la Entrée audio LAN ?	Si le son émanant d'un ordinateur connecté au réseau n'est pas restitué, vérifiez le paramètre Entrée audio LAN dans le menu de configuration.  Menu Réglage - Entrée audio - Entrée audio LAN p.58
Disponible uniquement si la source d'entrée est LAN	

La télécommande ne fonctionne pas.

Vérification	Solution
L'émetteur de la télécommande est-il bien orienté vers le récepteur du projecteur lorsque vous l'utilisez?	Orientez la télécommande vers le récepteur à distance.  p.19
La télécommande n'est-elle pas trop éloignée du projecteur ?	La portée de la télécommande est d'environ 15 m.  p.19
La lumière directe du soleil ou une lumière forte de lampes fluorescentes parvient-elle au récepteur à distance?	Installez le projecteur à un endroit où le capteur des signaux de la télécommande ne reçoit pas de lumière trop forte. Ou réglez le récepteur sur Off dans Récepteur à distance dans le menu de configuration.  Menu Réglage - Récepteur à distance p.58
Les réglages appropriés ont-ils été sélectionnés pour le récepteur distant ?	Ajustez le réglage Récepteur à distance du menu de configuration.  Menu Réglage - Récepteur à distance p.58
Les piles sont-elles déchargées ou ont-elles été installées correctement?	Vérifiez si les piles ont été insérées correctement, ou remplacez-les si nécessaire.  p.18
L'identificateur de la télécommande et l'ID projecteur sont-ils compatibles?	Assurez-vous que l'ID du projecteur à contrôler et celui de la télécommande correspondent bien. Pour contrôler tous les projecteurs à l'aide de la télécommande, indépendamment du réglage d'ID, placez le commutateur ID sur le côté de la télécommande en position Off.  p.41

Vérification	Solution
Le Type de télécommande correspond-il à celui de la télécommande que vous utilisez ?	Ajustez le réglage Type de télécommande du menu de configuration. ☞ Menu Avancé - Fonctionnement - Type de télécommande p.60
Le câble de télécommande en option est-il connecté à la télécommande ou au port de télécommande du projecteur ?	Lorsque le câble de télécommande est connecté, l'émetteur lumineux de la télécommande et le récepteur de signaux du projecteur sont désactivés. Si vous n'avez pas besoin du câble de télécommande, débranchez-le de la télécommande et du port du projecteur.

Aucune image n'est visible sur le moniteur externe

Vérification	Solution
Tentez-vous d'afficher une image à partir d'un port d'entrée autre que les ports d'entrée suivants : Computer1 ou BNC ?	Seuls les signaux RVB émanant du port d'entrée Computer1 ou du port d'entrée BNC peuvent être affichés sur un moniteur externe.
La projection est-elle réalisée sur un écran divisé ?	Seuls les signaux RVB projetés sur l'écran gauche et provenant du port d'entrée Computer1 ou du port d'entrée BNC peuvent être affichés sur un moniteur externe. ☞ p.33

Je veux modifier la langue des messages et des menus.

Vérification	Solution
Modifiez le réglage Langue .	Ajustez le réglage Langue du menu de configuration. ☞ Menu Avancé - Langue p.60

Vous ne recevez pas de courrier, même si un problème est rencontré sur le projecteur

Vérification	Solution
Le Mode attente est-il réglé sur Comm. activée ?	Pour utiliser la fonction Notification courrier lorsque le projecteur est en attente, réglez Comm. activée sur Mode attente dans le menu de configuration. ☞ Menu Avancé - Mode attente p.60
Une erreur fatale est-elle survenue, provoquant l'arrêt subit du projecteur ?	Si le projecteur s'arrête soudainement, il est impossible d'envoyer des e-mails. Si cet état anormal persiste, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'Assistance et de service. ☞ Liste des contacts pour projecteurs Epson
Le projecteur reçoit-il une alimentation électrique ?	Vérifiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.
La fonction Courrier est-elle configurée correctement dans le menu de configuration ?	La fonction de notification de problèmes par Courrier effectue l'envoi de messages conformément aux réglages du menu de configuration. Vérifiez si ces réglages sont corrects. ☞ Menu Réseau - Courrier p.75

Interprétation des Event IDs

Vérifiez l'ID évènement et résolvez le problème comme indiqué. Si le problème ne peut pas être résolu, contactez l'administrateur réseau ou l'une des personnes suivantes. ➡ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Event ID	Cause	Solution
0432 0435	Impossible de démarrer EasyMP Network Projection.	Redémarrez le projecteur.
0434 0481 0482 0485	Les communications réseau sont instables.	Vérifiez l'état des communications réseau. Attendez un instant et réessayez.
0433	Une image transférée n'est pas projetée.	Redémarrez EasyMP Network Projection.
0484	La communication avec l'ordinateur a été coupée.	
04FE	EasyMP Network Projection s'est terminé de façon inattendue.	Vérifiez l'état des communications réseau. Redémarrez le projecteur.
04FE	Une erreur système s'est produite dans le projecteur.	Redémarrez le projecteur.
0891	Le même point d'accès SSID est introuvable.	Fixez le même SSID sur l'ordinateur, le point d'accès et le projecteur.
0892	Les méthodes d'authentification WPA et WPA2 sont différentes.	Assurez-vous que la sécurité du réseau sans fil est correcte. ➡ Menu Réseau - menu Sécurité p.63
0893	Les méthodes d'authentification WEP, TKIP et AES sont différentes.	
0894	La communication a été coupée car une connexion a été établie au mauvais point d'accès.	Prenez contact avec l'administrateur réseau et suivez ses instructions.
0898	Erreur d'accès au serveur DHCP.	Assurez-vous que le serveur DHCP fonctionne correctement et que le câble réseau est bien connecté. Désactivez DHCP s'il n'est pas utilisé. ➡ Menu Réseau - menu Réseau sans fil p.66, menu Réseau avec fil p.74
0899	Autres erreurs de connexion	Si le problème ne peut pas être résolu par le redémarrage du projecteur ou d'EasyMP Network Projection, contactez l'administrateur réseau ou l'une des personnes suivantes. ➡ Liste des contacts pour projecteurs Epson



Maintenance

Ce chapitre décrit les méthodes de maintenance qui garantissent une longue durée de vie pour le projecteur.

Nettoyez votre projecteur s'il est devenu sale ou si la qualité des images projetées commence à se dégrader.



Avertissement

N'utilisez pas de vaporisateur contenant un gaz inflammable pour retirer les saletés ou la poussière qui adhèrent à des composants tels que l'objectif ou le filtre du projecteur.

Ceci pourrait provoquer un incendie en raison des hautes températures des lampes situées à l'intérieur de l'appareil.

Nettoyage de l'Extérieur du Projecteur

Nettoyez l'extérieur du projecteur en l'essuyant sans forcer à l'aide d'un chiffon doux.

Si le projecteur est particulièrement sale, humidifiez votre chiffon à l'aide d'une solution d'eau contenant une petite quantité d'un détergeant neutre, en veillant à bien essorer votre chiffon avant de vous en servir pour essuyer l'extérieur du projecteur.

Attention

N'utilisez pas de substance volatile telle que de la cire, de l'alcool ou un solvant pour nettoyer l'extérieur du projecteur. Ces substances pourraient modifier la qualité de la coque du projecteur ou provoquer sa décoloration.

Nettoyage de l'Objectif

Utilisez un chiffon optique, disponible dans le commerce, pour essuyer délicatement l'objectif.

Attention

Faites attention de ne pas frotter l'objectif avec un matériau abrasif, et protégez-le des chocs, car il s'agit d'une pièce fragile.

Nettoyage du filtre à air

Nettoyez le filtre à air si l'un des messages suivants s'affichent.

Nett. filt. air néc.

Nettoyez ou remplacez le filtre à poussière.

Attention

- *L'accumulation de poussière sur le filtre à air peut provoquer une élévation de la température interne du projecteur, ce qui peut entraîner des problèmes de fonctionnement et raccourcir la durée de vie du moteur optique. Nettoyez immédiatement le filtre à air si le message s'affiche.*
- *Si le filtre à air est jauni par la fumée de tabac, il ne peut être nettoyé. Dans ce cas, remplacez-le par un filtre à air neuf. [p.103](#)*
- *Ne rincez pas le filtre à air à l'eau. et n'employez ni détergents ni solvants.*
- *Si vous utilisez une brosse pour le nettoyage, optez pour une brosse à longues soies douces et frottez doucement. Si vous frottez trop fort, la poussière sera enfoncée dans le filtre à air et ne pourra plus être éliminée.*

Procédure

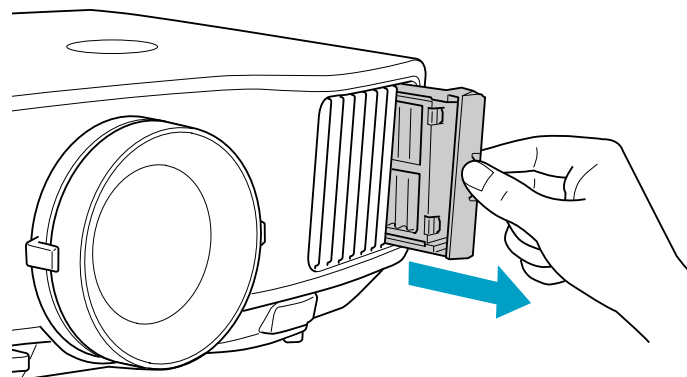


Après avoir éteint le projecteur, attendez que la sonnerie de confirmation se fasse entendre deux fois, puis débranchez le cordon d'alimentation.



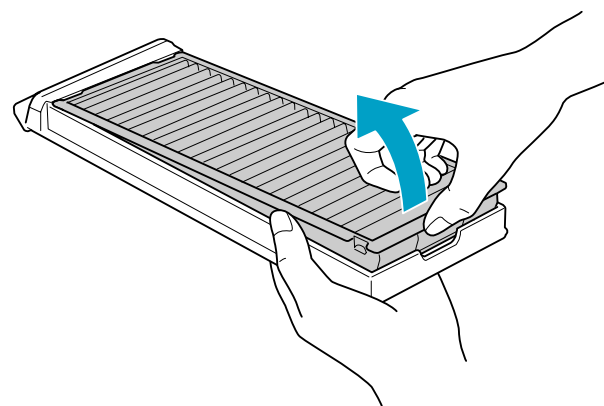
Retirez le capot du filtre à air.

Saisissez la languette du filtre à air entre les doigts et tirez-la vers vous.



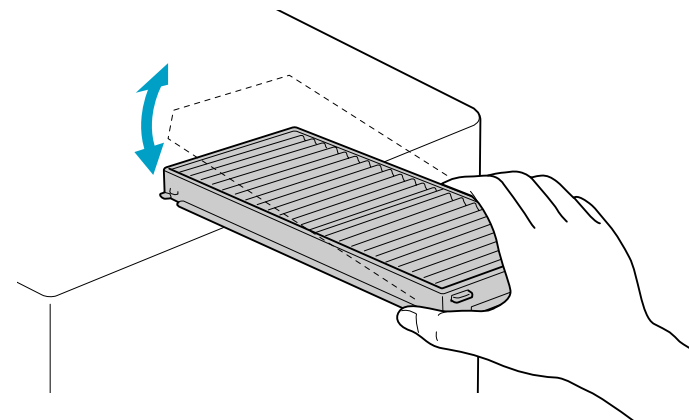
3 Retirez le filtre à air.

Retirez le filtre à air en plaçant les doigts dans la rainure comme indiqué dans l'illustration suivante.



4 Orientez l'avant (le côté avec les languettes) du filtre à air vers le bas puis tapotez-le quatre ou cinq fois afin d'en détacher la poussière.

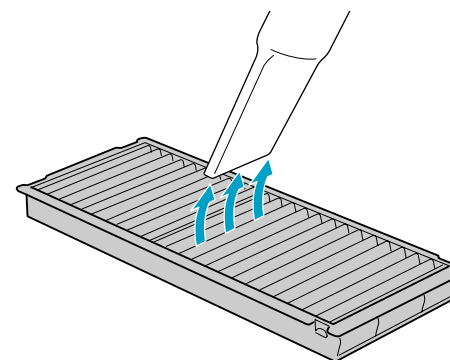
Retournez-le et faites de même sur l'autre face.



Attention

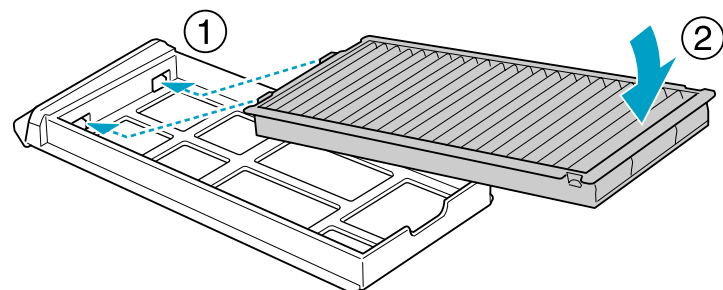
Un choc excessif sur le filtre à air risque de le déformer ou de le fendre, ce qui le rendra inutilisable.

5 Éliminez la poussière restant sur le filtre à air à l'aide d'un aspirateur par la face avant.

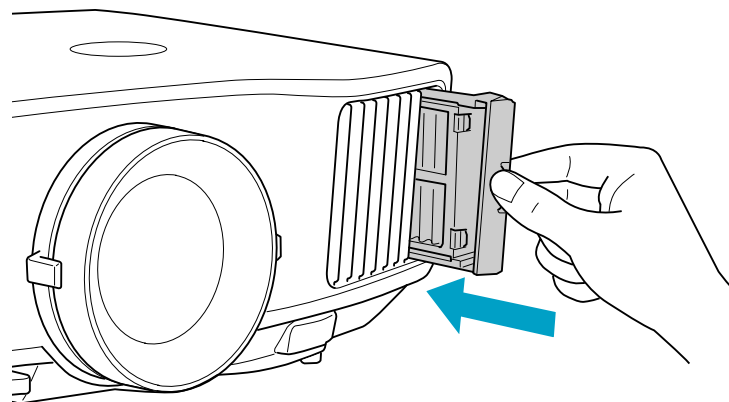


6 Remplacez le filtre à air dans le couvercle.

Insérez les languettes du filtre à air dans les ouvertures du couvercle, puis appuyez fermement dessus.

**7****Remplacez le capot du filtre à air.**

Appuyez dessus jusqu'à ce qu'il fasse entendre un déclic.



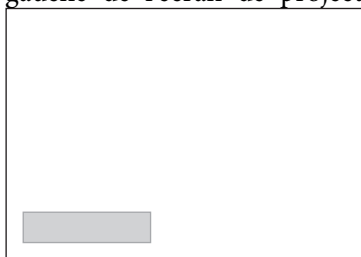
Si un message s'affiche fréquemment, même après un nettoyage, il est temps de remplacer le filtre à air. Utilisez un filtre neuf. ➡ [p.103](#)

Remplacement de la lampe

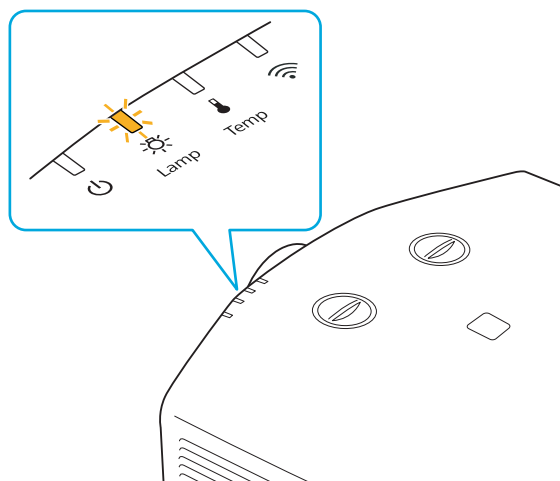
Périodicité de remplacement de la lampe

Il est temps de remplacer la lampe quand:

- Le message « Remplacez la lampe.. » s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran de projection au début d'une projection.



