



Guide de l'utilisateur

Multimedia Projector

EB-D6250



EB-D6155W

EB-D6150





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 » des « Annexe ».  "Glossaire" p.141
[Nom]	Indique le nom des boutons de la télécommande ou du panneau de commande. Exemple : bouton [Esc]
"(Nom du menu)"	Indique les éléments du menu Configuration. Exemple : Choisissez Luminosité dans Image . Image - Luminosité

Symboles Utilisés Dans ce Guide 2

Introduction

Caractéristiques du Projecteur 8

Facilité d'utilisation et fiabilité	8
Fonctions de projection	8
Projection simultanée de deux images (Split Screen)	8
Connexion à un réseau et projection d'images à partir de l'écran de l'ordinateur	8
Connexion aisée à un ordinateur avec Quick Wireless	9
Fonctions de Sécurité	9

Noms et Fonctions des Différentes Parties du Projecteur 10

Avant/Dessus	10
Arrière	11
Dessous	12
Panneau de commande	13
Télécommande	14
Remplacement des piles de la télécommande	17
Portée de la télécommande	17

Préparation du projecteur

Installation du projecteur 19

Méthodes d'installation	19
Procédure d'installation	20
Taille de l'écran et distance de projection approximative	20

Connexion des équipements 21

Connexion d'un ordinateur	21
Connexion de sources d'images	22
Connexion de périphériques USB	25
Connexion de périphériques externes	26
Connexion d'un câble LAN	27

Installation de l'unité réseau sans fil	29
Installation et retrait du couvercle des câbles	29
Fixation	29
Retrait	30

Utilisation standard

Projection d'images 32

De l'installation à la projection	32
Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)	33
Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande	34

Réglage des images projetées 35

Correction la distorsion trapézoïdale	35
H/V-Keystone	35
Quick Corner	36
Réglage de la taille de l'image	38
Réglage de la position de l'image	38
Correction de la mise au point	38
Réglage du volume	39
Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)	39
Réglage de l'Iris auto	40
Modification du rapport L/H	41
Méthodes de modification	41
Modification du rapport L/H (EB-D6155W uniquement)	41
Modification du rapport L/H (EB-D6250/EB-D6150 uniquement)	42

Fonctions Utiles

Fonctions de projection 45

Projection simultanée de deux images (Split Screen)	45
Sources d'entrées pour la projection Split Screen	45
Projection sur un écran Split Screen	45
Modification de l'Image Projetée	46
Permutation des écrans gauche et droit	46

Permutation des tailles d'image	47
Modification de l'audio	48
Fermeture Split Screen	49
Contraintes liées à la projection sur écran divisé	49
Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)	49
Arrêt sur image (Gel)	50
Fonction Pointeur (Pointeur)	50
Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)	51
Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)	52
Réglage de l'ID et utilisation de la télécommande	53
Réglage de l'ID projecteur	54
Réglage de l'ID de la télécommande	55
Correction de la couleur pendant la projection à partir de plusieurs projecteurs	56
Synthèse de la procédure de correction	56
Correction	56
Enregistrement d'un logo d'utilisateur	57
Fonctions de Sécurité	59
Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)	59
Types de la fonction Mot de passe protégé	59
Réglage de la fonction Mot de passe protégé	59
Saisie du mot de passe	60
Verrouillage des touches de Fonctionnement (Blocage fonctionne.)	61
Systèmes de Sécurité	62
Installation du câble antivol	62

Menu Configuration

Utilisation du menu Configuration	64
Liste des Fonctions	65
Tableau du menu Configuration	65
Menu Image	67
Menu Signal	68
Menu Réglage	70
Menu Avancé	71

Menu Réseau	73
Remarques sur l'utilisation du menu Réseau	73
Fonctions du clavier virtuel	74
Menu Base	75
Menu LAN sans fil	76
Menu Sécurité	77
Menu LAN câblé	79
Menu Courrier	80
Menu Autres	81
Menu Réinit.	82
Menu Information (Affichage uniquement)	83
Menu Réinit.	84

Dépannage

Utilisation de l'aide	86
Dépannage	88
Signification des témoins	88
Si les témoins ne fournissent aucune indication utile	92
Problèmes relatifs aux images	93
Aucune image n'est visible	93
Les images animées ne s'affichent pas (seule la partie animée de l'image devient noire)	94
La projection s'arrête automatiquement	94
Le message « Non Supporté. » est affiché.	94
Le message « Pas de Signal. » est affiché.	94
Les images sont floues, troubles ou déformées	95
Les images subissent des interférences ou une distorsion	96
L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, ou son aspect n'est pas correct	96
Les couleurs de l'image ne sont pas correctes	97
Les images sont sombres	98
Problèmes au démarrage de la projection	98
Le projecteur ne s'allume pas	98
Autres problèmes	99
Aucun son n'est émis, ou le son est très faible	99

La télécommande ne fonctionne pas	99
Aucune image n'est visible sur le moniteur externe	100
Je veux modifier la langue des messages et des menus	100
Vous ne recevez pas de courrier, même si une erreur est rencontrée sur le projecteur	100

À propos d'Event ID	102
----------------------------------	------------

Maintenance

Nettoyage	104
------------------------	------------

Nettoyage de l'Extérieur du Projecteur	104
Nettoyage du cache de l'objectif	104
Nettoyage du filtre à air	104
Procédure de nettoyage du filtre à air	104

Remplacement des Consommables	107
--	------------

Remplacement de la lampe	107
Périodicité de remplacement de la lampe	107
Procédure de remplacement de la lampe	107
Réinitialisation de la Durée de lampe	110
Remplacement du filtre à air	110
Périodicité de remplacement du filtre à air	110
Procédure de remplacement du filtre à air	111

Annexe

Diaporama	114
------------------------	------------

Projection sans ordinateur (Diaporama)	114
Caractéristiques des fichiers pouvant être projetés à l'aide d'un Diaporama ..	114
Exemples de Diaporama	114
Méthodes d'utilisation d'un Diaporama	114
Projection de l'image sélectionnée	116
Projection des fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama)	117
Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama	118

Surveillance et contrôle	119
---------------------------------------	------------

À propos de EasyMP Monitor	119
Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)	119
Configuration du projecteur	119
Affichage du Écran Contrôle Web	120
Affichage de l'écran Web Remote	120
Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement	122
Erreur de lecteur du courrier de notification	122
Gestion utilisant SNMP	123
Commandes ESC/VP21	123
Liste des commandes	123
Câblage	123
À propos de PJLink	124
À propos de Crestron RoomView®	125
Utilisation d'un projecteur à partir d'un ordinateur	125

Accessoires en Option et Consommables	130
--	------------

Accessoires en option	130
Consommables	130

Taille de l'écran et Distance de Projection	131
--	------------

Distance de projection pour EB-D6155W	131
Distance de projection pour EB-D6250/EB-D6150	132

Moniteurs	134
------------------------	------------

Résolutions prises en charge	134
Signaux d'ordinateur (RVB analogique)	134
Vidéo component	134
Vidéo composite	134
Signal d'entrée depuis le port HDMI	134

Caractéristiques	136
-------------------------------	------------

Caractéristiques Générales du Projecteur	136
--	-----

Apparence	139
------------------------	------------

Glossaire	141
------------------------	------------

Remarques Générales	143
----------------------------------	------------

À propos des symboles	143
Avis général :	143
Index	161

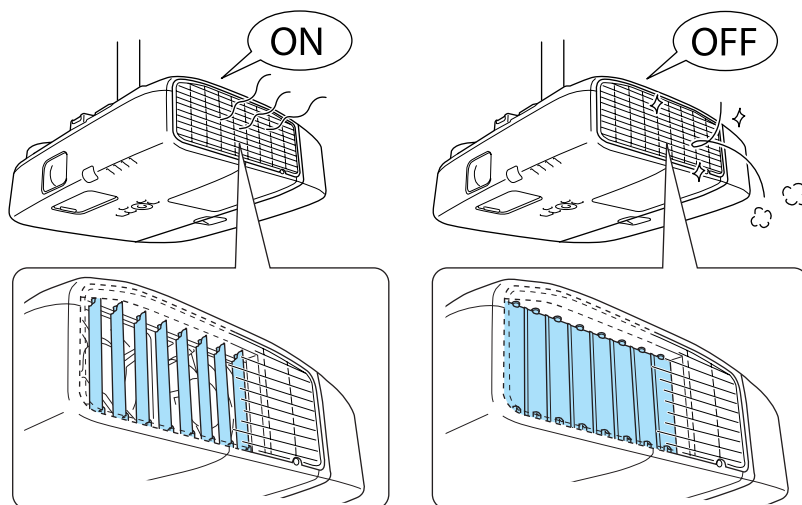


Introduction

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

Facilité d'utilisation et fiabilité

- Grille de sortie d'air pour éviter que la poussière entre dans le projecteur.



- Large filtre pour augmenter la résistance à la poussière.
- Fonction intégrée qui vous indique quand il faut remplacer le filtre.
- Mettez le projecteur sous et hors tension simplement en le branchant ou le débranchant.

Fonctions de projection

Projection simultanée de deux images (Split Screen)

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

☛ "Projection simultanée de deux images (Split Screen)" [p.45](#)



Connexion à un réseau et projection d'images à partir de l'écran de l'ordinateur

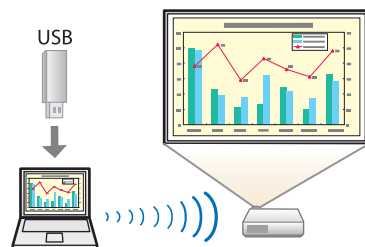
Vous pouvez connecter le projecteur à un ordinateur relié au réseau et projeter l'écran de l'ordinateur à l'aide du logiciel EasyMP Network Projection fourni.

☛ [Guide d'utilisation EasyMP Network Projection](#)



Connexion aisée à un ordinateur avec Quick Wireless

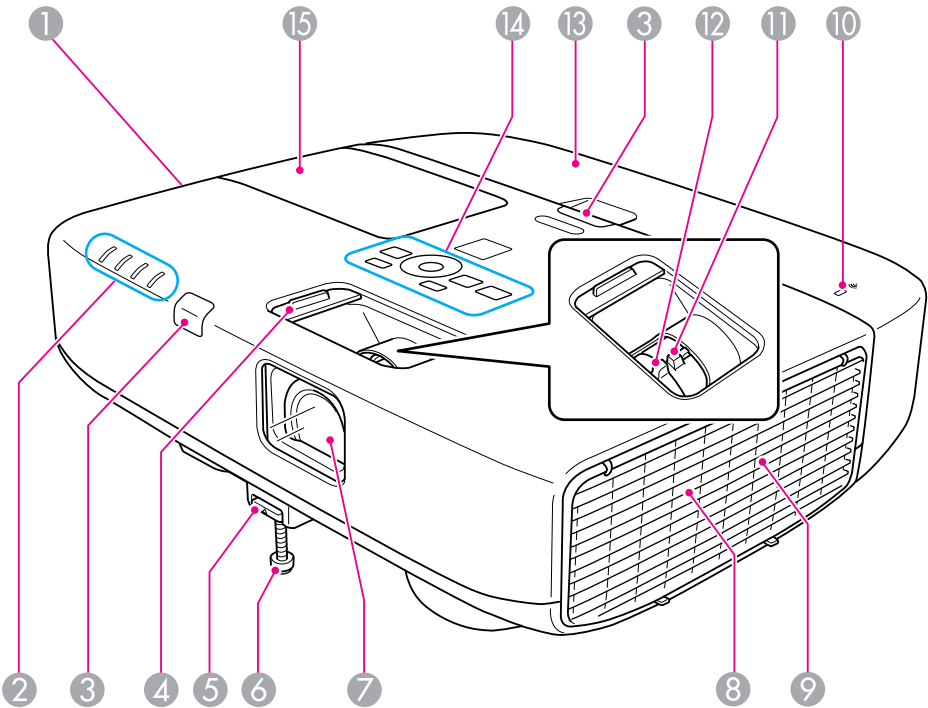
En connectant simplement Quick Wireless Connection USB Key en option à un ordinateur, vous pouvez connecter le projecteur et l'ordinateur via une communication sans fil et projeter des images à partir de l'ordinateur. (sous Windows uniquement)




Fonctions de Sécurité

- **Protection par mot de passe afin de gérer les utilisateurs et de limiter leur accès à l'appareil**
 - ☛ "Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)" [p.59](#)
- **La fonction Blocage fonctionne. limite les possibilités d'utilisation des boutons du panneau de commande**
 - ☛ "Verrouillage des touches de Fonctionnement (Blocage fonctionne.)" [p.61](#)
- **Équipé de divers systèmes antivols**
 - ☛ "Systèmes de Sécurité" [p.62](#)

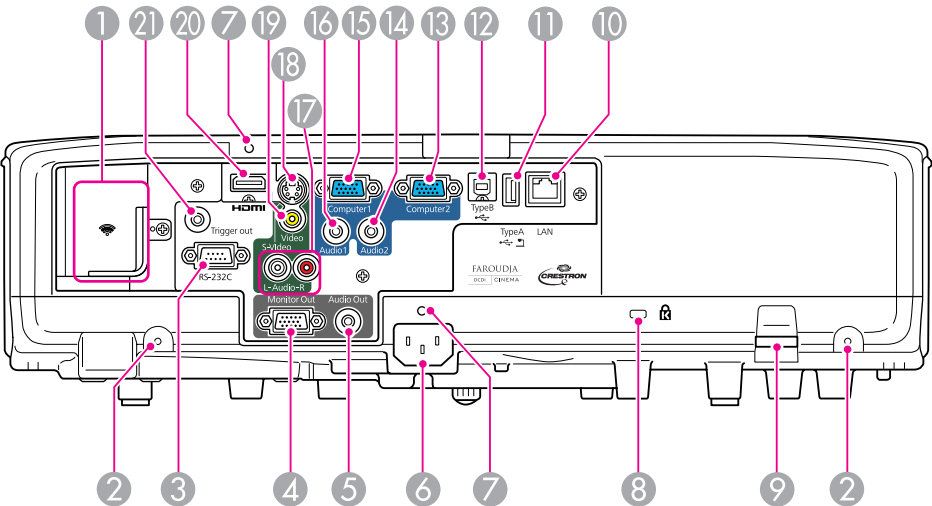
Avant/Dessus



Nom		Fonction
1	Grille de sortie d'air (Grille de sortie d'air)	Grille de ventilation permettant de refroidir l'intérieur du projecteur. <div><div> Attention</div><p>Pendant la projection, n'approchez pas votre visage ou vos mains de la grille de sortie d'air et ne placez pas d'objets pouvant être déformés ou endommagés par la chaleur.</p></div>

Nom		Fonction
2	Témoins	Indique l'état du projecteur. ☛ "Signification des témoins" p.88
3	Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.
4	Protection de la bague de Zoom/Mise au point	Faites-la coulisser simplement pour manipuler la bague de zoom ou la bague de mise au point. Elle doit rester fermée pour éviter que la poussière entre dans le projecteur.
5	Levier du réglage du pied	Appuyez sur le levier du pied pour déplier ou replier le pied avant. ☛ "Réglage de la position de l'image" p.38
6	Pied avant réglable	En cas d'installation sur une surface (un bureau par exemple), déployez le pied pour régler la position de l'image. ☛ "Réglage de la position de l'image" p.38
7	Cache objectif	Protège l'objectif du projecteur.
8	Haut-parleur	Sorties audio.
9	Grille d'entrée d'air (filtre à air)	L'air utilisé pour refroidir l'intérieur du projecteur entre par cette ouverture. ☛ "Nettoyage du filtre à air" p.104
10	Témoin de réseau sans fil	Affiche l'état d'accès de l'Unité de Réseau sans fil en option.
11	Bague de zoom	Permet de régler la taille de l'image. ☛ "Réglage de la taille de l'image" p.38
12	Bague de mise au point	Permet de régler la mise au point de l'image. ☛ "Correction de la mise au point" p.38
13	Couvercle du câble	Couvercle pour la section de connexion du câble d'interface arrière. ☛ "Installation et retrait du couvercle des câbles" p.29
14	Panneau de Configuration	Actionne le projecteur. ☛ "Panneau de commande" p.13
15	Couvercle de la lampe	Ouvrez-le pour remplacer la lampe du projecteur. ☛ "Remplacement de la lampe" p.107

Arrière

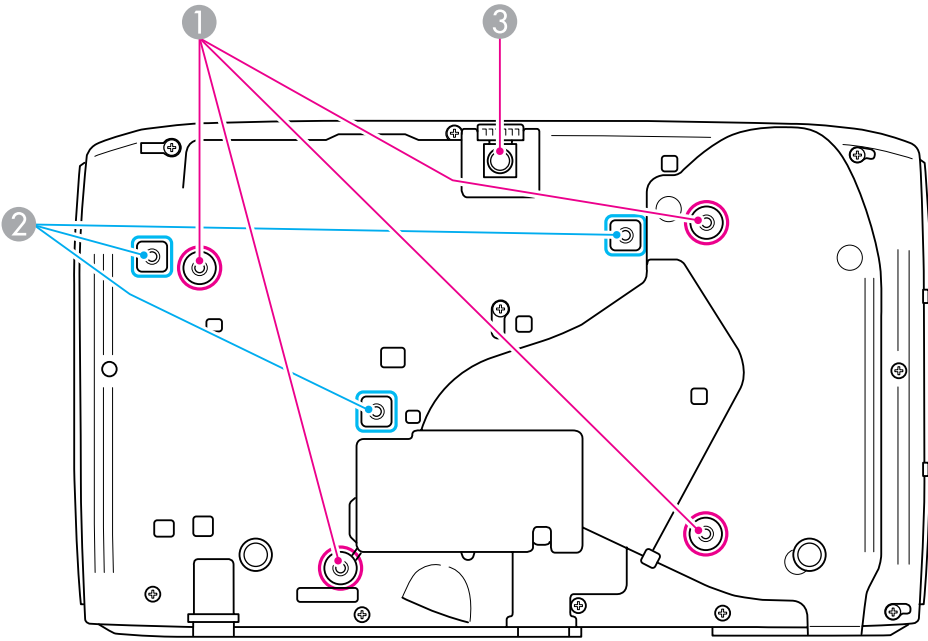


Nom		Fonction
1	Section d'installation de l'unité LAN sans fil	Installez l'unité réseau sans fil optionnelle ici. Retirez le cache lors de l'installation. ☛ "Installation de l'unité réseau sans fil" p.29
2	Trous destinés aux vis de fixation du capot du câble	Vis destinées à fixer le couvercle des câbles. ☛ "Installation et retrait du couvercle des câbles" p.29
3	Port RS-232C	Pour contrôler le projecteur depuis un ordinateur, connectez-les ensemble à l'aide d'un câble RS-232C. Ce port est destiné à des fins de contrôle et ne doit normalement pas être utilisé. ☛ "Commandes ESC/VP21" p.123
4	Port Monitor Out	Sorties des signaux RVB analogiques du port Computer1 vers un moniteur externe. Vous ne pouvez pas émettre en sortie des signaux reçus d'autres ports ou des signaux de vidéo component.

Nom		Fonction
5	Port Audio Out	Envoie à des haut-parleurs externes le son de l'image en cours de projection.
6	Prise d'alimentation	Permet de brancher le cordon d'alimentation au projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.32
7	Support de câble	Insérez ici l'attache du support de câble pour empêcher les câbles d'alimentation et HDMI de tomber. Pour plus de détails sur la procédure d'installation, consultez la section suivante. ☛ Guide de démarrage rapide
8	Fente pour système de sécurité	La fente pour système de sécurité est compatible avec le système Microsaver Security System fabriqué par Kensington. ☛ "Systèmes de Sécurité" p.62
9	Point d'installation pour câble de sécurité	Un câble antivol, disponible dans le commerce, peut être glissé dans le point d'installation de manière à fixer le projecteur à un meuble ou une colonne. ☛ "Systèmes de Sécurité" p.62
10	Port LAN	Permet de brancher un câble LAN en vue de la connexion à un réseau.
11	Port USB (TypeA)	<ul style="list-style-type: none">Permet de connecter un périphérique mémoire USB ou un appareil photo numérique et de projeter des images Diaporama. ☛ "Projection sans ordinateur (Diaporama)" p.114Permet de connecter la Caméra document en option.
12	Port USB (TypeB)	Permet de connecter le projecteur à un ordinateur à l'aide du câble USB disponible dans le commerce afin d'utiliser la fonction Souris Sans Fil. ☛ "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.52

Nom		Fonction
13	Port Computer2	Destiné aux signaux analogiques RVB provenant d'un ordinateur et aux signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.
14	Port Audio2	Entrées audio du matériel connecté au port Computer2.
15	Port Computer1	Destiné aux signaux analogiques RVB provenant d'un ordinateur et aux signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.
16	Port Audio1	Entrées audio du matériel connecté au port Computer1.
17	Port Audio-L/R	Entrée audio du matériel connecté au port S-Video ou Video.
18	Port S-Video	Pour les signaux S-Vidéo provenant de sources vidéo.
19	Port Video	Reçoit en entrée les signaux vidéo composites provenant de sources vidéo.
20	Port HDMI	Reçoit les signaux vidéo d'équipements vidéo compatibles HDMI et d'ordinateurs. Ce projecteur est compatible avec les signaux <u>HDCP</u> .
21	Port Trigger out	Lorsque le projecteur est allumé, un signal DC-12 V est émis par ce port. Lorsque le projecteur est éteint ou s'il est en état anormal, 0 V est émis par ce port. Ceci indique aux périphériques externes si le projecteur est allumé ou éteint. Pour activer la commutation sortie, définissez Trigger Out sur On à partir du menu Configuration. ☛ Avancé - Fonctionnement p.71

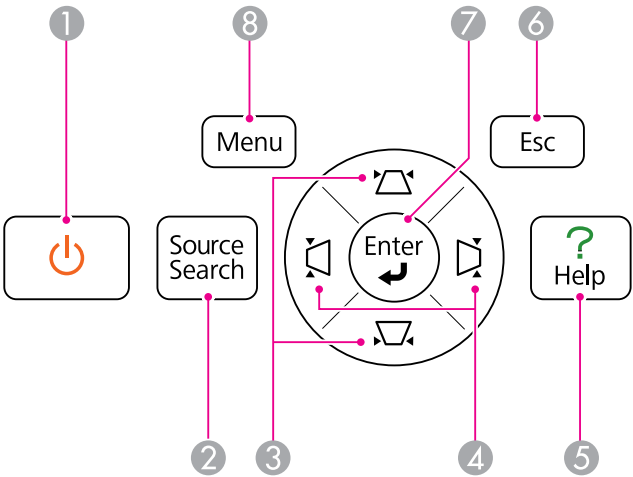
Dessous



Nom		Fonction
1	Points d'installation de la fixation de plafond (Pour la fixation de plafond ELPMB22 : quatre points)	Pour suspendre le projecteur au plafond, installez la fixation de plafond en option ici. ☛ "Installation du projecteur" p.19 ☛ "Accessoires en option" p.130
2	Points d'installation de la fixation de plafond (Pour la fixation de plafond ELPMB23: trois points)	

Nom		Fonction
3	Pied avant réglable	En cas d'installation sur une surface (un bureau par exemple), dépliez le pied pour régler la position de l'image. ☞ "Réglage de la position de l'image" p.38

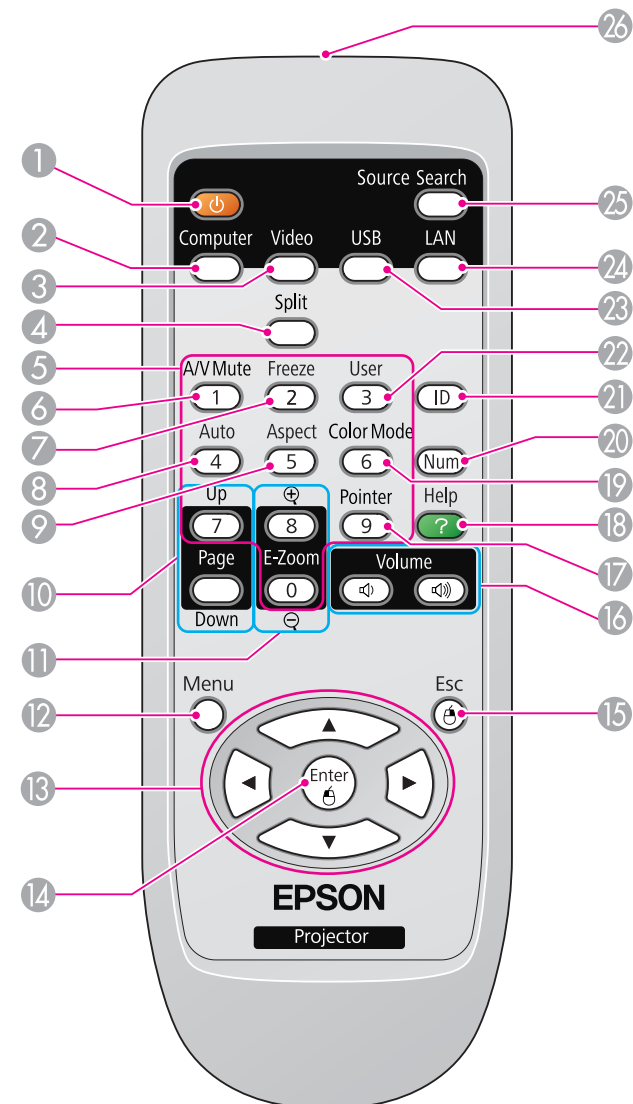
Panneau de commande



Nom		Fonction
1	Bouton [⏻]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. ☞ "De l'installation à la projection" p.32
2	Bouton [Source Search]	Bascule l'image du port d'entrée qui reçoit les signaux vidéo en entrée. ☞ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.33
3	Boutons [⏶][⏷]	<ul style="list-style-type: none">• Permet de corriger une distorsion verticale. ☞ "Connexion verticale de la distorsion trapézoïdale" p.35• Si vous appuyez sur l'un de ces boutons alors que le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, il sélectionne des éléments de menu ou des valeurs de réglage. ☞ "Utilisation du menu Configuration" p.64 ☞ "Utilisation de l'aide" p.86

Nom	Fonction
4 Boutons [↩][↪]	<ul style="list-style-type: none"> Permet de corriger une distorsion horizontale. <ul style="list-style-type: none"> "Connexion horizontale de la distorsion trapézoïdale" p.35 Si vous appuyez sur l'un de ces boutons alors que le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, il sélectionne des éléments de menu ou des valeurs de réglage. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation du menu Configuration" p.64 "Utilisation de l'aide" p.86
5 Bouton [Help]	<p>Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de l'aide" p.86
6 Bouton [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Arrête la fonction en cours. Si vous appuyez sur ce bouton alors que menu Configuration est affiché, vous revenez au niveau de menu précédent. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation du menu Configuration" p.64
7 Bouton [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Si un menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, ce bouton valide la sélection actuelle et accède au niveau suivant. Si vous appuyez sur le bouton lors de la projection des signaux RVB analogiques depuis le port Computer1 ou Computer2, vous pouvez optimiser automatiquement Alignement, Sync. et Position.
8 Bouton [Menu]	<p>Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation du menu Configuration" p.64

Télécommande



Nom	Fonction
① Bouton [⏻]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.32
② Bouton [Computer]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images du port Computer1 et du port Computer2.
③ Bouton [Video]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'image passe par les ports S-Video, Video et HDMI.
④ Bouton [Split]	Appuyez sur ce bouton pour diviser l'écran en deux et projeter deux images simultanément. ☛ "Projection simultanée de deux images (Split Screen)" p.45
⑤ Pavé numérique	<ul style="list-style-type: none"> Utilisez ce bouton pour saisir des mots de passe et définir l'ID de la télécommande. ☛ "Réglage de l'ID de la télécommande" p.55 ☛ "Réglage de la fonction Mot de passe protégé" p.59 Utilisez ce bouton pour saisir des nombres dans les paramètres Réseau du menu Configuration.
⑥ Bouton [A/V Mute]	Active ou désactive l'audio et la vidéo. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.49
⑦ Bouton [Freeze]	Active ou désactive le gel de l'image. ☛ "Arrêt sur image (Gel)" p.50
⑧ Bouton [Auto]	Si vous appuyez sur le bouton lors de la projection des signaux RVB analogiques depuis le port Computer1 ou Computer2, vous pouvez optimiser automatiquement Alignement , Sync. et Position .
⑨ Bouton [Aspect]	Le rapport L/H change à chaque pression sur ce bouton. ☛ "Modification du rapport L/H" p.41

Nom	Fonction
⑩ Boutons [Page] [Up] [Down]	Change les pages de fichiers, PowerPoint par exemple, en cas d'utilisation des méthodes de projection suivantes. <ul style="list-style-type: none"> Avec la fonction Souris Sans Fil ☛ "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.52 Avec une connexion au réseau Lors de la projection d'images à l'aide du Diaporama, une pression sur ces boutons affiche l'image précédente/suivante.
⑪ Boutons [E-Zoom] [⏏][⏏]	Agrandit ou réduit l'image sans modifier la taille de la projection. ☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)" p.51
⑫ Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.64
⑬ Boutons [⏏][⏏][⏏][⏏]	<ul style="list-style-type: none"> Lorsque le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, appuyez sur ces boutons pour sélectionner des éléments de menu ou une valeur de réglage. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.64 Lors de la projection d'un Diaporama, une pression sur ces boutons affiche l'image précédente/suivante, fait tourner l'image, etc. ☛ "Méthodes d'utilisation d'un Diaporama" p.114 Avec la fonction Souris Sans Fil, le pointeur de souris se déplace dans la direction dans laquelle le bouton a été poussé. ☛ "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.52

Nom	Fonction
14 Bouton [Enter]	<ul style="list-style-type: none"> Si un menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, ce bouton valide la sélection actuelle et accède au niveau suivant. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation du menu Configuration" p.64 Fait office de bouton gauche de la souris en cas d'utilisation de la fonction Souris Sans Fil. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.52
15 Bouton [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Arrête la fonction en cours. Si vous appuyez sur ce bouton alors que le menu Configuration est affiché, vous revenez au niveau précédent. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation du menu Configuration" p.64 Fait office de bouton droit de la souris en cas d'utilisation de la fonction Souris Sans Fil. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.52
16 Boutons [Volume] [<v>] [>v>]	<p>[<v>] Réduit le volume. [>v>] Augmente le volume.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Réglage du volume" p.39
17 Bouton [Pointer]	<p>Affiche le pointeur à l'écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Fonction Pointeur (Pointeur)" p.50
18 Bouton [Help]	<p>Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de l'aide" p.86
19 Bouton [Color Mode]	<p>Chaque pression sur le bouton entraîne un changement du mode couleurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)" p.39
20 Bouton [Num]	<p>Maintenez ce bouton enfoncé et appuyez sur les touches du pavé numérique pour entrer des mots de passe ou des nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Réglage de la fonction Mot de passe protégé" p.59

Nom	Fonction
21 Bouton [ID]	<p>Maintenez ce bouton enfoncé et appuyez sur les touches du pavé numérique pour définir l'ID de la télécommande.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Réglage de l'ID de la télécommande" p.55
22 Bouton [User]	<p>Sélectionnez une commande fréquemment utilisée parmi les cinq commandes du menu Configuration et attribuez-la à ce bouton. Une pression sur le Bouton utilisateur permet d'accéder à la fenêtre de sélection/réglage concernée. Vous pouvez ainsi effectuer des réglages par pression sur un bouton.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Menu Réglage" p.70 <p>Le réglage attribué par défaut est Mire.</p>
23 Bouton [USB]	<p>Passes à l'image suivante.</p> <p>Images du périphérique connecté au port USB (TypeA)</p>
24 Bouton [LAN]	<p>Passes aux images projetées avec EasyMP Network Projection. Lors d'une projection avec la Quick Wireless Connection USB Key en option, ce bouton permet de passer à cette image.</p>
25 Bouton [Source Search]	<p>Bascule l'image du port d'entrée qui reçoit les signaux vidéo en entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.33
26 Émetteur de signaux lumineux	<p>Envoie les signaux de la télécommande.</p>

Remplacement des piles de la télécommande

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

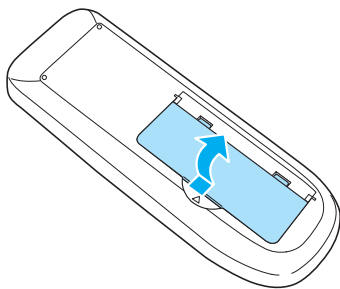
Attention

Lisez attentivement le manuel suivant avant de manipuler les piles.

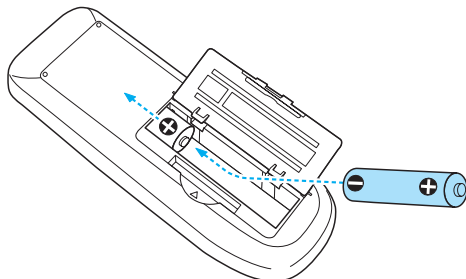
 *Consignes de sécurité*

- 1** Retirez le couvercle du compartiment à piles.

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



- 2** Remplacez les piles.



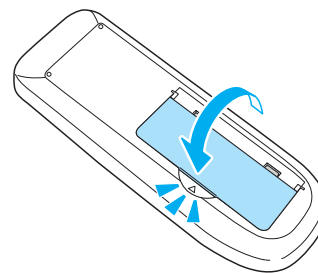
Attention

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

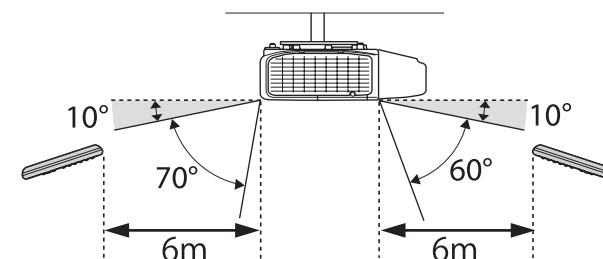
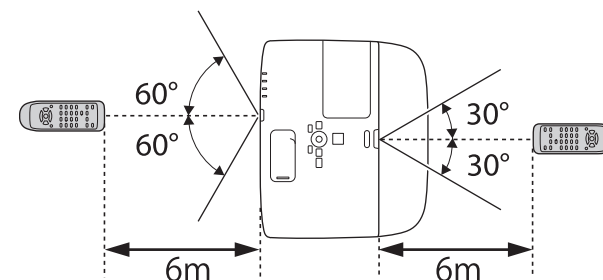
- 3**

Remplacez le couvercle du compartiment à piles.

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



Portée de la télécommande





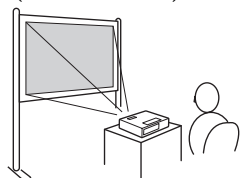
Préparation du projecteur

Ce chapitre décrit comment installer le projecteur et connecter les sources de projection.

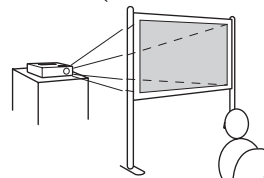
Méthodes d'installation

Le projecteur prend en charge les quatre méthodes de projection suivantes. Installez le projecteur en fonction des conditions de l'emplacement désiré.

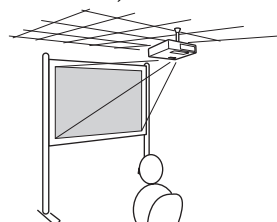
- Projection depuis le devant de l'écran (vers l'Avant)



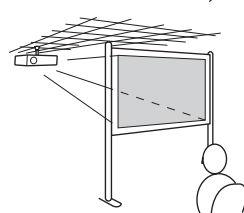
- Rétroprojection avec un écran translucide (vers l'Arrière)



- 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)



Avertissement

- Dans le cadre de l'installation de la fixation de plafond (suspension du projecteur au plafond), une procédure d'installation spécifique est requise. Une installation incorrecte risque d'entraîner des blessures ou des détériorations en cas de chute du projecteur.
 - En cas d'utilisation d'adhésifs sur les Points d'installation de la fixation de plafond (pour éviter que les vis ne se desserrent), 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.
- Ne recouvrez pas la grille d'entrée ou de sortie d'air du projecteur. L'obstruction de l'une des grilles peut provoquer une élévation de la température interne et provoquer un incendie.



- Pour suspendre le projecteur au plafond, installez la fixation de plafond en option.
☛ "Accessoires en option" [p.130](#)
- Vous pouvez modifier le réglage dans l'ordre suivant, en appuyant sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande pendant environ cinq secondes.

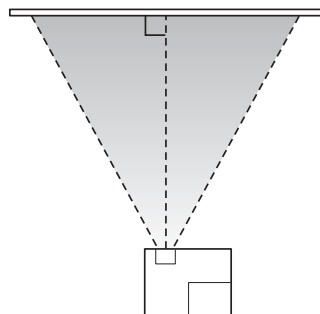
Avant ↔ Avant/Plafond

Choisissez **Arrière** ou **Arrière/Plafond** dans le menu Configuration.

☛ **Avancé - Projection** [p.71](#)

Procédure d'installation

Installez le projecteur de sorte qu'il soit parallèle à l'écran.



Une distorsion trapézoïdale se produit sur l'image projetée si le projecteur est installé perpendiculairement à l'écran. Pour plus d'informations sur la correction de la distorsion trapézoïdale, consultez les sections suivantes.

☞ "Correction la distorsion trapézoïdale" [p.35](#)



Placez le projecteur sur une surface plane de manière à ce qu'il ne soit pas incliné.

Taille de l'écran et distance de projection approximative

La taille de la projection est déterminée par la distance entre le projecteur et l'écran. Consultez les illustrations suivantes pour choisir la meilleure position en fonction de la taille de l'écran. Les illustrations indiquent la distance approximative la plus courte au zoom maximum. Pour plus d'informations sur la distance de projection, consultez la section suivante.

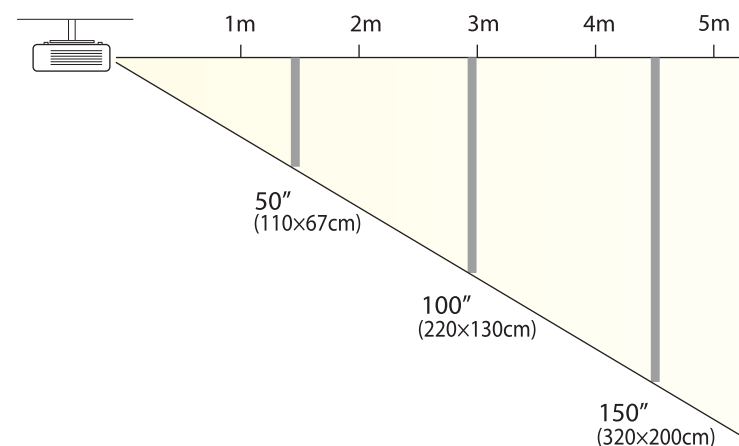
☞ "Taille de l'écran et Distance de Projection" [p.131](#)



L'image peut être réduite si vous corrigez la distorsion trapézoïdale.

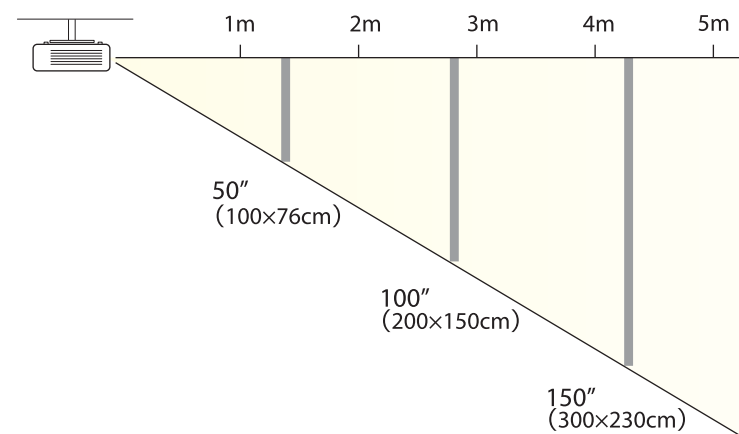
EB-D6155W

Format d'écran 16:10



EB-D6250/EB-D6150

Format d'écran 4:3

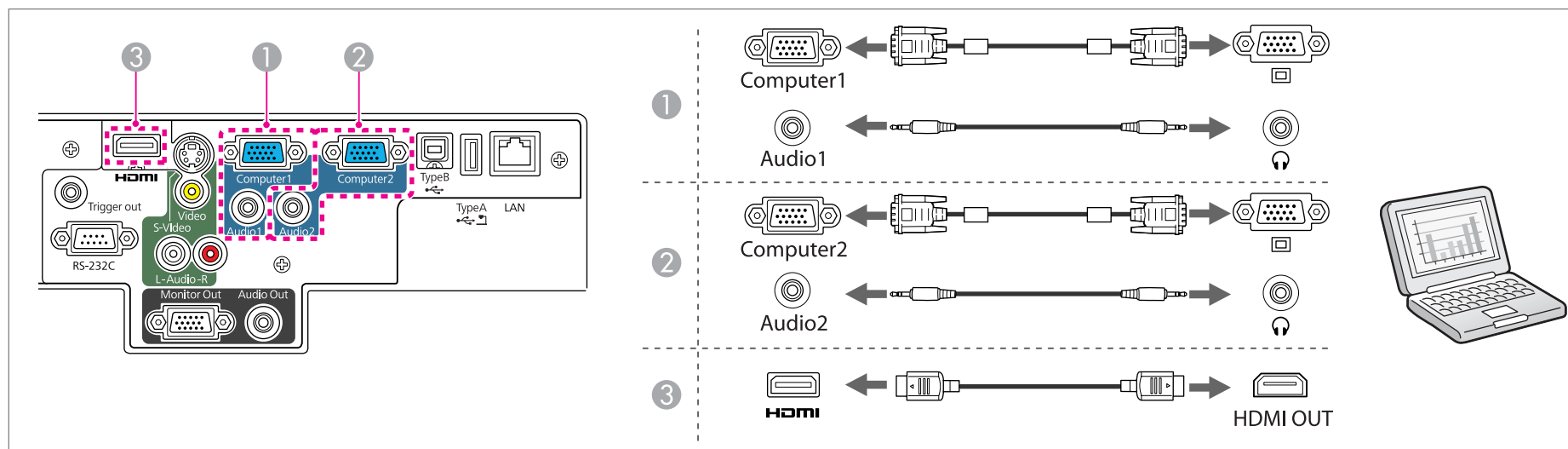


Le nom du port, l'emplacement et l'orientation du connecteur peuvent varier en fonction de la source connectée.

Connexion d'un ordinateur

Pour projeter des images à partir d'un ordinateur, connectez l'ordinateur selon l'une des méthodes suivantes.

- ① ② **Avec le câble pour ordinateur fourni**
Reliez le port de sortie de l'ordinateur au port Computer1 ou Computer2.
- ③ **Avec un câble HDMI disponible dans le commerce**
Connectez le port HDMI de l'ordinateur au port HDMI du projecteur.



Pour émettre le son depuis les haut-parleurs du projecteur, vous devez connecter un câble audio disponible dans le commerce.

Connexion de sources d'images

Pour projeter des images à partir d'un lecteur de DVD, d'un système VHS, etc. , connectez la source souhaitée selon l'une des méthodes suivantes.

① **Avec un câble vidéo disponible dans le commerce**

Connectez le port de sortie vidéo de la source d'image au port Video du projecteur à l'aide d'un câble vidéo disponible dans le commerce.

② **Avec un câble S-vidéo disponible dans le commerce**

Connectez le port de sortie vidéo de la source d'image au port S-Video du projecteur à l'aide d'un câble vidéo disponible dans le commerce.

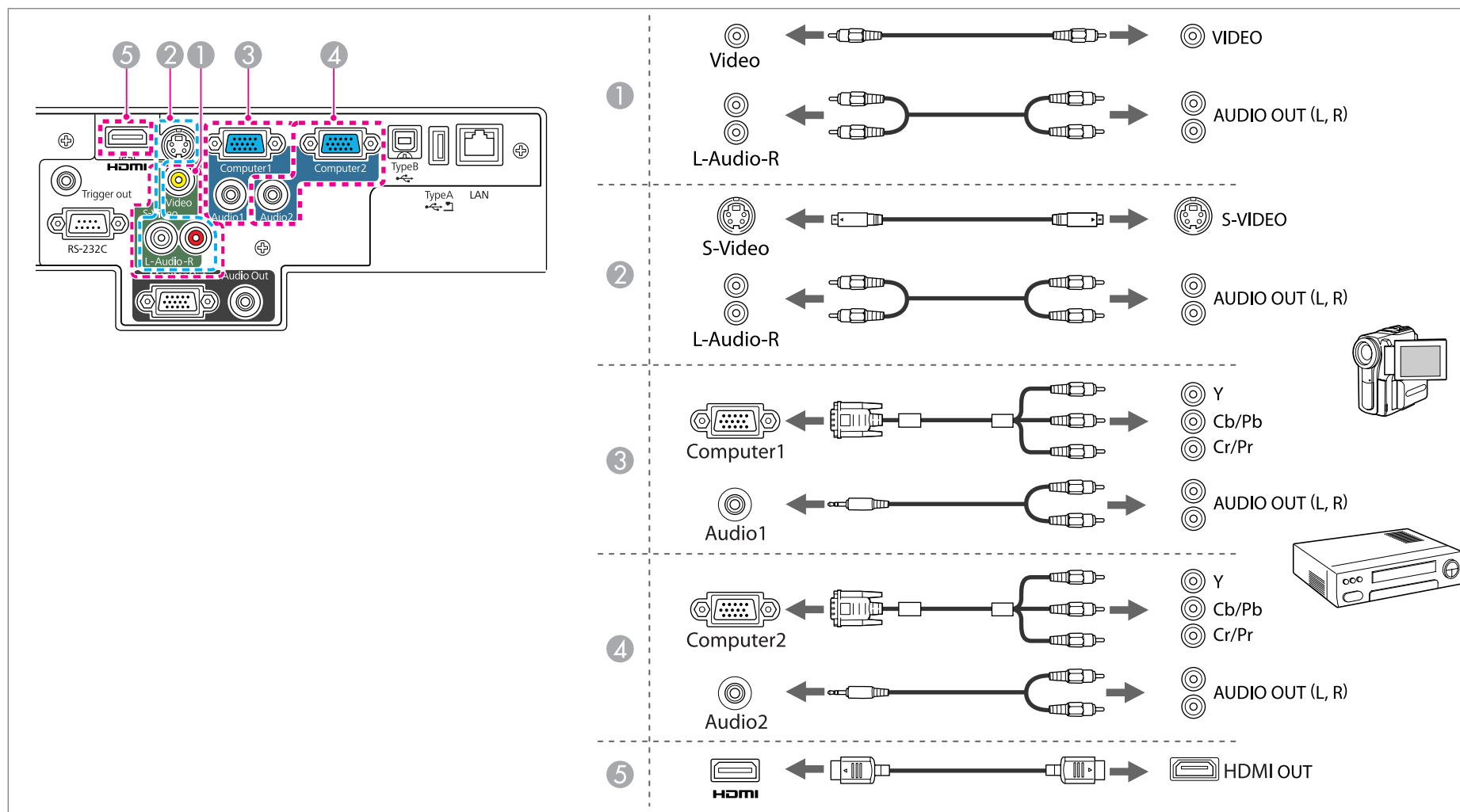
③ ④ **Avec un câble vidéo en composantes en option**

☛ "Accessoires en option" [p.130](#)

Reliez le port de sortie vidéo en composantes de la source d'image au port Computer1 ou Computer2.

⑤ **Avec un câble HDMI disponible dans le commerce**

Connectez le port HDMI de la source d'image au port HDMI du projecteur à l'aide d'un câble HDMI disponible dans le commerce.



Attention

- Si la source d'entrée est sous tension lorsque vous la connectez au projecteur, elle peut entraîner un dysfonctionnement.
- Si l'orientation ou la forme de la fiche est différente, ne tentez de forcer dessus. Le périphérique peut être endommagé ou ne pas fonctionner correctement.

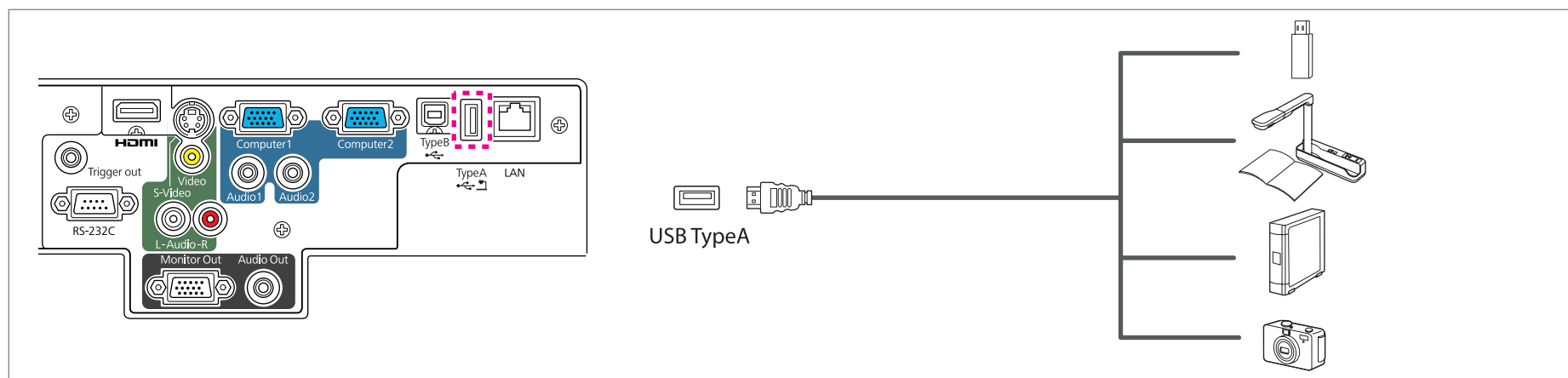


- Pour émettre le son depuis les haut-parleurs du projecteur, vous devez connecter un câble audio disponible dans le commerce.
- Si la forme du port de la source que vous souhaitez connecter est inhabituelle, utilisez le câble fourni avec le périphérique ou un câble en option pour le connecter au projecteur.
- 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 ».

Connexion de périphériques USB

Vous pouvez connecter des périphériques comme une mémoire USB, la Caméra document en option et des disques durs et des appareils photo numériques compatibles USB.

À l'aide du câble USB fourni avec le périphérique USB, connectez le périphérique USB au port USB (TypeA) sur le projecteur.



Lorsque le périphérique USB est connecté, vous pouvez projeter des fichiers d'image sur la mémoire ou l'appareil photo numérique USB à l'aide d'un Diaporama.

☛ "Diaporama" [p.114](#)

Si la Caméra document est connectée durant la projection des images à partir d'un autre port, appuyez sur le bouton [USB] de la télécommande ou sur le bouton [Source Search] du panneau de commande pour basculer vers les images de la Caméra document.

☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.33](#)



Lors de la projection des images à partir d'un périphérique USB, si vous souhaitez connecter un périphérique de sortie audio, connectez-le au port Audio2.

Attention

- Si vous utilisez un concentrateur USB, la connexion risque de ne pas fonctionner correctement. Les appareils tels que les appareils photo numériques et les périphériques USB doivent être connectés directement au projecteur.
- Lorsque vous connectez un disque dur compatible USB, veillez à brancher l'adaptateur secteur fourni avec le disque dur.
- Connectez un appareil photo numérique ou un disque dur au projecteur en utilisant un câble USB fourni avec l'appareil photo ou un câble prévu pour votre périphérique.
- Utilisez un câble USB de moins de 3 m de long. Si le câble fait plus de 3 m, la fonction Diaporama risque de ne pas fonctionner correctement.

Retrait de périphériques USB

Une fois la projection terminée, retirez les périphériques USB du projecteur. Pour des périphériques tels que des appareils photo numériques ou des disques durs, mettez le périphérique hors tension, puis retirez-le du projecteur.

Connexion de périphériques externes

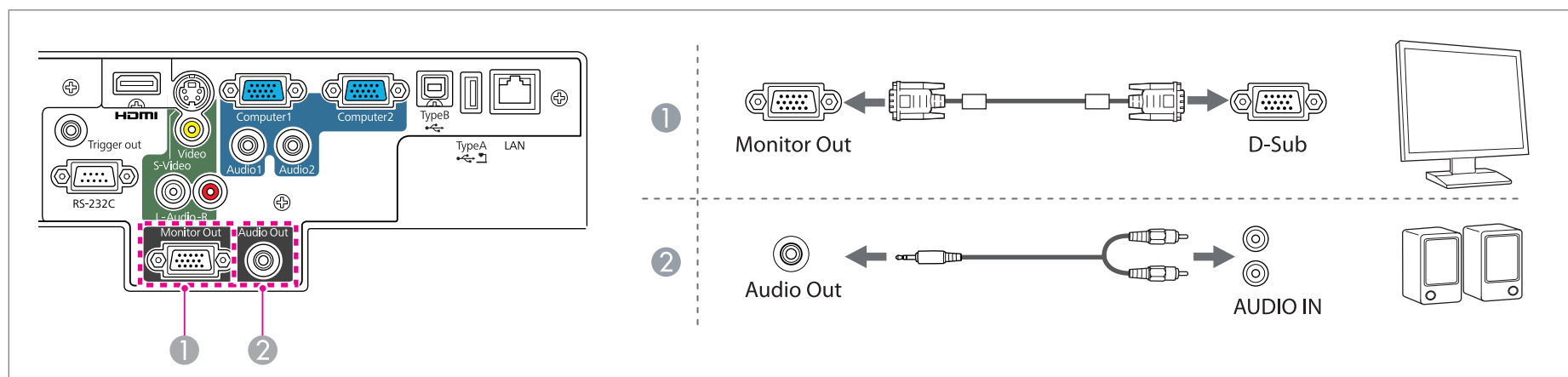
Vous pouvez obtenir des images et du son en sortant en connectant un moniteur externe ou des haut-parleurs.

① Lorsque les images sont émises vers un moniteur externe

Connectez le moniteur externe au port Monitor Out du projecteur à l'aide du câble fourni avec le moniteur externe.

② Lorsque le son est émis vers un haut-parleur externe

Connectez le haut-parleur externe au port Audio Out du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.



- Si vous réglez **Mode attente** sur **Comm. activée**, vous pouvez effectuer les opérations suivantes même si le projecteur est en mode attente.

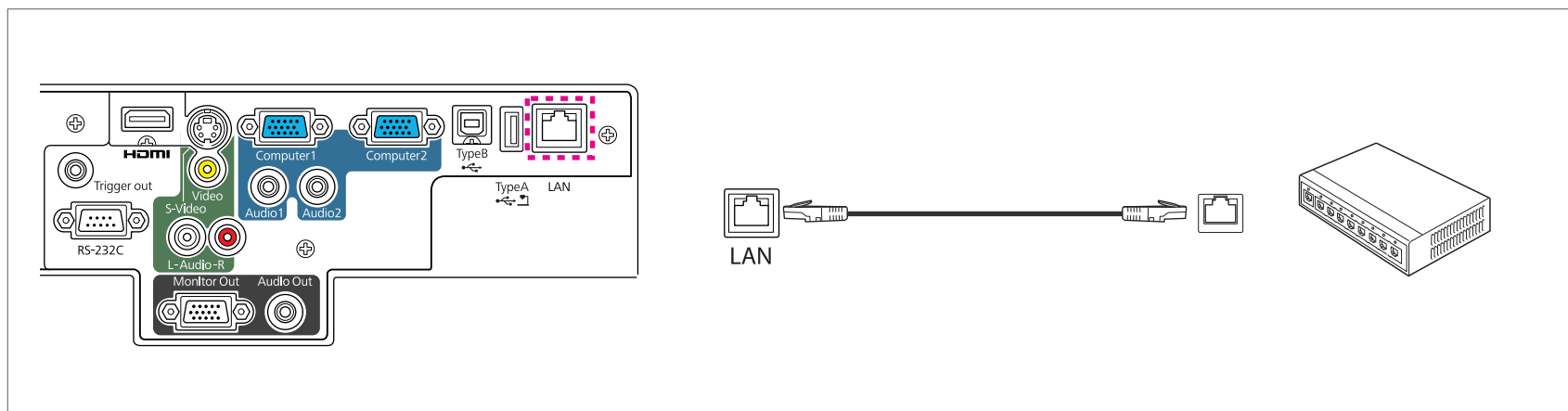
- Les images sont émises vers un moniteur externe

☛ **Avancé - Mode attente** [p.71](#)

- Seuls les signaux RVB analogiques du port Computer1 peuvent être émis en sortie vers un moniteur externe. Vous ne pouvez pas émettre en sortie des signaux reçus d'autres ports ou des signaux de vidéo component.
- Les mires de réglage pour des fonctions telles que Keystone, le menu Configuration et les écrans d'aide ne sont pas envoyés au moniteur externe.
- 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.

Connexion d'un câble LAN

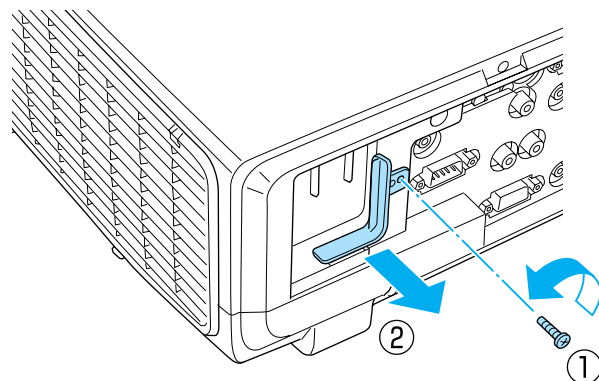
Reliez un port LAN aux concentrateurs ou un autre périphérique au port LAN du projecteur avec un câble LAN 100BASE-TX ou 10BASE-T disponible dans le commerce.



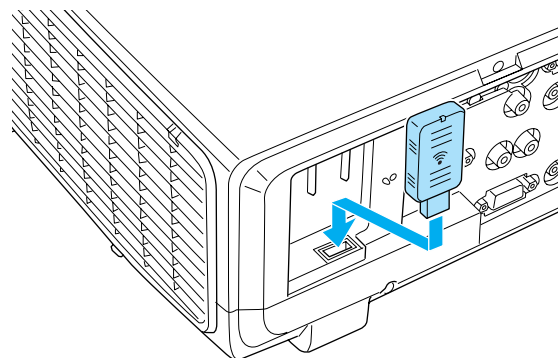
Pour éviter toute défaillance, employez un câble LAN blindé de catégorie 5.

Installation de l'unité réseau sans fil

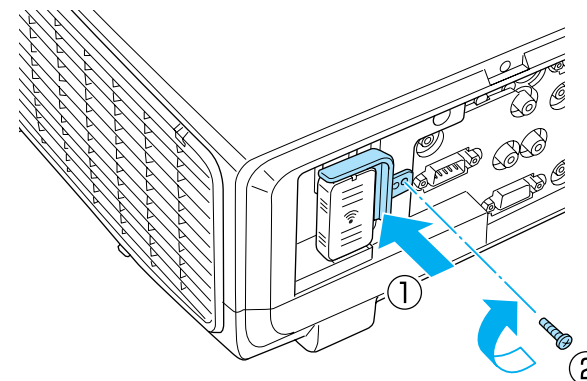
- 1** Retirez la vis de fixation du cache puis retirez le cache du réseau sans fil.



- 2** L'unité réseau sans fil est installée.



- 3** Pour éviter de perdre l'unité réseau sans fil, fixez le cache à l'aide de sa vis de fixation.

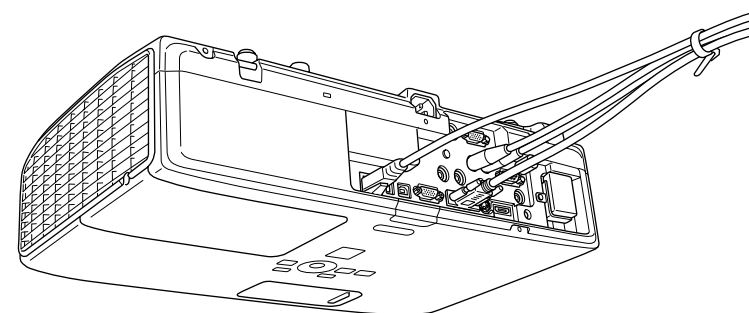


Installation et retrait du couvercle des câbles

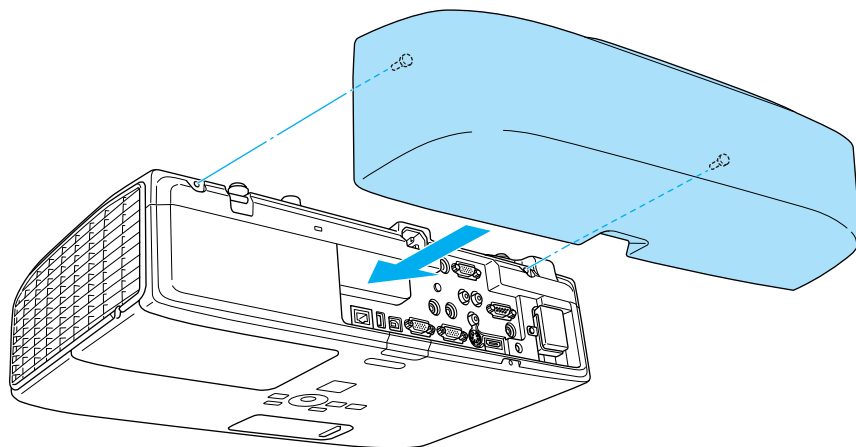
En attachant le couvercle des câbles, les câbles désordonnés peuvent être rangés (l'illustration montre un projecteur suspendu au plafond).

Fixation

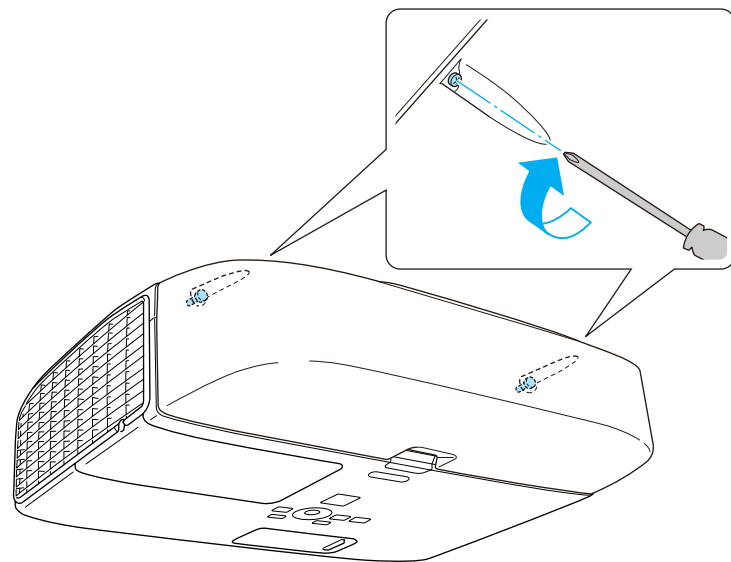
- 1** Regroupez les câbles avec une bande disponible dans le commerce.



- 2** Placez le couvercle des câbles à l'arrière du projecteur.



3 Serrez les deux vis de fixation du couvercle.



Retrait

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

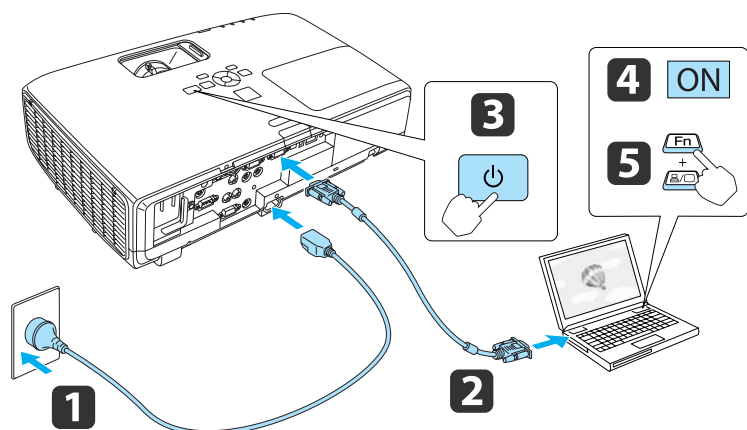


Utilisation standard

Ce chapitre décrit comment projeter et régler des images.

De l'installation à la projection

Cette section décrit comment connecter le projecteur à un ordinateur à l'aide du câble pour ordinateur qui est fourni et projeter des images.



1 Connectez le projecteur à une prise électrique à l'aide du câble d'alimentation.


2 Connectez le projecteur à l'ordinateur à l'aide du câble pour ordinateur.

3 Allumez le projecteur.

4 Mettez votre ordinateur sous tension.

5 Passez à la sortie d'écran de l'ordinateur.

Si vous utilisez un ordinateur portable, vous devez passer à la sortie d'écran à partir de l'ordinateur.

Maintenez la touche Fn (touche de fonction) enfoncée, puis appuyez sur la touche .



La méthode de basculement varie en fonction de l'ordinateur utilisé. Reportez-vous à la documentation fournie avec l'ordinateur.

Si l'image n'est pas projetée, vous pouvez changer l'image projetée selon l'une des méthodes suivantes.