- Le témoin de la lampe clignote en couleur orange.



- L'image projetée commence à devenir sombre ou à perdre de sa qualité.

Attention

- Le message de remplacement de lampe est programmé pour s'afficher après les périodes d'utilisation suivantes, afin de conserver aux images leur luminosité initiale et toute leur qualité:

En cas d'utilisation continue de **Consommation électr.** en mode Normal : environ 1 900 heures.

En cas d'utilisation continue de **Consommation électr.** en mode ECO : environ 2 900 heures.

- N'allumez pas le projecteur immédiatement après l'avoir éteint. Le fait d'allumer et d'éteindre fréquemment le projecteur peut raccourcir la durée de service de la lampe.
- Si vous continuez à utiliser la lampe alors que son délai de remplacement a expiré, il existe un risque accru que la lampe explose. Lorsque le message indiquant que la lampe doit être remplacée s'affiche, remplacez sans tarder votre lampe par une lampe neuve, même si elle fonctionne encore.
- Selon les caractéristiques de la lampe et la façon dont elle a été utilisée, il peut arriver que celle-ci produise moins de luminosité ou cesse complètement de fonctionner avant même que cet avertissement ne s'affiche. Nous vous recommandons de disposer d'une lampe de remplacement à proximité.



Nous vous recommandons de nettoyer le filtre à air lors du remplacement de la lampe. ➡ p.97

Remplacez le filtre à air s'il est décoloré ou si un message apparaît après le nettoyage du filtre à air. ➡ p.103

Procédure de remplacement de la lampe

Le remplacement de la lampe peut se faire même si le projecteur est fixé au plafond.

Avertissement

- Dans le cadre du remplacement d'une lampe qui a cessé de briller, il est possible que la lampe soit cassée. Si vous devez remplacer la lampe d'un projecteur qui a été installé au plafond, vous devez toujours partir du principe que la lampe usagée est peut-être brisée et vous tenir sur le côté du couvercle de la lampe, et non dessous. Retirez doucement le couvercle de la lampe.
- Ne démontez pas la lampe et n'y apportez pas de modifications. Si vous installez et utilisez une lampe modifiée ou remontée dans le projecteur, vous risquez de provoquer un incendie, une électrocution ou un autre incident.

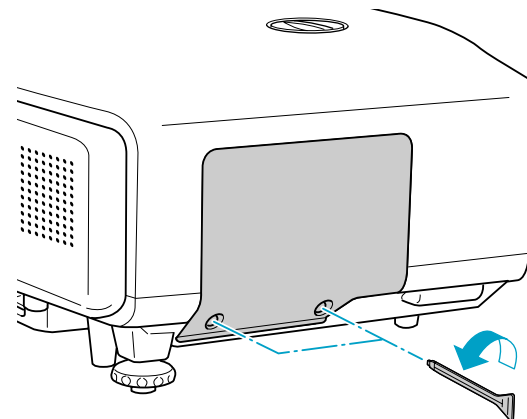
Attention

Attendez que la lampe ait suffisamment refroidi avant d'ouvrir le couvercle de la lampe. Si la lampe est toujours chaude, vous risquez de vous brûler ou de vous blesser. Le refroidissement suffisant de la lampe nécessite environ une heure à compter de la mise hors tension.

Procédure

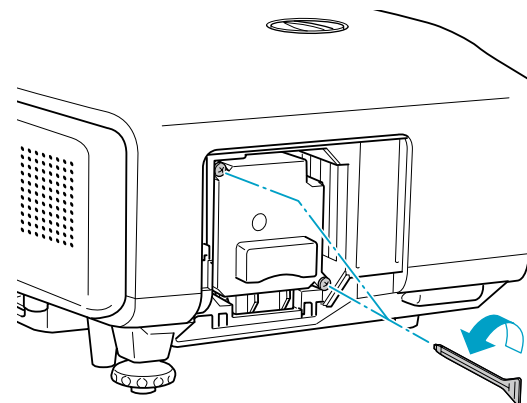
1 Après avoir éteint le projecteur, attendez que la sonnerie de confirmation se fasse entendre deux fois, puis débranchez le cordon d'alimentation.

2 Attendez que la lampe ait refroidi, puis retirez son couvercle.
Desserrez les vis de fixation du couvercle de la lampe à l'aide du tournevis fourni avec la nouvelle lampe ou d'un tournevis cruciforme, puis retirez le capot de la lampe. Du fait qu'il est retenu par une ficelle, le couvercle de la lampe ne risque pas de tomber lorsque vous remplacez la lampe d'un projecteur fixé au plafond.



3

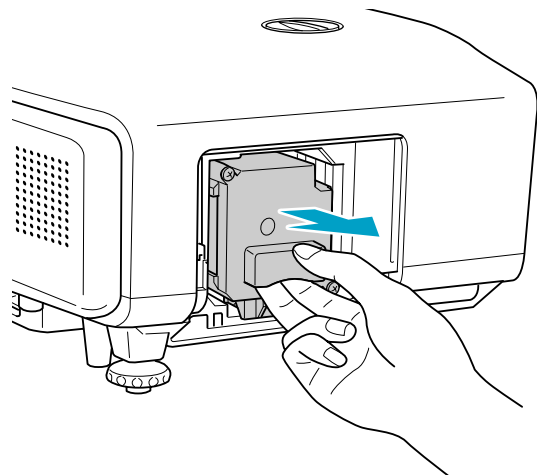
Desserrez les deux vis de fixation de la lampe.



4

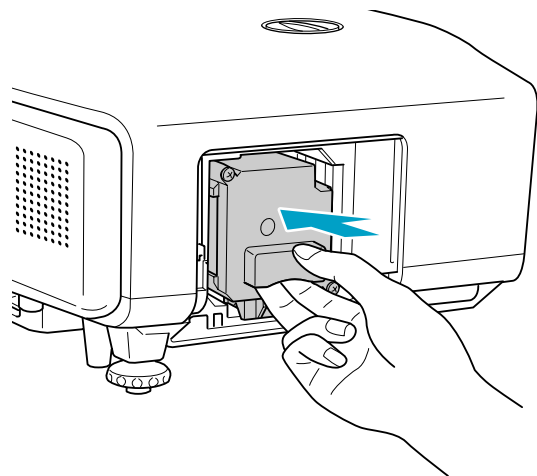
Retirez l'ancienne lampe.

Si la lampe est cassée, remplacez-la ou demandez l'assistance de votre revendeur. ➡ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

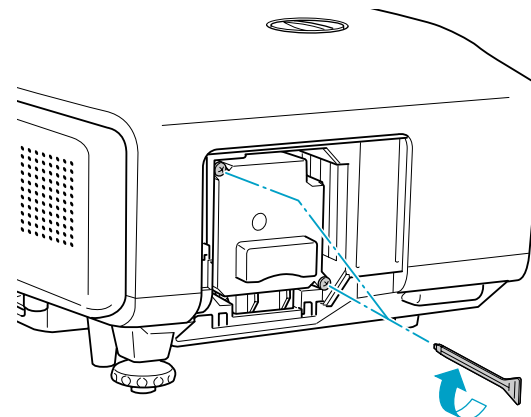


5 Installez la nouvelle lampe.

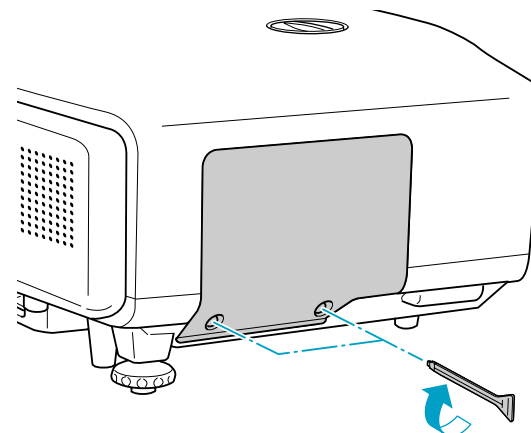
Insérez la lampe le long du guide dans la bonne direction pour la mettre en place, puis appuyez fermement vers l'arrière.



6 Serrez les deux vis de fixation de la lampe.



7 Remplacez le couvercle de la lampe.



Attention

- Veillez à installer la lampe correctement. L'ouverture du couvercle de la lampe a pour effet d'éteindre automatiquement la lampe, par mesure de précaution. En outre, elle ne se rallumera pas tant qu'elle et son couvercle n'auront pas été réinstallés correctement.
- Ce produit est équipé d'une lampe contenant du mercure (Hg). Veuillez consulter les réglementations locales relatives à la mise au rebut ou au recyclage. Ne jetez pas la lampe avec des déchets ménagers.

Réinitialisation de la Durée de lampe

Le projecteur mémorise le nombre total d'heures d'utilisation de la lampe. Après avoir remplacé la lampe, veillez à réinitialiser l'utilisation de la lampe dans le menu Réinit. ➡ p.79



Ne réinitialisez la durée d'utilisation de la lampe qu'après le remplacement de celle-ci, faute de quoi la période de remplacement de la lampe ne sera pas indiquée correctement.

Remplacement du filtre à air

Périodicité de remplacement du filtre à air

Il est temps de remplacer le filtre à air quand :

- Le filtre à air est décoloré.
- Le message s'affiche alors que le filtre à air a été nettoyé.

Procédure de remplacement du filtre à air

Le remplacement du filtre à air peut se faire même si le projecteur est fixé au plafond.

Procédure

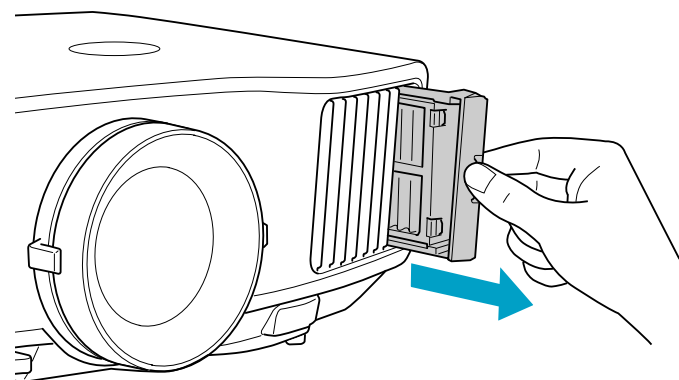
1

Après avoir éteint le projecteur, attendez que la sonnerie de confirmation se fasse entendre deux fois, puis débranchez le cordon d'alimentation.

2

Retirez le capot du filtre à air.

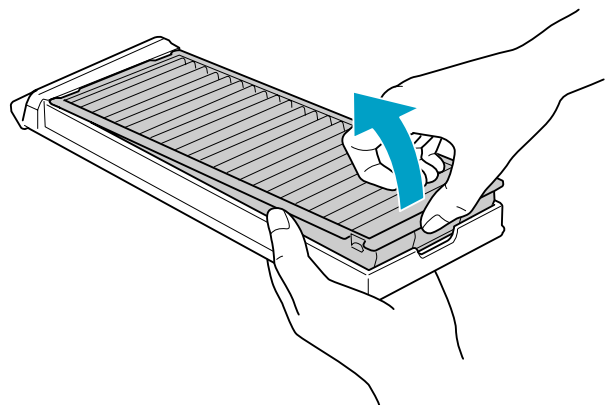
Saisissez la languette du filtre à air entre les doigts et tirez-la vers vous.



3

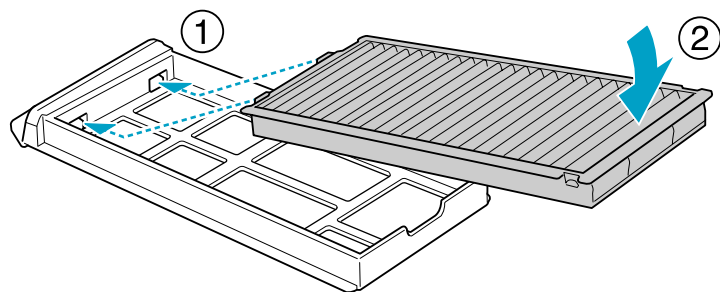
Retirez le filtre à air.

Retirez le filtre à air en plaçant les doigts dans la rainure comme indiqué dans l'illustration suivantes.

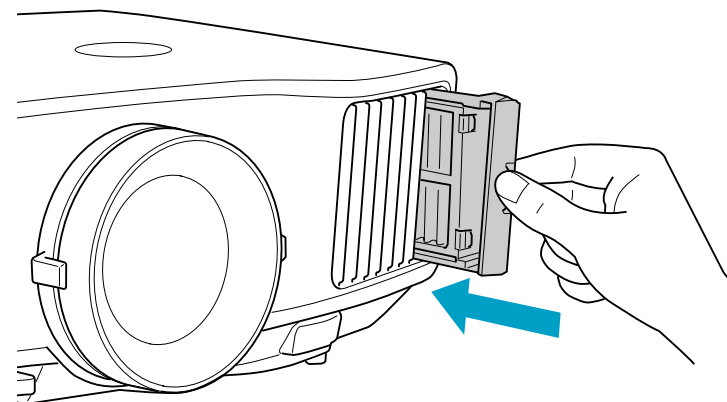


4 Insérez le filtre à air dans son couvercle.

Insérez les onglets du filtre à air dans les ouvertures du couvercle, puis appuyez fermement dessus.



5 Appuyez dessus jusqu'à ce qu'il fasse entendre un déclic.



Observez la réglementation locale en vigueur concernant les déchets lorsque vous jetez des filtres à air usagés.

Composition du cadre : polypropylène

Composition du filtre : polypropylène

Le projecteur comprend de nombreuses pièces en verre et des composants de haute précision. Pour éviter tout dommage résultant de chocs lors du transport, manipulez le projecteur comme suit:

Déplacement sur de courtes distances


Vérifiez les points suivants et transportez l'appareil prudemment en le tenant par ses poignées.

- Coupez l'alimentation du projecteur et débranchez tous ses câbles.
- Recouvrez l'objectif de son couvercle.
- Rangez le pied.

Lors du transport

Préparation de l'emballage

Après avoir vérifié les points repris à la section « Déplacement sur de courtes distances », effectuez les préparatifs suivants, puis emballez le projecteur.

- Réglez le décalage vertical de l'objectif en position inférieure.  [p.22](#)
- Mettez le coussin de protection d'objectif posé lors de l'achat.

Remarques relatives à l'emballage et au transport

Enveloppez le projecteur avec des matériaux de protection pour éviter les chocs et placez-le dans un carton solide. Veiller à indiquer au transporteur que le contenu du colis est fragile.



Fonctions de surveillance et de contrôle

Ce chapitre explique comment utiliser les fonctions de surveillance et de contrôle du projecteur.

EasyMP Monitor permet d'effectuer des opérations telles que le contrôle de l'état de plusieurs projecteurs Epson connectés à un réseau sur un moniteur d'ordinateur et de les commander depuis ce point.

Téléchargez le logiciel EasyMP Monitor à partir du site Web suivant.

<http://www.epson.com>

Voici de brèves descriptions des fonctions de surveillance et de contrôle utilisables avec EasyMP Monitor.

- **Enregistrement des projecteurs en vue de leur surveillance et leur contrôle**

Il est possible de rechercher automatiquement les projecteurs sur le réseau, ce qui vous permet ensuite de sélectionner les projecteurs à enregistrer dans la liste des projecteurs détectés.

Vous pouvez saisir les adresses IP des projecteurs cibles à enregistrer.

- **Les projecteurs enregistrés peuvent être attribués à des groupes pour être surveillés et contrôlés collectivement.**

- **Surveillance de l'état des projecteurs enregistrés**

Les icônes facilitent le contrôle visuel des problèmes, des avertissements nécessitant votre attention et de l'état d'alimentation (ON/OFF) des projecteurs.

Vous pouvez sélectionner un projecteur ou des groupes de projecteurs qui vous intéressent, puis contrôler la durée cumulée de fonctionnement de la lampe ou les informations détaillées, telles que les sources d'entrée, les problèmes et les avertissements de ce ou ces projecteurs.

- **Contrôle de projecteurs enregistrés**

Vous pouvez sélectionner les projecteurs par groupes ou individuellement afin d'effectuer des opérations sur ces appareils, comme les allumer et les éteindre ou changer leurs sources entrantes.

Les fonctions Contrôle Web permettent de modifier les paramètres définis dans le menu de configuration du projecteur.

Si certaines actions de contrôle sont effectuées régulièrement à des heures ou des jours particuliers, vous pouvez enregistrer les paramètres du minuteur (Timer Settings).

- **Paramètres Notif. courrier**

Vous pouvez définir les adresses e-mail auxquelles des notifications sont envoyées lorsque un état requiert votre attention, tel qu'un problème survenu avec un projecteur enregistré.

- **Envoi de messages à des projecteurs enregistrés**



Le plug-in Message Broadcasting pour EasyMP Monitor permet l'envoi de fichiers JPEG aux projecteurs enregistrés.

Téléchargez le plug-in Message Broadcasting depuis le site dont l'adresse est fournie au début du présent chapitre.

Vous pouvez accéder aux paramètres du menu Configuration et contrôler le projecteur à partir d'un navigateur Web d'un ordinateur connecté au projecteur via un réseau. Cette fonction permet d'accomplir, à distance, des opérations de configuration et de contrôle. En outre, comme vous pouvez utiliser le clavier de l'ordinateur, la saisie des caractères requis pour la configuration est plus facile qu'à l'aide de la télécommande.

Utilisez un navigateur Web tel que Microsoft Internet Explorer 6.0 ou une version ultérieure. Sous Mac OS, vous pouvez également employer Safari ou Firefox.



- Le mode Avancé est utilisable lors de la connexion à un réseau local sans fil.  p.66
- Vous pouvez configurer et contrôler le projecteur à l'aide d'un navigateur Web si **Mode attente** est réglé sur **Comm. activée** dans le menu **Avancé** du menu Configuration du projecteur même si ce dernier est en mode Attente (lorsque l'alimentation électrique est coupée).  p.60

Certains éléments peuvent être définis à partir d'un navigateur Web uniquement alors que certains autres ne peuvent l'être par ce moyen (mais via le menu Configuration).

Éléments du menu **Configuration** qui ne peuvent pas être réglés via le navigateur Web

- Éléments liés aux paramètres de mot de passe
- Tous les éléments du menu Réinit.
- Éléments suivants dans le menu Réglage
Quick Corner, Forme de pointeur, Bouton utilisateur et Mire
- Éléments suivants dans le menu Avancé
Logo utili., Mode haute alt., Terminaison sync BNC, Type de télécommande et Langue

Éléments qui ne peuvent être définis que dans le navigateur Web

- Nom de la communauté
- Mot passe Monitor

Affichage de la fonction **Contrôle Web**

Pour afficher la fonction Contrôle Web, procédez comme suit.



Si le navigateur Web que vous utilisez est configuré de manière à se connecter via un serveur proxy, il est impossible d'afficher Contrôle Web. Pour utiliser Contrôle Web, vous devez effectuer les réglages de connexion du réseau sans utiliser de serveur proxy.

Procédure



Démarrez le navigateur Web sur l'ordinateur.



Saisissez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse du navigateur Web, puis appuyez sur la touche [Enter] du clavier de l'ordinateur.

Contrôle Web est affiché.

Si MotPss ContrôleWeb est défini dans le menu Réseau du menu Configuration du projecteur, entrez le Mot de passe. Saisissez **EPSONWEB** pour le nom d'utilisateur. Entrez les caractères définis pour le mot de passe de Contrôle Web.

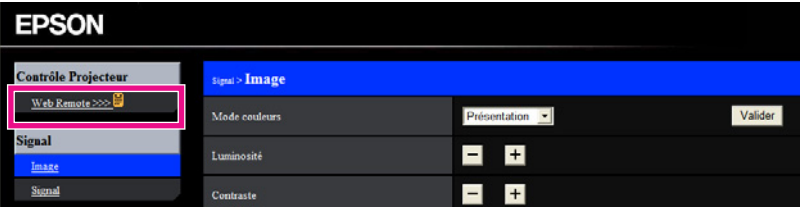
Affichage de la fonction **Télécommande Web**

La fonction Web Remote permet de contrôler le projecteur à partir d'un navigateur Web.

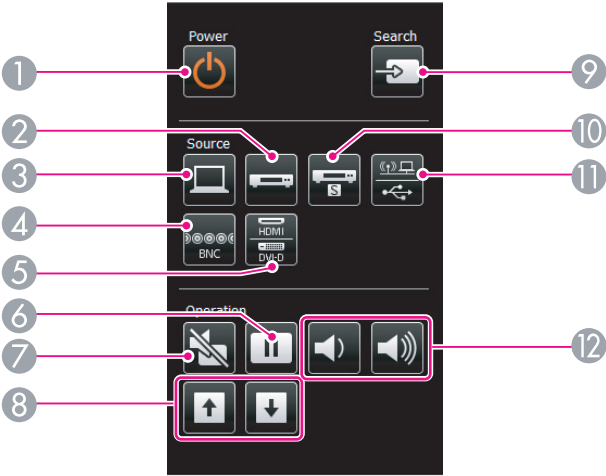
Procédure

1 Affichez Contrôle Web. "Affichage de la fonction Contrôle Web" p.108

2 Cliquez sur Télécommande Web.



3 L'écran Télécommande Web apparaît.



Nom	Fonction
1 Bouton [Power]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur.
2 Bouton [Video1/2]	La source d'entrée alterne entre Vidéo1 et Vidéo2 chaque fois que vous cliquez.
3 Bouton [Comp1/2]	La source d'entrée devient alors Ordinateur1.

Nom	Fonction
4 Bouton [BNC]	La source d'entrée devient alors BNC.
5 Bouton [DVI-D/HDMI]	La source d'entrée alterne entre DVI-D et HDMI chaque fois que vous cliquez.
6 Bouton [Freeze]	Active ou désactive le gel de l'image. p.37
7 Bouton [A/V Mute]	Active ou désactive temporairement le son et la vidéo. p.37
8 Bouton [Page] [Up][Down]	Ces boutons permettent de faire défiler vers le haut et le bas une image émanant d'un ordinateur connecté au projecteur via le réseau. Ces boutons permettent de basculer l'écran lors de la projection d'images à l'aide de PC Free.
9 Bouton [Search]	Passe à la source d'entrée suivante connectée au projecteur et qui envoie une image. p.28
10 Bouton [S-Video]	La source d'entrée devient alors S-Vidéo.
11 Bouton [LAN/USB]	La source d'entrée alterne entre LAN et USB chaque fois que vous cliquez.
12 Boutons [Volume] (Left)(Right)	(Left) Baisse le volume. (Right) Hausse le volume.

En activant la fonction **Notif. courrier** dans le menu Configuration du projecteur, des notifications seront envoyées à des adresses électroniques prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Ainsi, l'opérateur sera informé des problèmes survenant sur le projecteur, même s'il ne se trouve pas à proximité de celui-ci. ☞ Menu Réseau - menu Courrier p.75



- Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois destinations de notification (adresses), et les notifications peuvent être envoyées aux trois destinations à la fois.
- Si un problème grave apparaît sur un projecteur et que celui-ci cesse brusquement de fonctionner, il peut être impossible au projecteur d'envoyer une notification signalant ce problème à l'opérateur.
- Vous pouvez surveiller le projecteur si **Mode attente** est réglé sur **Comm. activée** dans le menu **Avancé** du menu Configuration du projecteur même si ce dernier est en mode Attente (lorsque l'alimentation électrique est coupée). ☞ p.60

Lecture des messages envoyés par la fonction Notification courrier

Lorsque la fonction **Notif. courrier** est activée (**On**) et qu'un problème/avertissement est rencontré sur le projecteur, le message suivant est envoyé.

Objet : EPSON Projector

Ligne 1 : Nom du projecteur sur lequel le problème s'est produit.

Ligne 2 : Adresse IP définie pour le projecteur qui a rencontré le problème.

Troisième ligne et suivantes : Détails du problème.

Les détails du problème sont indiqués ligne par ligne. Le tableau suivant montre les détails qui sont indiqués dans le message pour chaque élément. Pour plus d'informations sur la résolution de problèmes/avertissements, reportez-vous à la section « Signification des témoins » ☞ p.83

Message	Cause (problèmes/avertissements)
Clean Air Filter	Notif nettoiy filtre
Fan related error	Erreur ventilateur
High-speed cooling in progress	Avert. haute temp.
Internal error	Erreur interne
Internal temperature error	Erreur haute temp. (Surchauffe)
Lamp cover is open.	Couv. lampe ouvert
Lamp out	Erreur lampe
Lamp replacement notification	Remplacer lampe
Lamp timer failure	Défaillance lampe
Low Air Flow	Flux d'air faible
Low Air Flow Error	Err débit air filtre
No-signal	Pas de signal Aucun signal n'est reçu par le projecteur. Vérifiez l'état de la connexion ou vérifiez si la source de signal est bien allumée.
Power Err. (Ballast)	Err. alim (Ballast)
Sensor error	Erreur de capteur

Un signe (+) ou (-) est joint au début du message.

(+): Un problème a été rencontré sur le projecteur.

(-) : un problème a été résolu sur le projecteur.

Si vous paramétrez **SNMP** dans le menu de configuration du projecteur, des notifications sont envoyées à des adresses électroniques prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Cette fonctionnalité est particulièrement utile lorsque vous effectuez la commande des projecteurs à partir d'un endroit éloigné de ces projecteurs.

☞ [p.76](#)



- SNMP doit être géré par un administrateur réseau ou une personne connaissant bien le réseau.
- Pour surveiller le projecteur à l'aide de SNMP, vous devez installer le programme de gestion SNMP sur votre ordinateur.
- En mode Connexion rapide, SNMP n'est pas utilisable sur le réseau sans fil.
- Il est possible d'enregistrer jusqu'à deux adresses IP de destination.

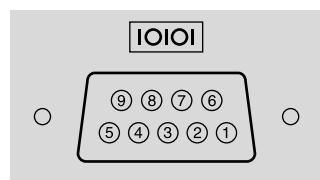
Connexion série

- Forme du connecteur : D-Sub 9 broches (mâle)
- Nom du port d'entrée du projecteur : **RS-232C**

<Sur le projecteur>



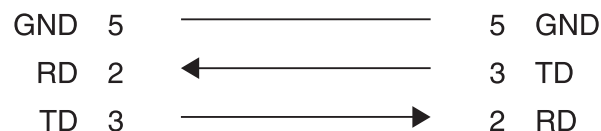
<Sur l'ordinateur>



<Sur le projecteur>

(Câble série PC)

<Sur l'ordinateur>



Nom du signal	Fonction
GND	Terre fil de signal
TD	Transmission données
RD	Réception données

Protocole de communications

- Réglage par défaut du débit en bauds : 9 600 bps

- Longueur des données : 8 bits
- Parité : aucune
- Bit d'arrêt : 1 bit
- Contrôle de flux : aucun

Liste des Commandes

Lorsqu'il reçoit une commande de mise sous tension, le projecteur s'allume et passe en mode de préchauffage. Une fois sous tension, le projecteur renvoie le signe deux-points « : » (3Ah).

À l'issue de l'exécution de chaque commande, le projecteur renvoie l'invite deux-points « : » et attend la commande suivante.

Si le traitement des commandes se termine par une erreur, le projecteur émet un message d'erreur, puis le code « : » réapparaît.

Élément			Commande
Mise sous/hors tension	On		PWR ON
	Off		PWR OFF
Sélection du signal	Ordinateur1	Automatique	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Composantes	SOURCE 14
	BNC	Automatique	SOURCE BF
		RGB	SOURCE B1
		Composantes	SOURCE B4
	DVI-D		SOURCE A0
	HDMI		SOURCE 30
	Vidéo1		SOURCE 45
	Vidéo2		SOURCE 41
	S-Vidéo		SOURCE 42
	USB		SOURCE 52

Élément		Commande
	LAN	SOURCE 53
Pause A/V (On/Off)	On	MUTE ON
	Off	MUTE OFF
Sélection de la fonction Pause A/V	Noir	MSEL 00
	Bleu	MSEL 01
	Logo utili.	MSEL 02

Ajoutez un code de retour chariot (CR) (0Dh) à la fin de chaque commande, puis effectuez la transmission.

La norme PJLink Class1 a été définie par la JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) en tant que protocole standard de contrôle des projecteurs compatibles réseau, dans le cadre de ses efforts de normalisation des protocoles de contrôle de projecteurs.

Le projecteur est conforme à la norme PJLink Class1 définie par la JBMIA.

Il est conforme à toutes les commandes définies par la norme PJLink Class1, à l'exception des commandes suivantes, et un accord a été confirmé par la vérification d'adaptation à la norme PJLink.

URL:<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

- **Commandes non compatibles**

Fonction	Commande PJLink
Activation de la pause de l'image	AVMT 11
Activation de la sourdine audio	AVMT 21

- **Noms des entrées définis par PJLink et sources correspondantes du projecteur**

Source	Commande PJLink
Ordinateur1	INPT 11
BNC	INPT 13
Vidéo1	INPT 23
Vidéo2	INPT 21
S-Vidéo	INPT 22
DVI-D	INPT 31
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

- Nom du fabricant affiché pour la « demande d'information sur le nom du fabricant »

EPSON

- Nom du modèle affiché pour la « demande d'information sur le nom du produit »

EB-G5750WU

EB-G5450WU

Crestron RoomView® est un système de contrôle intégré développé par Crestron®. Il permet de surveiller et de commander plusieurs périphériques connectés à un réseau.

Le projecteur prend en charge le protocole de contrôle et peut donc s'intégrer à un système doté de Crestron RoomView®.

Reportez-vous au site Web de Crestron® pour en savoir plus sur Crestron RoomView®. (Seuls les écrans en anglais sont pris en charge.)

<http://www.crestron.com>

Voici une présentation de Crestron RoomView®.

- **Fonctionnement à distance via un navigateur Web**

Il est possible de commander le projecteur à partir d'une fenêtre d'ordinateur comme vous le feriez avec une télécommande.

- **Surveillance et contrôle à l'aide du logiciel**

Crestron RoomView® Express ou Crestron RoomView® Server Edition sont des produits de Crestron® permettant de surveiller des périphériques du système, de communiquer avec le service d'assistance et d'envoyer des messages d'urgence. Pour en savoir plus, connectez-vous au site Web suivant.

<http://www.crestron.com/getroomview>

Ce manuel décrit les procédures de fonctionnement à partir d'un navigateur Web.



- Seuls les caractères alphanumériques et les symboles mono-octets sont autorisés.
- Les fonctions suivantes ne sont pas disponibles lors de l'utilisation de Crestron RoomView®.
 - Contrôle Web ➡ p.108
 - Message Broadcasting (plug-in EasyMP Monitor)
- Vous pouvez contrôler le projecteur si **Mode attente** est réglé sur **Comm. activée** dans le menu **Avancé** du menu de configuration du projecteur même si ce dernier est en mode Attente (lorsque l'alimentation électrique est coupée). ➡ p.60

Utilisation d'un projecteur à partir d'une fenêtre d'ordinateur

Affichage de la fenêtre de fonctionnement

Avant d'effectuer la procédure, vérifiez les points suivants.