- Appuyez sur le bouton [Source Search] de la télécommande ou du panneau de commande.
 - ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.33](#)
- Appuyez sur le bouton du port cible de la télécommande.
 - ☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" [p.34](#)



Une fois l'image projetée, réglez-la si nécessaire.

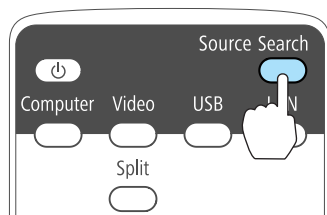
- ☛ "Correction la distorsion trapézoïdale" [p.35](#)
- ☛ "Correction de la mise au point" [p.38](#)

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

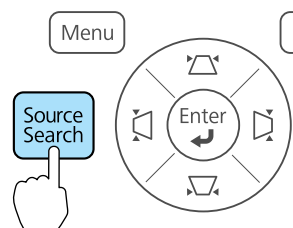
Appuyez sur le bouton [Source Search] pour projeter des images à partir du port qui reçoit une image.

Etant donné que seules les images des ports recevant une image sont projetées, vous pouvez projeter rapidement l'image souhaitée.

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande

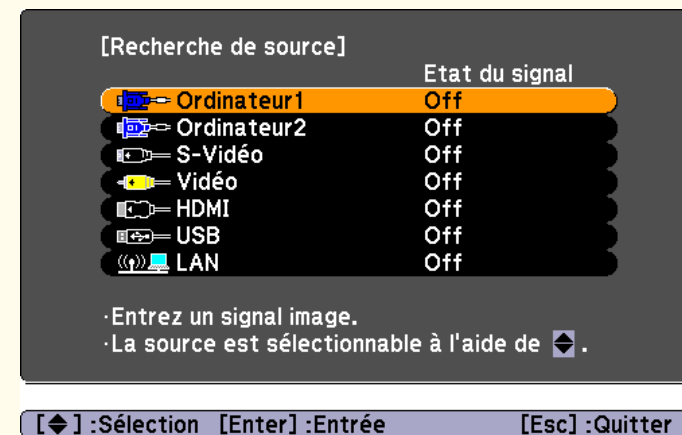


Lorsque plusieurs appareils sont connectés, appuyez sur le bouton [Source Search] autant de fois que nécessaire pour projeter l'image désirée.

Lorsque votre équipement vidéo est connecté, lancez la lecture avant d'entamer la recherche de source.



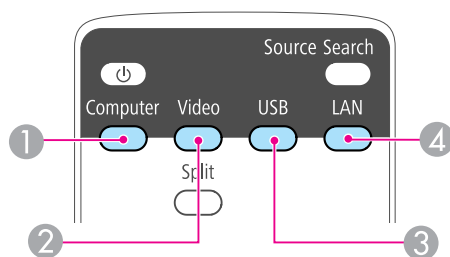
L'écran suivant reste affiché lorsque seule l'image actuellement projetée est disponible, ou lorsqu'aucun signal d'image n'est trouvé. Vous pouvez sélectionner le port d'entrée auquel est connecté la source de la projection que vous voulez utiliser. L'écran se ferme après environ 10 secondes d'inactivité.



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

Vous pouvez accéder directement à la source désirée en appuyant sur les boutons suivants de la télécommande.

Télécommande



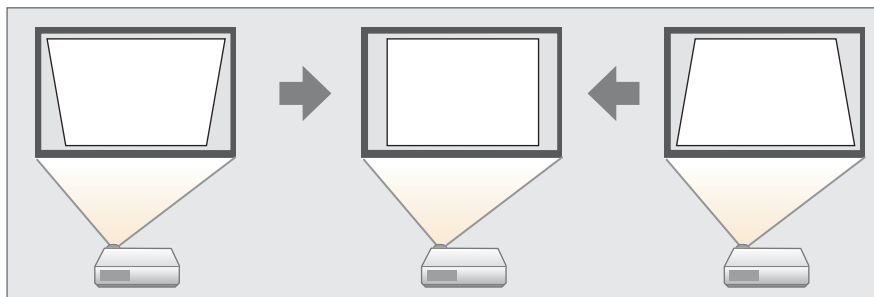
- ① Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images suivantes :
 - Port Computer1
 - Port Computer2
- ② Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images suivantes :
 - Port S-Video
 - Port Video
 - Port HDMI
- ③ Passe à l'image suivante.
 - Images du périphérique connecté au port USB (TypeA)
- ④ Passe aux images projetées avec EasyMP Network Projection. Lors d'une projection avec la Quick Wireless Connection USB Key en option, ce bouton permet de passer à cette image.

Correction la distorsion trapézoïdale

Vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale selon l'une des méthodes suivantes.

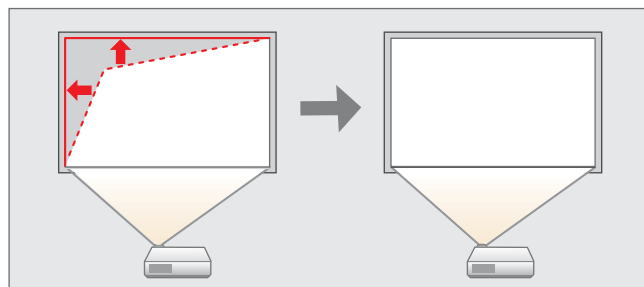
- H/V-Keystone

Corrige manuellement la distorsion horizontale et verticale de manière indépendante. Cette fonction vous permet d'apporter des corrections faciles.



- Quick Corner

Corrige manuellement les quatre coins de manière indépendante. Cette fonction vous permet d'apporter une correction trapézoïdale plus précise.



L'image peut être réduite si vous corrigez la distorsion trapézoïdale.

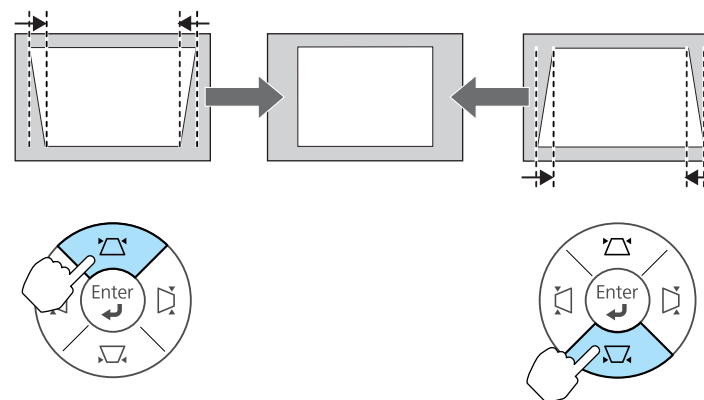
H/V-Keystone

Corrige manuellement la distorsion horizontale et verticale de manière indépendante.

Connexion verticale de la distorsion trapézoïdale

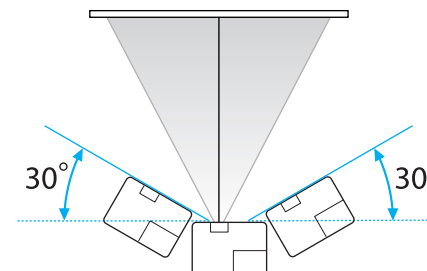
Pour une inclinaison verticale, la correction de la distorsion trapézoïdale verticale peut atteindre 30° par rapport à l'écran.

Appuyez sur les boutons [↖] [↗] du panneau de commande.

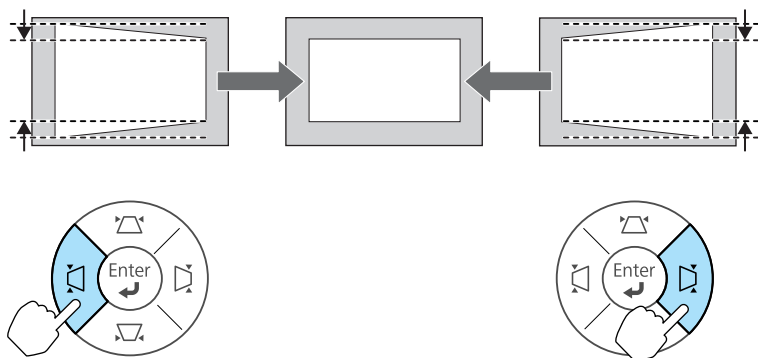


Connexion horizontale de la distorsion trapézoïdale


Pour une inclinaison horizontale, la correction de la distorsion trapézoïdale horizontale peut atteindre 30° par rapport à l'écran.



Appuyez sur les boutons  du panneau de commande.




Vous pouvez définir la fonction H/V-Keystone manuelle dans le menu Configuration.

 **Réglage - Keystone - H/V-Keystone** [p.70](#)

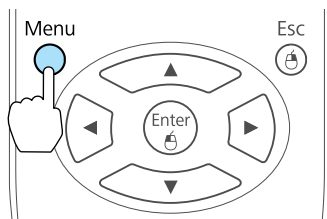
Quick Corner

Cette fonction vous permet de corriger manuellement les quatre coins de l'image projetée, séparément.

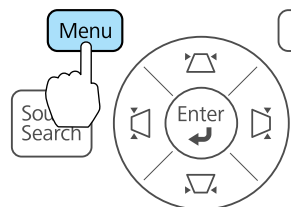
1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.

 "Utilisation du menu Configuration" [p.64](#)

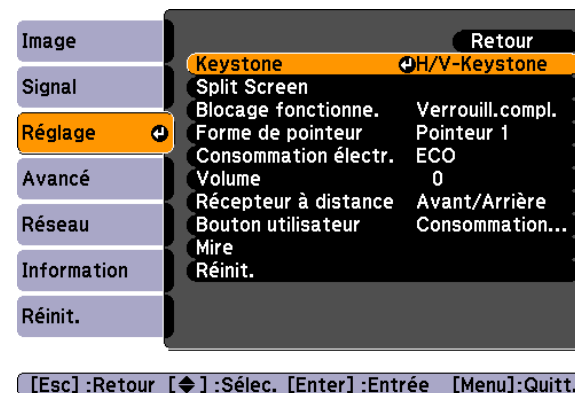
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande

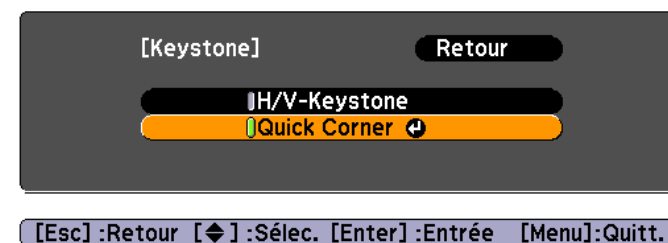


2 Sélectionnez **Keystone** dans **Réglage**.

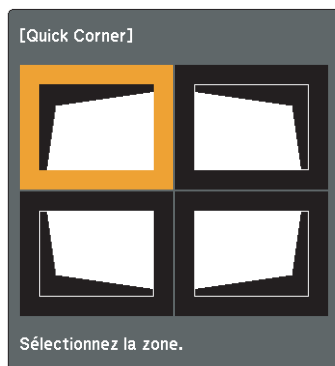


[Esc] :Retour [◀] :Sélec. [Enter] :Entrée [Menu]:Quitt.

3 Choisissez **Quick Corner**, puis appuyez sur le bouton [Enter].

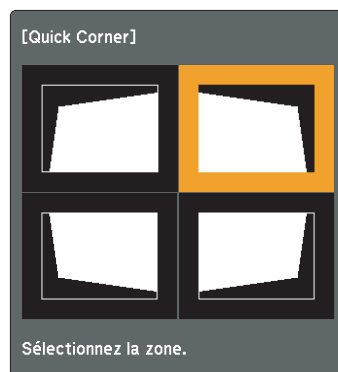


[Esc] :Retour [◀] :Sélec. [Enter] :Entrée [Menu]:Quitt.

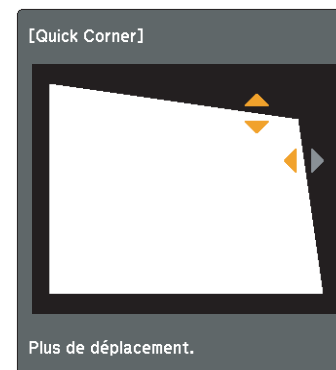


[◀ / ▶] : Sélection
[Enter] : Entrée
[Esc] : Retour (appuyez pendant deux secondes pour réinitialiser/activer)

- 4** À l'aide des boutons [▲], [▼], [◀] et [▶] de la télécommande ou des boutons [↶], [↷], [↸] et [↹] du panneau de commande, sélectionnez le coin à corriger, puis appuyez sur le bouton [Enter].



- 5** À l'aide des boutons [▲], [▼], [◀] et [▶] de la télécommande ou des boutons [↶], [↷], [↸] et [↹] du panneau de commande, corrigez la position du coin.
- Lorsque vous appuyez sur le bouton « [Enter] », l'écran de l'étape 4 s'affiche.
- 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.



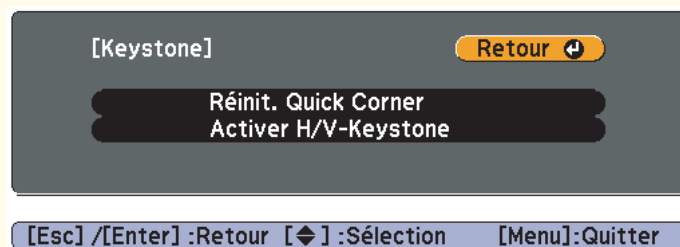
- 6** Si nécessaire, répétez les étapes 4 et 5 pour régler les autres coins.
- 7** Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton [Esc] pour quitter le menu de correction.
- Etant donné que **Keystone** a été réglé sur **Quick Corner**, l'écran de sélection du coin de l'étape 3 est affiché lorsque vous appuyez sur les boutons [↶], [↷], [↸] et [↹] du panneau de commande.
- Réglez **Keystone** sur **H/V-Keystone** pour exécuter une correction

horizontale et verticale à l'aide des boutons [↶], [↷], [↸] et [↹] du panneau de commande.

☛ Réglage - Keystone - H/V-Keystone p.70



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 toutes les corrections Quick Corner.

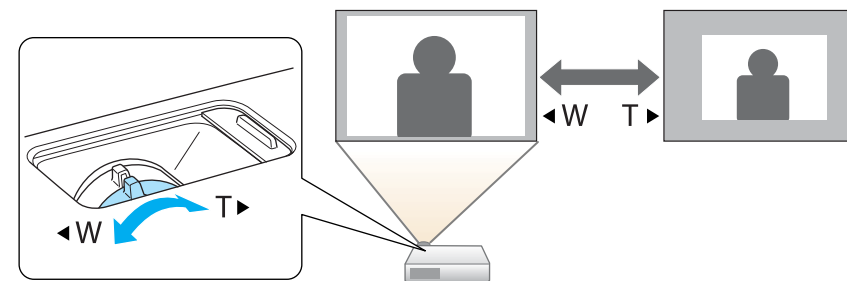
Activer H/V-Keystone : active la méthode de correction H/V-Keystone.

☛ "Menu Réglage" p.70

Réglage de la taille de l'image

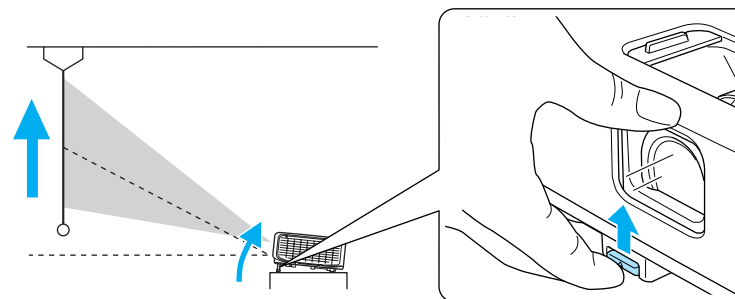
Tournez la bague de zoom pour régler la taille de l'image projetée.

La bague du zoom est sous le cache coulissant.



Réglage de la position de l'image

Appuyez sur le levier du pied pour déplier ou replier le pied avant. Vous pouvez régler la position de l'image en inclinant le projecteur jusqu'à 10 degrés.

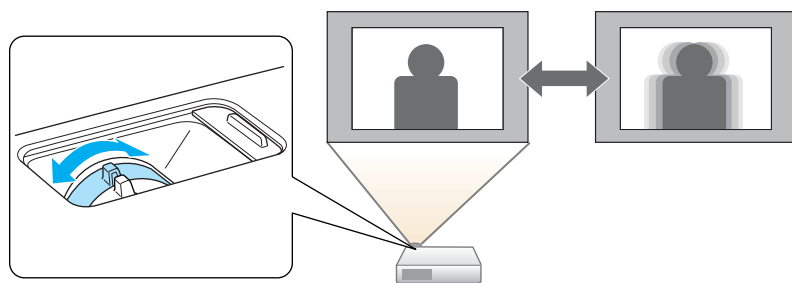


Plus l'angle d'inclinaison est important et plus la mise au point est difficile. Installez le projecteur de sorte que l'angle d'inclinaison possible soit faible.

Correction de la mise au point

Vous pouvez corriger la mise à l'aide de la bague de mise au point.

La bague de mise au point est sous le cache coulissant.

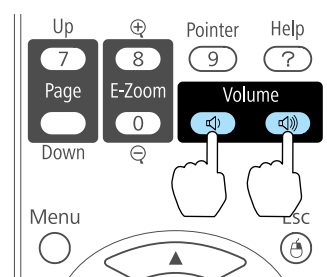


Réglage du volume

Vous pouvez régler le volume selon l'une des méthodes suivantes.

- Appuyez sur le bouton [Volume] de la télécommande pour régler le volume.

Télécommande



[<V>] Réduit le volume.

[>V>] Augmente le volume.

- Réglez le volume dans le menu Configuration.

☛ Réglage - Volume p.70



Attention

Ne lancez pas une projection avec un volume élevé.
Un volume excessif soudain peut entraîner des problèmes auditifs. Réduisez toujours le volume avant l'extinction pour pouvoir l'augmenter progressivement lors de la mise en marche suivante.

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

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. Il reproduit parfaitement les tons sombres.
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.
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> >>.
Tableau noir	Même si vous projetez sur un tableau noir (ou vert), ce réglage donne aux images une teinte naturelle, comme si elles étaient projetées sur un écran.
Tableau blanc	Idéal pour effectuer une présentation sur un tableau blanc.

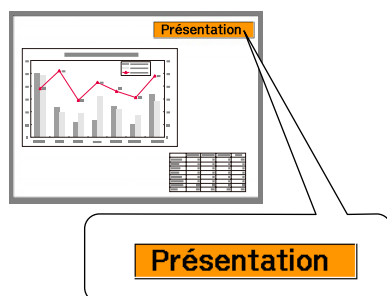
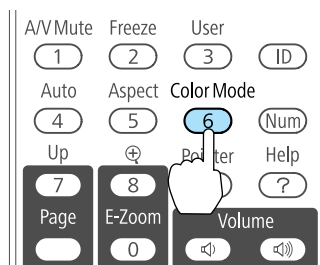
Mode	Application
Personnalisé	Sélectionnez Personnalisé pour ajuster les réglages R, G, B, C, M et Y dans le sous-menu Réglage couleur du menu Configuration.

*1 Cette sélection est disponible uniquement si le signal d'entrée est RGB ou si la source est 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.

À chaque pression sur le bouton [Color Mode], le Mode couleurs change et le nom du Mode couleurs s'affiche à l'écran.

Télécommande



Vous pouvez régler le Mode couleurs dans le menu Configuration.

🖱 Image - Mode couleurs [p.67](#)

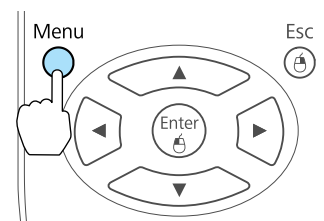
Réglage de l'Iris auto

En réglant automatiquement la luminance par rapport à la luminosité de l'image affichée, il vous permet de profiter d'images riches et profondes.

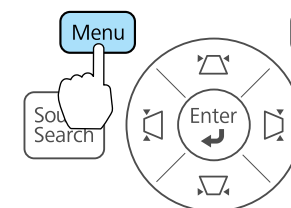
1 Appuyez sur le bouton [Menu].

🖱 "Utilisation du menu Configuration" [p.64](#)

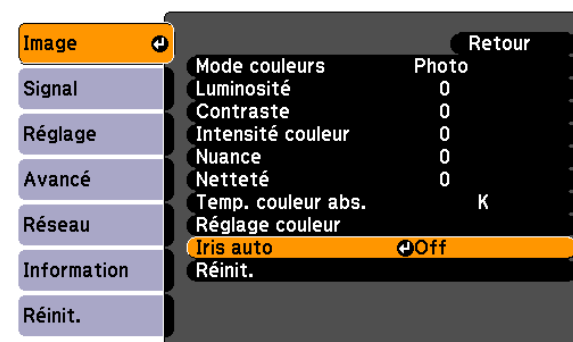
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



2 Sélectionnez **Iris auto** dans **Image**.



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

3 Sélectionnez **On**.

Le réglage est conservé pour chaque Mode couleurs.

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



La fonction Iris auto peut être réglée uniquement lorsque le **Mode couleurs** est **Dynamique**, **Théâtre** ou **Personnalisé**.



Vous pouvez régler le rapport L/H dans le menu Configuration.

☞ **Signal - Aspect** p.68

Modification du rapport L/H

Modifiez le Rapport L/H lorsqu'une source vidéo est connectée afin que les images enregistrées au format vidéo numérique ou sur DVD puissent être affichées au format d'écran large 16:9. Modifiez également le rapport L/H lorsque vous projetez des images d'ordinateur en mode plein écran.

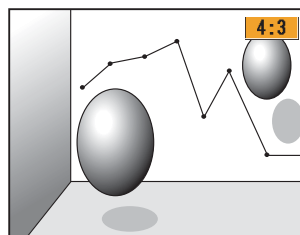
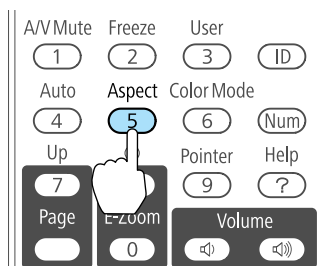
Les rapports L/H disponibles varient en fonction du signal d'image en cours de projection.

Les méthodes de modification et les rapports L/H disponibles sont les suivants.

Méthodes de modification

À chaque pression sur le bouton [Aspect], le rapport L/H change et son nom s'affiche à l'écran.

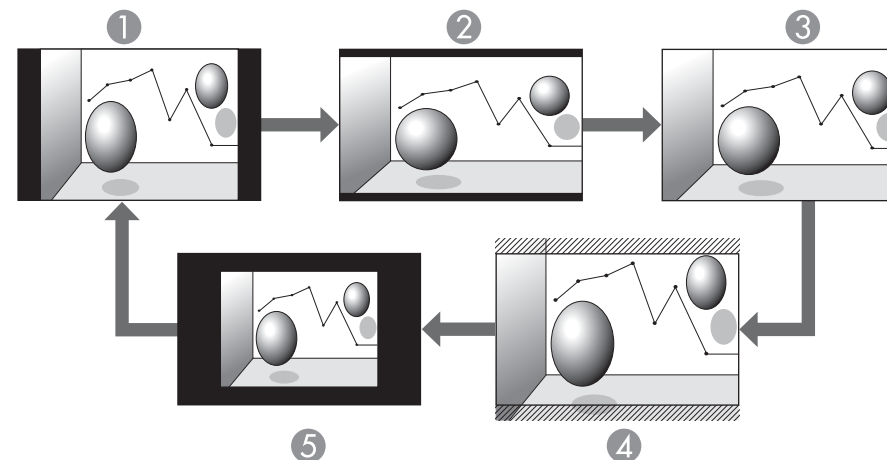
Télécommande



Modification du rapport L/H (EB-D6155W uniquement)

Projection d'images depuis les équipements vidéo ou le port HDMI

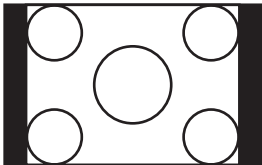
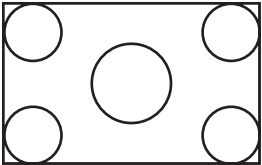
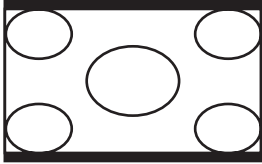
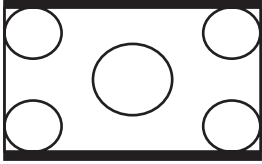
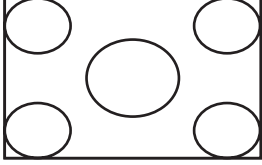
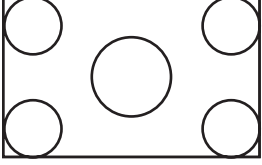
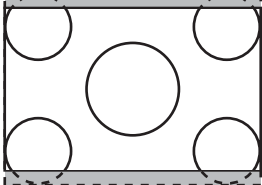
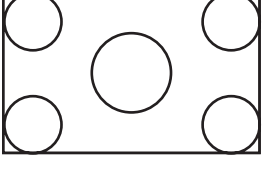
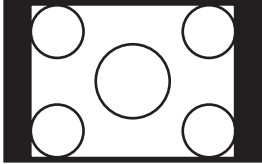
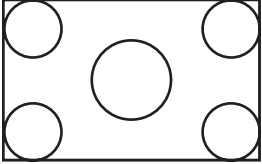
À chaque pression sur le bouton [Aspect] de la télécommande, le rapport L/H change dans cet ordre : **Normal** ou **Automatique**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** et **Native**.



- ① Normal ou Automatique
- ② 16:9
- ③ Complet
- ④ Zoom
- ⑤ Native

Projection des images à partir d'un ordinateur

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

Rapport L/H	Signal entrée	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
Normal/Automatique*		
16:9		
Complet		
Zoom		
Native		

* Disponible uniquement si la source est HDMI.



Si des parties de l'image sont manquantes, choisissez **Large** ou **Normal** dans la section **Résolution** du menu Configuration, selon le format de l'écran de l'ordinateur.

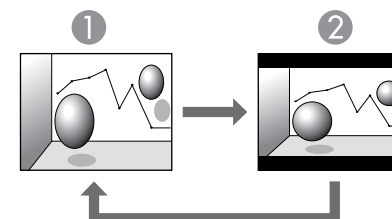
🖱 Signal - Résolution [p.68](#)

Modification du rapport L/H (EB-D6250/EB-D6150 uniquement)

Projection d'images à partir de l'équipement vidéo

À chaque pression sur le bouton [Aspect] de la télécommande, le rapport L/H change dans cet ordre : **4:3** et **16:9**.

Avec un signal en entrée de 720p/1080i et un rapport L/H réglé sur **4:3**, un zoom 4:3 est appliqué (les bords droit et gauche de l'image sont coupés).

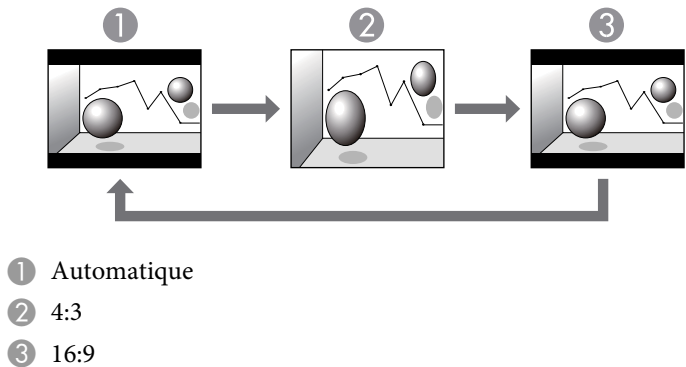


① 4:3

② 16:9

Projection d'images à partir du port Signal d'entrée depuis le port HDMI

À chaque pression sur le bouton [Aspect] de la télécommande, le rapport L/H change dans cet ordre : **Automatique**, **4:3** et **16:9**.



Projection des 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** ou **Automatique**, **4:3** et **16:9**.

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

Rapport L/H	Signal entrée	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
Normal/Au-tomatique*		
4:3		

Rapport L/H	Signal entrée	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
16:9		

* Disponible uniquement si la source est **HDMI**.



Si des parties de l'image sont manquantes, choisissez **Large** ou **Normal** dans la section **Résolution** du menu Configuration, selon le format de l'écran de l'ordinateur.

👉 **Signal - Résolution** [p.68](#)

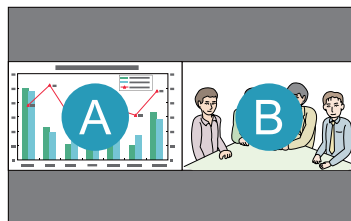


Fonctions Utiles

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

Projection simultanée de deux images (Split Screen)

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



Sources d'entrées pour la projection Split Screen

Les combinaisons de sources entrantes qui peuvent être projetées sur l'écran gauche et sur l'écran droit sont énumérées ci-dessous.

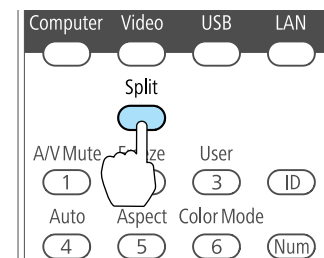
	Ordina- teur1	Ordina- teur2	S-Vi- déo	Vidéo	HDMI	USB	LAN
Ordina- teur1	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
Ordina- teur2	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
S-Vi- déo	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Vidéo	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
HDMI	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
USB	✓	✓	✓	✓	✓	-	-
LAN	✓	✓	✓	✓	✓	-	-

Projection sur un écran Split Screen

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

La source d'entrée sélectionnée lors du démarrage Split Screen est affichée sur l'écran gauche.

L'image provenant de la source d'entrée utilisée lors de la précédente combinaison Split Screen est affichée sur l'écran droit.



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

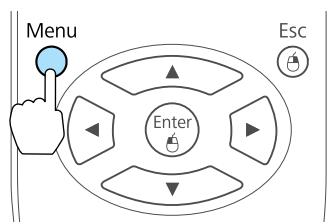
🖱️ Réglage - Split Screen [p.70](#)

Modification de l'Image Projetée

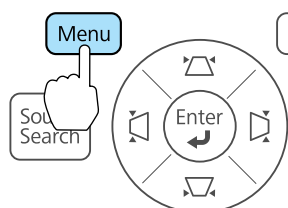
- Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection Split Screen.

☞ "Utilisation du menu Configuration" p.64

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande

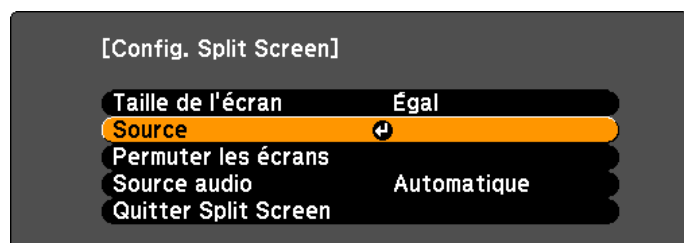


Config. Split Screen est affiché.



L'écran **Source** (étape 3) est affiché 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.

- Sélectionnez **Source**.

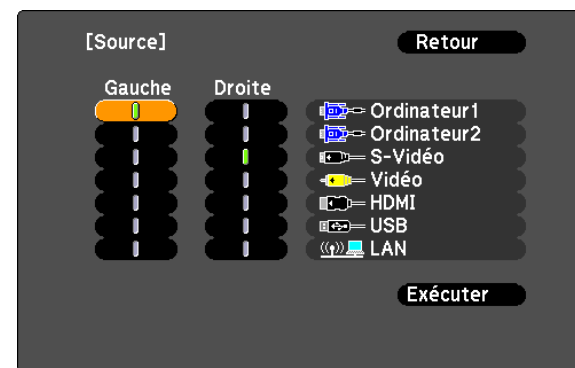


[◀] : Sélection [Enter] : Entrée [Menu] : Quitter

- Sélectionnez la source **Gauche** et **Droite**.

Consultez la section suivante pour connaître les combinaisons des sources d'entrées qui peuvent être projetées.

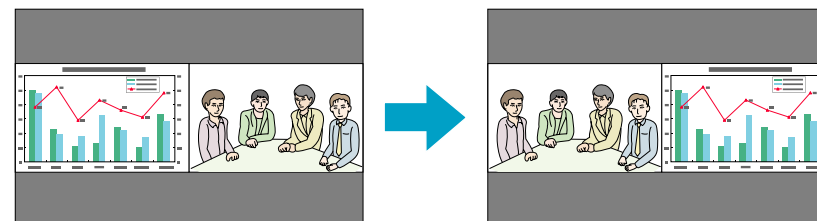
☞ "Sources d'entrées pour la projection Split Screen" p.45



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

- Choisissez **Exécuter**, puis appuyez sur le bouton [Enter].

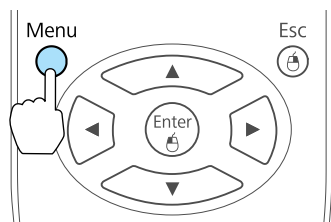
Permutation des écrans gauche et droit



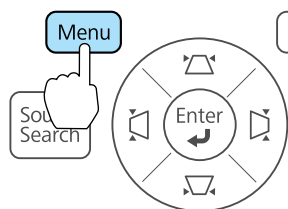
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection Split Screen.

☛ "Utilisation du menu Configuration" [p.64](#)

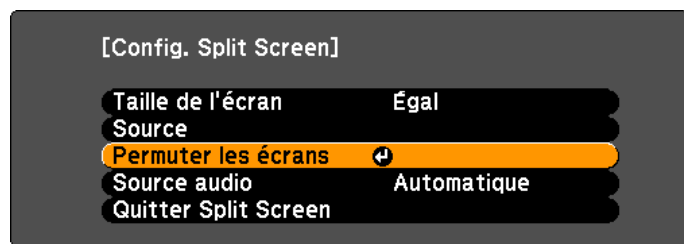
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



- 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.



[◀]: Sélection [Enter]: Valider [Menu]: Quitter

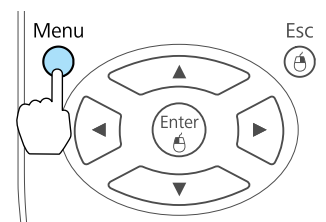
- 3 Appuyez sur le bouton [Menu] pour quitter la procédure de configuration.

Permutation des tailles d'image

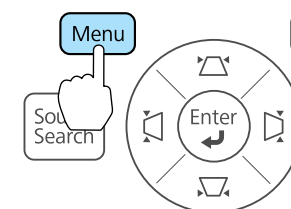
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection Split Screen.

☛ "Utilisation du menu Configuration" [p.64](#)

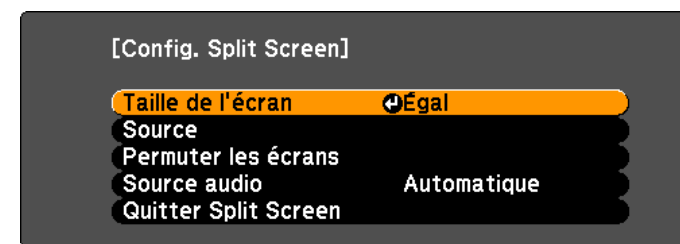
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande

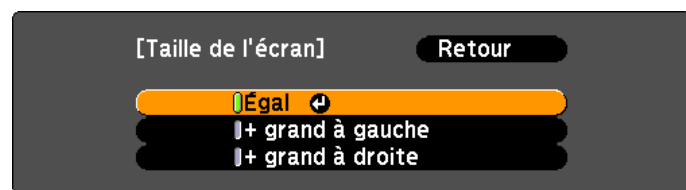


- 2 Choisissez **Taille de l'écran**.



[◀]: Sélection [Enter]: Entrée [Menu]: Quitter

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



[Esc] :Retour [◆] :Sélec. [Enter] :Valid. [Menu]:Quitt.

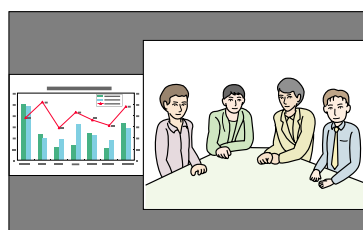
Égal



+ grand à gauche



+ grand à droite



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



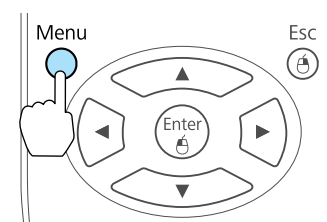
- Vous pouvez agrandir les images de l'écran de gauche et de l'écran de droite simultanément.
- L'agrandissement d'une image provoque la réduction de l'autre.
- Selon les signaux vidéo entrants, il se peut que les images n'aient pas la même taille à gauche et à droite même si l'option **Égal** est définie.

Modification de l'audio

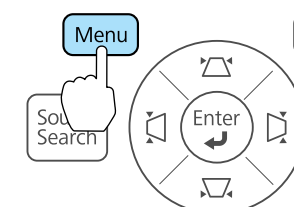
- 1** Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection Split Screen.

☞ "Utilisation du menu Configuration" [p.64](#)

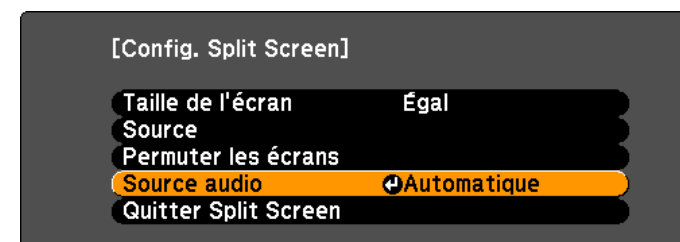
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



- 2** Sélectionnez **Source audio**.



[◆] :Sélection [Enter] :Entrée [Menu]:Quitter

- 3** Choisissez la sortie audio puis appuyez sur le bouton [Enter].
Lorsque **Automatique** est sélectionné, la sortie audio est émise de l'écran le plus grand.
Si les tailles d'écrans sont identiques, l'audio est émis de l'écran de gauche.



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

Fermeture Split Screen

Utilisez une des options suivantes pour fermer Split Screen.

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

Contraintes liées à la projection sur écran divisé

Contraintes de fonctionnement

Il n'est pas possible d'effectuer les opérations suivantes durant la projection Split Screen.

- Définition du Menu de configuration
- E-Zoom
- Modification du rapport L/H
- Opérations réalisées en appuyant sur le bouton [User] de la télécommande

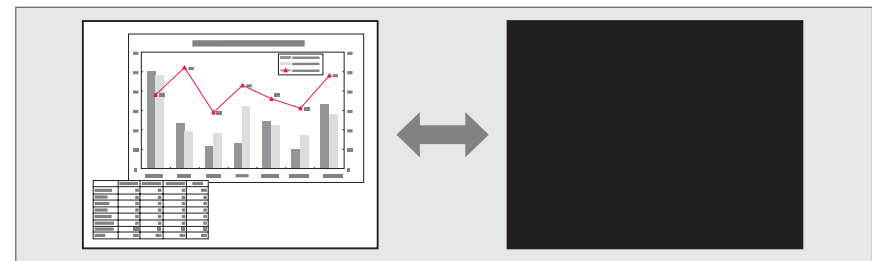
- L'aide peut être affichée uniquement lorsque le projecteur ne reçoit pas de signaux d'image ou lorsqu'un message d'erreur ou d'avertissement s'affiche.
- Le logo de l'utilisateur n'est pas affiché.

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 appliqués à l'image sur l'écran droit pour les options **Mode couleurs**, **Temp. couleur abs.** et **Réglage couleur**.
- **Iris auto** ne fonctionne pas.
- "Menu Image" [p.67](#)

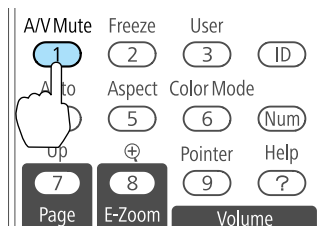
Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)

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.



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

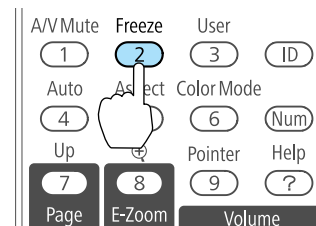
Télécommande



- 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 sélectionner l'écran affiché lorsque le bouton [A/V Mute] est appuyé dans le menu Configuration.
☛ **Avancé - Affichage - Pause A/V p.71**
- La lampe reste allumée durant la Pause A/V, ce qui augmente la durée d'utilisation cumulée de la lampe.

Chaque pression sur le bouton [Freeze] active ou désactive la fonction Freeze.

Télécommande



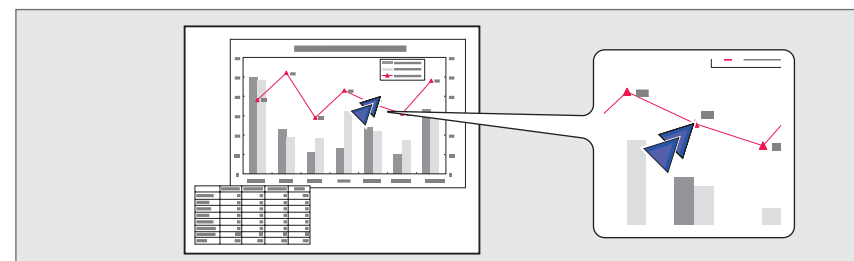
- La lecture audio n'est pas interrompue.
- Dans le cas d'images animées, les images sont toujours lues alors que l'écran est arrêté, et il est impossible de reprendre la projection à l'endroit où l'écran a été arrêté.
- Si vous appuyez sur le bouton [Freeze] alors que le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, le menu ou l'écran d'aide affiché est fermé.
- La fonction Gel peut fonctionner en combinaison avec la fonction Zoom électronique.

Arrêt sur image (Gel)

Lorsque 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'images si vous activez Gel au préalable.

Fonction Pointeur (Pointeur)

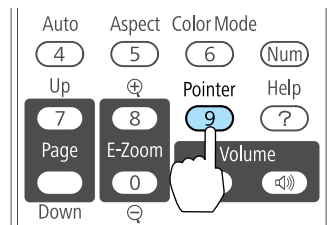
Cette fonction vous permet de déplacer un pointeur sur l'image projetée, de manière à attirer l'attention sur un élément.



1 Affichez le pointeur.

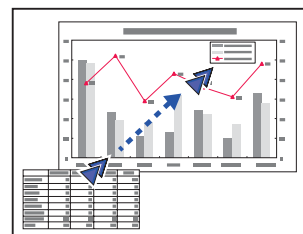
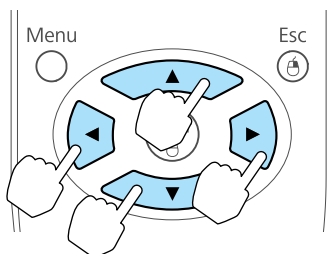
À chaque fois que vous appuyez sur le bouton [Pointer], le pointeur s'affiche ou disparaît.

Télécommande



2 Déplacez le pointeur (↗).

Télécommande



Lorsque vous appuyez sur le pointeur en même temps que sur les boutons [↖], [↘], [↗] et [↙] adjacents, vous pouvez déplacer le pointeur en diagonale.

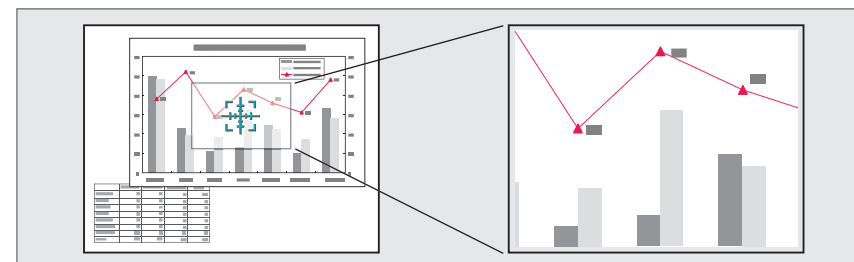


Vous pouvez utiliser **Forme de pointeur** pour définir la forme de l'icône du pointeur.

🖱️ Réglage - Forme de pointeur [p.70](#)

Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)

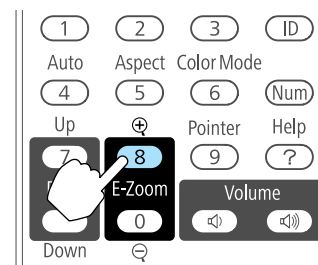
Cette fonction vous permet d'agrandir une image, par exemple un graphique ou un tableau, de manière à mieux en voir les détails.



1 Démarrez la fonction Zoom électronique.

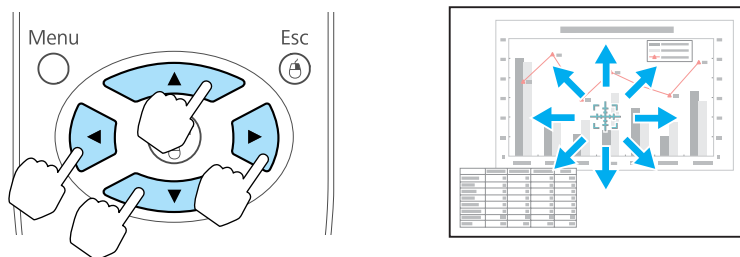
Appuyez sur le bouton [⊕] pour fermer la croix (⊕).

Télécommande



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

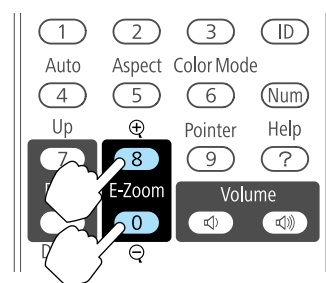
Télécommande



Lorsque vous appuyez sur le pointeur en même temps que sur les boutons [⬅️], [⬇️], [⬅️] et [⬇️] adjacents, vous pouvez déplacer le pointeur en diagonale.

- 3 Effectuez l'agrandissement.

Télécommande



Bouton [⊕] : Chaque pression sur le bouton provoque l'agrandissement de la zone. Vous pouvez effectuer un agrandissement rapide en maintenant le bouton enfoncé.

Bouton [⊖] : Réduit les images qui ont été agrandies.

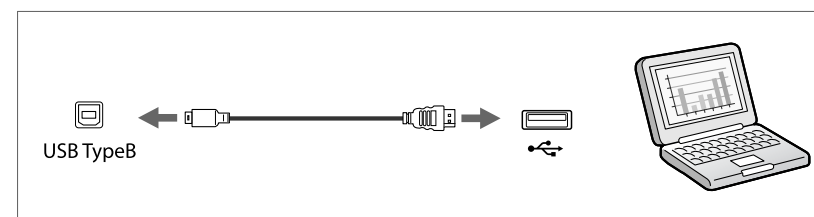
Bouton [Esc] : Annule le zoom électronique.



- Le taux d'agrandissement est affiché à l'écran. La zone sélectionnée peut être agrandie de 1 à 4 fois, en 25 incréments.
- Pendant la projection agrandie, appuyez sur les boutons [⬅️], [⬇️], [⬅️] et [⬇️] pour faire défiler l'image.

Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)

Lorsque le port USB d'un ordinateur et le port USB (TypeB) du projecteur sont connectés à l'aide d'un câble USB disponible dans le commerce, vous pouvez utiliser la télécommande afin de contrôler le pointeur de la souris de l'ordinateur.



Cette fonction est disponible lorsque vous projetez des images à partir d'un ordinateur connecté aux ports Computer1, Computer2 ou HDMI.

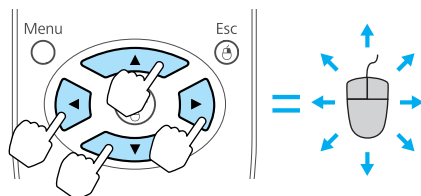
Les systèmes d'exploitation suivants sont compatibles avec la fonction Souris Sans Fil.





	Windows	Mac OS
Système d'exploitation	Windows 98	Mac OS X 10.3.x
	Windows 98 SE	Mac OS X 10.4.x
	Windows Me	Mac OS X 10.5.x
	Windows 2000	Mac OS X 10.6.x
	Windows XP	
	Windows Vista	
	Windows 7	

Il peut s'avérer impossible d'utiliser la fonction Souris Sans Fil avec certaines versions des systèmes d'exploitation.

Lorsque la connexion a été établie, le pointeur de la souris peut être utilisé comme suit.

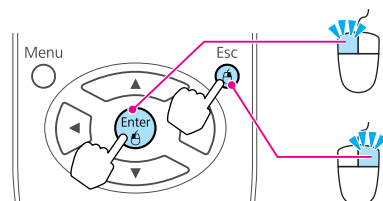
Déplacement du pointeur de la souris



Boutons [] [] [] [] :

Déplace le pointeur de la souris.

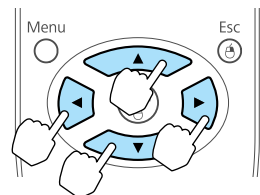
Clics de souris







Bouton [Enter] : Clic gauche. Appuyez deux fois rapidement pour double-cliquer.

Bouton [Esc] : Clic droit.

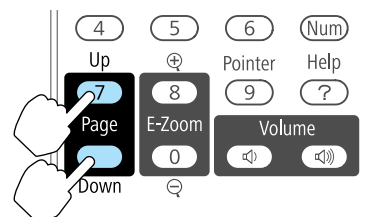
Glisser-déplacer



Tout en maintenant le bouton [Enter] enfoncé, appuyez sur le boutons [], [], [] et [].

Relâchez le bouton [Enter] quand vous vous trouvez à l'endroit désiré.





Page Haut/Bas



Bouton [Up] : Passe à la page précédente.

Bouton [Down] : Passe à la page suivante.



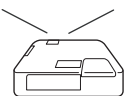
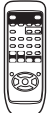
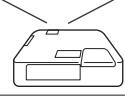
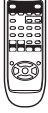




- Lorsque vous appuyez sur le pointeur en même temps que sur les boutons [], [], [] et [] adjacents, vous pouvez déplacer le pointeur en diagonale.
- Si les boutons de la souris sont inversés sur l'ordinateur, le fonctionnement des boutons de la télécommande sera lui aussi inversé.
- La fonction Souris Sans Fil ne peut pas être utilisée en même temps que les fonctionnalités suivantes :
 - Lorsque le menu Configuration est affiché
 - Lorsqu'un menu d'aide est affiché
 - Lorsque Zoom électronique est utilisé
 - Pendant la capture d'un logo d'utilisateur
 - Lorsque la fonction pointeur est en cours d'utilisation
 - Pendant le réglage du volume audio
 - Pendant l'affichage de la mire
 - Lorsque le Mode couleurs est en cours de réglage
 - Lorsque le nom du Mode couleurs est en cours d'affichage
 - Lorsque le nom de la source est affiché
 - Lorsque la source d'entrée est en cours de modification
 - Lorsque Message Broadcasting est affiché

Réglage de l'ID et utilisation de la télécommande

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 utile en cas de gestion de projecteurs multiples.

Vous pouvez attribuer un ID (de 1 à 9) au projecteur. La valeur par défaut est Off.

Vous pouvez attribuer un ID (de 0 à 9) à la télécommande. La valeur par défaut "0". Le tableau suivant montre les combinaisons possibles d'ID projecteur et d'ID de télécommande.

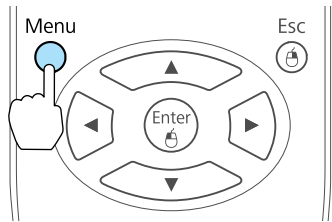
Fonctionnement	Combinaisons		Descriptions
Possible		ID projecteur : 1	L'ID projecteur et l'ID de la télécommande sont identiques. Par conséquent, vous pouvez piloter le projecteur à l'aide de la télécommande.
		ID de la télécommande : 1	
Possible		ID projecteur : Off	Lorsque l'ID projecteur est réglé sur Off, vous pouvez utiliser la télécommande quel que soit son ID.
		ID de la télécommande : 1	
Possible		ID projecteur : 1	Lorsque l'ID de la télécommande est réglé sur "0", vous pouvez utiliser la télécommande quel que soit l'ID projecteur.
		ID de la télécommande : 0	
Impossible		ID projecteur : 1	L'ID projecteur et l'ID de la télécommande ne correspondent pas. Par conséquent, vous ne pouvez pas piloter le projecteur à l'aide de la télécommande.
		ID de la télécommande : 3	

Réglage de l'ID projecteur

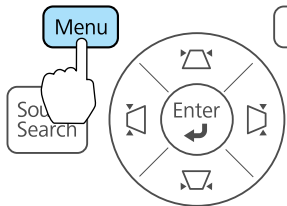
1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.

"Utilisation du menu Configuration" p.64

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande

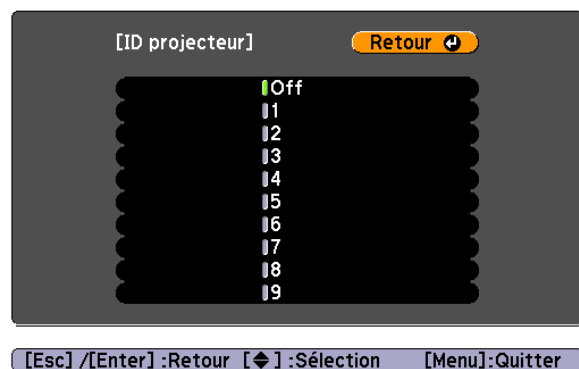


2 Sélectionnez ID projecteur dans Avancé.



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

3 Choisissez l'ID que vous voulez définir puis appuyez sur le bouton [Enter].



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

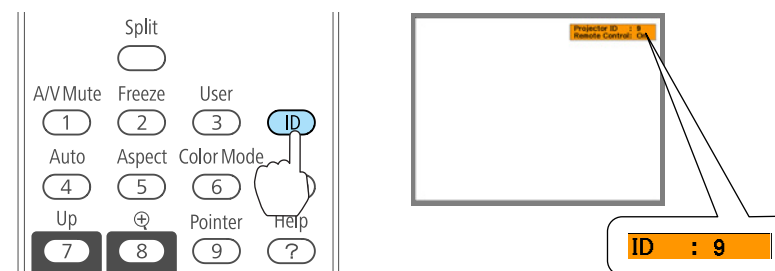
Réglage de l'ID de la télécommande

Définissez l'ID sur la télécommande chaque fois que vous mettez le projecteur sous tension. Lorsque le projecteur est sous tension, le réglage ID de la télécommande est défini sur « 0 » (vous pouvez ainsi utiliser le projecteur avec la télécommande quel que soit l'ID projecteur).

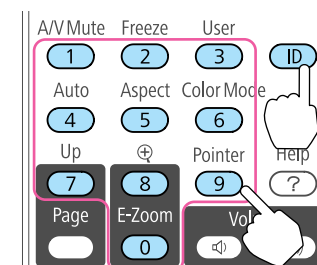
- 1** Pointez la télécommande vers le récepteur à distance du projecteur désiré, puis appuyez sur le bouton [ID] de la télécommande.

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

Télécommande



- 2** Tout en maintenant le bouton [ID] enfoncé, appuyez sur la touche numérique correspondant à l'ID du projecteur à contrôler.



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



Lorsque vous mettez le projecteur hors tension, l'ID de la télécommande est réinitialisée sur 0 (vous pouvez ainsi utiliser la télécommande quel que soit l'ID projecteur).

Correction de la couleur pendant la projection à partir de plusieurs projecteurs

Lorsque plusieurs projecteurs sont alignés et projettent des images, vous pouvez ajuster la luminosité et la tonalité des couleurs de l'image de chaque appareil grâce à la fonction de réglage des couleurs sur écrans multiples. De la sorte, les couleurs des images provenant de chaque projecteur sont harmonisées.



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.

Définissez un ID pour le projecteur désiré, puis définissez le même ID pour la télécommande afin de restreindre le contrôle à un seul projecteur.

☛ "Réglage de l'ID et utilisation de la télécommande" [p.53](#)

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, baptisées "niveaux 1 à 5". Dans chacun de ces niveaux, 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 corriger la couleur de l'image afin qu'elles correspondent parfaitement.

Correction

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

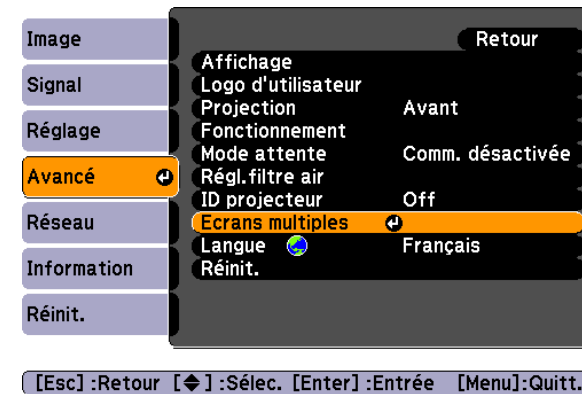
1

Appuyez sur le bouton [Menu].

☛ "Utilisation du menu Configuration" [p.64](#)

2

Sélectionnez **Ecrans multiples** dans **Avancé**.



3

Sélectionnez le niveau à corriger dans la section **Niveau de réglage**.

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

4

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 claire.
- 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.

5 Corrigez la **Corr. couleur (G/R)** et la **Corr. couleur (B/Y)**.

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

7 À la fin de l'opération d'ajustement, appuyez sur le bouton [Menu] pour terminer le réglage.

Enregistrement d'un logo d'utilisateur

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

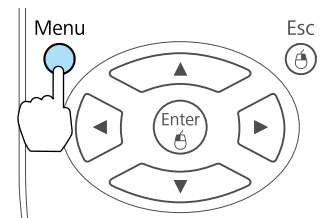


Lorsqu'un logo d'utilisateur a été enregistré, il n'est plus possible de rétablir le logo défini en usine.

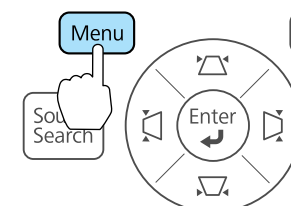
1 Projetez l'image à enregistrer comme logo d'utilisateur, puis appuyez sur le bouton [Menu].

☞ "Utilisation du menu Configuration" [p.64](#)

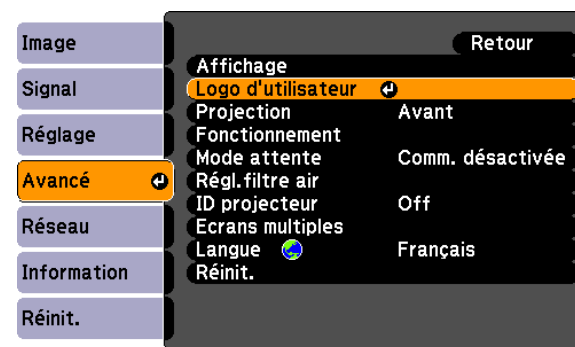
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



2 Sélectionnez **Logo d'utilisateur** dans **Avancé**.



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



- Lorsque la fonction **Protec. logo utilis.** de 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 apporter des modifications après avoir réglé **Protec. logo utilis.** sur **Off**.

☞ "Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)" p.59

- Si vous sélectionnez **Logo d'utilisateur** alors qu'une fonction telle que Keystone, Zoom électronique, Aspect est activée, la fonction actuelle est annulée.

- 3** Quand le message "Accepter cette image comme logo utilisateur ?" s'affiche, choisissez **Oui**.

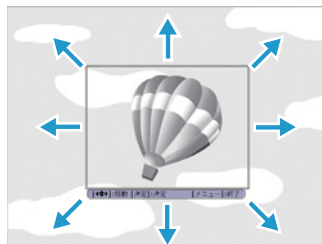
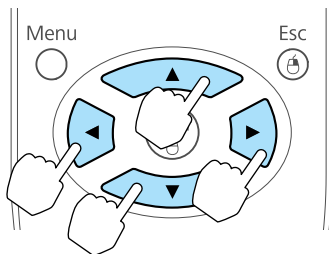


Lorsque vous appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande ou du panneau de commande, le format d'écran peut changer en fonction du signal afin qu'il s'adapte à la résolution du signal d'image.

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

Vous pouvez effectuer les mêmes opérations à l'aide du panneau de commande du projecteur.

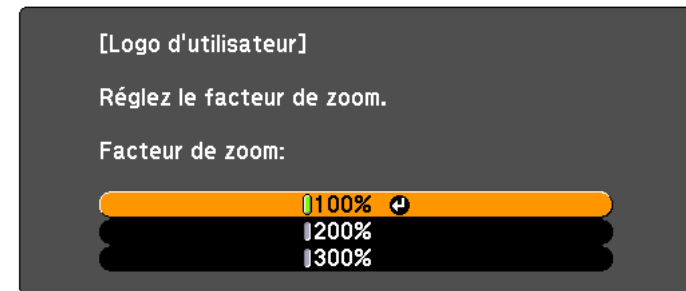
Télécommande



Vous pouvez enregistrer une zone de 400x300 points.

- 5** Si vous appuyez sur le bouton [Enter] et que le message "Sélectionner cette image ?" s'affiche, sélectionnez **Oui**.

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



[Esc] :Retour [◆] :Sélec. [Enter] :Valid. [Menu]:Quitt.

- 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.



- 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'utilisez 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.
☛ "Verrouillage des touches de Fonctionnement (Blocage fonctionne.)" [p.61](#)
- **Systèmes de Sécurité**
Ce projecteur est équipé du dispositif de sécurité antivol suivant.
☛ "Systèmes de Sécurité" [p.62](#)

Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)

Lorsque Mot de passe protégé est activé, 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 Mot de passe protégé n'est pas activée.

Types de la fonction Mot de passe protégé

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

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

• 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 **On**, les modifications de réglages suivantes pour le Logo d'utilisateur sont interdites :

- Capture d'un logo d'utilisateur
- Réglage de la fonction **Afficher le fond**, **Ecran démarrage** ou **Pause A/V** dans **Affichage**
☛ **Avancé - Affichage** [p.71](#)

• Réseau protégé

Si le mode **Réseau protégé** est activé (**On**), il est impossible de modifier les réglages de la section **Réseau**.

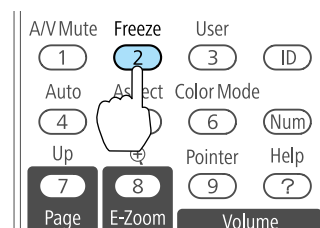
☛ "Menu Réseau" [p.73](#)

Réglage de la fonction Mot de passe protégé

Procédez comme suit pour régler la fonction Mot de passe protégé :

- 1 Pendant la projection, maintenez le bouton [Freeze] enfoncé pendant environ cinq secondes.
Le menu Mot de passe protégé s'affiche.

Télécommande



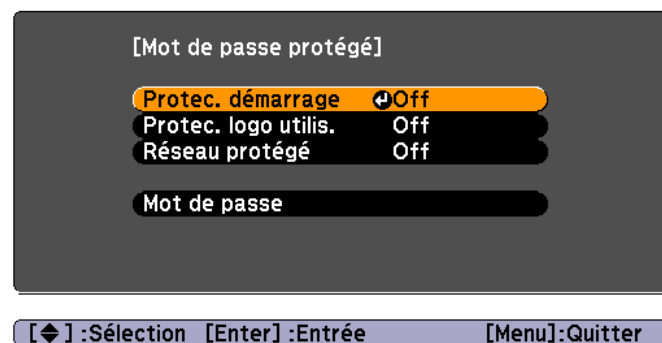


- Si la fonction Mot de passe protégé est déjà activée, vous êtes invité à entrer le mot de passe.
Si le mot de passe entré est correct, le menu Mot de passe protégé s'affiche.

☞ "Saisie du mot de passe" p.60

- Lorsque le mot de passe est défini, apposez l'autocollant de mot de passe protégé fourni sur le projecteur, à un endroit bien visible, de manière à décourager toute tentative de vol.

- 2** Sélectionnez le type de protection par mot de passe que vous souhaitez définir, puis appuyez sur le bouton [Enter].



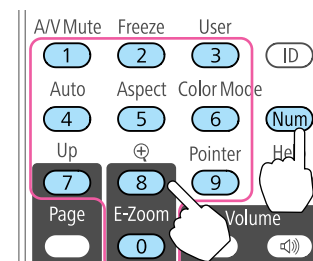
- 3** Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
Appuyez sur le bouton [Esc], l'écran affiché à l'étape 2 s'affiche de nouveau.

- 4** 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, choisissez **Oui** puis appuyez sur le bouton [Enter]. Le mot de passe par défaut est réglé sur « 0000 ». Remplacez-le par le mot de passe de votre choix. Si vous choisissez **Non**, l'écran affiché à l'étape 2 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

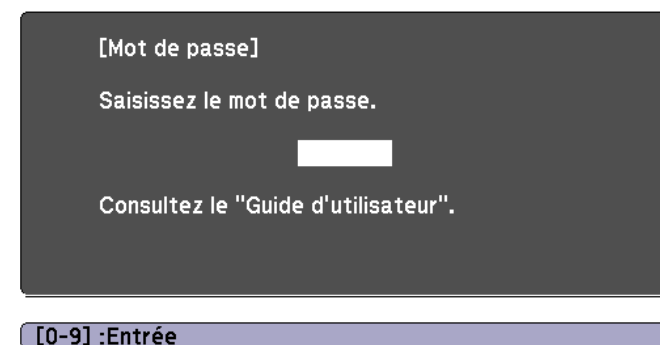


- (4) Entrez de nouveau le mot de passe.
"Mot de passe accepté." s'affiche.
Si vous entrez un mot de passe incorrect, un message vous invite à l'entrer de nouveau.