- Assurez-vous que l'ordinateur et le projecteur sont connectés au réseau. Si le projecteur communique avec un réseau sans fil, connectez-vous dans le mode Avancé. ➡ p.66
- Réglez **RoomView** sur **On** dans le menu **Autres** sous le menu **Réseau**. Les modifications de réglages du projecteur prennent effet au moment du redémarrage. ➡ p.76

Procédure

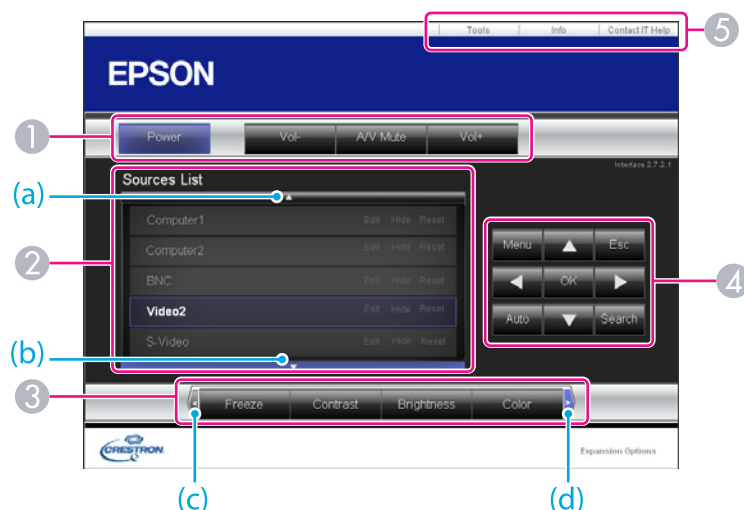


Démarrez le navigateur Web sur l'ordinateur.

- 2 Entrez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse du navigateur Web, puis appuyez sur la touche [Enter] du clavier de l'ordinateur.


La fenêtre de fonctionnement s'affiche alors.

Utilisation de la fenêtre de fonctionnement





- 1 Les boutons permettent d'effectuer les opérations suivantes.


Bouton	Fonction
Power	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur.
Vol-/Vol+	Permet de régler le volume.

Bouton	Fonction
A/V Mute	Active ou désactive l'audio et la vidéo.  p.37

- 2 Affichez l'image émanant de la source sélectionnée. Pour afficher les sources d'entrée non représentées dans la fenêtre, cliquez sur (a) ou (b) pour faire défiler la liste en avant ou en arrière.
- 3 Les boutons permettent d'effectuer les opérations suivantes. Pour afficher les boutons non représentés dans la fenêtre, cliquez sur (c) ou (d) pour faire défiler la liste vers la gauche ou la droite.

Bouton	Fonction
Freeze	Active ou désactive le gel de l'image.  p.37
Contrast	Permet de régler la différence entre les zones claires et les zones sombres des images.
Brightness	Permet de régler la luminosité de l'image.
Color	Permet de régler l'intensité des couleurs des images.
Sharpness	Permet de régler la netteté de l'image.
Zoom	Le bouton [⊕] agrandit l'image sans modifier la taille de la projection. Le bouton [⊖] réduit l'image qui a été agrandie à l'aide du bouton [⊕]. Cliquez sur le bouton [▲], [▼], [◀] ou [▶] pour modifier la position d'une image agrandie.  p.39

- 4 Le bouton [▲], [▼], [◀] ou [▶] effectue la même opération que le bouton [⊕] de la télécommande. Les autres boutons permettent d'effectuer les opérations suivantes.

Bouton	Fonction
OK	Même fonction que le bouton [Enter] de la télécommande.  p.16

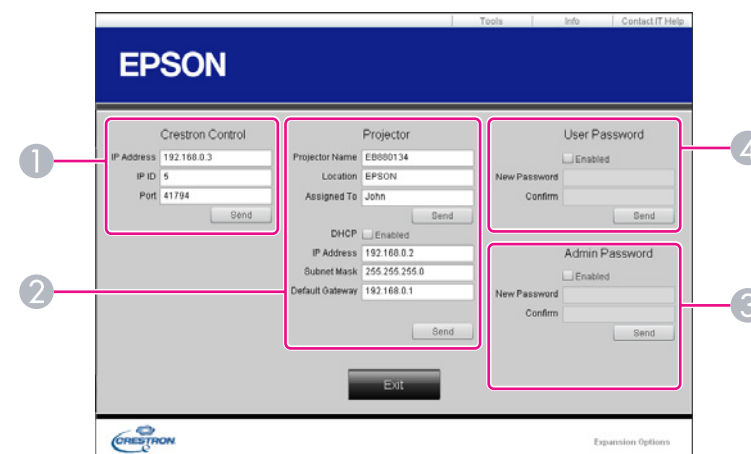
Bouton	Fonction
Menu	Permet d'afficher et de fermer le menu de configuration.
Auto	Si ce bouton est actionné au cours de la projection de signaux RVB analogiques, l'image est optimisée automatiquement par le réglage de Alignement, Sync. et Position de zoom.
Search	Affiche l'image émanant du port d'entrée qui reçoit des signaux vidéo. p.28
Esc	Même fonction que le bouton [Esc] de la télécommande. p.16

- 5 La sélection des onglets permet d'effectuer les opérations suivantes.

Onglet	Fonction
Contact IT Help	Affiche la fenêtre d'assistance. Permet d'envoyer et de recevoir des messages à l'administrateur au cours de l'utilisation de Crestron RoomView® Express.
Info	Affiche des informations sur le projecteur connecté actuellement.
Tools	Modifie les paramètres du projecteur connecté actuellement. Reportez-vous à section suivante.

Utilisation de la fenêtre des outils

La fenêtre suivante s'affiche si l'onglet **Tools** est sélectionné dans la fenêtre de fonctionnement. Cette fenêtre permet de modifier les paramètres du projecteur connecté actuellement.



- 1 Crestron Control**
Définit les paramètres des contrôleurs centraux Crestron®.
- 2 Projector**
Les éléments suivants peuvent être définis.

Élément	Fonction
Projector Name	Entrez un nom pour distinguer le projecteur connecté des autres projecteurs du réseau. Vous pouvez entrer 15 caractères alphanumériques à un octet.
Location	Entrez le nom de l'emplacement du projecteur connecté au réseau. Vous pouvez entrer 32 caractères alphanumériques et des symboles à un octet.
Assigned To	Entrez un nom d'utilisateur pour le projecteur. Vous pouvez entrer 32 caractères alphanumériques et des symboles à un octet.
DHCP	Activez la case à cocher Enabled pour utiliser DHCP. L'adresse suivant ne peut pas être définie si DHCP est activé.

Élément	Fonction
IP Address	Saisissez l'adresse IP à affecter au projecteur connecté.
Subnet Mask	Entrez un masque de sous-réseau pour le projecteur connecté au réseau.
Default Gateway	Saisissez l'adresse de passerelle pour le projecteur connecté.
Send	Cliquez sur le bouton pour valider les modifications apportées au Projector .

3 Admin Password

Activez la case à cocher **Enabled** pour exiger un mot de passe lors de l'ouverture de la fenêtre Tools.

Les éléments suivants peuvent être définis.

Élément	Fonction
New Password	Entrez le nouveau mot de passe qui remplace le mot de passe d'ouverture de la fenêtre Tools. Vous pouvez entrer 26 caractères alphanumériques à un octet.
Confirm	Entrez le même mot de passe que celui de New Password . Si les mots de passe sont différents, un message d'erreur s'affiche.
Send	Cliquez sur le bouton pour valider les modifications apportées à l' Admin Password .

4 User Password

Activez la case à cocher **Enabled** pour exiger un mot de passe lors de l'ouverture de la fenêtre de fonctionnement sur l'ordinateur.

Les éléments suivants peuvent être définis.

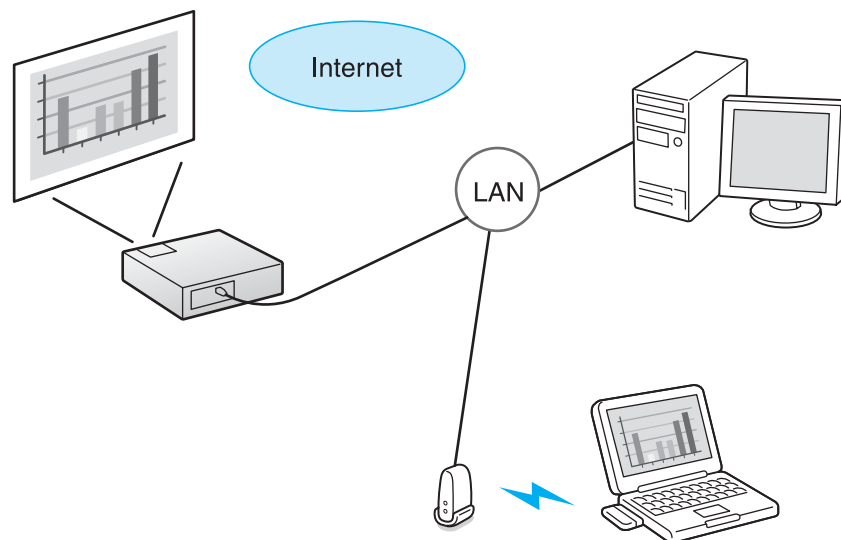
Élément	Fonction
New Password	Entrez le nouveau mot de passe qui remplace le mot de passe d'ouverture de la fenêtre de fonctionnement. Vous pouvez entrer 26 caractères alphanumériques à un octet.
Confirm	Entrez le même mot de passe que celui de New Password . Si les mots de passe sont différents, un message d'erreur s'affiche.
Send	Cliquez sur le bouton pour valider les modifications apportées au User Password .



Fonctions réseau

Ce chapitre est consacré aux fonctions réseau supplémentaires.

La fonction Connexion à un projecteur réseau est disponible dans Windows Vista et Windows 7. Vous pouvez l'utiliser pour projeter des images depuis l'ordinateur en détectant le projecteur sur le réseau, en employant simplement une fonction du système d'exploitation, sans devoir installer de logiciel spécifique.



Systèmes d'exploitation compatibles

Windows Vista : Familiale Premium/Professionnel/Entreprise/Intégrale
Windows 7 : Professionnel/Intégrale

Cette section décrit l'utilisation simple de la fonction « Connexion à un projecteur réseau ».

Assurez-vous que le projecteur et l'ordinateur sont bien connectés au réseau, puis procédez comme suit.

Procédure

1

Allumez le projecteur et dirigez l'image vers LAN.

☛ "Modification de l'Image Projetée" [p.28](#)

2

Démarrez Windows sur votre ordinateur, puis sélectionnez « Démarrer » - « Tous les programmes » - « Accessoires » - « Connexion à un projecteur réseau ».

L'écran des réglages de connexion s'affiche.

Le projecteur est identifié en entrant son adresse IP ou en laissant le système d'exploitation identifier automatiquement tous les projecteurs connectés.

3

Une fois tous les projecteurs connectés identifiés par le SE, sélectionnez celui que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur « Connecter ».

Lorsque la fenêtre d'entrée du mot de passe du projecteur, entrez le mot clé affiché dans le bas de l'écran de veille LAN.



- Vous ne pouvez connecter qu'un seul projecteur à un ordinateur.
- L'audio n'est pas transmis. Lors de la lecture du signal audio par le projecteur, connectez le port de sortie audio de l'ordinateur au port d'entrée d'Audio1, Audio2 ou Audio3 du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce. Définissez le paramètre **Entrée audio LAN** du menu **Réglage** sur le port de connexion du câble audio. ☛ [p.58](#)
- Si vous utilisez la fonction Projecteur réseau de la section Options dans Espace de collaboration Windows, définissez le nombre de couleurs d'affichage pour l'ordinateur que vous utilisez au niveau le plus élevé (32 bits). Si l'affichage 32 bits n'est pas disponible, un message s'affiche. Il vous est impossible de vous connecter.

WPS peut être configuré de deux manières.

- Méthode basée sur le bouton-poussoir

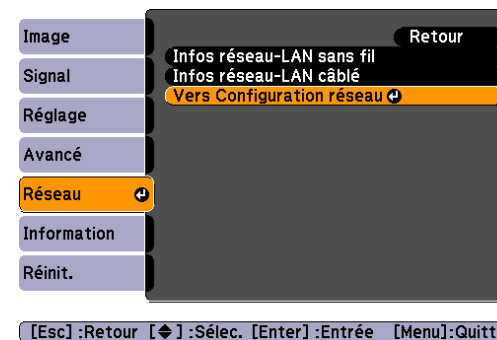
Le SSID et les paramètres de sécurité sont automatiquement définis lorsque vous appuyez sur le bouton [Enter] du panneau de commande du projecteur et sur le bouton approprié du matériel du point d'accès. Cette méthode est recommandée lorsque le projecteur est proche du point d'accès.

- Méthode basée sur le code PIN

Le SSID et les paramètres de sécurité sont automatiquement définis par la saisie d'un code de 8 chiffres qui a été attribué au projecteur à l'avance à partir de l'ordinateur connecté au point d'accès. Définissez à l'avance les paramètres de connexion entre l'ordinateur et le point d'accès. Pour plus de détails concernant cette connexion, consultez le manuel fourni avec le point d'accès. Cette méthode est conseillée si le projecteur est fixé au plafond.



Si vous utilisez une méthode de connexion autre que WPS, reportez-vous à la documentation du périphérique de point d'accès et à la section suivante. ➡ "Menu Réseau sans fil" p.66



L'écran Vers Configuration réseau s'affiche.

2

Dans la section « Réseau sans fil », choisissez « Vers l'assistant de configuration ».



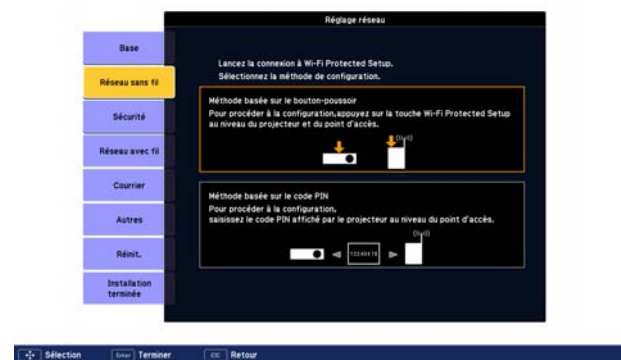
L'écran suivant s'affiche.

Méthode de configuration de la connexion

Procédure

1

Pendant la projection, appuyez sur le bouton [Menu], puis choisissez « Réseau »- « Vers Configuration réseau » dans le menu de configuration.



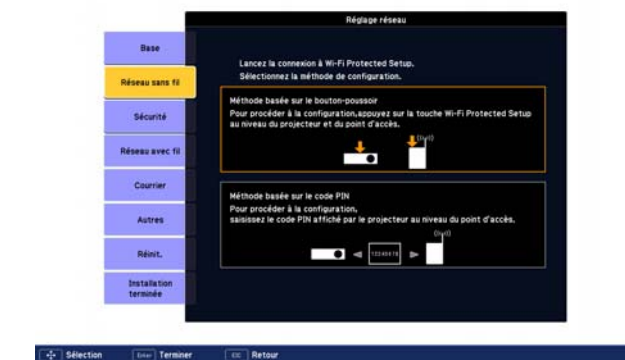
Lorsque la méthode basée sur le bouton-poussoir est utilisée, effectuez les opérations suivantes.

Si vous établissez la connexion avec la méthode basée sur le code PIN, accédez à la section « Connexion avec la méthode basée sur le code PIN ». [p.123](#)

Connexion avec la méthode basée sur le bouton-poussoir

Procédure

- 1 Choisissez « Méthode basée sur le bouton-poussoir ».



L'écran de la « Méthode basée sur le bouton-poussoir » s'affiche.

- 2 Appuyez sur le bouton [Enter] du panneau de commande du projecteur lorsque vous y êtes invité.