Saisie du 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.

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



La fonction Mot de passe protégé est désactivée temporairement lorsque vous entrez le mot de passe approprié.

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, puis 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 Liste des contacts pour projecteurs Epson.
☛ [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 (Blocage fonctionne.)

Utilisez l'une des fonctions suivantes pour verrouiller les boutons du panneau de commande.

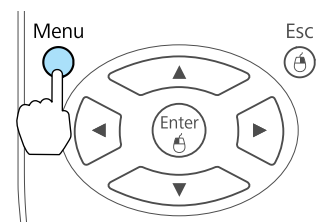
- Verrouill.compl.
Tous les boutons du panneau de commande sont verrouillés. Il est impossible d'effectuer la moindre action depuis le panneau de commande, y compris allumer ou éteindre l'appareil.
- Verrouill. fonc.
Tous les boutons du panneau de commande sont verrouillés, à l'exception du bouton [⏻].

Cette fonction est utile, par exemple lors de manifestations pendant lesquelles la projection est effectuée avec toutes les touches inopérantes, ou dans des endroits tels que des écoles, afin de limiter le nombre de touches utilisables. Le projecteur peut toujours être utilisé à l'aide de la télécommande.

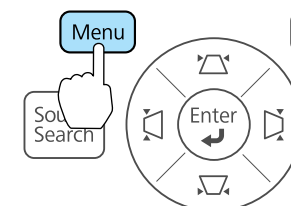
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.

☛ "Utilisation du menu Configuration" [p.64](#)

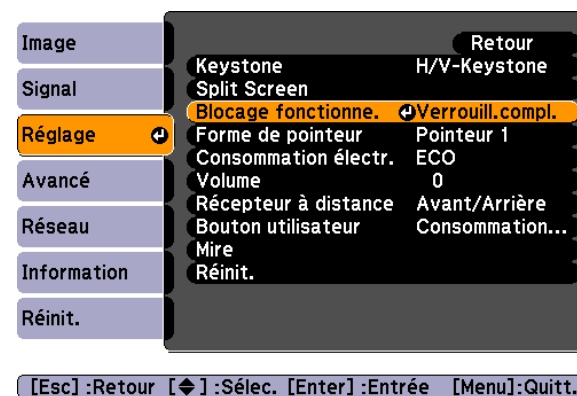
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



- 2 Sélectionnez **Blocage fonctionne.** dans **Réglage**.



- 3 Sélectionnez **Verrouill.compl.** ou **Verrouill. fonc.** selon votre choix.



- 4** 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 des deux manières suivantes :

- Sélectionnez **Off** dans **Blocage fonctionne.**
☛ Réglage - Blocage fonctionne. p.70
- Maintenez le bouton [Enter] du panneau de commande enfoncé pendant sept secondes. Un message s'affiche et le blocage est annulé.

Systèmes de Sécurité

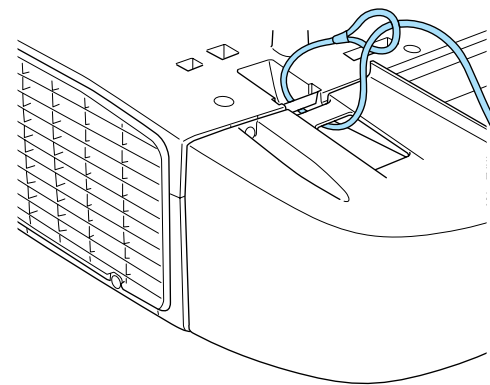
Ce projecteur est équipé des systèmes antivol suivants.

- Fente pour système de sécurité
La fente pour système de sécurité est compatible avec le système Microsaver Security System fabriqué par Kensington.
Consultez la section suivante pour plus d'informations sur le système Microsaver Security System.
☛ <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 de manière à fixer le projecteur à un meuble ou une colonne.

Installation du câble antivol

Insérez un câble antivol dans le trou d'installation.

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





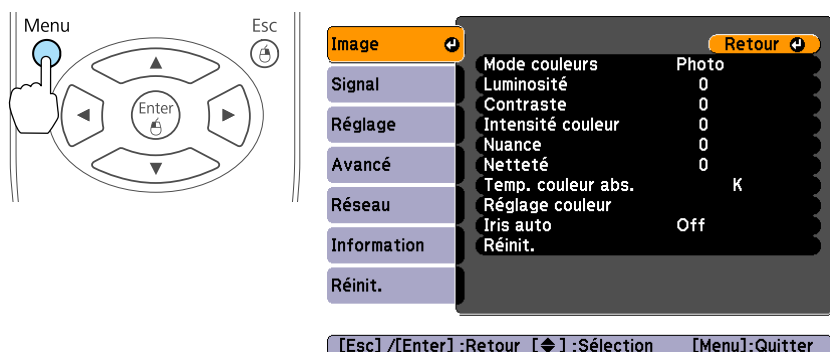
Menu Configuration

Ce chapitre explique comment utiliser le menu Configuration et ses fonctions.

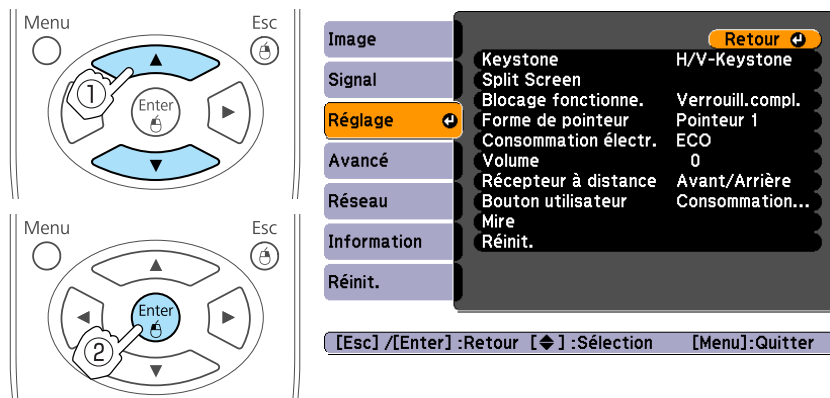
Cette section explique comment utiliser le menu Configuration.

Les étapes décrites sont basées sur l'utilisation de la télécommande. Vous pouvez toutefois exécuter des opérations identiques à l'aide du panneau de commande. Les boutons que vous pouvez utiliser et leurs fonctions sont indiqués sous le menu.

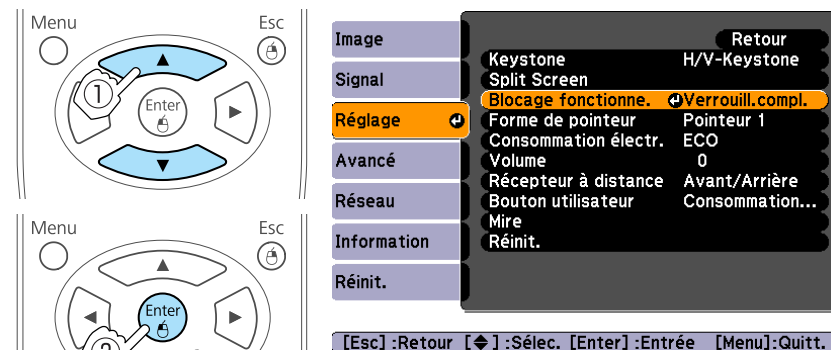
1 Affichez l'écran du menu Configuration.



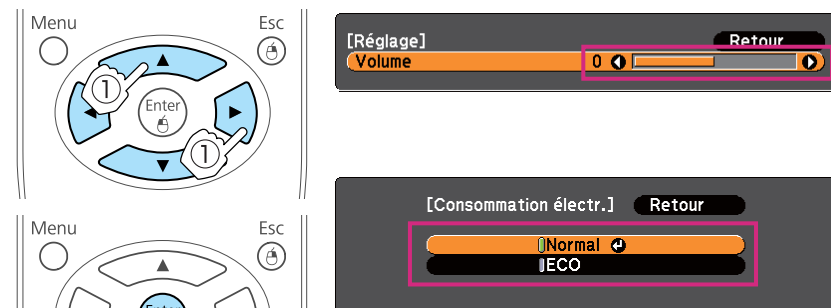
2 Sélectionnez un élément principal de menu.



3 Sélectionnez un élément secondaire de menu.





4 Modifiez les réglages.





5 Appuyez sur le bouton [Menu] pour terminer le réglage.

Tableau du menu Configuration

Les éléments que vous pouvez régler varient en fonction du modèle utilisé et du signal et de la source d'image en cours de projection.

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeurs de réglage
Menu Image  p.67	Mode couleurs	Dynamique, Présentation, Théâtre, Photo, sRGB, Tableau noir, Tableau blanc et Personnalisé
	Luminosité	-24 - 24
	Contraste	-24 - 24
	Intensité couleur	-32 - 32
	Nuance	-32 - 32
	Netteté	-5 - 5
	Temp. couleur abs.	5000K à 10000K
	Réglage couleur	Rouge : -16 à 16 Vert : -16 à 16 Bleu : -16 à 16 R : -64 à 64 G : -64 à 64 B : -64 à 64 C : -64 à 64 M : -64 à 64 Y : -64 à 64
Menu Signal  p.68	Iris auto	On et Off
	Ajustement Auto	On et Off
	Résolution	Automatique, Large et Normal
	Alignement	Varie selon le signal d'entrée.
	Sync.	0 - 31

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeurs de réglage
	Position	Haut, Bas, Gauche et Droite
	Progressif	Off, Vidéo et Film/Automatique
	Réduction bruit	Off, NR1 et NR2
	Interv. vidéo HDMI	Automatique, Normal et Étendu
	Signal entrée	Automatique, RGB et Composantes
	Signal Vidéo	Automatique, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 et SECAM
	Aspect	Normal, Automatique, 4:3, 16:9, Complet, Zoom et Native
Menu Réglage  p.70	Overscan	Automatique, Off, 4% et 8%
	Keystone	H/V-Keystone et Quick Corner
	Split Screen	-
	Blocage fonctionne.	Verrouill.compl., Verrouill. fonc. et Off
	Forme de pointeur	Pointeur 1, Pointeur 2, Pointeur 3
	Consommation électr.	Normal et ECO
	Volume	0 - 20
	Récepteur à distance	Avant/Arrière, Avant, Arrière et Off
	Bouton utilisateur	Consommation électr., Information, Progressif, Mire, Ecrans multiples et Résolution
	Mire	-
Menu Avancé  p.71	Affichage	Message, Afficher le fond, Ecran démarrage et Pause A/V
	Logo d'utilisateur	-

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeurs de réglage
	Projection	Avant, Avant/Plafond, Arrière et Arrière/Plafond
	Fonctionnement	Aliment. Directe, Mode veille, Temps Mode veille, Trigger Out et Mode haute alt.
	Mode attente	Comm. activée et Comm. désactivée
	Régl.filtre air	Notif. nett., Hre notif. nettoy.
	ID projecteur	Off et 1 à 9
	Ecrans multiples	Niveau de réglage, Corr. luminosité, Corr. couleur (G/R) et Corr. couleur (B/Y)
	Langue	14 ou 34 langues*
Menu Réseau ☛ p.73	Infos réseau-LAN sans fil	-
	Infos réseau-LAN câblé	-
	Vers Configuration réseau	Base ☛ p.75 LAN sans fil ☛ p.76 Sécurité ☛ p.77 LAN câblé ☛ p.79 Courrier ☛ p.80 Autres ☛ p.81 Réinit. ☛ p.82
Menu Information menu ☛ p.83	Durée de lampe	-
	Source	-
	Signal entrée	-
	Résolution	-
	Signal Vidéo	-
	Taux rafraîchi.	-

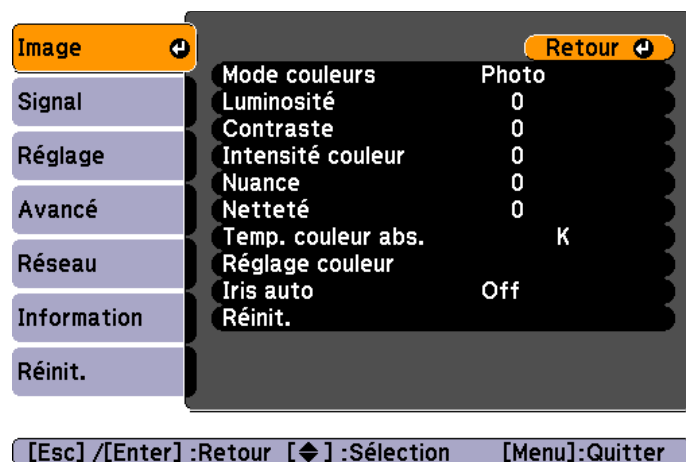
Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeurs de réglage
	Info sync	-
	Etat	-
	Numéro de série	-
	Event ID	-
Menu Réinit. ☛ p.84	Tout réinitialiser	-
	Réinitial. durée lampe	-

* Le nombre de langues prises en charge varie en fonction de la région où le projecteur est utilisé.

Menu Image

Les éléments que vous pouvez régler varient en fonction du signal et de la source d'image en cours de projection. Les détails des réglages sont mémorisés pour chaque signal d'image.

☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.33](#)



Sous-menu	Fonction
Mode couleurs	Permet de sélectionner la qualité d'image optimale pour votre environnement. ☛ "Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)" p.39
Luminosité	Permet d'ajuster la luminosité de l'image.
Contraste	Permet de régler la différence entre les zones claires et sombres des images.
Intensité couleur	(L'ajustement est possible uniquement si des signaux vidéo composantes, vidéo composites ou S-Vidéo sont entrés.) Permet de régler l'intensité des couleurs des images.

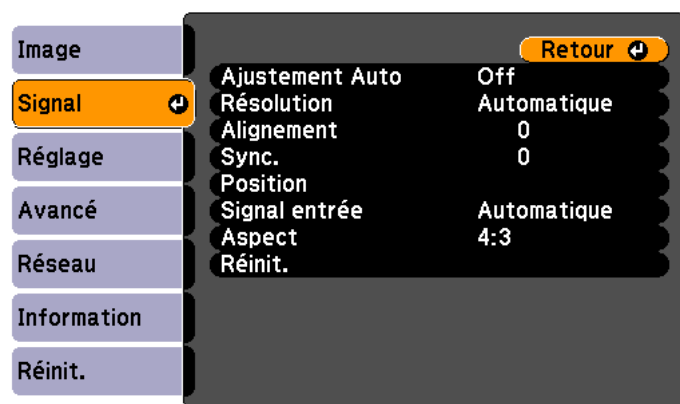
Sous-menu	Fonction
Nuance	(L'ajustement est possible sur réception du signal vidéo composantes. Si un signal vidéo composite ou S-vidéo est entré, l'ajustement est possible uniquement sur réception des signaux NTSC.) Permet d'ajuster la teinte de l'image.
Netteté	Permet d'ajuster la netteté de l'image.
Temp. couleur abs.	(Cet élément ne peut pas être sélectionné si Mode couleurs est réglé sur sRGB .) Permet d'ajuster la teinte globale des images. Permet d'ajuster la teinte selon 10 niveaux allant de 5000 K à 10 000 K. L'image prend une teinte bleue lorsqu'une valeur élevée est sélectionnée et une teinte rouge si la valeur est basse.
Réglage couleur	(Cet élément ne peut pas être sélectionné si Mode couleurs est réglé sur sRGB .) <ul style="list-style-type: none"> Lorsque Mode couleurs est réglé sur une option autre que Personnalisé : Vous pouvez régler l'intensité des couleurs Rouge, Vert et Bleu séparément. Lorsque Mode couleurs est réglé sur Personnalisé : Vous pouvez régler la Teinte, Saturation et Luminosité de R (rouge), G (vert), B (bleu), C (cyan), M (magenta) et Y (jaune) séparément.
Iris auto	(Cet élément ne peut pas être défini si Mode couleurs est réglé sur Dynamique , Théâtre ou Personnalisé .) Réglez sur On pour régler l'iris afin d'obtenir la luminosité optimale des images projetées. Le réglage est conservé pour chaque Mode couleurs. ☛ "Réglage de l'Iris auto" p.40
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut du menu Image . Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu. ☛ "Menu Réinit." p.84

Menu Signal

Les éléments que vous pouvez régler varient en fonction du signal et de la source d'image en cours de projection. 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.

☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.33](#)



[Esc] / [Enter] : Retour [◀▶] : Sélection [Menu] : Quitter

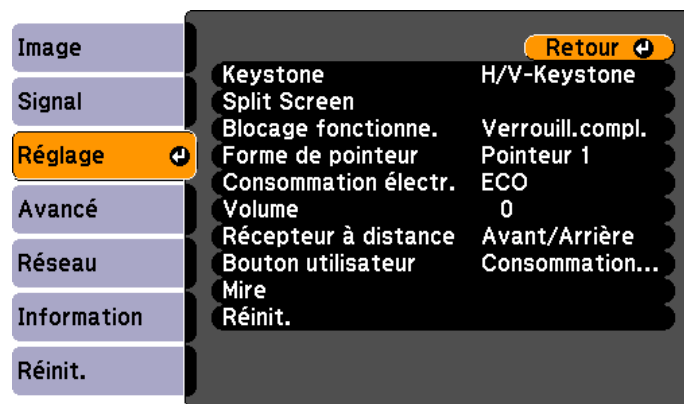
Sous-menu	Fonction
Ajustement Auto	(Uniquement disponible lorsque le signal RGB analogique d'un ordinateur est émis.) Réglez sur On pour régler automatiquement une image optimale en cas de changement du signal d'entrée.

Sous-menu	Fonction
Résolution	(Uniquement disponible lorsque le signal RGB analogique d'un ordinateur est émis.) Réglez sur Automatique pour régler automatiquement la résolution du signal d'entrée. Si les images ne sont pas projetées correctement avec le réglage Automatique , lorsqu'une partie de l'image est manquante par exemple, utilisez le réglage Large pour un écran large ou sur Normal pour des écrans 4:3 ou 5:4 en fonction de l'ordinateur connecté.
Alignement	(L'ajustement est possible uniquement lorsqu'un signal RGB analogique d'un ordinateur est émis.) Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles comportent des bandes verticales.
Sync.	(L'ajustement est possible uniquement lorsqu'un signal RGB analogique d'un ordinateur est émis.) Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles scintillent, sont floues ou comportent des interférences.
Position	(Ce paramètre n'est pas disponible lorsque la source d'entrée est HDMI) 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	(Peut être défini lorsque les signaux vidéo composites ou S-vidéos sont émis. Si un signal vidéo composantes ou Vidéo-RGB est entré, ce réglage ne peut être défini que si les signaux 480i/576i/1080i sont reçus en entrée.) Entrelacé (i) le signal est converti en signal Progressif (p). (conversion IP) Off : Idéal pour afficher des images comportant une grande quantité de mouvement. Vidéo : Ce réglage est idéal pour afficher des images vidéo. Film/Auto : Ce réglage est idéal pour projeter des films vidéo, des images d'infographie et des animations.

Sous-menu	Fonction
Réduction bruit	<p>(Ceci ne peut pas être défini lorsqu'un signal RGB numérique est reçu ou lorsqu'un signal entrelacé est affichée alors que Progressif est réglé sur Off.)</p> <p>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 définir ce réglage sur Off si vous affichez des sources d'image comportant très peu d'interférences, par exemple un DVD.</p>
Interv. vidéo HDMI	<p>(Disponible si la source d'entrée est HDMI)</p> <p>Lorsque le port d'entrée HDMI du projecteur est connecté à un lecteur de DVD, définissez la plage vidéo du projecteur selon les paramètres de plage vidéo du lecteur.</p> <p>Si vous choisissez Automatique, la plage vidéo du signal en entrée est identifiée automatiquement. Cela se produit cependant si le port HDMI du périphérique est connecté au port HDMI du projecteur.</p>
Signal entrée	<p>Permet de sélectionner un signal d'entrée à partir du port Computer1 ou du port Computer2.</p> <p>Si vous choisissez Automatique, le signal d'entrée est réglé automatiquement en fonction du périphérique connecté.</p> <p>Si les couleurs ne s'affichent pas correctement en mode Automatique, sélectionnez le signal approprié en fonction du périphérique connecté.</p>
Signal Vidéo	<p>Permet de sélectionner un signal d'entrée à partir du port S-Video ou 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.</p>
Aspect	<p>Permet de définir le <u>Rapport L/H</u> des images projetées.</p> <p>☛ "Modification du rapport L/H" p.41</p>




Sous-menu	Fonction
Overscan	<p>(Peut être défini lorsque les signaux vidéo composantes ou RGB sont émis.)</p> <p>Change le rapport L/H de l'image de sortie (la portée de l'image projetée). Vous pouvez définir le recadrage sur Off, 4% ou 8%. Lorsque la source est HDMI, l'option Automatique est disponible. Lorsque Automatique est sélectionné, il passe automatiquement à Off ou 8% en fonction du signal d'entrée. Cela se produit cependant si le port HDMI du périphérique est connecté au port HDMI du projecteur.</p>
Réinit.	<p>Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Signal, à l'exception de Signal entrée.</p> <p>Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu.</p> <p>☛ "Menu Réinit." p.84</p>

Menu Réglage



[Esc] / [Enter] : Retour [◆] : Sélection [Menu] : Quitter

Sous-menu	Fonction
Keystone	<p>Permet de corriger la distorsion trapézoïdale.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lorsque H/V-Keystone est sélectionné : Réglez V-Keystone et H-Keystone pour corriger la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale. Lorsque Quick Corner est sélectionné : Sélectionnez et corrigez les quatre coins de l'image projetée. ☛ "Quick Corner" p.36
Split Screen	<p>Il est possible de diviser l'écran en deux.</p> <p>☛ "Projection simultanée de deux images (Split Screen)" p.45</p>
Blocage fonctionne.	<p>Lorsque cette fonction est activée, elle limite l'utilisation du panneau de commande du projecteur.</p> <p>☛ "Verrouillage des touches de Fonctionnement (Blocage fonctionne.)" p.61</p>

Sous-menu	Fonction
Forme de pointeur	<p>Cette fonction permet de sélectionner la forme du pointeur.</p> <p>Pointeur 1 : </p> <p>Pointeur 2 : </p> <p>Pointeur 3 : </p> <p>☛ "Fonction Pointeur (Pointeur)" p.50</p>
Consommation électr.	<p>Cette fonction permet de choisir l'un des deux niveaux de luminosité de la lampe.</p> <p>Choisissez 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 est modifiée comme suit, et le bruit du ventilateur pendant la projection est réduit.</p> <p>Consommation électrique : réduction d'environ 18 - 25%</p>
Volume	<p>Permet de régler le volume. Les valeurs de réglage sont mémorisées pour chaque source.</p>
Récepteur à distance	<p>Cette fonction limite la réception du signal de commande provenant de la télécommande.</p> <p>S'il est réglé sur Off, vous ne pouvez effectuer aucune opération à partir de la télécommande. Si vous souhaitez effectuer des opérations à partir de la télécommande, maintenez le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande enfoncé pendant au moins 15 secondes pour rétablir la valeur par défaut.</p>
Bouton utilisateur	<p>Vous pouvez sélectionner un élément du menu Configuration et l'attribuer au 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 éléments suivants au bouton [User].</p> <p>Consommation électr., Information, Progressif, Mire, Ecrans multiples et Résolution</p>

Sous-menu	Fonction
Mire	Lors de la configuration du projecteur, une mire est affichée de manière à permettre l'ajustement de l'image sans connecter d'autres équipements. Lorsque la mire est affichée, vous pouvez corriger la distorsion keystone, régler le zoom et la mise au point. Pour annuler l'affichage de la mire, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande.
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Réglage , à l'exception de Bouton utilisateur . Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu. ☛ "Menu Réinit." p.84

Menu Avancé



Sous-menu	Fonction
Affichage	Permet d'effectuer des réglages relatifs à l'affichage du projecteur. Message : Régls sur Off , les éléments suivants ne s'affichent pas. Nom des éléments lorsque Source, Mode couleurs ou Rapport L/H sont modifiés ; les messages en l'absence de signal reçu ; et les avertissements tels que Avert. haute temp. Afficher le fond *1 : Vous pouvez décider que l'appareil affichera un écran Noir , un écran Bleu ou un Logo si aucun signal d'image n'est disponible. Ecran démarrage *1 : Réglez sur On pour afficher le Logo d'utilisateur au démarrage de la projection. Pause A/V * : Permet de choisir l'écran affiché lorsque le bouton [A/V Mute] de la télécommande est appuyé en mode Noir , Bleu ou Logo .
Logo d'utilisateur *1	Permet de modifier le logo d'utilisateur qui est affiché par les fonctions Afficher le fond, Pause A/V, etc. ☛ "Enregistrement d'un logo d'utilisateur" p.57
Projection	Sélectionnez l'une des méthodes de projection suivantes en fonction de l'installation du projecteur. Avant , Avant/Plafond , Arrière et Arrière/Plafond Vous pouvez modifier le réglage dans l'ordre suivant, en appuyant sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande pendant environ cinq secondes. Avant ↔ Avant/Plafond Arrière ↔ Arrière/Plafond ☛ "Méthodes d'installation" p.19

Sous-menu	Fonction
Fonctionnement	<p>Aliment. Directe : Réglez sur On pour mettre le projecteur sous tension simplement en le branchant.</p> <p>Lorsque le câble d'alimentation est branché, notez que le projecteur s'allume automatiquement dans une situation telle que la fin d'une panne de courant.</p> <p>Mode veille : Si cette fonction est activée (On), elle arrête automatiquement la projection si aucun signal d'image n'est reçu et si aucune activité n'est effectuée durant un certain laps de temps.</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 d'une à 30 minutes.</p> <p>Trigger Out: Si cette fonction est activée (On), le signal trigger out (DC 12 V) est émis. Les périphériques externes sont informés si le projecteur est allumé ou éteint.</p> <p>Mode haute alt. : Réglez cette fonction sur On si vous utilisez l'appareil à une altitude supérieure à 1500 m.</p>
Mode attente	<p>Si vous réglez Comm. activée, vous pouvez effectuer les opérations suivantes même si le projecteur même est en mode attente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Surveillance et contrôle du projecteur via un réseau. ☛ "Surveillance et contrôle" p.119 • Les images sont émises vers un moniteur externe.
Régl.filtre air	<p>Notif. nett. : Si cette fonction est activée (On), un message est affiché lorsque le filtre à air doit être nettoyé.</p> <p>Hre notif. nettoyage. : Définit l'heure de la notification de nettoyage du filtre à air.</p>
ID projecteur	<p>Définissez l'ID sur un nombre entre 1 et 9. Off indique qu'aucun identificateur n'est défini.</p> <p>☛ "Réglage de l'ID projecteur" p.54</p>

Sous-menu	Fonction
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> <p>Niveau de réglage : Vous pouvez ajuster 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) : Vous pouvez corriger la différence de couleur de chaque projecteur.</p> <p>☛ "Correction de la couleur pendant la projection à partir de plusieurs projecteurs" p.56</p>
Langue	Définit la langue des messages et des menus.
Réinit.	<p>Vous pouvez rétablir les valeurs par défaut des paramètres Affichage^{*1}, Fonctionnement^{*2}, ainsi que Régl.filtre air du menu Avancé.</p> <p>Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu.</p> <p>☛ "Menu Réinit." p.84</p>

*1 Si la fonction **Protec. logo utilis.** est réglée sur **On** dans **Mot de passe protégé**, il est impossible de modifier les réglages relatifs au logo d'utilisateur. Vous pouvez apporter des modifications après avoir réglé **Protec. logo utilis.** sur **Off**.

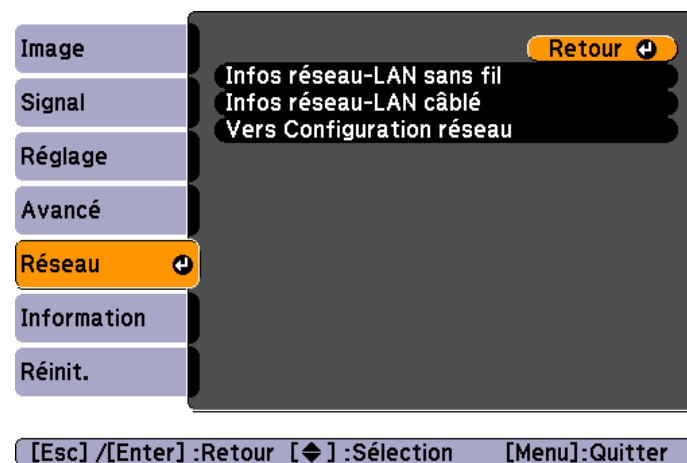
☛ "Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)" [p.59](#)

*2 Sauf pour Mode haute alt.

Menu Réseau

Si la fonction **Réseau protégé** est réglée sur **On** dans la section **Mot de passe protégé**, un message s'affiche et il est impossible de modifier les réglages. Réglez **Réseau protégé** sur **Off**, puis configurez le réseau.

☞ "Réglage de la fonction Mot de passe protégé" [p.59](#)



Sous-menu	Fonction
Infos réseau-LAN sans fil	<p>Affiche les informations relatives à l'état du réseau.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mode de connexion • Niveau d'antenne • Nom du projecteur • SSID • DHCP • Adresse IP • Masque ss-rés • Adresse passerelle • Adresse MAC • Code de région*

Sous-menu	Fonction
Infos réseau-LAN câblé	<p>Affiche les informations relatives à l'état du réseau.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nom du projecteur • DHCP • Adresse IP • Masque ss-rés • Adresse passerelle • Adresse MAC
Vers Configuration réseau	<p>Les menus suivants permettent de définir les réglages du réseau :</p> <p>Base, LAN sans fil, Sécurité, LAN câblé, Courrier, Autres, Réinit. et Installation terminée</p>

* Affiche les informations disponibles sur la région de l'Unité de Réseau sans fil utilisée. Pour plus d'informations, contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.

☞ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)



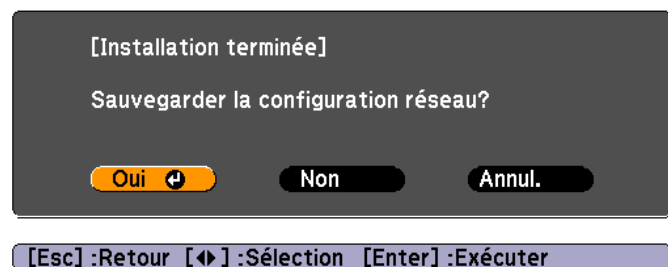
À l'aide du navigateur Web d'un ordinateur connecté au projecteur via un réseau, vous pouvez configurer les fonctions et contrôler le projecteur. Cette fonction est appelée Contrôle Web. Vous pouvez utiliser un clavier pour entrer du texte et définir des réglages de Contrôle Web, comme les paramètres de sécurité.

☞ "Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)" [p.119](#)

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 Configuration.

Une fois terminé, veillez à accéder au menu **Installation terminée** pour sélectionner **Oui**, **Non** ou **Annul.** Lorsque vous choisissez **Oui** ou **Non**, vous revenez au menu Configuration.



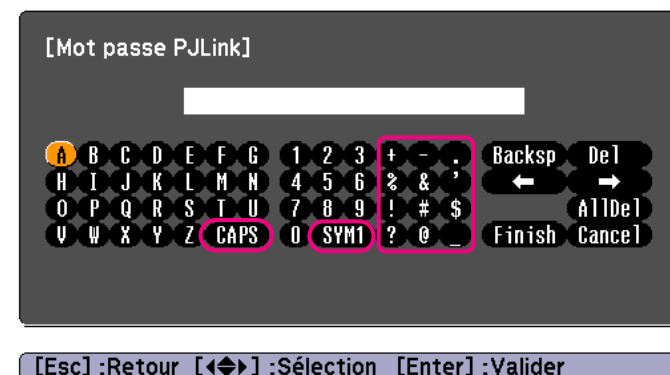
Oui : Sauvegarde les réglages et ferme le menu Réseau.

Non : Ne sauvegarde pas les réglages et ferme le menu Réseau.

Annul. : Continue d'afficher le menu Réseau.

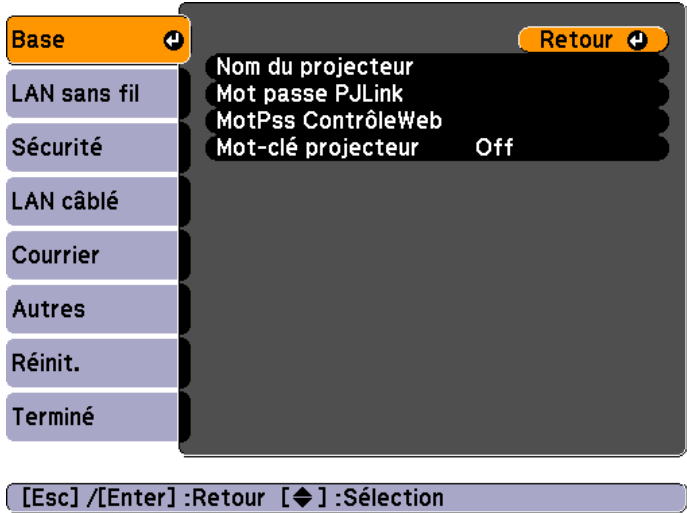
Fonctions du clavier virtuel


Le menu Réseau contient des fonctions qui nécessitent la saisie de caractères alphanumériques au cours de l'installation. Dans ce cas, le clavier virtuel suivant s'affiche. À l'aide des boutons [◀], [▶], [◀▶] et [◀▶] de la télécommande ou [◀], [▶], [◀▶] et [◀▶] du panneau de commande, placez le curseur sur la touche désirée, puis appuyez sur le bouton [Enter] pour saisir des caractères alphanumériques. Pour entrer des chiffres, maintenez le bouton [Num] de la télécommande enfoncé puis appuyez sur les touches numériques. Après la saisie, appuyez sur la touche **Finish** du clavier pour confirmer. Appuyez sur **Annul.** pour annuler la saisie.




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

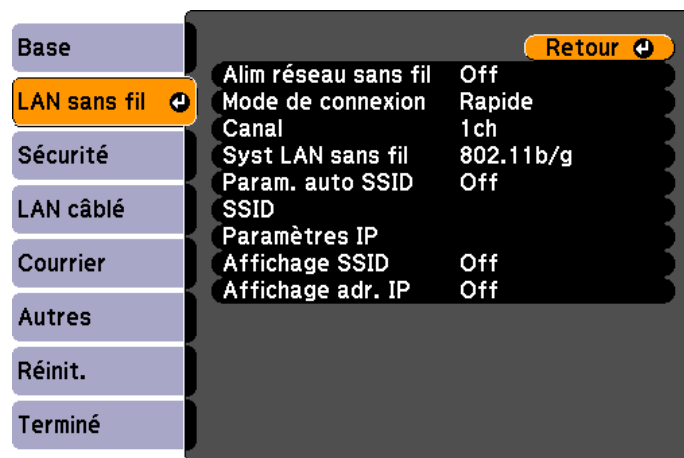
Menu Base




Sous-menu	Fonction
Mot-clé projec- teur	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 connexions d’autres ordinateurs. Cette fonction est normalement réglée sur On .  Guide d'utilisation EasyMP Network Projection


Sous-menu	Fonction
Nom du projec- teur	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 PJLink	Définissez un mot de passe à utiliser pour accéder au projecteur à l'aide de logiciels PJLink compatibles. Vous pouvez entrer 32 caractères alphanumériques à un octet.
MotPss Contrô- leWeb	Définissez le mot de passe à utiliser pour définir des paramètres et contrôler le projecteur via la fonction Contrôle Web. Vous pouvez saisir 8 caractères alphanumériques mono-octet. 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.  "Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)" p.119

Menu LAN sans fil



[Esc] / [Enter] : Retour [◆] : Sélection

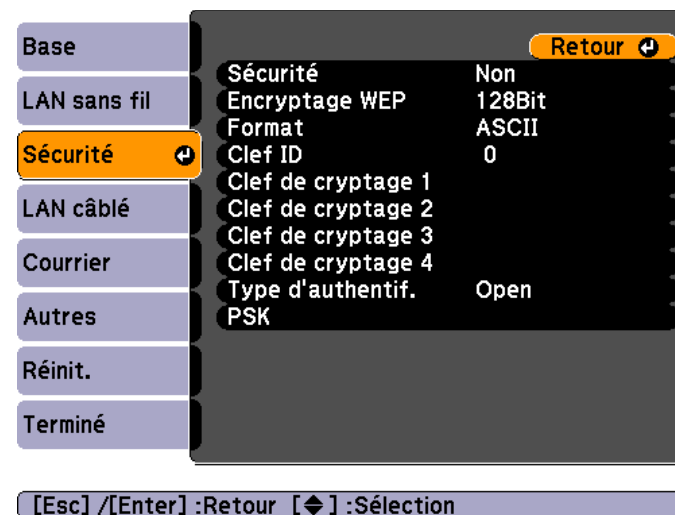
Sous-menu	Fonction
Alim réseau sans fil	Définissez ce réglage sur On lors de la connexion du projecteur à l'ordinateur via un réseau sans fil. Si vous ne souhaitez pas effectuer de connexion via un réseau sans fil, définissez ce réglage sur Off pour éviter tout accès non autorisé. Il est défini sur On par défaut.
Mode de connexion	Sélectionnez Rapide lorsque vous connectez un ordinateur directement au projecteur. Sélectionnez Avancé lorsque vous connectez un ordinateur au projecteur via un point d'accès. Régler sur Avancé lorsque vous connectez plusieurs ordinateurs ou lorsque vous contrôlez le projecteur via un réseau. Il est défini sur Rapide par défaut.  "Surveillance et contrôle" p.119

Sous-menu	Fonction
Canal	(Ne peut être défini que si Mode de connexion est réglé sur Rapide .) Sélectionnez la bande de fréquences utilisées par le réseau sans fil entre 1ch , 6ch et 11ch . Il est défini sur 11ch par défaut.
Syst LAN sans fil	Réglez le réseau local sans fil sur 802.11b/g ou 802.11b/g/n . La valeur par défaut est fixée à 802.11b/g/n .
Param. auto SSID	Réglez sur On pour réduire la durée de recherche de projecteur en cas de connexion via un réseau en Mode de connexion Rapide . Réglez sur Off si vous connectez plusieurs projecteurs simultanément. Il est défini sur On par défaut.
SSID	Entrez un SSID  . Lorsqu'un SSID est fourni pour le réseau sans fil dans lequel le projecteur opère, entrez ce SSID. Vous pouvez entrer 32 caractères alphanumériques à un octet.

Sous-menu	Fonction
Paramètres IP	<p>Vous pouvez effectuer des réglages réseau.</p> <p>DHCP : Réglez sur On pour régler le réseau à l'aide de DHCP. Si On est sélectionné, vous ne pouvez pas ajouter d'autres adresses.</p> <p>Adresse IP : vous pouvez entrer l'Adresse IP attribuée au 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 entre 0 et 255)</p> <p>Masque ss-rés : vous pouvez entrer le Masque ss-rés 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</p> <p>Adresse passerelle : Vous pouvez entrer l'adresse IP attribuée à la passerelle du 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 entre 0 et 255)</p>
Affichage SSID	Pour empêcher l'affichage du SSID sur l'écran d'attente LAN, réglez-le sur Off .
Affichage adr. IP	Pour empêcher l'affichage de l' Adresse IP sur l'écran d'attente LAN, réglez-la sur Off .

Menu Sécurité

Disponible uniquement lorsque l'Unité de Réseau sans fil en option est installée.



Sous-menu	Fonction
Sécurité	Sélectionnez le type de sécurité parmi les options affichées. Pour installer la sécurité, suivez les instructions données par l'administrateur du système réseau auquel vous êtes sur le point d'accéder.
Encryptage WEP	Vous pouvez définir le mode de Encryptage WEP. 128Bit : Utilise le codage 128 (104) bits. 64Bit : Utilise le codage 64 (40) bits.
Format	Vous pouvez définir la méthode d'entrée de la clé de cryptage WEP. ASCII : Texte. HEX : entrée en base hexadécimale.
Clef ID	Sélectionne la clé ID de cryptage WEP.

Sous-menu	Fonction
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 mono-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>128Bit - ASCII : Caractères alphanumériques mono-octet, 13 caractères.</p> <p>64Bit - ASCII : Caractères alphanumériques mono-octet, 5 caractères.</p> <p>128Bit - HEX : 0 à 9 et A à F, 26 caractères.</p> <p>64Bit - HEX : 0 à 9 et A à F, 10 caractères.</p>
Type d'authentif.	<p>Définit le type d'authentification WEP.</p> <p>Open : Utilise une authentification ouverte.</p> <p>Shared : Utilise une authentification partagée.</p>
PSK	<p>(Ne peut être défini que si WPA-PSK ou WPA2-PSK est sélectionné dans Sécurité.)</p> <p>Vous pouvez entrer une clé pré-partagée (clé cryptée) en caractères alphanumériques à 1 octet. La clé doit comporter de 8 à 32 caractères.</p>

Type de sécurité

Lorsque l'unité de réseau sans fil en option est installée et utilisée en mode de connexion Avancé, il est vivement recommandé de configurer les paramètres de sécurité. Sélectionnez l'une des méthodes de sécurité suivantes.

• WEP

Les données sont cryptées à l'aide d'une clé codée (clé WEP). Ce mécanisme n'autorise la communication que si les clés cryptées du point d'accès et du projecteur correspondent.

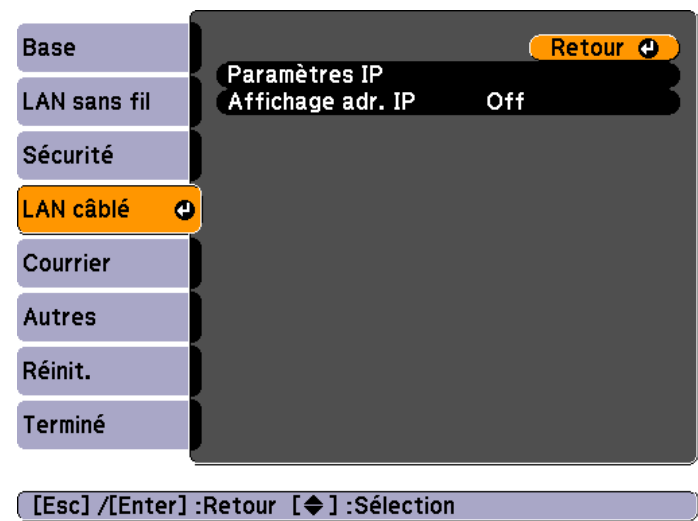
• WPA

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. WPA comprend également des fonctions d'authentification des utilisateurs. L'authentification WPA emploie deux méthodes : l'emploi 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).



Pour définir les paramètres, suivez les instructions de l'administrateur de votre réseau.

Menu LAN câblé

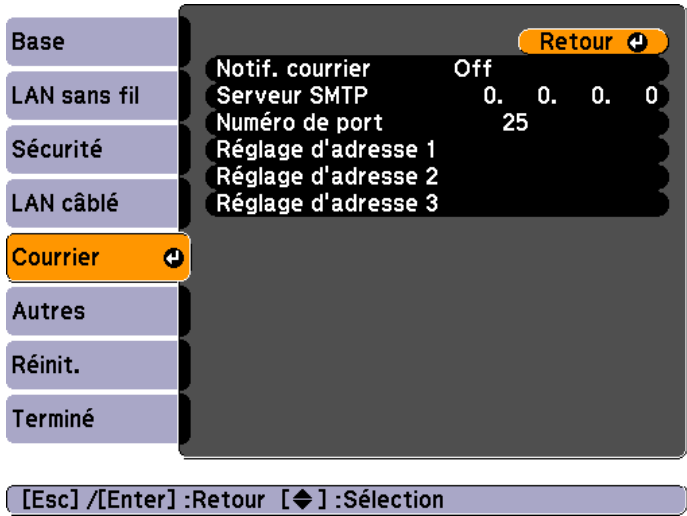


Sous-menu	Fonction
Paramètres IP	<p>Permet d’effectuer des réglages relatifs aux adresses suivantes.</p> <p><u>DHCP</u> : Réglez sur On pour configurer le réseau à l'aide de DHCP. Si On est sélectionné, vous ne pouvez pas ajouter d'autres adresses.</p> <p><u>Adresse IP</u> : vous pouvez entrer l'adresse IP attribuée au 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 entre 0 et 255)</p> <p><u>Masque ss-rés</u> : 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</p> <p><u>Adresse passerelle</u> : Vous pouvez entrer l'adresse IP attribuée à la passerelle du 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 entre 0 et 255)</p>
Affichage adr. IP	<p>Pour éviter que l'adresse IP soit affichée dans la section Information réseau du menu Réseau et dans l'écran d'attente LAN, réglez cette fonction sur Off.</p>

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.

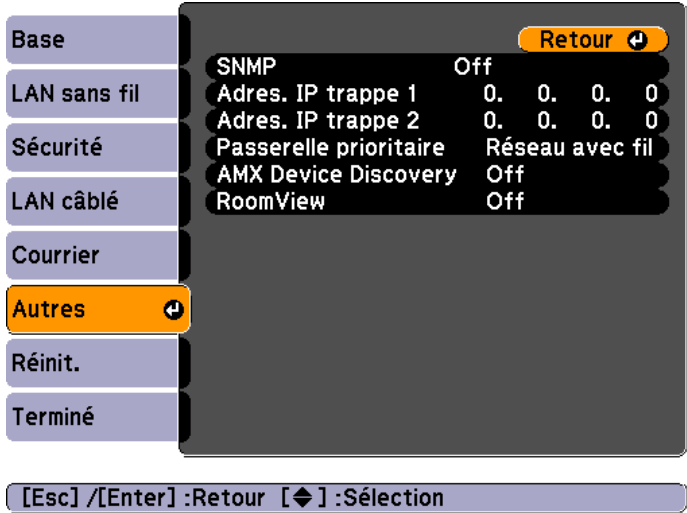
☛ "Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement" [p.122](#)



Sous-menu	Fonction
Notif. courrier	Réglez sur On pour envoyer un e-mail aux adresses prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur.
Serveur SMTP	<p>Vous pouvez entrer l'<u>Adresse IP</u> du serveur SMTP du projecteur.</p> <p>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 :</p> <p>127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255)</p>

Sous-menu	Fonction
Numéro de port	Vous pouvez entrer le numéro de port du serveur SMTP. La valeur par défaut est 25. Vous pouvez entrer un nombre compris entre 1 et 65535.
Réglage d'adresse 1/Réglage d'adresse 2/Réglage d'adresse 3	<p>Vous pouvez entrer l'adresse électronique et le texte du message de notification que vous recevrez en cas d'anomalie ou d'avertissement. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois destinations. Pour les adresses électroniques, vous pouvez entrer jusqu'à 32 caractères alphanumériques d'un octet.</p> <p>Vous pouvez sélectionner les anomalies 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 de destination indiquée afin de le signaler. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments dans la liste affichée.</p>

Menu Autres

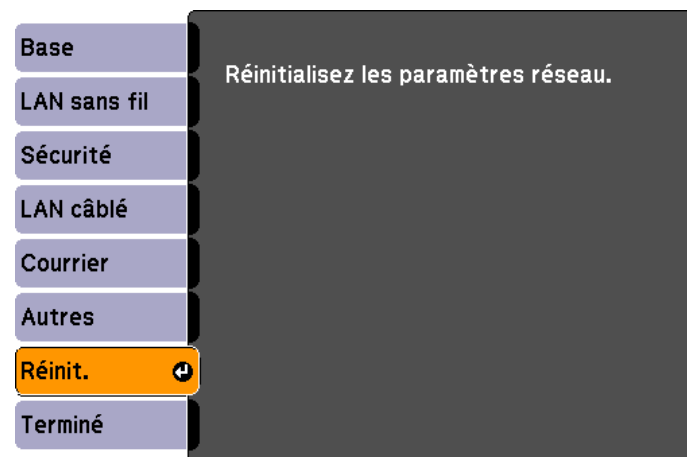


Sous-menu	Fonction
RoomView	<p>Réglez sur On uniquement pour surveiller et contrôler le projecteur sur le réseau à l'aide de Crestron RoomView®. Sinon réglez sur Off.</p> <p>☛ "À propos de Crestron RoomView®" p.125</p> <p>Si On est sélectionné, les fonctions suivantes ne sont pas disponibles.</p> <ul style="list-style-type: none">• Contrôle Web• Message Broadcasting (plug-in de EasyMP Monitor)

Sous-menu	Fonction
SNMP	<p>Réglez sur On pour contrôler le projecteur via SNMP.</p> <p>Pour surveiller le projecteur, vous devez installer le programme de gestion SNMP sur votre ordinateur. Les paramètres SNMP doivent être gérés par un expert en réseaux.</p> <p>La valeur par défaut est Off.</p>
Adres. IP trappe 1/Adres. IP trappe 2	<p>Vous pouvez enregistrer deux adresses IP 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 entre 0 et 255)</p>
Passerelle prioritaire	<p>Vous pouvez configurer la passerelle prioritaire sur un LAN câblé ou LAN sans fil.</p>
AMX Device Discovery	<p>Lorsque le projecteur est connecté à un réseau, réglez ce paramètre sur On pour permettre sa détection par <u>AMX Device Discovery</u>☛. Réglez-le sur Off si vous n'êtes pas connecté à un environnement contrôlé par un contrôleur AMX ou AMX Device Discovery.</p>

Menu Réinit.

Réinitialise tous les réglages réseau.



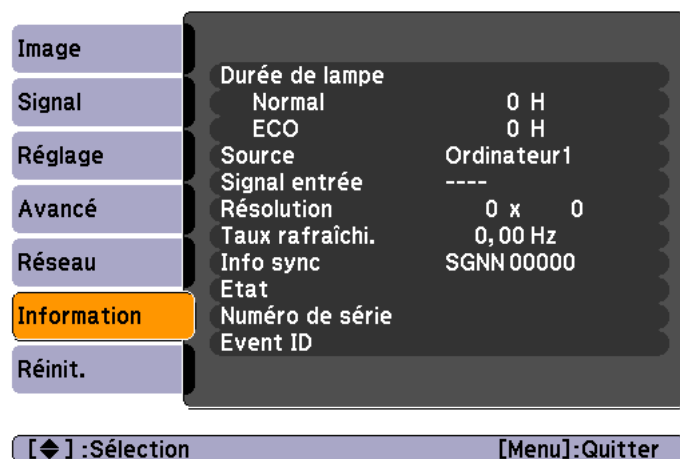
[◆] :Sélection [Enter] :Entrée

Sous-menu	Fonction
Réinitialisez les paramètres réseau.	Pour réinitialiser tous les réglages réseau, sélectionnez Oui .

Menu Information (Affichage uniquement)

Permet de vérifier l'état des signaux d'image projetées et celui du projecteur. Les éléments pouvant être affichés varient en fonction de la source en cours de projection. Selon le modèle utilisé, certaines sources d'entrée ne sont pas prises en charge.

☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.33](#)

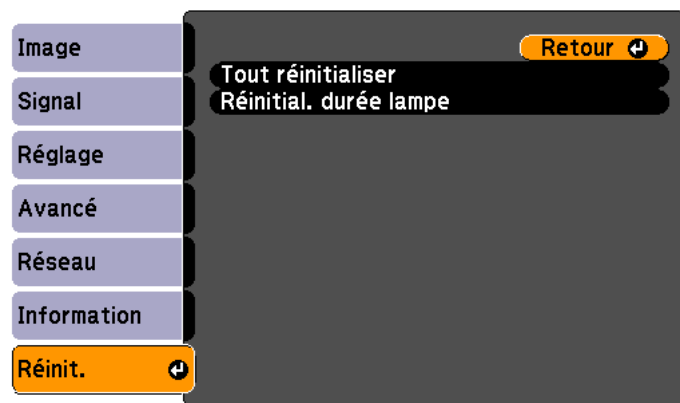


Sous-menu	Fonction
Durée de lampe	Vous pouvez afficher la durée de fonctionnement cumulée de la lampe*. Lorsque le délai d'avertissement défini pour la lampe est atteint, les caractères sont affichés en jaune.
Source	Vous pouvez afficher le nom de la source pour l'équipement connecté en cours de projection.
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.

Sous-menu	Fonction
Signal Vidéo	Vous pouvez afficher les réglages de Signal Vidéo définis dans le menu Signal .
Taux rafraîchi.	Permet d'afficher le <u>Taux rafraîchi.</u> ».
Info sync	Permet d'afficher des informations sur le signal d'image. Ces informations peuvent s'avérer nécessaires pour des activités de service.
Etat	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	Permet d'afficher le journal d'erreur de l'application. ☛ "À propos d'Event ID" p.102

* 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.

Menu Réinit.



[Esc] / [Enter] : Retour [◀] : Sélection [Menu] : Quitter

Sous-menu	Fonction
Tout réinitialiser	<p>Vous pouvez rétablir les réglages par défaut de tous les éléments du menu Configuration.</p> <p>Les valeurs par défaut des éléments suivants ne peuvent pas être rétablies : Signal entrée, Logo d'utilisateur, tous les éléments des menus Réseau, Durée de lampe, Langue, Mot de passe, Bouton utilisateur et Ecrans multiples.</p>
Réinitial. durée lampe	<p>Efface la durée d'utilisation de la lampe. Remettez cette valeur à zéro lorsque vous remplacez la lampe.</p>



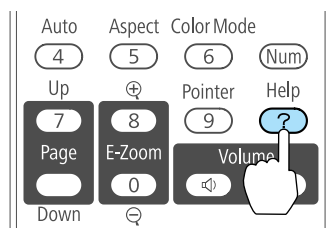
Dépannage

Ce chapitre explique comment identifier et résoudre les problèmes.

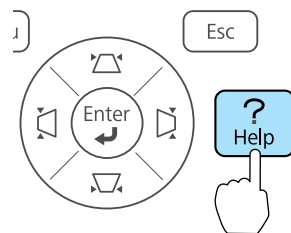
Si un problème survient sur le projecteur, vous pouvez accéder à l'écran Aide afin d'obtenir de l'assistance. Pour cela, appuyez sur le bouton Help. Vous pouvez résoudre les problèmes en répondant aux questions.

- 1 Appuyez sur le bouton [Help].
L'écran d'aide s'affiche.

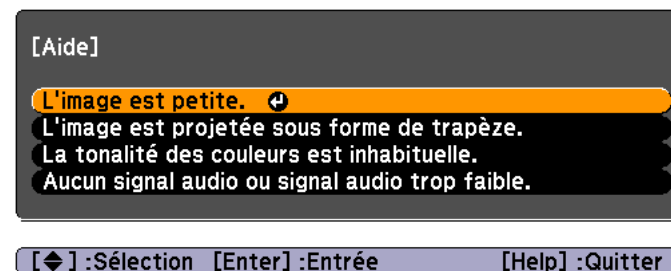
Utilisation de la télécommande



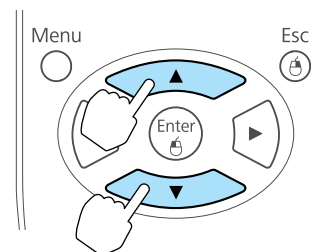
Utilisation du panneau de commande



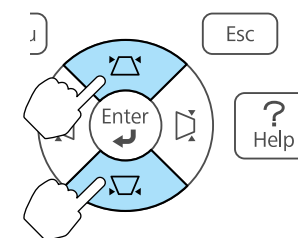
- 2 Sélectionnez un élément de menu.



Utilisation de la télécommande

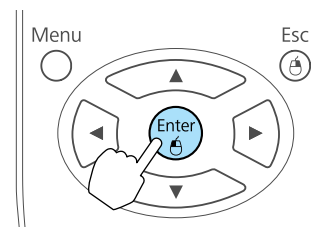


Utilisation du panneau de commande

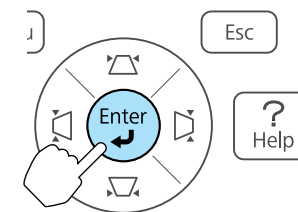


- 3 Confirmez la sélection.

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.

L'image est petite.

- ? Le zoom est-il réglé sur le taux minimal ?
· Modifiez la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom.
- ? Le projecteur est-il trop proche de l'écran ?
· Éloignez le projecteur de l'écran.

[Esc] :Retour

[Help] :Quitter



Consultez la section suivante si la fonction d'aide ne vous permet pas de résoudre votre problème.

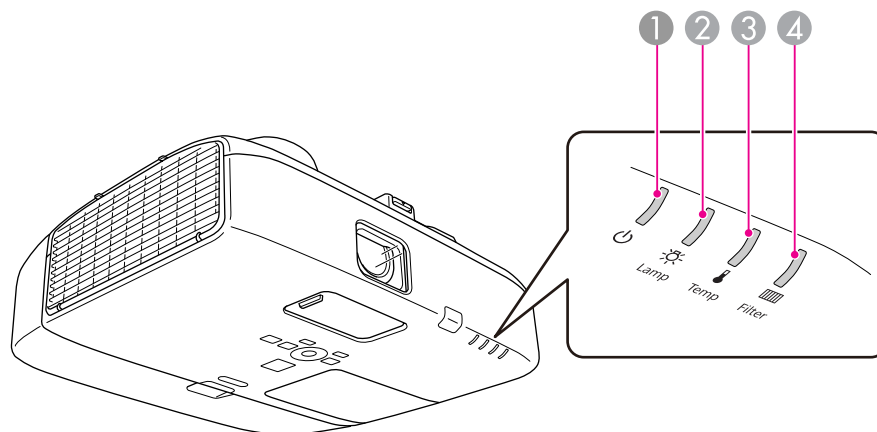
☞ "Dépannage" [p.88](#)

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. Consultez la section suivante si les témoins n'indiquent pas clairement le problème.

☞ "Si les témoins ne fournissent aucune indication utile" [p.92](#)





Signification des témoins

Le projecteur comporte quatre témoins qui indiquent son état de fonctionnement.



① Témoin d'alimentation

Indique l'état de fonctionnement.

-  Mode attente
Lorsque vous appuyez sur le bouton [⏻] dans ce mode, la projection débute.
-  Préparation de la surveillance réseau ou refroidissement en cours
Tous 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 [⏻] est désactivé pendant le préchauffage.
-  Projection

② Témoin de lampe

Indique l'état de la lampe de projection.

③ Témoin de température


Indique l'état de la température interne.

4 Indicateur de filtre

































Indique l'état du filtre à air.













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.



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

État	Cause	Solution ou état
       	Erreur interne	<p>Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p>☞ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
       	Erreur ventilateur Erreur de capteur	<p>Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p>☞ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
       	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. ☞ "Nettoyage du filtre à air" p.104, "Remplacement du filtre à air" p.110 <p>Si l'erreur persiste après vérification des points ci-dessus, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p>☞ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
		<p>En cas d'utilisation à une altitude d'au moins 1500 m, réglez le Mode haute alt. sur On.</p> <p>☞ "Menu Avancé" p.71</p>
       	Erreur lampe Défaillance lampe	<p>Vérifiez les deux points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> Retirez la lampe et vérifiez si elle n'est pas endommagée. ☞ "Remplacement de la lampe" p.107 Nettoyez le filtre à air. ☞ "Nettoyage du filtre à air" p.104

État	Cause	Solution ou état
		<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 câble d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p>☞ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
		<p>Si la lampe est endommagée : Contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson. (Il est impossible de projeter des images tant que la lampe n'est pas remplacée.)</p> <p>☞ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
		<p>En cas d'utilisation à une altitude d'au moins 1500 m, réglez le Mode haute alt. sur On.</p> <p>☞ "Menu Avancé" p.71</p>
   	Err diaphragme auto Err. alim (ballast) Erreur sortie d'air	<p>Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p>☞ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
		<p>La grille de sortie d'air est défectueuse si elle ne s'ouvre pas lorsque le projecteur est sous tension ou si elle ne se ferme pas lorsque le projecteur est hors tension. Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p>☞ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
   	Err. cap. flux air	<p>Le capteur de flux d'air est défectueux. Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p>☞ 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 ne sont pas obstrués et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le. <p>☞ "Nettoyage du filtre à air" p.104, "Remplacement du filtre à air" p.110</p> <p>Si l'erreur persiste après vérification des points ci-dessus, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p>☞ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>

État	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.  "Nettoyage du filtre à air" p.104, "Remplacement du filtre à air" p.110
   	Remplacer lampe	<p>Remplacez la lampe.  "Remplacement de la lampe" p.107</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>
   	Flux d'air faible	<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 ne sont pas obstrués et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le.  "Nettoyage du filtre à air" p.104, "Remplacement du filtre à air" p.110 <p>Si l'erreur persiste après vérification des points ci-dessus, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.  Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
   	Pas de filtre à air	<p>Assurez-vous que le filtre à air est installé correctement.  "Remplacement du filtre à air" p.110</p>
   	Notif nettoy filtre	<p>"Nett. filt. air néc. Nettoyez ou remplacez le filtre à air." est affiché. Nettoyez le filtre à air.  "Nettoyage du filtre à air" p.104</p> <p>Les témoins ou les messages relatifs à Notif nettoy filtre sont affichés uniquement lorsque Notif. nett. est défini sur On dans la section Régl.filtre air du menu de configuration.  Avancé - Régl.filtre air p.71</p>













- Consultez la section suivante si le projecteur ne fonctionne pas correctement alors que les témoins n'indiquent rien d'anormal.
 "Si les témoins ne fournissent aucune indication utile" [p.92](#)
- 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 la Liste des contacts pour projecteurs Epson.
 [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

<ul style="list-style-type: none"> • Aucune image n'est visible La projection ne démarre pas, la zone de projection est entièrement noire ou la zone de projection est entièrement bleue. 	 p.93
<ul style="list-style-type: none"> • Les images animées ne sont pas affichées Les images animées projetées depuis un ordinateur sont noires ; aucune image n'est projetée. 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • La projection s'arrête automatiquement 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • Le message « Non Supporté. » est affiché 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • Le message « Pas de Signal. » est affiché 	 p.94
<ul style="list-style-type: none"> • Les images sont floues, troubles ou déformées 	 p.95
<ul style="list-style-type: none"> • Les images subissent des interférences ou une distorsion 	 p.96
<ul style="list-style-type: none"> • L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, ou son rapport L/H n'est pas correct Seule une partie de l'image est affichée, les rapports de largeur et de hauteur de l'image ne sont pas corrects. 	 p.96
<ul style="list-style-type: none"> • Les couleurs de l'image ne sont pas correctes L'image entière présente des teintes mauves ou vertes, les images sont affichées en noir et blanc ou les images sont ternes. 	 p.97
<ul style="list-style-type: none"> • Les images sont sombres 	 p.98

Problèmes au démarrage de la projection

<ul style="list-style-type: none"> • Le projecteur ne s'allume pas 	 p.98
--	--

Autres problèmes

<ul style="list-style-type: none"> • Aucun son n'est émis, ou le son est très faible 	 p.99
<ul style="list-style-type: none"> • La télécommande ne fonctionne pas 	 p.99
<ul style="list-style-type: none"> • Je veux modifier la langue des messages et des menus 	 p.100
<ul style="list-style-type: none"> • Vous ne recevez pas de courrier, même si une erreur est rencontrée sur le projecteur 	 p.100

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 n'est pas distribuée. Branchez le cordon d'alimentation correctement. ☛ "De l'installation à la projection" p.32 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 afin d'annuler le mode Pause A/V. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.49
Les paramètres du menu Configuration sont-ils corrects ?	Rétablissez les valeurs par défaut de tous les réglages. ☛ Réinit. - Tout réinitialiser p.84
L'image est-elle projetée 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. ☛ Signal - Signal Vidéo p.68
Windows Media Center est-il affiché en plein écran ? (Lors d'une connexion réseau uniquement)	Lorsque Windows Media Center est affiché en plein écran, vous ne pouvez pas projeter via une connexion réseau. Réduisez la taille de l'écran.
Une application utilisant la fonction Windows DirectX est-elle affichée ? (Lors d'une connexion réseau uniquement)	Les applications qui utilisent la fonction Windows DirectX peuvent ne pas afficher correctement les images.

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)	Réglez le signal d'image à partir de l'ordinateur pour activer uniquement la sortie externe. Consultez la documentation de votre ordinateur ou contactez le fabricant de l'ordinateur.