L'écran de la « Méthode basée sur le bouton-poussoir » s'affiche.

- 3 Lorsque l'écran vous y invite, appuyez sur le bouton du point d'accès.



Le réglage est terminé.

4

Appuyez sur le bouton [Enter] ou sur le bouton [Esc].



Vous revenez à l'écran du menu **Réseau sans fil**.

5

Sélectionnez « **Installation terminée** » - « **Oui** ».



Le réglage de la connexion entre le projecteur et le point d'accès est terminé. Appuyez sur le bouton [Menu] pour fermer le menu de configuration.

Connexion avec la méthode basée sur le code PIN

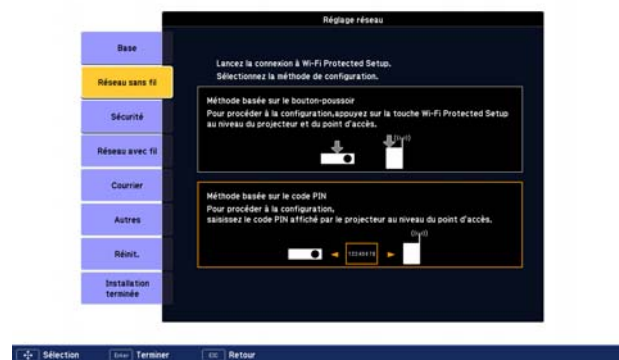


Avant de vous connecter avec la « méthode basée sur le code PIN », vous devez disposer d'une connexion entre l'ordinateur et le point d'accès.

Procédure

1

Choisissez « **Méthode basée sur le code PIN** ».



L'écran de la Méthode basée sur le code PIN s'affiche.

2

Entrez le code PIN affiché sur l'écran « Méthode basée sur le code PIN » de l'ordinateur sur le point d'accès, puis choisissez « Lancer la configuration ».



L'indicateur d'état s'affiche.

**3**

Le message « Configuration par Wi-Fi Protected Setup terminée. » s'affiche. Appuyez sur le bouton [Enter] ou sur le bouton [Esc].



Vous revenez à l'écran du menu Réseau sans fil.

4

Sélectionnez « Installation terminée » - « Oui ».



Le réglage de la connexion entre le projecteur et le point d'accès est terminé. Appuyez sur le bouton [Menu] pour fermer le menu de configuration.




Installation et branchements

Ce chapitre décrit les méthodes d'installation du projecteur et les méthodes de branchement à d'autres appareils.

Le projecteur ne peut pas être fixé au plafond ou placé sur un bureau comme illustré ci-dessous.

Avertissement

- Dans le cadre de l'installation de la fixation de plafond (suspension du projecteur au plafond), une procédure d'installation spécifique est requise. Si le projecteur n'est pas installé correctement, il risque de tomber. Ceci peut causer des blessures et accidents.

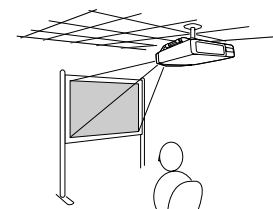
Si vous souhaitez utiliser la méthode d'installation, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service.  [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

- En cas d'utilisation d'adhésifs sur les points d'installation de la fixation de plafond (pour éviter que les vis ne se desserrent), ou en cas d'utilisation de lubrifiants, d'huiles, etc., sur le projecteur, le boîtier risque de se craqueler et le projecteur risque de tomber, ce qui pourrait entraîner des blessures pour les personnes se trouvant sous la fixation et endommager le projecteur. Lors de l'installation ou du réglage de la fixation de plafond, n'utilisez pas d'adhésifs (pour éviter que les vis de la fixation de plafond ne se desserrent), d'huiles, de lubrifiants, etc.

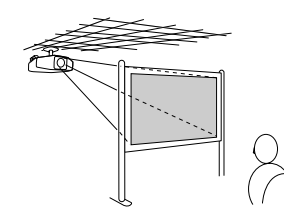
Attention

- Ne posez pas le projecteur sur le côté pour l'utiliser. Ceci peut entraîner des dysfonctionnements.

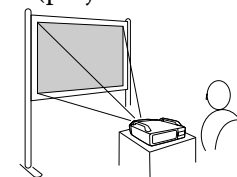
- Suspension du projecteur au plafond et projection depuis le devant de l'écran. (Projection avant/plafond)



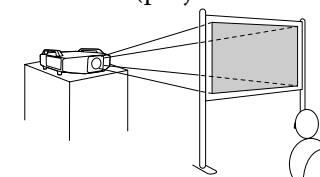
- Suspension du projecteur au plafond et rétroprojection derrière un écran translucide (projection Arrière/Plafond)




- Projection depuis le devant de l'écran. (projection avant)



- Rétroprojection avec un écran translucide. (projection arrière)



- Pour suspendre le projecteur au plafond, installez la fixation de plafond en option.  "Accessoires en Option et Consommables" [p.142](#)

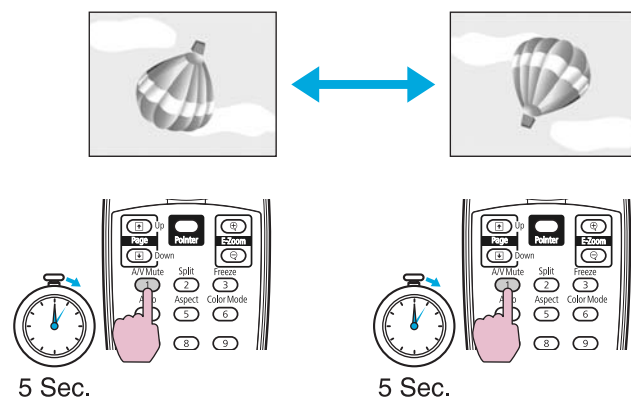
Activation du mode Projection

Activez le mode **Projection** conformément à la condition d'installation de manière à obtenir une image correcte à l'écran de projection.

Procédure

Pendant la projection, maintenez le bouton [A/V Mute] de la télécommande enfoncé pendant environ cinq secondes.

Chaque pression d'au moins cinq secondes sur le bouton permet d'associer alternativement **Avant** et **Avant/Plafond** au paramètre **Projection**.
L'orientation de l'image projetée change selon la valeur du paramètre.



Pour définir **Arrière** ou **Arrière/Plafond**, utilisez le paramètre **Projection** du menu **Avancé**. ➡ p.60



Lors de la suspension du projecteur au plafond, réglez le **Touche invers. sens** du menu **Avancé** sur **On** de sorte que les boutons [▲], [▼], [◀] et [▶] du panneau de commande fonctionnent dans les directions appropriées. ➡ Menu **Avancé** - **Fonctionnement** - **Touche invers. sens** p.60

Lors de la connexion du projecteur à un équipement externe, observez les précautions suivantes. N'oubliez pas de lire la documentation de l'équipement externe.

Attention

- Mettez le projecteur et l'équipement externe hors tension. La connexion du projecteur et de l'équipement externe peut échouer s'ils sont allumés.
- Vérifiez les formes du connecteur et du port avant d'effectuer la connexion. En tentant de connecter les appareils dans le mauvais ou sur des prises incompatibles, vous risqueriez d'endommager le matériel ou de faire échouer la connexion.

Connexion à un ordinateur

Cette section fournit des exemples de connexion du projecteur à un ordinateur. Les noms de port et de câble d'ordinateur peuvent également être différents des noms indiqués.



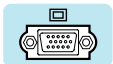
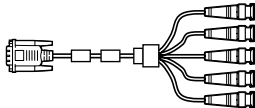
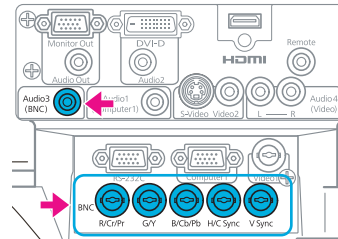

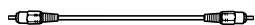
Lors de la projection d'images à partir d'un ordinateur connecté au réseau, reportez-vous aux sections suivantes.

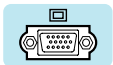
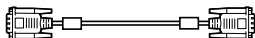
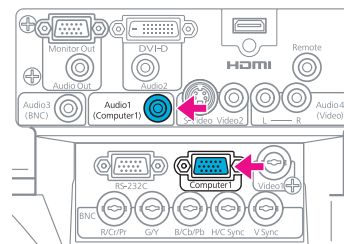


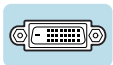

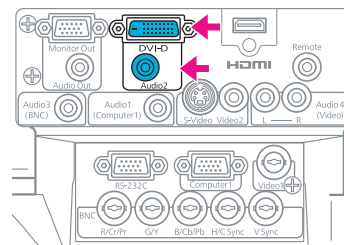

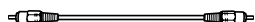
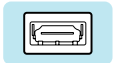

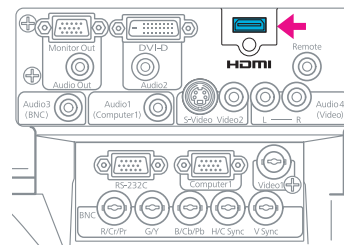
Projection à l'aide du logiciel EasyMP Network Projection (fourni avec le projecteur) ➡ [Guide d'utilisation EasyMP Network Projection](#)

Projection à l'aide du logiciel EasyMP Multi PC Projection (fourni avec le projecteur) ➡ [Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection](#)

Projection à l'aide de la fonction « Connexion à un projecteur réseau » de Windows Vista ou Windows 7 ➡ [p.120](#)

Projection via Quick Wireless Connection à l'aide de la clé USB en option Quick Wireless Connection ➡ Guide de l'utilisateur du produit en option

	Port d'ordinateur	Câble de connexion	Port du projecteur
Connexion 1	Port de sortie du moniteur 	Câble d'affichage 5BNC (disponible dans le commerce) 	
	Port de sortie audio (Audio Out) 	Câble audio (disponible dans le commerce) 	

	Port d'ordinateur	Câble de connexion	Port du projecteur
Connexion 2	Port de sortie du moniteur 	Câble d'ordinateur (fourni) 	Port d'entrée Computer1 Port d'entrée Audio1 
	Port de sortie audio (Audio Out) 	Câble audio (disponible dans le commerce) 	
Connexion 3	Sortie DVI-D 	Câble DVI-D (disponible dans le commerce) 	Port d'entrée DVI-D Port d'entrée Audio2 
	Port de sortie audio (Audio Out) 	Câble audio (disponible dans le commerce) 	
Connexion 4	Sortie HDMI 	Câble HDMI (disponible dans le commerce) 	Port d'entrée HDMI 




- Utilisez un câble conforme à la norme HDMI pour le câble HDMI.
- Un adaptateur disponible dans le commerce peut être nécessaire pour pouvoir établir une connexion avec un ordinateur Macintosh.

Choix d'une autre sortie audio à partir d'un ordinateur portable


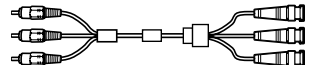
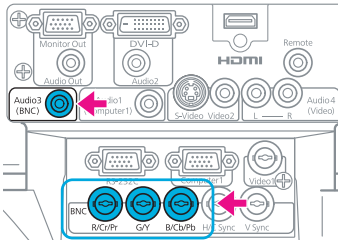
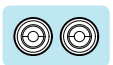
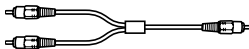

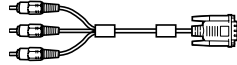
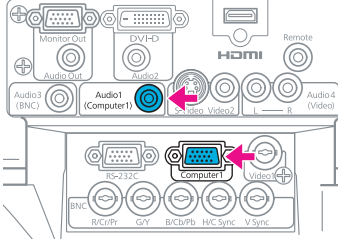
Lors de la projection d'images émanant d'un ordinateur portable vers un projecteur via un câble d'ordinateur, il peut être nécessaire de changer la sortie du signal vidéo sur l'ordinateur. Pour en savoir plus sur cette procédure, reportez-vous à la documentation de votre ordinateur.

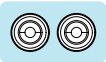
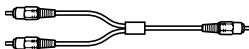


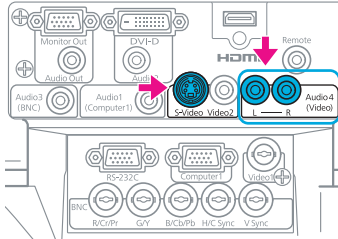
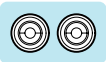



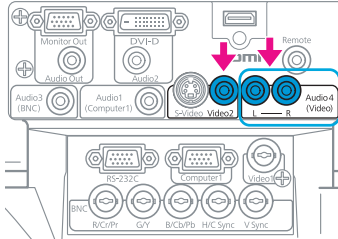




• Exemple de sélection d'une autre sortie (ordinateurs Windows)



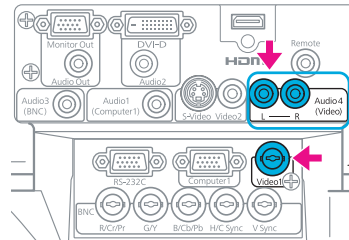
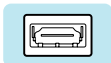

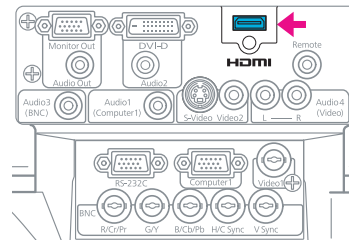
Maintenez la touche [Fn] enfoncée sur l'ordinateur et appuyez sur la touche de fonction CRT/LCD, , etc. Si l'image n'apparaît pas sur l'écran de l'ordinateur, appuyez à nouveau sur les mêmes touches.

Connexion à un équipement vidéo

Cette section fournit des exemples de connexion du projecteur à un équipement vidéo. Les noms de port et de câble de l'équipement vidéo peuvent également être différents des noms indiqués.

	Port de l'équipement vidéo	Câble de connexion	Port du projecteur
Connexion 1	Sorties composantes 	Câble vidéo composantes RCA (disponible dans le commerce) + adaptateur BNC/RCA (disponible dans le commerce) 	Port d'entrée BNC (R/Cr/Pr, G/Y, B/Cb/Pb) Port d'entrée Audio3 
	Port de sortie audio (Audio Out) 	Câble audio (disponible dans le commerce) 	
Connexion 2	Sorties composantes 	Câble composantes (conversion D-sub/composante) (en option) 	Port d'entrée Computer1 Port d'entrée Audio1 

	Port de l'équipement vidéo	Câble de connexion	Port du projecteur
	Port de sortie audio (Audio Out) 	Câble audio (disponible dans le commerce) 	
Connexion 3	Sortie S-Vidéo 	Câble S-Vidéo (disponible dans le commerce) 	Port S-Video Port d'entrée Audio4 
	Port de sortie audio (Audio Out) 	Câble audio (disponible dans le commerce) 	
Connexion 4	Sortie vidéo 	Câble vidéo (disponible dans le commerce) 	Port d'entrée Video2 Port d'entrée Audio4 
	Port de sortie audio (Audio Out) 	Câble audio (disponible dans le commerce) 	
Connexion 5	Sortie vidéo 	Câble vidéo BNC (disponible dans le commerce) 	Port d'entrée Video1 Port d'entrée Audio4


	Port de l'équipement vidéo	Câble de connexion	Port du projecteur
	Port de sortie audio (Audio Out) 	Câble audio (disponible dans le commerce) 	
Connexion 6	Sortie HDMI 	Câble HDMI (disponible dans le commerce) 	Port d'entrée HDMI 



- Réglez le signal d'entrée et le signal vidéo dans le menu Signal conformément au signal de l'équipement connecté. ➡ p.56
- Utilisez un câble conforme à la norme HDMI pour le câble HDMI.
- Si vous employez un câble audio 2RCA(L/R)/mini-pin stéréo que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type « Sans résistance ».