La projection s'arrête automatiquement

Vérification	Solution
Le Mode veille est-il réglé sur On ?	Appuyez sur le bouton [⏻] pour allumer l'appareil. Si vous ne voulez pas utiliser le Mode veille, réglez-le sur Off . ☛ Avancé - Fonctionnement - Mode veille p.71

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. ☛ Signal - Signal Vidéo p.68
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. ☛ "Moniteurs" p.134

Le message « 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. ☛ "De l'installation à la projection" p.32
Avez-vous sélectionné le port approprié ?	Changez d'image en appuyant sur le bouton [Source Search] de la télécommande ou du panneau de commande. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.33

Vérification	Solution
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)	<p>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> <p>Si la connexion est établie alors que le projecteur ou l'ordinateur est déjà allumé, il se peut que la touche Fn (touche de fonction) 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.</p> <p>☛ "De l'installation à la projection" p.32</p> <p>☛ Documentation de l'ordinateur</p>

Les images sont floues, troubles ou déformées

Vérification	Solution
La distorsion keystone est-elle réglée correctement ?	<p>Régalez l'image projetée.</p> <p>☛ "H/V-Keystone" p.35, "Quick Corner" p.36</p>
La mise au point est-elle réglée correctement ?	<p>Tournez la bague de mise au point afin de régler la mise au point.</p> <p>☛ "Correction de la mise au point" p.38</p>
Le projecteur se trouve-t-il à une distance correcte ?	<p>La projection est-elle effectuée à une distance en dehors de la plage de distances recommandée ?</p> <p>Installez l'appareil en respectant cette distance.</p> <p>☛ "Taille de l'écran et Distance de Projection" p.131</p>
La valeur de correction trapézoïdale n'est-elle pas trop élevée ?	<p>Réduisez l'angle de projection afin de diminuer la quantité de correction trapézoïdale.</p> <p>☛ "Réglage de la position de l'image" p.38</p>
De la condensation s'est-elle formée sur l'objectif ?	<p>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.</p>

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. ☛ Signal - Signal Vidéo p.68
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. ☛ "Connexion des équipements" p.21
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. ☛ "Moniteurs" p.134 ☛ Documentation de l'ordinateur
Les paramètres <u>Sync.</u> et <u>Alignement</u> sont-ils réglés correctement ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande ou le bouton [Enter] du panneau de configuration pour exécuter l'ajustement automatique. Si les images ne sont pas correctes après l'ajustement automatique, vous pouvez l'effectuer manuellement à l'aide du menu Configuration. ☛ Signal - Alignement, Sync. p.68

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






Vérification	Solution
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. ☛ Signal - Résolution p.68
L'image est-elle toujours agrandie par la fonction Zoom électronique ?	Appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande pour annuler la fonction Zoom électronique. ☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)" p.51
La position de l'image a-t-elle été réglée 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 d'un ordinateur. Si les images ne sont pas correctes après l'ajustement automatique, vous pouvez l'effectuer manuellement à l'aide du menu Configuration. Outre les signaux d'image provenant d'un ordinateur, vous pouvez ajuster d'autres signaux projeté à l'aide du menu Configuration. ☛ Signal - Position p.68

Vérification	Solution
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 de l'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. ☛ "Moniteurs" p.134 ☛ 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 suivants de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque l'image provient d'un périphérique connecté au port Computer1 ou Computer2. ☛ Signal - Signal entrée p.68 • Lorsque l'image provient d'un périphérique connecté au port S-Video ou Video. ☛ Signal - Signal Vidéo p.68
La luminosité de l'image a-t-elle été réglée correctement ?	Ajustez le réglage Luminosité du menu Configuration. ☛ Image - Luminosité p.67
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. ☛ "Connexion des équipements" p.21
Le Contraste est-il réglé correctement ?	Ajustez le réglage Contraste du menu Configuration. ☛ Image - Contraste p.67
Le réglage couleur est-il défini correctement ?	Ajustez le réglage Réglage couleur du menu Configuration. ☛ Image - Réglage couleur p.67
L'intensité et la teinte des couleurs ont-elles été ajustées correctement ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo)	Ajustez les réglages Intensité couleur et Nuance du menu Configuration. ☛ Image - Intensité couleur, Nuance p.67

Les images sont sombres

Vérification	Solution
La luminosité de l'image est-elle définie correctement ?	Ajustez les réglages Luminosité et Consommation électr. du menu Configuration.  Image - Luminosité p.67  Réglage - Consommation électr. p.70
Le Contraste  est-il réglé correctement ?	Ajustez le réglage Contraste du menu Configuration.  Image - Contraste p.67
Est-il temps de remplacer la lampe ?	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.  "Remplacement de la lampe" p.107

Problèmes au démarrage de la projection

Le projecteur ne s'allume pas

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 n'est pas distribuée. Débranchez le cordon d'alimentation puis rebranchez-le.  "De l'installation à la projection" p.32 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 la Liste des contacts pour projecteurs Epson.  Liste des contacts pour projecteurs Epson
La fonction Blocage fonctionne. est-elle réglée sur Verrouill.compl. ?	Appuyez sur le bouton [⏻] de la télécommande. Si vous ne voulez pas utiliser la fonction Blocage fonctionne. , réglez-la sur Off .  Réglage - Blocage fonctionne. p.70

Vérification	Solution
Les réglages appropriés ont-ils été sélectionnés pour le récepteur distant ?	Consultez la section Récepteur à distance du menu Configuration. ☛ Réglage - Récepteur à distance p.70
Avez-vous rebranché le cordon d'alimentation juste après une mise hors tension directe, ou le disjoncteur est-il coupé ?	Si 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.

Autres problèmes

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

Vérification	Solution
Vérifiez que le câble audio/vidéo est bien branché au projecteur et à la source audio.	Débranchez le câble du port Audio, puis rebranchez-le.
Le volume est-il réglé au niveau minimum ?	Ajustez le volume de manière à entendre le son. ☛ Réglage - Volume p.70 ☛ "Réglage du volume" p.39
Le mode Pause A/V est-il activé ?	Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande afin d'annuler le mode Pause A/V. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.49
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.

La télécommande ne fonctionne pas

Vérification	Solution
L'émetteur de la télécommande est-il bien orienté vers le récepteur du projecteur pendant l'utilisation ?	Orientez la télécommande vers le capteur des signaux de la télécommande. ☛ "Portée de la télécommande" p.17
La télécommande n'est-elle pas trop éloignée du projecteur ?	La portée de la télécommande est d'environ 6 m. ☛ "Portée de la télécommande" p.17

Vérification	Solution
La lumière directe du soleil ou une lumière forte de lampes fluorescentes parvient-elle au capteur des signaux de la télécommande ?	Installez le projecteur à un endroit où le capteur des signaux de la télécommande ne reçoit pas de lumière trop forte. Vous pouvez également régler le récepteur sur Off dans la section Récepteur à distance du menu Configuration. ☛ Réglage - Récepteur à distance p.70
Les réglages appropriés ont-ils été sélectionnés pour le Récepteur à distance ?	Consultez la section Récepteur à distance du menu Configuration. ☛ Réglage - Récepteur à distance p.70
Les piles sont-elles déchargées ou ont-elles été installées correctement ?	Vérifiez si les piles ont été insérées correctement, ou remplacez-les si nécessaire. ☛ "Remplacement des piles de la télécommande" p.17
L'ID de la télécommande et l'ID projecteur correspondent-ils ?	Assurez-vous que l'ID du projecteur à contrôler et celui de la télécommande correspondent bien. Pour piloter tous les projecteurs avec la télécommande quel que soit l'ID, définissez l'ID du récepteur à distance sur « 0 ». ☛ "Réglage de l'ID de la télécommande" p.55

Aucune image n'est visible sur le moniteur externe

Vérification	Solution
La réception des images passe-t-elle par un port différent de Computer1 ?	Les seules images pouvant être affichées sur un moniteur externe sont des signaux analogiques RVB qui proviennent d'un port Computer1.

Je veux modifier la langue des messages et des menus

Vérification	Solution
Modifiez le réglage Langue.	Ajustez le réglage Langue du menu Configuration. ☛ Avancé - Langue p.71




Vous ne recevez pas de courrier, même si une erreur est rencontrée sur le projecteur

Vérification	Solution
Le Mode attente est-il défini sur Comm. activée ?	Pour utiliser la fonction Notif. courrier lorsque le projecteur est en attente, activez Comm. activée dans la section Mode attente du menu Configuration. ☛ Avancé - Mode attente p.71

Vérification	Solution
Une erreur fatale est-elle survenue, provoquant l'arrêt soudain du projecteur ?	Si cet état anormal persiste, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson. ☛ 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 Notif. courrier est-elle configurée correctement dans le menu Configuration ?	Un message d'erreur est envoyé conformément aux réglages Courrier du menu Configuration. Vérifiez si ces réglages sont corrects. ☛ "Menu Courrier" p.80

Vérifiez les chiffres, puis appuyez les contre-mesures suivantes. 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 0482 0484 0485	Les communications réseau sont instables.	Vérifiez l'état de la communication réseau, puis reconnectez après quelques instants.
0433	Impossible de lire des images transférées.	Redémarrez EasyMP Network Projection.
0481	La communication a été déconnectée de l'ordinateur.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection Fin inattendue.	Vérifiez l'état de la communication réseau, puis redémarrez le projecteur.
0479 04FF	Une erreur système s'est produite dans le projecteur.	Redémarrez le projecteur.
0891	Impossible de trouver un point d'accès avec le même SSID.	Fixez le même SSID sur l'ordinateur, le point d'accès et le projecteur.
0892	Le type d'authentification WPA/WPA2 ne correspond pas.	Vérifiez que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.  Sécurité p.77
0893	Le type de cryptage WEP/TKIP/AES ne correspond pas.	
0894	La communication a été déconnectée car le projecteur était connecté à un point d'accès non autorisé.	Contactez votre administrateur réseau pour plus d'informations.
0898	Échec d'acquisition DHCP.	Vérifiez que le serveur DHCP fonctionne correctement. Si vous n'utilisez pas DHCP, désactivez le paramètre DHCP.  LAN sans fil - Paramètres IP p.76
0895 0899	Autres erreurs de communication	Si le redémarrage du projecteur ou de EasyMP Network Projection ne résout pas le problème, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche dont vous trouverez l'adresse dans la liste suivante.  Liste des contacts pour projecteurs Epson



Maintenance

Ce chapitre contient des procédures de maintenance qui vous aideront à conserver votre projecteur en excellent état de fonctionnement pendant très longtemps.

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

Attention

Eteignez le projecteur avant de le nettoyer.

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 détergent 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 du cache de l'objectif

Utilisez un chiffon optique, disponible dans le commerce, pour retirer délicatement la poussière du cache de l'objectif.



Avertissement

N'utilisez pas de vaporisateur contenant un gaz inflammable pour retirer la saleté ou la poussière qui adhèrent au cache objectif. Le projecteur peut prendre feu en cas de température interne élevée de la lampe.

Attention

Faites attention de ne pas frotter le cache de 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 ou la grille si un des messages suivants s'affichent, ou si le témoin du filtre clignote en vert.

"Nett. filt. air néc. Nettoyez ou remplacez le filtre à air."

"Le projecteur chauffe. Vérifiez que l'ouverture de la ventilation n'est pas obstruée, nettoyez ou remplacez le filtre."

"Le filtre est encrassé. Nettoyer ou remplacer le filtre à air."

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.
- 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.

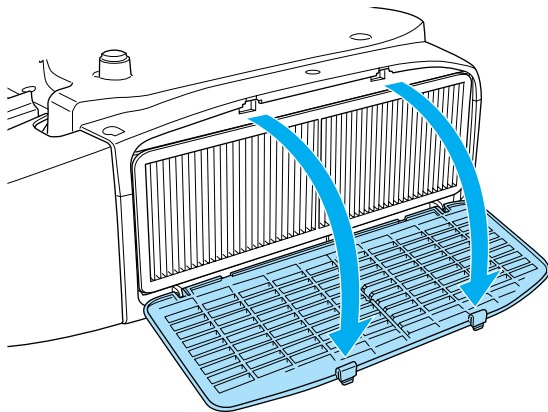
Procédure de nettoyage du filtre à air

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

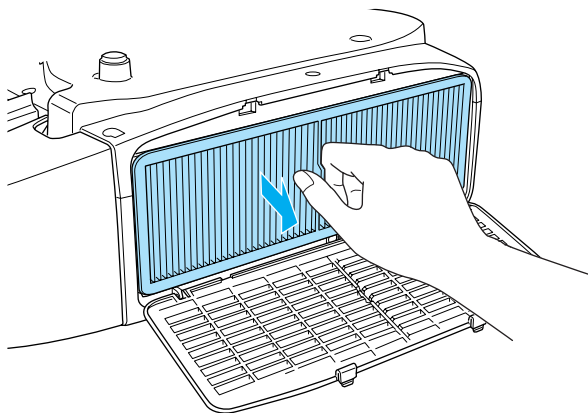
1

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

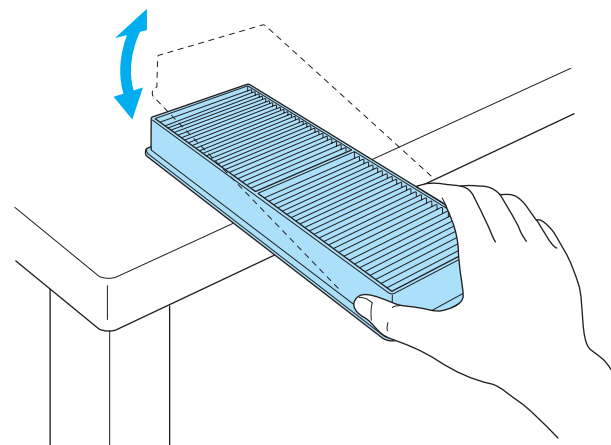
- 2** Ouvrez le couvercle du filtre à air.
Appuyez sur les onglets du couvercle du filtre à air et ouvrez-le.



- 3** Retirez le filtre à air.
Saisissez la partie surélevée au centre du filtre à air, puis tirez le filtre à air vers vous.



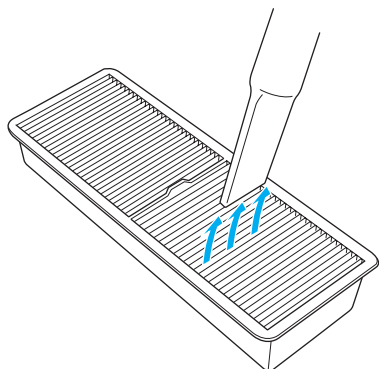
- 4** Orientez l'avant (le côté avec les languettes) du filtre à air vers le bas puis tapotez-le quatre ou cinq fois afin d'en détacher la poussière.
Retournez-le et faites de même sur l'autre face.



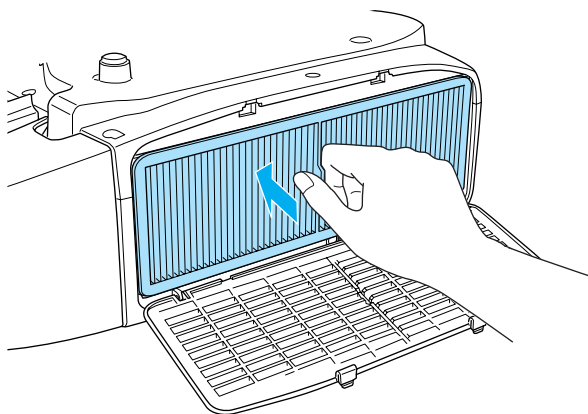
Attention

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 Installez le filtre à air.



7 Fermez le couvercle du filtre à air.

Poussez les onglets du filtre à air jusqu'à sa position finale, signalée par 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.
☛ "Remplacement du filtre à air" [p.110](#)
- Il est conseillé de nettoyer ces pièces au moins tous les trois mois. Augmentez la fréquence de nettoyage si vous employez le projecteur dans un environnement particulièrement poussiéreux.
- Les témoins ou les messages relatifs à **Notif. nett.** sont affichés uniquement lorsque **Notif. nett.** est défini sur **On** dans la section **Régl.filtre air** du menu de configuration.
☛ **Avancé - Régl.filtre air** [p.71](#)

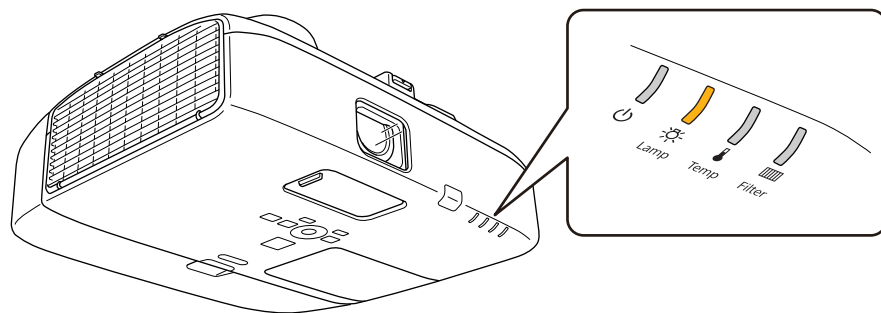
Cette section explique comment remplacer la lampe et le filtre à air.

Remplacement de la lampe

Périodicité de remplacement de la lampe

Il est temps de remplacer la lampe quand :

- Le message suivant s'affiche.
"Il est temps de remplacer la lampe. Pour vos achats, veuillez contacter votre revendeur de projecteurs Epson ou consulter le site www.epson.com."
Le message s'affiche pendant 30 secondes.
- 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 :

EB-D6150:

Lorsque **Consommation électr.** est réglée sur **Normal** : Environ 3900 heures

Lorsque **Consommation électr.** est réglée sur **ECO** : Environ 5900 heures

EB-D6250/EB-D6155W:

Lorsque **Consommation électr.** est réglée sur **Normal** : Environ 2900 heures

Lorsque **Consommation électr.** est réglée sur **ECO** : Environ 3900 heures

- 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.
- N'éteignez pas le projecteur pour le remettre sous tension immédiatement après plusieurs fois de suite. Le fait d'allumer et d'éteindre fréquemment le projecteur peut raccourcir la durée de service de la lampe.
- 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 ce message ne s'affiche. Il est donc conseillé de toujours conserver une lampe de rechange à portée de main afin de pouvoir remédier à cette éventualité.



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

☛ "Nettoyage du filtre à air" [p.104](#)

Procédure de remplacement de la lampe

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



Avertissement

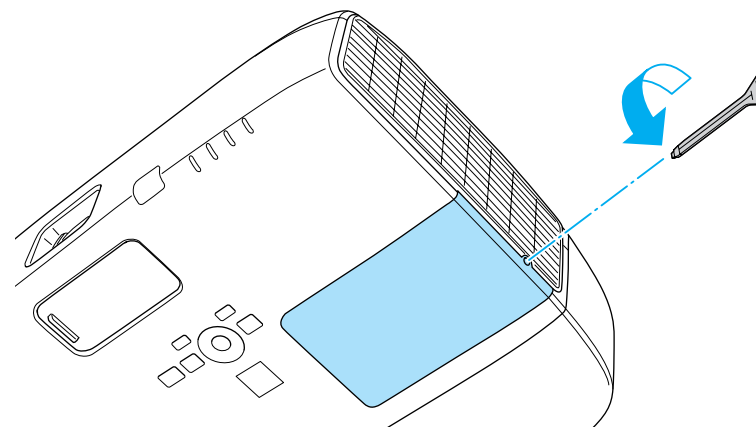
- Dans le cadre du remplacement d'une lampe qui a cessé de briller, il est possible que la lampe soit cassée. Si vous devez remplacer la lampe d'un projecteur qui a été installé au plafond, vous devez toujours partir du principe que la lampe usagée est peut-être cassée et vous tenir sur le côté du couvercle 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 désassemblée 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.

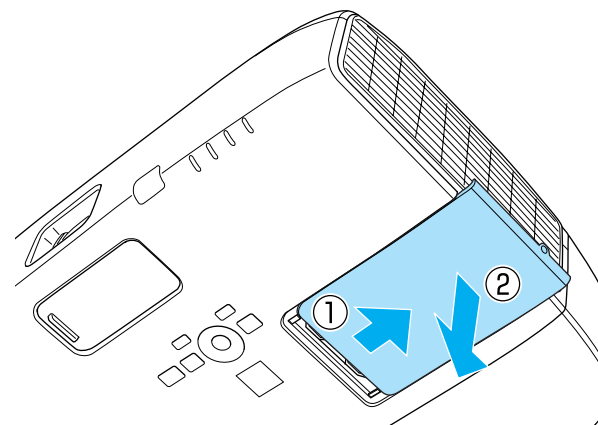
- 1** Après avoir éteint le projecteur, attendez que la sonnerie de confirmation se fasse entendre deux fois, puis débranchez le cordon d'alimentation.
- 2** Attendez que la lampe ait suffisamment refroidi, puis retirez le couvercle de la lampe situé sur la partie supérieure du projecteur. Desserrez la vis de fixation du couvercle de la lampe à l'aide du tournevis fourni avec la nouvelle lampe ou d'un tournevis cruciforme.



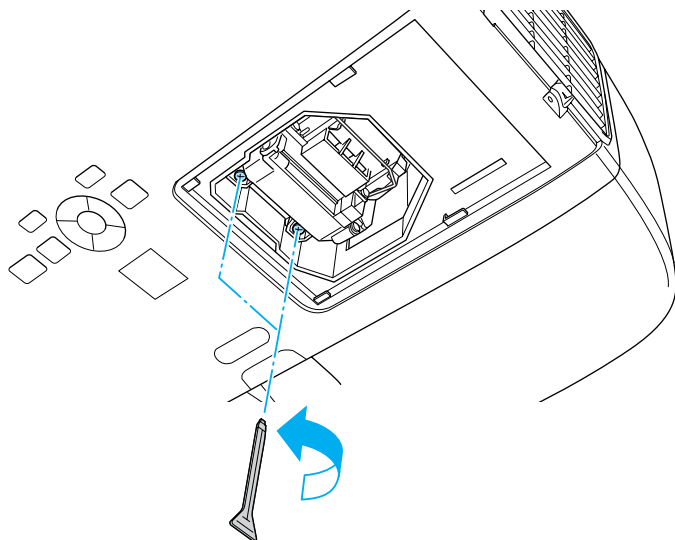
Faites coulisser le couvercle de la lampe vers l'avant puis retirez-le.

Attention

Lorsque le projecteur est suspendu au plafond et que vous devez remplacer une lampe, maintenez le couvercle de la lampe dans une main pour ne pas la faire tomber et remplacez la lampe avec soin.

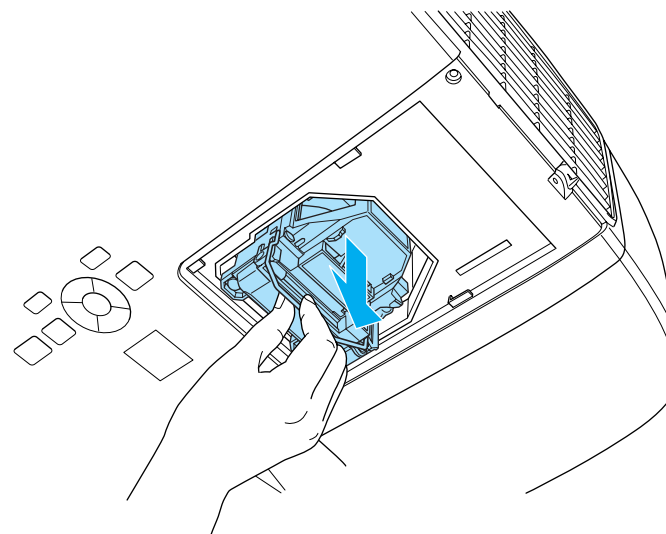
**3**

Desserrez les deux vis de fixation de la lampe.

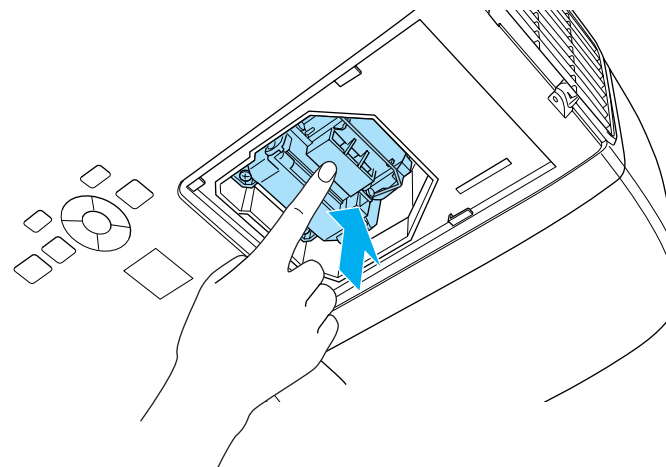


- 4** Tenez l'ancienne lampe par la poignée pour la sortir.
Si la lampe est cassée, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.

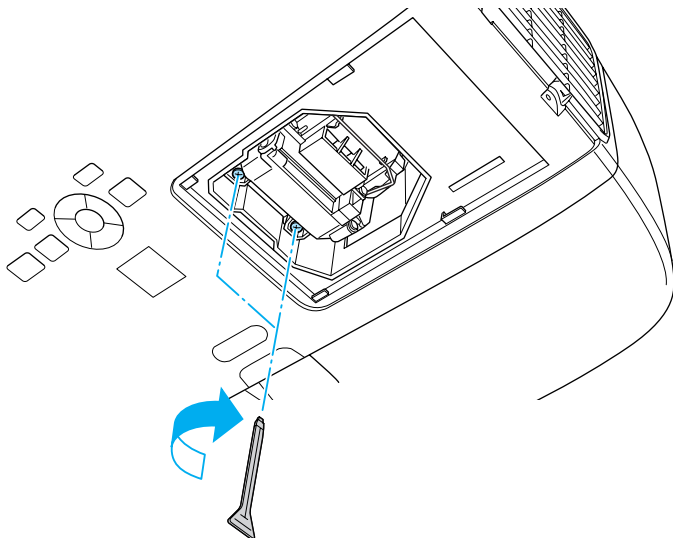
☛ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)



- 5** Installez la nouvelle lampe.
Insérez la nouvelle lampe le long des rails de guidage dans le sens approprié et appuyez fermement dessus pour la mettre en place.

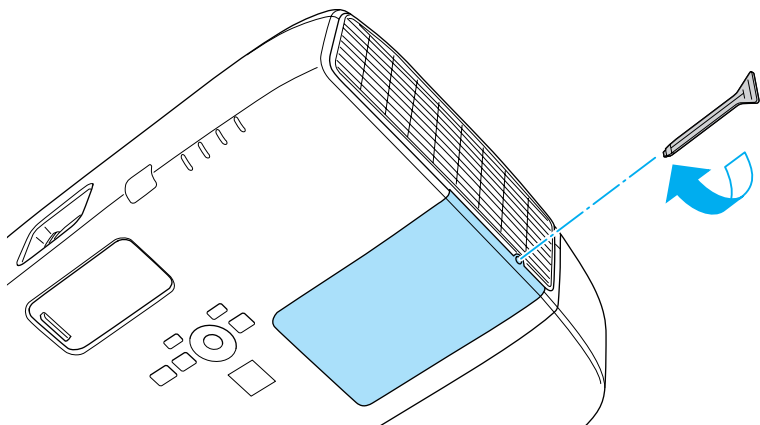


- 6** Serrez les deux vis de fixation de la lampe.



7 Remplacez le couvercle de la lampe.

Faites coulisser le couvercle pour le mettre en place. Serrez la vis de fixation du capot de la lampe.



Attention

- Veillez à installer la lampe correctement. L'ouverture du couvercle de la lampe entraîne son extinction automatique, par mesure de précaution. En outre, elle ne se rallumera pas tant qu'elle et son capot 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 le remplacement de la lampe, réinitialisez la durée cumulée de **Durée de lampe** dans le menu Configuration.

☛ "Menu Réinit." [p.84](#)



N'utilisez **Durée de lampe** qu'après le remplacement de la lampe, 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 message s'affiche alors que le filtre à air a été nettoyé.



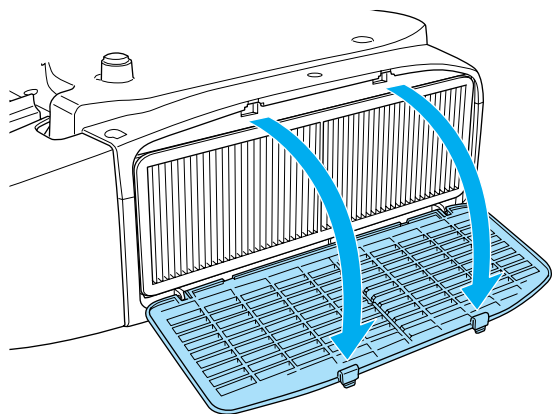
Les témoins ou les messages relatifs à Notif nettoie filtre sont affichés uniquement lorsque **Notif. nett.** est défini sur **On** dans la section **Régl.filtre air** du menu de configuration.

☛ Avancé - Régl.filtre air [p.71](#)

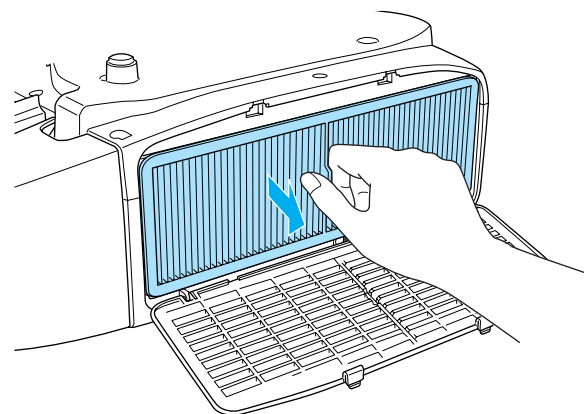
Procédure de remplacement du filtre à air

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

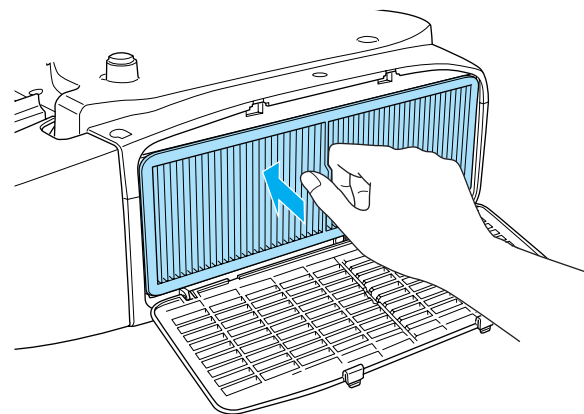
- 1** Après avoir éteint le projecteur, attendez que la sonnerie de confirmation se fasse entendre deux fois, puis débranchez le cordon d'alimentation.
- 2** Ouvrez le couvercle du filtre à air.
Appuyez sur les onglets du couvercle du filtre à air et ouvrez-le.



- 3** Retirez le filtre à air.
Saisissez la partie surélevée au centre du filtre à air, puis tirez le filtre à air vers vous.



- 4** Installez le nouveau filtre à air.



- 5** Fermez le couvercle du filtre à air.
Poussez les onglets du filtre à air jusqu'à sa position finale, signalée par un déclic.



- Veillez à installer un filtre à air. Si vous utilisez le projecteur sans filtre à air, un message s'affiche et le projecteur est mis hors tension automatiquement après environ une minute.
- 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



Annexe

Projection sans ordinateur (Diaporama)

En connectant un périphérique de stockage USB, une mémoire USB ou un disque dur USB par exemple, à l'ordinateur, vous pouvez projeter les fichiers stockés sur le périphérique sans recourir à un ordinateur. Cette fonction est baptisée Diaporama.



- Vous ne pourrez peut-être pas utiliser des périphériques de stockage USB contenant des fonctions de sécurité.
- Vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale pendant la projection d'un Diaporama, même si vous appuyez sur les boutons [⏏], [↶], [↷] et [↻] du panneau de commande.

Caractéristiques des fichiers pouvant être projetés à l'aide d'un Diaporama

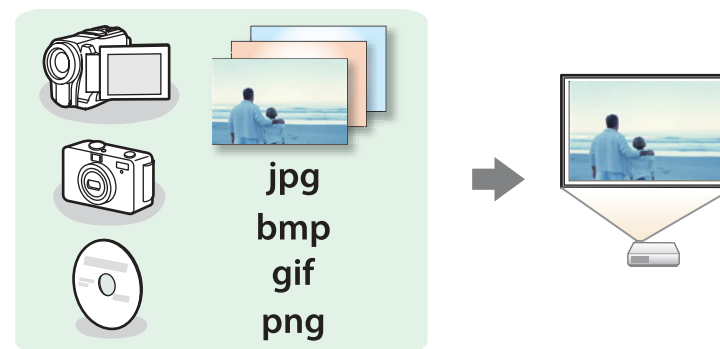
Type	Type de fichier (extension)	Remarques
Image	.jpg	Les images suivantes ne peuvent pas être projetées : - Formats en mode de couleur CMJN - Formats progressifs - Images d'une résolution supérieure à 8192x8192 En raison des caractéristiques des fichiers JPEG, les images peuvent ne pas être projetées correctement si le taux de compression est trop élevé.
	.bmp	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1280x800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1280x800. • Impossible de projeter des GIF animés.
	.png	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1280x800.



- Lorsque vous connectez un disque dur compatible USB, veillez à brancher l'adaptateur secteur fourni avec le disque dur.
- Le projecteur ne prend pas en charge certains systèmes de fichiers. Utilisez donc un support qui a été formaté en Windows.
- Formatez le support en FAT16/32.

Exemples de Diaporama

Projection d'images stockées dans une mémoire USB



☛ "Projection de l'image sélectionnée" [p.116](#)

☛ "Projection des fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama)" [p.117](#)

Méthodes d'utilisation d'un Diaporama

Les étapes décrites ci-dessous sont basées sur l'utilisation de la télécommande. Vous pouvez toutefois exécuter des opérations identiques à l'aide du panneau de commande.