Connecter un câble LAN

Vous pouvez brancher un câble LAN de type 100BASE-TX ou 10BASE-T disponible dans le commerce.

Équipement connecté	Câble de connexion	Port du projecteur
Port LAN sur hub réseau	Câble LAN (disponible dans le commerce)	Port LAN  LAN

Attention


Pour éviter toute défaillance, employez un câble LAN blindé de catégorie 5.

Connexion à un moniteur externe

Les images d'ordinateur reçues d'un ordinateur peuvent être affichées en même temps sur un moniteur externe et sur le projecteur. Vous pouvez ainsi consulter les images projetées sur un moniteur externe pendant une présentation, même si vous ne voyez pas l'écran. Utilisez le câble fourni avec le moniteur externe pour la connexion.



Seuls des signaux RVB analogiques émanant d'un ordinateur connecté au port d'entrée Computer1 ou BNC peuvent être affichés sur un moniteur externe. Les images émanant d'autres ports et de signaux de composantes vidéo ne peuvent être reproduites.


Équipement connecté	Câble de connexion	Port du projecteur
Moniteur	Port moniteur	Port Monitor Out  Monitor Out



- Les mires de réglage pour la fonction Keystone, le menu de configuration et les écrans d'aide ne sont pas envoyés au moniteur externe.
- L'image n'est pas affichée sur le moniteur externe lorsque le projecteur est en attente.

Connexion à des haut-parleurs externes

Pour bénéficier d'un son de meilleure qualité, vous pouvez brancher des enceintes avec amplificateur intégré au port Audio Out du projecteur. La connexion doit se faire à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce (prise broche ↔ mini-prise stéréo 3,5 mm, par exemple). Employez un câble audio compatible au connecteur des haut-parleurs externes.

Équipement connecté	Câble de connexion	Port du projecteur
Périphérique audio	Câble audio (disponible dans le commerce)	Port Audio Out  Audio Out




- Lorsque la prise du câble audio est insérée dans le port Audio Out, le son n'est plus émis par le haut-parleur intégré du projecteur ; il passe à la sortie externe.
- Si vous employez un câble audio 2RCA(L/R)/mini-pin stéréo que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type « Sans résistance ».

Retrait et fixation de l'objectif du projecteur

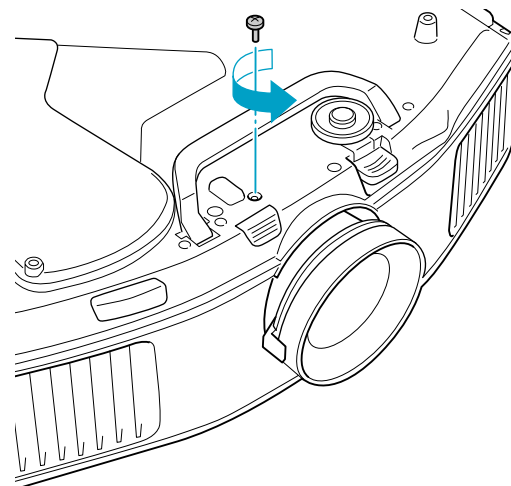
Retrait

Attention

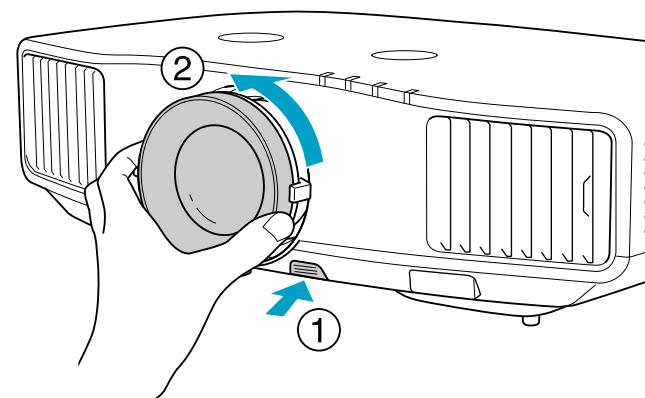
- Ne retirez l'objectif qu'en cas de besoin. Si de la poussière ou des saletés pénètrent dans le projecteur, la qualité de projection sera dégradée et l'appareil risque de tomber en panne.
- Évitez de toucher l'objectif.
Si des traces de doigt ou des taches de graisse sont laissées sur l'objectif, la qualité de projection sera dégradée.
- Si vous avez décalé l'objectif, recentrez-le avant de le remplacer.  p.22

Procédure

- 1 Si le bouton de retrait de l'objectif est maintenu par une vis, retirez-la.



- 2 Maintenez enfoncé le bouton de retrait de l'objectif et faites tourner celui-ci dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à entendre un clic.



- 3 Une fois dégagé, retirez l'objectif en le tirant vers vous.

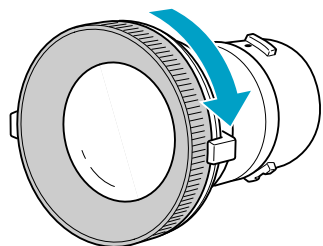
Fixation

Attention

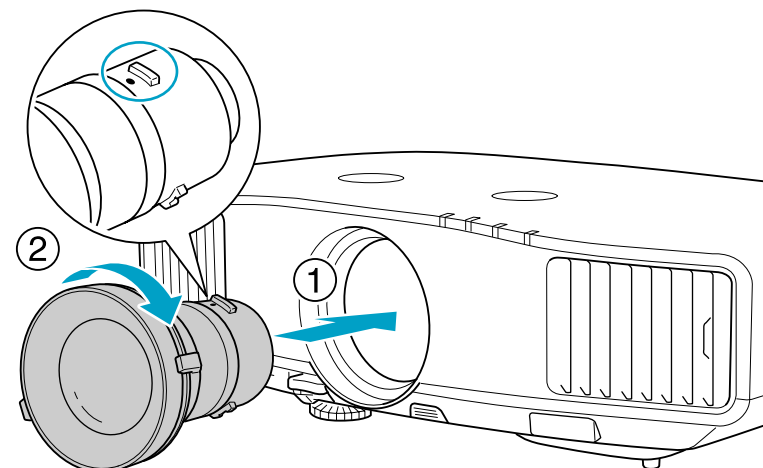
Ne fixez pas l'unité d'objectif si la section d'insertion de l'objectif du projecteur est tournée vers le haut. De la poussière ou des saletés pourraient pénétrer dans le projecteur.

Procédure

- 1 Exercez un mouvement rotatif dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la bague de l'objectif soit bloquée.



- 2 Insérez l'objectif dans la section d'insertion, en veillant à ce que le rond blanc de l'objectif se trouve en haut. Exercez un mouvement rotatif dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous entendiez un clic.



- 3 Veillez à ce que l'objectif ne puisse pas être détaché par un mouvement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Attention

Rangez le projecteur muni de son objectif.

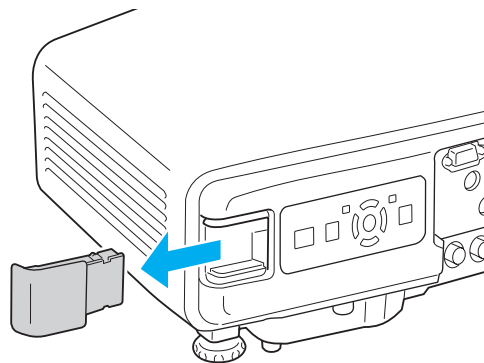
Si vous rangez le projecteur sans son objectif, de la poussière ou des saletés pourraient pénétrer à l'intérieur du projecteur. La qualité de projection serait alors dégradée et l'appareil risque de tomber en panne.

Installation de l'unité réseau sans fil (ELPAP03)

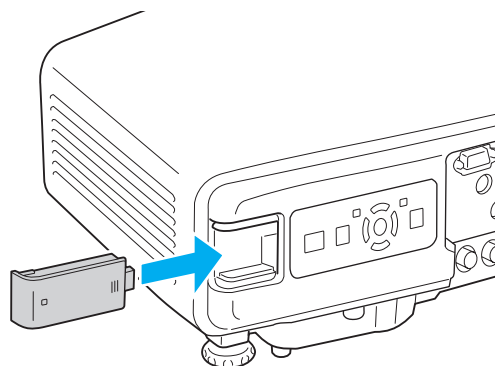
Fixation

Procédure

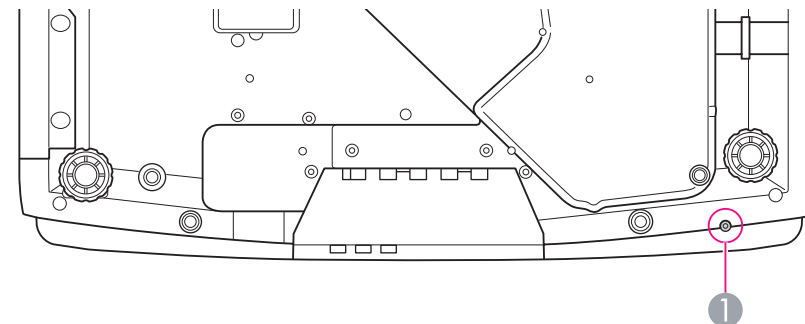
- 1 Retirez le capot de la section d'installation de l'unité réseau sans fil sur le projecteur. Tenez le capot à disposition.




- 2 Installez l'unité réseau sans fil.



- 3 Sécurisez l'unité réseau sans fil avec la vis fournie afin de la maintenir.

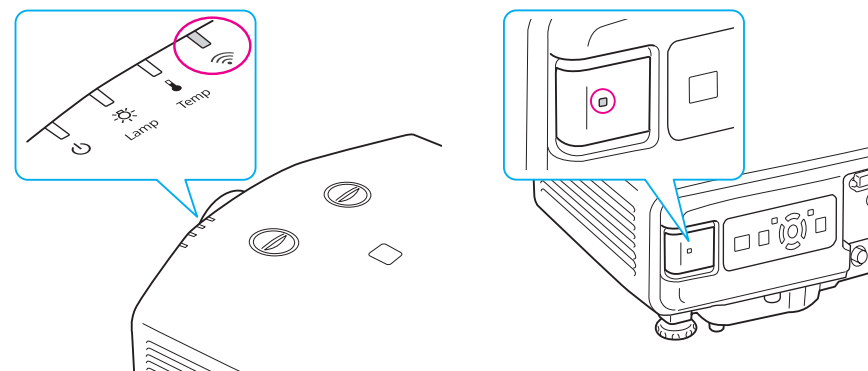


- 1 Trou destiné à la vis de fixation de l'unité réseau sans fil








Lorsque vous établissez une connexion à un projecteur doté d'une unité réseau sans fil via un ordinateur sur réseau local sans fil, réglez le paramètre **Alim réseau sans fil** du menu **Réseau sans fil** sur **On**. Le réglage par défaut est **On**.  [p.66](#)

Signification des témoins de réseau sans fil

Il existe deux témoins de réseau sans fil : l'un sur le projecteur, l'autre sur l'unité de réseau sans fil.



 : Clignotant
  : Allumé
  : Éteint

Etat	Témoin sur le projecteur	Témoin sur l'unité de réseau sans fil
Unité de réseau sans fil non montée ou paramètre Alim réseau sans fil du menu Réseau sans fil réglé sur Off		
Unité de réseau sans fil montée sur le projecteur mais non connectée au réseau		
Unité de réseau sans fil montée sur le projecteur et connectée au réseau		
Unité de réseau sans fil montée sur le projecteur, connectée au réseau et recevant des données		

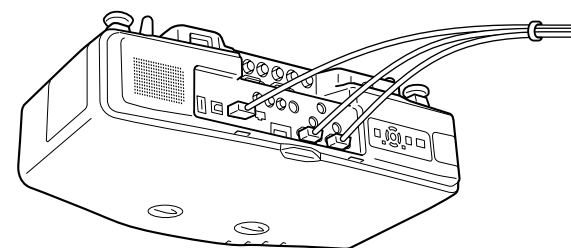
Installation et retrait du couvercle des câbles

Ce couvercle permet de ranger les câbles du projecteur. (L'illustration représente un projecteur suspendu au plafond.)

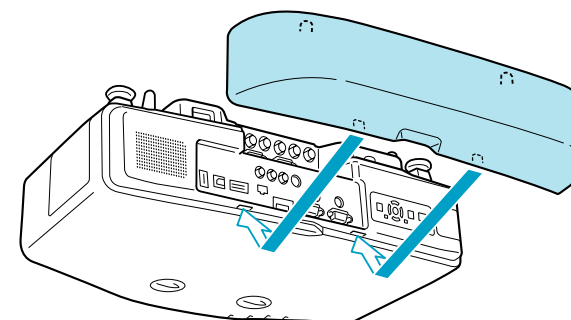
Fixation

Procédure

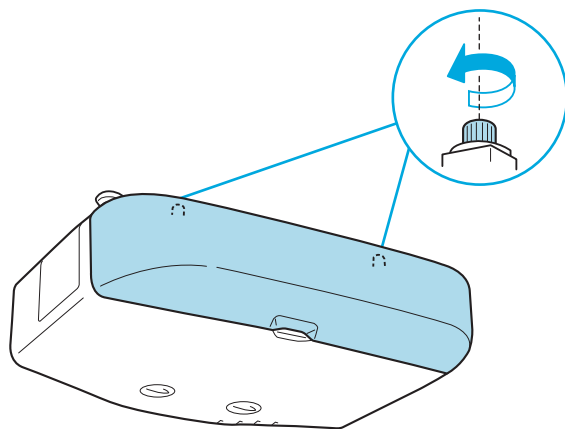
- 1 Regroupez les câbles avec une bande disponible dans le commerce.



- 2 Insérez les languettes du couvercle des câbles dans les deux ouvertures à l'arrière du projecteur.



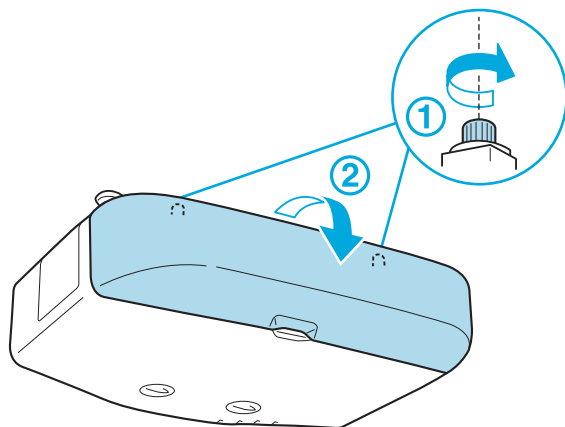
- 3 Serrez les deux vis de fixation du couvercle. (Un tournevis n'est pas nécessaire pour cette opération.)



Retrait

Procédure

Desserrez les deux vis du couvercle des câbles et retirez celui-ci.





Annexe

Les accessoires et consommables disponibles en option sont les suivants. Veuillez faire l'acquisition de ces produits lorsqu'ils sont nécessaires. La liste suivante présente les accessoires et consommables en option disponibles à partir d'octobre 2010. Les détails des accessoires peuvent faire l'objet de modifications sans préavis, et leur disponibilité peut varier selon le pays d'achat.

Accessoires en Option

Câble pour ordinateur ELPKC02

(1,8 m ; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches)

Identique au câble pour ordinateur fourni avec le projecteur.

Câble pour ordinateur ELPKC09

(3 m ; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches)


Câble pour ordinateur ELPKC10

(20 m ; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches)

Utilisez l'un de ces câbles de rallonge si le câble pour ordinateur fourni avec le projecteur est trop court.

Câble Composantes Vidéo ELPKC19

(3 m ; mini D-sub 15 broches/RCA mâle × 3)

Permet la connexion à une source [Vidéo component](#) .

Jeu de câbles de télécommande ELPKC28

(jeu de 2 câbles de 10 m)

Permet d'utiliser la télécommande à distance.

Récepteur pour souris sans fil ELPST16

Permet d'utiliser la télécommande du projecteur afin de commander le pointeur de la souris à l'ordinateur ou de faire défiler des pages.

Unité de Réseau sans fil ELPAP03

Utilisez cette unité pour projeter des images depuis un ordinateur via un réseau sans fil.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Cette clé permet de se connecter à un ordinateur Windows comportant des images à projeter. Cependant, il est nécessaire de connecter le projecteur à un réseau pour pouvoir l'utiliser.

Objectif zoom longue focale ELPLL06

(Rapport de distance de projection : environ 4,7 à 6,7)

Objectif zoom moyenne focale ELPLM04

(Rapport de distance de projection : environ 2,2 à 3,4)

Objectif zoom moyenne focale ELPLM05

(Rapport de distance de projection : environ 3,2 à 5,0)

Objectif zoom focale standard ELPLS05

(Rapport de distance de projection : environ 1,3 à 2,3)

Objectif grand angle pour rétroprojection ELPLR03

(Rapport de distance de projection : environ 0,77)

Rapport de distance de projection = distance de projection/largeur de l'écran de projection

Les valeurs indiquées sont les valeurs par défaut à l'installation. Elles peuvent varier en fonction des conditions de projection.


Fixation de plafond* ELPMB22

S'utilise pour installer le projecteur au plafond.

Tube plafond (450 mm/argent)* ELPFP13

Tube plafond (700 mm/argent)* ELPFP14

S'utilise pour installer le projecteur au plafond.

* Une méthode d'installation spéciale est requise pour suspendre le projecteur à un plafond. Si vous souhaitez utiliser la méthode d'installation, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service.  [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Consommables

Lampe (EB-G5750WU) ELPLP63

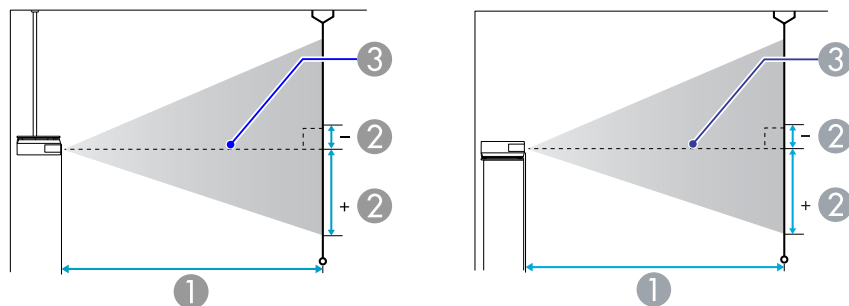
Lampe (EB-G5450WU) ELPLP62

Pour remplacer une lampe usagée.

Filtre à air ELPAF17

Pour remplacer un filtre à air usagé.

Le tableau suivant présente la distance de projection lorsqu'un objectif standard est fixé. Lors du montage d'un objectif en option, vérifiez les distances de projection appropriées en vous reportant au Tableau des distances de projection pour ce projecteur. Pour trouver la taille d'écran appropriée, reportez-vous au tableau suivant pour configurer le projecteur. Les valeurs sont seulement des références.



- ① Distance de projection
- ② Distance entre le centre de l'objectif et la base de l'écran. Ce changement dépend du réglage du décalage vertical de l'objectif.
- ③ Centre de l'objectif

Distance de projection

Unités : cm

4:3 Taille de l'écran		①	②
		Du minimum (grand angle) au maximum (téléobjectif)	Décalage vertical de l'objectif Du maximum au minimum
50"	100x76	154 - 279	-6 - +83
60"	120x90	186 - 336	-8 - +99
80"	160x120	250 - 450	-10 - +132
100"	200x150	313 - 563	-13 - +165

4:3 Taille de l'écran		①	②
		Du minimum (grand angle) au maximum (téléobjectif)	Décalage vertical de l'objectif Du maximum au minimum
120"	240x180	377 - 676	-15 - +198
150"	300x230	472 - 847	-19 - +248
200"	410x300	631 - 1130	-25 - +330
250"	510x380	790 - 1414	-32 - +413
265"	540x400	838 - 1499	-34 - +438

Unités : cm

16:9 Taille de l'écran		①	②
		Du minimum (grand angle) au maximum (téléobjectif)	Décalage vertical de l'objectif Du maximum au minimum
50"	110x62	139 - 253	-9 - +72
60"	130x75	168 - 305	-11 - +86
80"	180x100	226 - 408	-15 - +114
100"	220x120	284 - 511	-18 - +143
120"	270x150	342 - 614	-22 - +172
150"	330x190	428 - 768	-28 - +215
200"	440x250	573 - 1026	-37 - +286
250"	550x310	717 - 1283	-46 - +358
290"	640x360	833 - 1489	-54 - +415

Unités : cm

16:10 Taille de l'écran		①	②
		Du minimum (grand angle) au maximum (téléobjectif)	Décalage vertical de l'objectif Du maximum au minimum
50"	110x67	136 - 246	-6 - +73
60"	130x81	164 - 296	-7 - +88
80"	170x110	220 - 397	-9 - +117
100"	220x130	276 - 497	-11 - +146
120"	260x160	332 - 597	-13 - +175
150"	320x200	417 - 747	-17 - +219
200"	430x270	557 - 998	-22 - +292
250"	540x340	698 - 1248	-28 - +365
300"	640x400	838 - 1499	-34 - +438

Moniteurs pris en charge

Signaux d'ordinateur (RVB analogique)

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WSXGA+*1	60	1680x1050
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*2	60	1920x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
MAC21"	75	1152x870

*1 Uniquement compatible si la valeur Large est sélectionnée pour la Résolution dans le menu de configuration.

*2 Uniquement compatible si un signal VESA CVT-RB (Reduced Blanking) est reçu.

Même en cas d'entrée de signaux autres que ceux qui précèdent, il est probable que l'image pourra être projetée. Toutefois, il se peut que toutes les fonctions ne soient pas prises en charge.

Composantes Vidéo

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
SDTV(480i)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080

Vidéo composite/S-Vidéo

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (PAL,SECAM)	50/60	720x576

Signaux d'entrée depuis les ports d'entrée DVI-D et HDMI

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60	640x480

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*	60	1920x1200
SDTV(480i)	60	720x480
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080
HDTV(1080p)	24/30/50/60	1920x1080

* Uniquement compatible si un signal VESA CVT-RB (Reduced Blanking) est reçu.

Caractéristiques Générales du Projecteur

Nom du produit		EB-G5750WU	EB-G5450WU
Dimensions		470 (L) × 135 (H) × 311,5 (P) mm (sans le socle et l'objectif)	
Taille du panneau		0,76" de large	
Méthode d'affichage		Matrice active TFT au polysilicium	
Résolution		2 304 000 pixels WUXGA (1920 (L) × 1200 (H) points) × 3	
Réglage de la mise au point		Manuel	
Réglage du zoom*1		Manuel (1 à 1,8)	
Décalage objectif*1		Manuel (direction verticale : environ 58 % maximum, direction horizontale : environ 9 % maximum)	
Lampe		Lampe UHE, 330 W N° de modèle : ELPLP63	Lampe UHE, 275 W N° de modèle : ELPLP62
Sortie audio max.		7 W mono	
Haut-parleur		1	
Alimentation électrique		100 à 240 V CA ±10 %, 50/60 Hz 4,8 à 2,1 A	100 à 240 V CA ±10 %, 50/60 Hz 4,2 à 1,8 A
Consommation électrique	Zone 100 à 120 V	En fonctionnement : 477 W Consommation en attente (Comm. activée) : 10 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0,38 W	En fonctionnement : 413 W Consommation en attente (Comm. activée) : 10 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0,38 W
	Zone 220 à 240 V	En fonctionnement : 451 W Consommation en attente (Comm. activée) : 11 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0,47 W	Fonctionnement : 393 W Consommation en attente (Comm. activée) : 11 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0,47 W
Altitude de fonctionnement		Altitude de 0 à 3000 m	
Température de fonctionnement		5 à +40°C*2 (sans condensation)	
Température de stockage		-10 à +60 °C (sans condensation)	
Volume*1		Environ 6,8 kg	

*1 Caractéristiques lorsqu'un objectif standard est fixé. Si vous avez installé un objectif en option, consultez son Guide de l'utilisateur.

*2 La température de fonctionnement est comprise entre 0 et +35°C lorsque « Consommation électr. » est réglé sur Normal à une altitude comprise entre 1500 m et 3000 m.

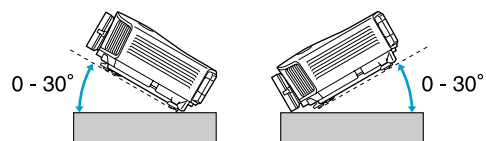
Nom du produit			EB-G5750WU	EB-G5450WU
Conne- cteurs	Port d'entrée Computer1	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle) bleu	
	Port d'entrée Audio1	1	Mini jack stéréo	
	Port d'entrée DVI-D	1	Compatible HDCP lien unique 24 broches DVI-D	
	Port d'entrée Audio2	1	Mini jack stéréo	
	Port d'entrée BNC	1	5BNC (femelle)	
	Port d'entrée Audio3	1	Mini jack stéréo	
	Port d'entrée Video1	1	1BNC (femelle)	
	Port d'entrée Video2	1	Jack broche RCA	
	Port d'entrée S-Video	1	Mini DIN 4 broches	
	Port d'entrée Audio4	1	Jack broche RCA × 2 (G, D)	
	Port d'entrée HDMI	1	HDMI HDCP (audio uniquement pris en charge par PCM)	
	Port Monitor Out	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle) noir	
	Port Audio Out	1	Mini jack stéréo	
	Port USB (Type A)*	1	Connecteur USB (type A)	
	Port USB (Uniquement pour l'unité de réseau sans fil)	1	Connecteur USB (type A)	
	Port LAN	1	RJ-45	
	Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9 broches (mâle)	
	Port Remote	1	Mini jack stéréo	

* USB 2.0 est pris en charge. Cependant, le fonctionnement n'est pas garanti pour tous les périphériques USB compatibles.

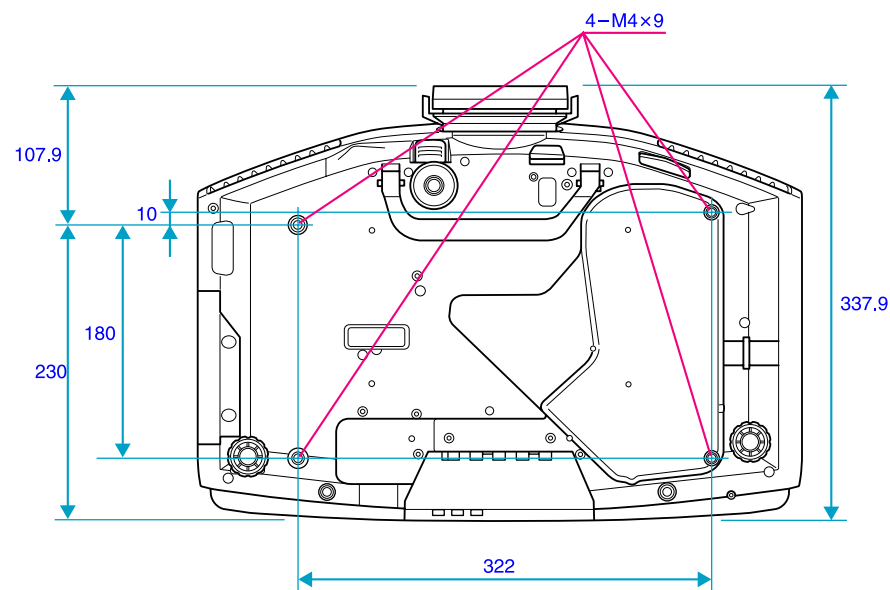
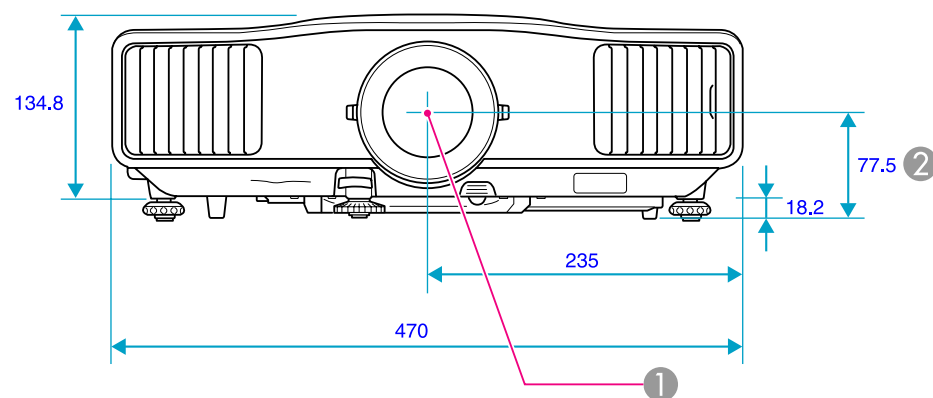


Des circuits imprimés Pixelworks DNX™ sont utilisés dans ce projecteur.

Angle d'inclinaison



L'utilisation de ce projecteur à des angles qui ne sont pas indiqués dans les illustrations risquent de l'endommager ou de provoquer un accident.



- ① Centre de l'objectif
- ② Distance entre le centre de l'objectif et le trou de montage pour bride de suspension

Unités : mm

Cette section contient les définitions de termes employés en rapport avec le projecteur et de termes techniques qui ne sont pas expliqués dans le corps de ce guide. Pour plus d'informations, consultez d'autres ouvrages de référence disponibles dans le commerce.

Adres. IP trappe	Il s'agit de l' <u>adresse IP</u> de l'ordinateur de destination utilisé pour la notification d'erreurs dans SNMP.
Adresse IP	Numéro qui identifie un ordinateur connecté à un réseau.
Adresse Passerelle (Adresse passerelle)	Serveur (routeur) pour la communication sur un réseau (sous-réseau) divisé en <u>masques de sous-réseau</u> .
Alignement	Les signaux émis par les ordinateurs ont une fréquence spécifique. Si le projecteur ne s'aligne pas précisément avec cette fréquence, l'image produite ne sera pas de bonne qualité. L'action du projecteur qui s'accorde sur la fréquence de ces signaux (nombre de crêtes par seconde du signal) est appelée « alignement ». Si cet alignement n'est pas bien effectué, de larges bandes verticales apparaîtront sur les images projetées.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery est une technologie mise au point par AMX et destinée aux systèmes de contrôle AMX afin de permettre une utilisation aisée des équipements cibles. Epson a mis en œuvre cette technologie de protocole et a prévu un paramètre destiné à activer la fonction de protocole (ON). Pour plus d'informations, consultez le site web d'AMX. URL http://www.amx.com/
Contraste	La luminosité relative des zones claires et des zones sombres d'une image peut être augmentée ou diminuée pour faire ressortir ou au contraire adoucir du texte ou des images. C'est ce réglage que l'on appelle ajustement du Contraste.
DHCP	Abréviation de Dynamic Host Configuration Protocol. Ce protocole attribue automatiquement une <u>Adresse IP</u> aux appareils connectés à un réseau.
DICOM	Acronyme de Digital Imaging and Communications in Medicine. Norme internationale qui définit des normes d'imagerie et un protocole de communication pour les images médicales.
Entrelacé	Méthode de balayage d'image dans laquelle l'image est découpée en fines lignes horizontales, lesquelles affichées l'une après l'autre, de gauche à droite, puis de haut en bas. Les lignes paires et les lignes impaires sont affichées alternativement.
HDCP	HDCP est l'abréviation de High-bandwidth Digital Content Protection. Cette technologie est utilisée pour éviter les copies illégales et protéger les droits d'auteur en chiffrant les signaux numériques envoyés sur les ports d'entrée DVI et HDMI. Les images numériques protégées par la technologie HDCP peuvent être projetées avec ce projecteur car les ports d'entrée HDMI du projecteur sont compatibles HDCP. Toutefois, le projecteur risque de ne pas être en mesure de projeter des images protégées avec des versions mises à jour ou révisées du chiffrement HDCP.
HDTV	Abréviation de High-Definition Television, télévision haute définition. Cette abréviation fait référence aux systèmes à haute définition qui satisfont les critères suivants : <ul style="list-style-type: none"> • Résolution verticale de 720p ou 1080i, ou supérieure (p = <u>Progressif</u>, i = <u>Entrelacé</u>) • <u>Rapport L/H</u> de l'écran 16:9
Masque de sous-réseau (Masque ss-rés)	Valeur numérique qui définit le nombre de bits utilisés pour l'adresse réseau d'un réseau divisé (sous-réseau) à partir de l' <u>adresse IP</u> .

Mode Ad hoc	Méthode de connexion réseau sans fil où la connexion avec les clients réseau sans fil s'effectue sans point d'accès. Il est impossible de communiquer avec plusieurs périphériques simultanément.
Mode d'infrastructure	Méthode de communication sans fil de périphériques entre plusieurs points d'accès d'un réseau local.
Progressif	Méthode de balayage d'image dans laquelle chaque image instantanée est entièrement balayée de haut en bas pour former une image individuelle complète.
Rapport L/H (Rapport L/H)	Rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Les images HDTV sont au format 16:9, qui donne une apparence élargie. Les images standard sont au format 4:3.
SDTV	Abréviation de Standard Definition Television, télévision à définition standard. Cette abréviation fait référence aux systèmes de télévision qui ne satisfont pas aux critères de la télévision haute définition HDTV ».
SNMP	Abréviation de Simple Network Management Protocol. Il s'agit du protocole de surveillance et de contrôle d'appareils tels que les routeurs et les ordinateurs connecté à un réseau TCP/IP.
sRGB	Norme internationale de définition des couleurs formulée de sorte que les couleurs provenant des équipements vidéo puissent être facilement traitées par les systèmes d'exploitation des ordinateurs et de l'Internet. Si la source de signal raccordée possède un mode sRGB, réglez à la fois le projecteur et la source de signal en mode sRGB.
SVGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 800 points horizontaux × 600 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM PC/AT.
S-Vidéo	Signal vidéo dont la composante de luminance et la composante couleur sont séparées de façon à fournir une meilleure qualité d'image. Les images de ce type sont donc formées à partir de deux signaux indépendants : Y (le signal de luminance) et C (le signal de couleur).
SXGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 1 280 points horizontaux × 1 024 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM PC/AT.
Sync.	Les signaux émis par les ordinateurs ont une fréquence spécifique. Si le projecteur ne s'aligne pas précisément avec cette fréquence, l'image produite ne sera pas de bonne qualité. L'action du projecteur alignant les phases (positions relatives des crêtes et des creux) de ces signaux est appelée « synchronisation ». Si les signaux sont mal synchronisés, l'image peut devenir tremblante, brouillée ou déformée horizontalement.
Taux rafraîchi.	Les points lumineux des écrans ne conservent une même luminosité et une même leur couleur que pendant un temps très court. Pour qu'une image persiste à l'écran, celle-ci doit être balayée de nombreuses fois par seconde, pour « rafraîchir » les points lumineux de l'écran. Le nombre d'opérations de rafraîchissement par seconde est appelé cadence (ou fréquence ou taux) de rafraîchissement et s'exprime en hertz (Hz).
VGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 640 points horizontaux × 480 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM PC/AT.
Vidéo component	Signal vidéo dont la composante de luminance et la composante couleur sont séparées de façon à fournir une meilleure qualité d'image. Les images de ce type sont donc formées à partir de trois signaux indépendants : Y (le signal de luminance), Pb et Pr (les signaux de différence de couleur).

Vidéo composite	Signal vidéo qui représente le mélange d'un signal de luminosité et de signaux de couleurs. Il s'agit du type de signal le plus répandu parmi les appareils vidéo domestiques (aux formats NTSC, PAL et SECAM). La porteuse Y (signal de luminance) et la composante chromatique (signal de couleur) contenues dans le signal de mire de couleurs sont superposées pour former un signal unique.
WPS (Wi-Fi Protected Setup)	Wi-Fi Protected Setup a été conçu par Wi-Fi Alliance pour configurer et sécuriser aisément un réseau sans fil.
XGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 1 024 points horizontaux × 768 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM PC/AT.

Tous droits réservés. Toute reproduction, intégration dans un système d'archivage ou diffusion par un procédé électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement ou tout autre procédé est interdite sans l'autorisation écrite préalable de Seiko Epson Corporation. Aucune responsabilité du fait du brevet n'est acceptée suite à l'utilisation des présentes informations. De même, aucune responsabilité n'est acceptée pour les dommages résultant de l'utilisation des informations contenues dans le présent document.

Seiko Epson Corporation et ses filiales déclinent toute responsabilité envers l'acheteur de ce produit ou de tiers pour les dommages, pertes, coûts ou frais encourus par l'acheteur ou des tiers suite à un accident, une mauvaise utilisation ou une utilisation incorrecte de ce produit ou des modifications, réparations ou altérations non autorisées de ce produit ou, (sauf aux États-Unis) au non-respect des conditions d'utilisation données par Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation ne peut être tenue responsable de tout dommage ou problème résultant de l'utilisation d'accessoires ou de pièces détachées qui ne sont pas d'origine Epson ou approuvées EPSON par Seiko Epson Corporation.

Le contenu de ce guide peut être modifié ou mis à jour sans avertissement préalable.

Les illustrations figurant dans ce guide peuvent différer du projecteur.

versions de Windows peuvent être désignées, par exemple, par Windows 2000/XP/Vista, sans le terme Windows.

Mac OS X 10.3.x

Mac OS X 10.4.x

Mac OS X 10.5.x

Mac OS X 10.6.x

Dans le présent guide, les systèmes d'exploitation ci-dessus sont désignés par « Mac OS X 10.3.9 », « Mac OS X 10.4.x », « Mac OS X 10.5.x » et « Mac OS X 10.6.x ». En outre, le terme collectif « Mac OS » est utilisé pour les désigner.

À propos des symboles

Système d'exploitation Microsoft® Windows® 2000

Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP Professional

Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP Home Edition

Système d'exploitation Microsoft® Windows Vista®

Système d'exploitation Microsoft® Windows® 7

Dans le présent guide, les systèmes d'exploitation ci-dessus sont désignés par « Windows 2000 », « Windows XP », « Windows Vista » et « Windows 7 ». En outre, le terme collectif « Windows » peut être utilisé pour désigner Windows 2000, Windows XP, Windows Vista et Windows 7, et plusieurs

Avis général

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint et le logo Windows sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

IBM, DOS/V et XGA sont des marques commerciales ou des marques déposées de International Business Machines Corp.

Macintosh, Mac et iMac sont des marques commerciales déposées de Apple Inc.

Pixelworks et DNX sont des marques commerciales de Pixelworks Inc.

Ce produit comprend le logiciel RSA BSAFE™ de RSA Security Inc. RSA est une marque déposée de RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. est une marque déposée aux États-Unis et dans d'autres pays.

Ce produit comprend le logiciel **NetNucleus**® **WPA** de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

NetNucleus est une marque déposée de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION au Japon.

WPA™, WPA2™ et Wi-Fi Protected Setup™ sont des marques déposées de Wi-Fi Alliance.

La marque commerciale PLink fait l'objet d'une demande d'enregistrement ou est déjà déposée au Japon, aux États-Unis et dans d'autres pays et régions.

HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC. **HDMI**™
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Les autres noms de produits cités dans le présent manuel sont donnés à titre d'information uniquement et lesdits produits peuvent constituer des marques de leur propriétaire respectif. Epson décline tout droit quant à ces produits.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. Tous droits réservés.

Software Copyright:

This product uses free software as well as software to which this company holds the rights.

The following is information on the free software used by this product.

1. LGPL
 - (1) This company uses free software for this product under the terms of the GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991 (henceforth "LGPL") or later versions.
You can see the full text of the LGPL on the following Web sites.
[LGPL]<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>
This company, under the terms of the LGPL, discloses the source code for the free software used in this product based on the LGPL.
Contact the support personnel as provided in the Epson Projector Contact list to reproduce, modify, and/or distribute the free software concerned.
Please follow the conditions of the LGPL when reproducing, modifying, and/or distributing the free software concerned.
Also, the free software concerned is offered "as is" with no guarantee or warranty what so ever. The term guarantee includes, but is not limited to, appropriate commercialization, business potential, purpose of use, and does not infringe on third person rights (including, but not limited to, patent rights, copyrights, and trade secrets).
 - (2) Furthermore, as stated in (1), there is no guarantee for free software that is included in this product to which the LGPL applies because of the characteristics of the free software that has already used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.
 - (3) Under the terms of the LGPL, the source code as well as authorship for the free software used in this product is disclosed as stated in (1).
2. Other free software

As well as the free software used under the terms of the LGPL, this company also uses the following free software for this product. Hereafter, each author, the conditions, and so on are described in the original. Furthermore, there is no guarantee for free software because of the characteristics of the free software that has already been used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.

(1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

(2) zlib

Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
`Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) The modified work must itself be a software library.
 - b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables. When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
 9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
 10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
 11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin BraceySam Bushell
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This project product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This project product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “ncurses” are as follows.

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

Copyright© 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM).

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM)

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

☉ témoin 83

A

A/V Mute 37
 Accessoires en option 142
 Adres. IP trappe 1/2 76
 Adresse électronique 1/2/3 75
 Adresse IP 74
 Adresse MAC 74
 Adresse passerelle 67, 74
 Affichage 60
 Afficher le fond 60
 Ajustement 2/2 57
 Ajustement Auto 56
 Alignement 56
 Alim réseau sans fil 66
 Aliment. Directe 61
 AMX Device Discovery 76
 Angle d'inclinaison 150
 Aspect 57
 Autocollant Mot de passe protégé 49

B

Bague de décalage horizontal de l'objectif 22
 Bague de décalage vertical de l'objectif 22
 bague de déplacement horizontal de l'objectif 12
 bague de déplacement vertical de l'objectif 12
 Bague de mise au point 11
 Bague de zoom 11
 Blocage fonctionne. 50, 58

Bouton de retrait de l'objectif 11, 13
 Bouton d'inversion de direction 61
 Bouton Volume 17

C

Caractéristiques 148
 Certificat numérique 72
 Clavier virtuel 64
 Code de requête 50
 Complète 30
 Configuration de Split Screen 33
 Configuration d'un événement de notification 75
 Connexion à un projecteur réseau 120
 Consommables 143
 Consommation électr. 58
 Contraste 54
 Contrôle Web 63, 108
 Couvercle des câbles 139
 Crestron RoomView 115
 Croix 39

D

Décalage de l'objectif 22
 Dépannage 83
 DHCP 74
 DICOM SIM 32
 Diffusion de messages 107
 Distance 144
 Durée de lampe 78
 Dynamique 32

E

EAP-Fast 73
 EAP-TLS 72
 EAP-TTLS 73
 EasyMP Monitor 107
 ECO 58
 Ecran démarrage 60
 Ecrans multiples 61
 ESC/VP21 112

F

Fonctionnement 61
 Forme de pointeur 58

G

Gel 37
 Grille de sortie d'air 11

H

H/V-Keystone 26

I

ID de la télécommande 42
 ID événement 78, 95
 ID projecteur 41
 Info sync 78
 Installation et branchements 126
 Intensité couleur 54
 Interv. vidéo DVI/HDMI 57

K

Keystone 26, 58

L

Langue 61
 LEAP 73
 Levier du réglage du pied 11
 Liste des moniteurs pris en charge 146
 Logo d'utilisateur 46
 Luminosité 54

M

Manette du filtre à air 11
 Masque de sous-réseau 74
 Menu Autres 76
 Menu Avancé 60
 Menu Base 65
 Menu Courrier 75
 Menu de configuration 53
 Menu Image 54
 Menu Information 78
 Menu LAN sans fil 66
 Menu Réglage 58
 Menu Réinit. 77, 79
 Menu Réseau 63
 Menu Réseau LAN câblé 74
 Menu Sécurité 68
 Menu Signal 56
 Messages 60
 Mire 21, 59
 Mode attente 61
 Mode couleurs 32, 54

Mode haute alt. 61
 Mode veille 61
 Mot de passe protégé 63
 Mot passe PJLink 65
 Mot-clé projecteur 65
 MotPss ContrôleWeb 65

N

Native 30
 Netteté 54
 Nettoyage de l'extérieur du projecteur 97
 Nettoyage du filtre à air 97
 Nom de projecteur 65
 Noms et Fonctions des Différentes Parties du
 Projecteur 11
 Normal 58
 Notif nettoiy filtre 61
 Notification courrier 75, 110
 Numéro de port 75

O

Objectif de projection 136

P

Panneau de commande 15
 Passerelle prioritaire 76
 Pause A/V 16
 PEAP 73
 Périodicité de remplacement de la lampe
 100
 Périodicité de remplacement du filtre à air
 103
 Permutation d'écrans 34

Personnalisé 32
 Photo 32
 Pied arrière 13
 Pied avant réglable 11
 PJLink 114
 Pointeur 38
 Port de sortie audio 13
 Port de télécommande 14
 Port d'entrée Audio1 14
 Port d'entrée Audio2 14
 Port d'entrée Audio3 14
 Port d'entrée Audio4 14
 Port d'entrée BNC 14
 Port d'entrée Computer1 14
 Port d'entrée DVI-D 14
 Port d'entrée HDMI 14
 Port d'entrée Video1 14
 Port d'entrée Video2 14
 Port LAN 14
 Port Monitor Out 13
 Port RS-232C 14, 112
 Port S-Vidéo 14
 Port USB(TypeA) 14
 Position 56
 Présentation 32
 Procédure de remplacement de la lampe
 100
 Procédure de remplacement du filtre à air
 103
 Progressif 56
 Projection 60, 127
 Projection arrière 127
 Projection arrière/plafond 127
 Projection avant 127

Projection avant/plafond	127
Protec. démarrage	48
Protec. logo utilis.	48
Protection par mot de passe	48

Q

Quick Corner	23, 58
--------------------	--------

R

Rapport L/H	30
Récepteur à distance	11
Recherche de source	28
Réduction bruit	57
Réglage couleur	55
Réglage des couleurs sur écrans multiples	44
Réinitialisation de la durée d'utilisation de la lampe	103
Réseau protégé	49
Résolution	78, 146
RoomView	76, 115

S

Serveur SMTP	75
Signal audio LAN	58
Signal entrée	57, 78
Signal Vidéo	57, 78
Source	78
Source droite	34
Source gauche	34
Source Search	15, 17
Split Screen	33, 58
Sports	32

sRGB	32
Surbalayage	57
Surchauffe	84
Sync.	56

T

Taille de l'écran	144
Taille d'écran	34
Taux rafraîchi.	78
Teinte	54
Télécommande	16
Témoin	83
Témoin de la lampe	100
Témoin de lampe	83
Témoin de réseau sans fil	11, 138
Témoin de température	83, 97
Témoin USB	14
Témoins d'état	11
Temp. couleur abs.	54
Température de fonctionnement	148
Température de stockage	148
Terminaison sync BNC	61
Théâtre	32
Tout réinitialiser	79

U

Unité réseau sans fil	138
-----------------------------	-----

V

Verrou. complet	50
Verrou. partiel	50
Vers Configuration réseau	63

W

Web Remote	108
WEP	69
WPA2-PSK	71
WPA-PSK	71

Z

Zoom	30
Zoom électronique	39