Démarrage du diaporama





- 1 Basculez la source sur USB.
☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" [p.34](#)

- 2 Connectez le périphérique de stockage USB ou l'appareil photo numérique au projecteur.

☛ "Connexion de périphériques USB" [p.25](#)





Le Diaporama démarre et l'écran de la liste de fichiers s'affiche.

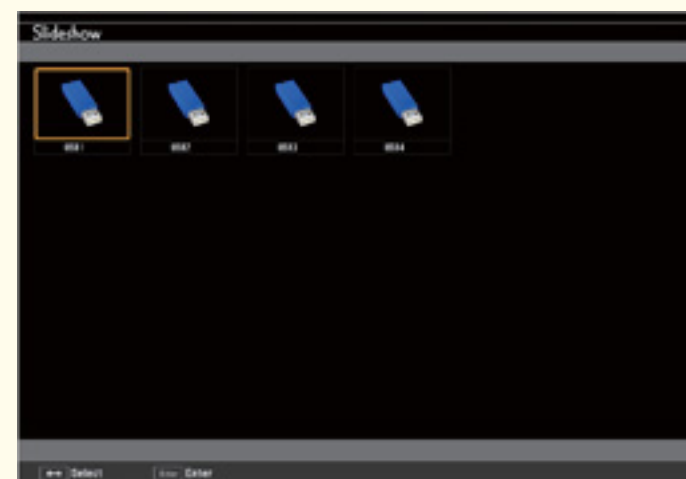
- Les fichiers JPEG sont représentés par des vignettes (le contenu du fichier est affiché en miniature).
- Les autres fichiers ou dossiers sont affichés sous la forme d'icônes, comme indiqué dans le tableau suivant.

Icône	Fichier	Icône	Fichier
	Fichiers JPEG*		Fichiers BMP
	Fichiers GIF		Fichiers PNG

* Lorsqu'un fichier ne peut pas être représenté par une vignette, il est représenté par une icône.







- Vous pouvez également insérer une carte mémoire dans un lecteur de carte USB puis connecter le lecteur au projecteur. Certains lecteurs de cartes USB disponibles dans le commerce peuvent toutefois ne pas être compatibles avec le projecteur.
- Si l'écran suivant (fenêtre Sél. lecteur) s'affiche, appuyez sur les boutons [], [], [] et [] pour sélectionner le lecteur que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur le bouton [Enter].



- Pour afficher la fenêtre Sél. lecteur, positionnez le curseur sur **Sél. lecteur** en haut de la fenêtre de la liste de fichiers, puis appuyez sur le bouton [Enter].

Projection d'images

- 1 Utilisez les boutons [], [], [] et [] pour sélectionner le fichier ou le dossier que vous souhaitez projeter.



Si aucun des fichiers et dossiers ne s'affiche dans la fenêtre en cours, appuyez sur le bouton [Down] de la télécommande ou placez le curseur sur le bouton **Page suivante** au bas de la fenêtre et appuyez sur le bouton [Enter].

Pour revenir à la fenêtre précédente, appuyez sur le bouton [Up] de la télécommande ou placez le curseur sur le bouton **Page précédente** en haut de la fenêtre et appuyez sur le bouton [Enter].

2 Appuyez sur le bouton [Enter].

L'image sélectionnée est affichée.

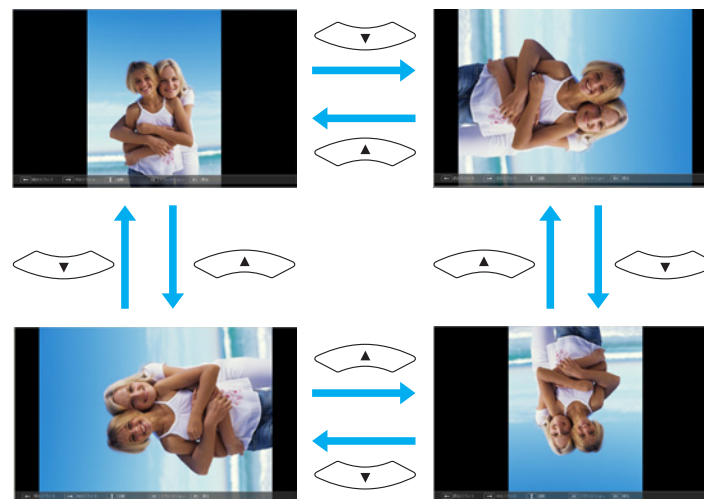
Lorsqu'un dossier est sélectionné, les fichiers qu'il contient sont affichés. Pour revenir à la fenêtre précédente, placez le curseur sur le bouton **Haut page** et appuyez sur le bouton [Enter].

Rotation des images

Vous pouvez faire pivoter les images par incréments de 90°. La fonction de rotation est également disponible pendant un Diaporama.

1 Lisez les images ou exécutez le Diaporama.

2 Pendant la projection, appuyez sur le bouton [↶] ou [↷].



Arrêt du diaporama

Pour fermer le Diaporama, déconnectez le périphérique USB du port USB du projecteur. Dans le cas d'appareils photo numériques, disques durs, etc., mettez le périphérique hors tension puis retirez-le.

Projection de l'image sélectionnée





Attention

Ne débranchez pas le périphérique de stockage USB s'il est en cours d'utilisation. Le Diaporama risquerait de ne pas fonctionner correctement.

1 Démarrez le Diaporama.

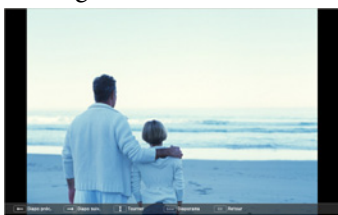
L'écran de la liste de fichiers s'affiche.

🖱 "Démarrage du diaporama" [p.115](#)

- 2 Appuyez sur les boutons [], [], [] et [] pour sélectionner le fichier image que vous souhaitez projeter.



- 3 Appuyez sur le bouton [Enter].
L'image est affichée.



Appuyez sur les boutons [] [] pour passer au fichier image suivant ou précédent.





- 4 Appuyez sur le bouton [Esc] pour revenir à l'écran de la liste de fichiers.

Projection des fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama)


Vous pouvez projeter les fichiers image d'un dossier dans l'ordre, l'un après l'autre. Cette fonction est baptisée Diaporama. Procédez comme suit pour exécuter le Diaporama :



Pour changer automatiquement les fichiers lors de l'exécution du Diaporama, réglez la **Fréq. défilement** dans **Option** du Diaporama sur toute valeur différente de **Non**. Le réglage par défaut est de 3 Sec.

- 1 Démarrez le Diaporama.
L'écran de la liste de fichiers s'affiche.
☛ "Démarrage du diaporama" [p.115](#)
- 2 Utilisez les boutons [] [] [] [] pour placer le curseur sur le dossier du Diaporama à exécuter et appuyez sur le bouton [Enter].
- 3 Sélectionnez **Diaporama** en bas à droite de l'écran de la liste de fichiers, puis appuyez sur le bouton [Enter].
Le Diaporama démarre et les fichiers image du dossier sont automatiquement projetés dans l'ordre, l'un après l'autre.
Lorsque le dernier fichier a été projeté, la liste des fichiers est à nouveau affichée automatiquement. Si vous réglez **Lecture continue** sur **On** dans la fenêtre Option, la projection se fait en boucle.
☛ "Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama" [p.118](#)
Vous pouvez, pendant la projection d'un Diaporama, passer à la fenêtre suivante, revenir à la précédente ou arrêter la lecture.



Si **Fréq. défilement** de l'écran Option est réglé sur **Non**, les fichiers ne changent pas automatiquement lorsque vous sélectionnez Voir Diaporama. Appuyez sur le bouton [, le bouton [Enter] ou le bouton [Down] de la télécommande pour passer au fichier suivant.



Vous pouvez utiliser les fonctions suivantes lors de la projection d'un fichier d'image avec Diaporama.

- Gel
 - ☛ "Arrêt sur image (Gel)" [p.50](#)
- Pause A/V
 - ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" [p.49](#)
- E-Zoom
 - ☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)" [p.51](#)

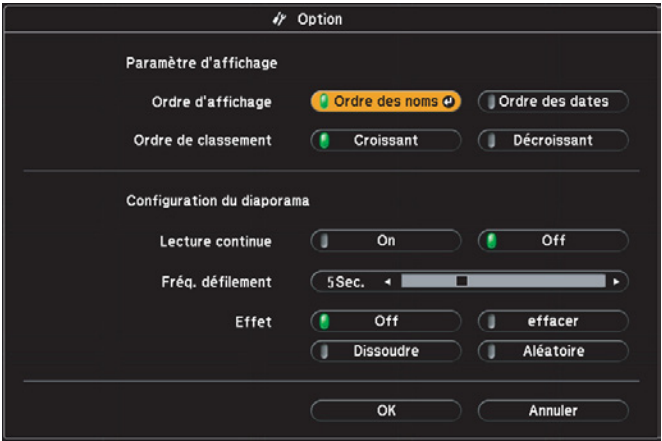
Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama

Vous pouvez définir l'ordre d'affichage des fichiers ainsi que les paramètres de fonctionnement du Diaporama dans l'écran Option.

- 1





Appuyez sur les boutons [][] pour placer le curseur sur le dossier dans lequel vous souhaitez définir les conditions d'affichage et appuyez sur le bouton [Esc]. Sélectionnez **Option** dans le sous-menu qui s'affiche, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- 2

Quand l'écran Option suivant s'affiche, réglez chacun des éléments. Activez les réglages en plaçant le curseur sur l'élément voulu et en appuyant sur le bouton [Enter].
Le tableau suivant indique les détails de chaque élément.



Ordre d'affichage	Vous pouvez choisir d'afficher les fichiers classés par Ordre des noms ou par Ordre des dates .
Ordre de classement	Vous pouvez choisir de trier les fichiers par ordre Croissant ou Décroissant .
Lecture continue	Vous pouvez définir si le Diaporama doit être répété.
Fréq. défilement	Vous pouvez définir la durée pendant laquelle un fichier est affiché lors de l'exécution de la fonction Voir Diaporama. Vous pouvez définir un temps entre 0 seconde (Non) et 60 Sec. Si vous sélectionnez Non , la lecture automatique est désactivée.
Effet	Vous pouvez définir les effets à l'écran lors du changement de diapositive.

- 3

Lorsque vos réglages sont terminés, utilisez les boutons [, [, [] et [] pour placer le curseur sur **OK** et appuyez sur [Enter].
Les réglages sont appliqués.
Si vous ne désirez pas appliquer les réglages, placez le curseur sur le bouton **Annul.**, puis appuyez sur le bouton [Enter].

À propos de EasyMP Monitor

EasyMP Monitor permet d'effectuer des opérations comme le contrôle de l'état de plusieurs projecteurs Epson reliés au réseau via un ordinateur et le contrôle des projecteurs depuis l'ordinateur.

Vous pouvez télécharger EasyMP Monitor sur le site Web suivant.

<http://www.epson.com>

Voici une brève description des fonctions de contrôle et de surveillance que EasyMP Monitor permet d'exécuter.

- **Enregistrement des projecteurs pour le contrôle et la surveillance**

Les projecteurs du réseau peuvent être recherchés automatiquement. Vous pouvez ensuite sélectionner les projecteurs à enregistrer et les projecteurs à supprimer.

Vous pouvez enregistrer les projecteurs cibles en entrant leur adresse IP.

- **Les projecteurs enregistrés peuvent également être affectés à des groupes de manière à surveiller et contrôler des groupes.**

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

Vous pouvez vérifier l'état d'alimentation (ON/OFF) des projecteurs et les problèmes ou avertissements qui nécessitent votre attention à l'aide des icônes.

Vous pouvez sélectionner des groupes de projecteurs ou un seul projecteur, puis contrôler la durée de fonctionnement cumulée de la lampe ou les données de type sources d'entrée, problèmes et avertissements relatifs aux projecteurs.

- **Contrôle des projecteurs enregistrés**

Vous pouvez sélectionner les projecteurs dans des groupes ou en tant que projecteur seul, puis exécuter des opérations comme les mettre sous/hors tension et modifier leurs sources d'entrée.

Vous pouvez utiliser les fonctions Contrôle Web pour modifier les paramètres du menu de Configuration du projecteur.

Si certaines actions de contrôle sont exécutées régulièrement à des heures précises ou des jours précis, vous pouvez utiliser Paramètres minuterie pour enregistrer les paramètres de la minuterie.

- **Paramètres Notif. courrier**

Vous pouvez définir les adresses électroniques auxquelles les notifications sont envoyées si un état nécessite votre attention comme un problème concernant un projecteur enregistré.

- **Envoi de messages aux 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 sur le site Web dont l'adresse est fournie au début de ce chapitre.

Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)

À l'aide du navigateur Web d'un ordinateur connecté au projecteur via un réseau, vous pouvez effectuer les réglages et contrôler le projecteur. Cette fonction vous permet d'effectuer des opérations de configuration et de contrôle à distance. 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. Sur un Mac OS, utilisez Safari ou Firefox.



Si vous réglez **Mode attente** sur **Comm. activée**, vous pouvez utiliser un navigateur Web pour régler et contrôler même si le projecteur est en mode attente (s'il est éteint).

☛ **Avancé - Mode attente** [p.71](#)

Configuration du projecteur

Le navigateur Web vous permet de configurer les paramètres habituellement définis dans le menu Configuration du projecteur. Les réglages se retrouvent

dans le menu Configuration. Certains éléments, toutefois, ne peuvent être définis que dans un navigateur Web.

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

- Menu Réglage - Keystone - Quick Corner
- Menu Réglage - Forme de pointeur
- Menu Réglage - Mire
- Menu Réglage - Bouton utilisateur
- Menu Avancé - Logo d'utilisateur
- Menu Avancé - Langue
- Menu Avancé - Fonctionnement - Mode haute alt.
- Menu Réinit. - Tout réinitialiser et Réinit. durée lampe

Les réglages des éléments de chaque menu sont identiques au menu Configuration du projecteur.

☛ "Menu Configuration" [p.63](#)

Éléments qui ne peuvent être définis qu'avec un navigateur Web

- Nom de communauté SNMP
- Mot de passe du moniteur

Affichage du Écran Contrôle Web

Pour afficher l'écran Contrôle Web, procédez comme suit.

Définissez les réglages réseau sur l'ordinateur et le projecteur et réglez-les en mode de connexion réseau. Si vous communiquez avec un réseau local sans fil, connectez l'appareil en mode Avancé.

☛ LAN sans fil - Mode de connexion [p.76](#)



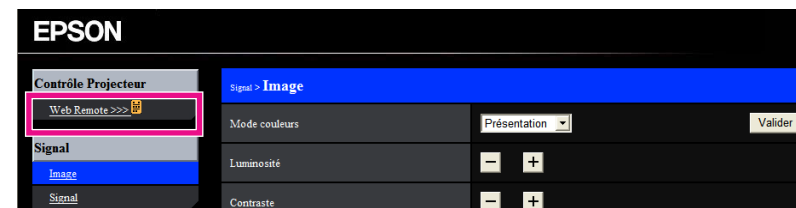
Si le navigateur Web que vous utilisez est configuré de manière à se connecter via un serveur proxy, il est impossible d'afficher l'écran Contrôle Web. Pour afficher Contrôle Web, vous devez configurer de sorte qu'un serveur proxy ne soit pas utilisé pour la connexion.

- 1 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.
L'écran Contrôle Web s'affiche.
Si MotPss ContrôleWeb est défini dans le menu Réseau du menu Configuration du projecteur, l'écran de saisie du mot de passe s'affiche.

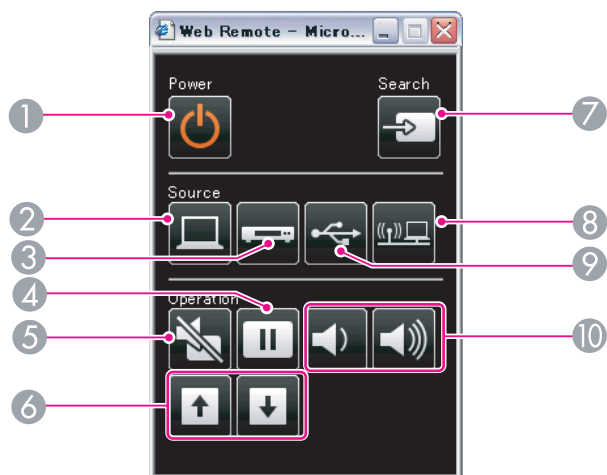
Affichage de l'écran Web Remote

La fonction Web Remote permet d'exécuter des opérations de contrôle à distance avec un navigateur Web.

- 1 Affichez l'écran Contrôle Web.
- 2 Cliquez sur **Web Remote**.



- 3 L'écran Web Remote s'affiche.



Nom	Fonction
① Bouton [Power]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.32
② Bouton [Computer]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images du port Computer1 et du port Computer2.
③ Bouton [Video]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'image passe par les ports Video, S-Video et HDMI.
④ Bouton [Freeze]	Active ou désactive le gel de l'image. ☛ "Arrêt sur image (Gel)" p.50
⑤ Bouton [A/V Mute]	Active ou désactive l'audio et la vidéo. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.49

Nom	Fonction
⑥ Boutons [Page] [Up] [Down]	Change les pages de fichiers, PowerPoint par exemple, en cas d'utilisation des méthodes de projection suivantes. <ul style="list-style-type: none"> Avec la fonction Souris Sans Fil <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.52 Avec une connexion au réseau Lors de la projection d'images à l'aide du Diaporama, une pression sur ces boutons affiche le fichier d'images précédent/suivant.
⑦ Bouton [Source Search]	Bascule l'image du port d'entrée qui reçoit les signaux vidéo en entrée. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.33
⑧ Bouton [LAN]	Passe aux images projetées avec EasyMP Network Projection. Lors d'une projection avec la Quick Wireless Connection USB Key en option, ce bouton permet de passer à cette image. ☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" p.34
⑨ Bouton [USB]	Passe à l'image suivante. <ul style="list-style-type: none"> Images du périphérique connecté au port USB (TypeA) ☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" p.34
⑩ Boutons [Volume] [Left] [Right]	[Left] Réduit le volume. [Right] Augmente le volume. ☛ "Réglage du volume" p.39

Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement

Lorsque vous réglez Notif. courrier, des messages notifications sont envoyés à des adresses électroniques prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Ainsi, l'opérateur est informé des problèmes survenant sur le projecteur, même s'il ne se trouve pas à proximité de celui-ci.

☛ Réseau - Courrier - Notif. courrier [p.80](#)



- 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.
- Le contrôle est possible si vous réglez **Mode attente** sur **Comm. activée**, même si le projecteur est en mode attente (s'il est éteint).

☛ Avancé - Mode attente [p.71](#)

Erreur de lecteur du courrier de notification

Lorsque la fonction Notif. courrier est réglée sur On et qu'un problème ou un avertissement est rencontré sur le projecteur, l'e-mail 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 contenu du message principal est répertorié ci-après.

- Internal error (Erreur interne)

- Fan related error (Erreur ventilateur)
- Sensor error (Erreur de capteur)
- Lamp timer failure (Défaillance lampe)
- Lamp out (Erreur lampe)
- Lamp replacement notification (Remplacer lampe)
- Internal temperature error (Erreur haute temp./surchauffe)
- High-speed cooling in progress (Avert. haute temp.)
- Clean Air Filter (Notif nettoyage filtre)
- Low Air Flow (Flux d'air faible)
- Low Air Flow Error (Err débit air filtre)
- Air Flow Sensor Error (Err. cap. flux air)
- No Air Filter (Pas de filtre à air)
- 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.
- Exhaust vent shutter Error (Erreur sortie d'air)
- Auto Iris Error (Err diaphragme auto)
- Power Err. (Ballast) (Err. alim (ballast))

Consultez la section suivante pour résoudre les problèmes ou les avertissements.

☛ "Signification des témoins" [p.88](#)

Gestion utilisant SNMP

Réglez **SNMP** sur **On** dans le menu Configuration pour que les messages de notification soient envoyés à l'ordinateur spécifié lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Ainsi, l'opérateur est informé des problèmes survenant sur le projecteur, même s'il ne se trouve pas à proximité de celui-ci.

☛ Réseau - Autres - SNMP [p.81](#)



- 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.
☛ LAN sans fil - Mode de connexion [p.76](#)
- En mode de connexion Rapide, la fonction de gestion à l'aide de SNMP ne peut pas être utilisée via un réseau sans fil.
- Il est possible d'enregistrer jusqu'à deux adresses IP de destination.

Commandes ESC/VP21

Vous pouvez contrôler le projecteur depuis un périphérique externe à l'aide de ESC/VP21.

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 un symbole deux-points « : » (3Ah).

Sur réception d'une commande, le projecteur l'exécute, renvoie l'invite deux-points « : », puis accepte la commande suivante.

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

Le contenu principal est répertorié ci-après.

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
	Ordinateur2	Automatique	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Composantes	SOURCE 24
	HDMI		SOURCE 30
	Vidéo		SOURCE 41
	S-Vidéo		SOURCE 42
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
Pause A/V On/Off	On		MUTE ON
	Off		MUTE OFF

Ajout d'un code de CR (0Dh) à la fin de chaque commande puis transmission.

Pour plus d'informations, contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.

☛ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

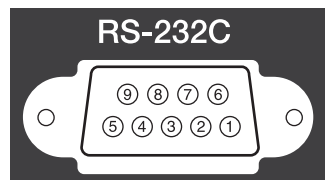
Câblage

Connexion série

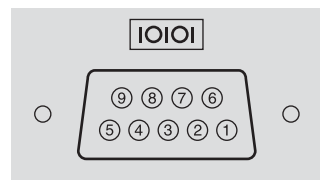
- Forme du connecteur : D-Sub 9 broches (mâle)

- Nom du port d'entrée du projecteur : RS-232C

<Sur le projecteur>



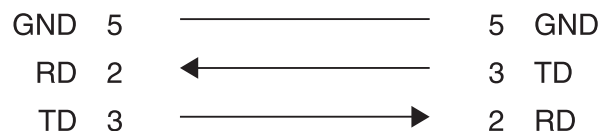
<Sur l'ordinateur>



<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 du débit en bauds par défaut : 9600 ppp
- Longueur des données : 8 bits
- Parité : aucune
- Bit d'arrêt : 1 bit
- Contrôle de flux : aucun

À propos de PJLink

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.

Pour plus d'informations sur les paramètres réseau de PJLink, consultez la section suivante.

☛ "Menu Réseau" p.73

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
Réglages de sourdine	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
Ordinateur2	INPT 12
Vidéo	INPT 21

Source	Commande PJLink
S-Vidéo	INPT 22
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-D6250
EB-D6155W
EB-D6150

À propos de Crestron RoomView®

Crestron RoomView® est un système de contrôle intégré développé par Crestron®. Il permet de surveiller et de contrôler plusieurs périphériques reliés au réseau.

Le projecteur prend en charge le protocole de contrôle et peut donc être utilisé dans un système intégrant Crestron RoomView®.

Visitez le site Web de Crestron® pour en savoir plus sur Crestron RoomView®. (uniquement en anglais.)

<http://www.crestron.com>

Voici un aperçu de Crestron RoomView®.

• Fonctionnement à distance à l'aide d'un navigateur Web

Vous pouvez utiliser un projecteur à partir d'un ordinateur comme vous utiliseriez une télécommande.

• Surveillance et contrôle par logiciel

Vous pouvez utiliser Crestron RoomView® Express ou Crestron RoomView® Server Edition de Crestron® pour surveiller les périphériques du système, communiquer avec l'assistance technique et envoyer des messages d'urgence. Pour plus d'informations, consultez le site Web suivant.

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

Ce manuel présente les procédures d'utilisation de votre ordinateur avec un navigateur Web.



- Vous ne pouvez entrer que des caractères alphanumériques et des symboles à un octet.
- Vous ne pouvez pas utiliser les fonctions suivantes avec Crestron RoomView®.
 - ☛ "Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)" [p.119](#)
 - Message Broadcasting (plug-in de EasyMP Monitor)
- Le contrôle est possible si vous réglez **Mode attente** sur **Comm. activée**, même si le projecteur est en mode attente (s'il est éteint).
 - ☛ **Avancé - Mode attente** [p.71](#)

Utilisation d'un projecteur à partir d'un ordinateur

Affichage de la fenêtre d'utilisation

Vérifiez les points suivants avant d'exécuter la moindre opération.

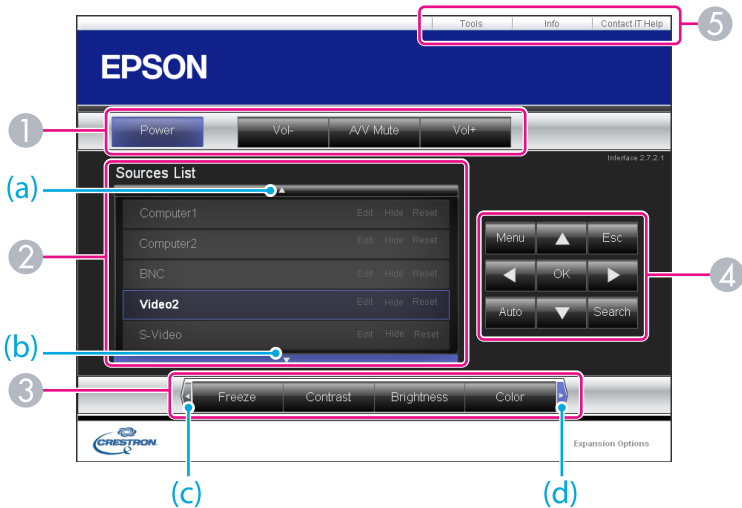
- Vérifiez que l'ordinateur et le projecteur sont reliés au réseau. Si vous communiquez avec un réseau local sans fil, connectez l'appareil en mode Avancé.
 - ☛ LAN sans fil - Mode de connexion [p.76](#)
- Réglez RoomView sur On dans le menu Réseau.
 - ☛ Réseau - Autres - RoomView [p.81](#)

- 1

Démarrez le navigateur Web sur l'ordinateur.
- 2

Entrez l'adresse IP du projecteur dans le champ d'adresse du navigateur Web, puis appuyez sur la touche Enter du clavier de l'ordinateur.
- La fenêtre d'utilisation s'affiche.

Utilisation de la fenêtre d'utilisation



- 1



Vous pouvez exécuter les opérations suivantes en cliquant sur les boutons.




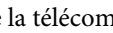
Bouton	Fonction
Power	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur.
Vol-/Vol+	Permet de régler le volume.
A/V Mute	Active ou désactive l'audio et la vidéo. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.49


- 2



Basculez sur l'image de la source d'entrée sélectionnée. Pour afficher les sources d'entrées présentes dans Source List, cliquez sur (a) ou (b) pour faire défiler la liste.
Vous pouvez modifier le nom de la source, si nécessaire.

- 3 Vous pouvez exécuter les opérations suivantes en cliquant sur les boutons. Pour afficher les boutons non visibles dans la fenêtre, cliquez sur (c) ou (d) pour faire défiler vers la gauche ou la droite.

Bouton	Fonction
Freeze	Active ou désactive le gel de l'image.  "Arrêt sur image (Gel)" p.50
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	Cliquez sur le bouton [⊕] pour agrandir l'image sans modifier la taille de la projection. Cliquez sur le bouton [⊖] pour réduire une image agrandie avec le bouton [⊕]. Cliquez sur le bouton [▲], [▼], [◀] ou [▶] pour modifier la position d'une image agrandie.  "Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)" p.51

- 4 Les boutons [▲], [▼], [◀] ou [▶] exécutent la même opération que les boutons     de la télécommande. Vous pouvez exécuter les opérations suivantes en cliquant sur les autres boutons.

Bouton	Fonction
OK	Exécute la même opération que le bouton [Enter] de la télécommande.  "Télécommande" p.14
Menu	Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration.

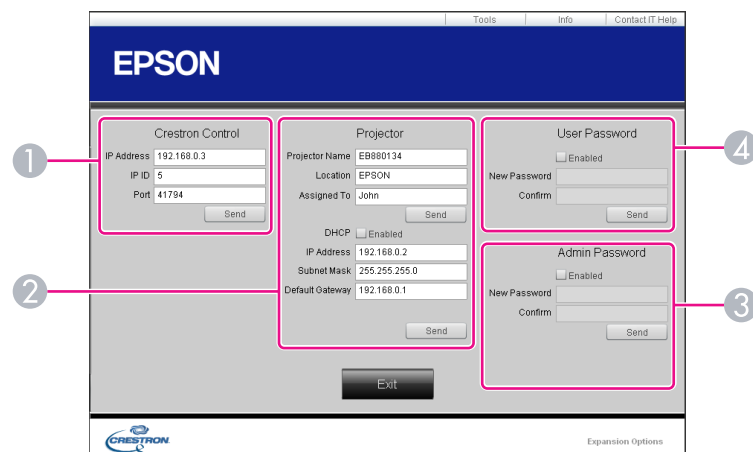
Bouton	Fonction
Auto	Si vous appuyez sur le bouton lors de la projection des signaux RVB analogiques depuis le port Computer1 ou Computer2, vous pouvez optimiser automatiquement l'image en ajustant les valeurs Alignement, Sync. et Position.
Search	Bascule l'image du port d'entrée qui reçoit les signaux vidéo en entrée.  "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.33
Esc	Exécute la même opération que le bouton [Esc] de la télécommande.  "Télécommande" p.14

- 5 Vous pouvez exécuter les opérations suivantes en cliquant sur les onglets.

Onglet	Fonction
Contact IT Help	Affiche la fenêtre du support technique. Permet de communiquer avec l'administrateur à l'aide de Crestron RoomView® Express.
Info	Affiche des informations sur le projecteur actuellement connecté.
Tools	Modifie les paramètres du projecteur actuellement connecté. Voir la section suivante.

Utilisation de la fenêtre d'outil

La fenêtre suivante apparaît si vous cliquez sur l'onglet **Tools** dans la fenêtre d'utilisation. Vous pouvez utiliser cette fenêtre pour modifier les paramètres du projecteur actuellement connecté.



- 1 **Crestron Control**
Permet de configurer les contrôleurs centraux de Crestron®.
- 2 **Projector**
Vous pouvez configurer les éléments suivants.

Élément	Fonction
Projector Name	Entrez un nom pour différencier le projecteur actuellement connecté des autres projecteurs sur le réseau. (Le nom peut contenir jusqu'à 15 caractères alphanumériques à un octet.)
Location	Entrez un nom d'emplacement d'installation pour le projecteur actuellement connecté sur le réseau. (Le nom peut contenir jusqu'à 32 caractères alphanumériques et symboles à un octet.)
Assigned To	Entrez le nom de l'utilisateur du projecteur. (Le nom peut contenir jusqu'à 32 caractères alphanumériques et symboles à un octet.)

Élément	Fonction
DHCP	Sélectionnez la case Enabled pour utiliser le protocole DHCP. Vous ne pouvez pas entrer d'adresse IP si le protocole DHCP est activé.
IP Address	Entrez l'adresse IP pour assigner le projecteur actuellement connecté.
Subnet Mask	Entrez un masque de sous-réseau pour le projecteur actuellement connecté.
Default Gateway	Entrez l'adresse de passerelle par défaut pour le projecteur actuellement connecté.
Send	Cliquez sur ce bouton pour valider les modifications apportées à Projector .

- 3 **Admin Password**
Sélectionnez la case **Enable** pour demander un mot de passe pour ouvrir la fenêtre Tools.
Vous pouvez configurer les éléments suivants.

Élément	Fonction
New Password	Entrez le nouveau mot de passe lors de la modification du 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 saisi dans New Password . Si les mots de passe sont différents, une erreur apparaît.
Send	Cliquez sur ce bouton pour valider les modifications apportées à Admin Password .

- 4 **User Password**
Sélectionnez la case **Enable** pour exiger un mot de passe lors de l'ouverture de la fenêtre de fonctionnement sur l'ordinateur.
Vous pouvez configurer les éléments suivants.

Élément	Fonction
New Password	Entrez le nouveau mot de passe lors de la modification du mot de passe d'ouverture de la fenêtre d'utilisation. Vous pouvez entrer 26 caractères alphanumériques à un octet.
Confirm	Entrez le même mot de passe que celui saisi dans New Password . Si les mots de passe sont différents, une erreur apparaît.
Send	Cliquez sur ce bouton pour valider les modifications apportées à User Password .

Les accessoires et consommables disponibles en option sont les suivants. Veuillez faire l'acquisition de ces produits lorsqu'ils sont nécessaires. La liste suivante d'accessoires et de consommables en option est actualisée en décembre 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

Écran portatif 50" ELPSC06

Écran compact et facile à transporter. (Rapport L/H 4:3)

Écran portatif 70" ELPSC23

Écran portatif 80" ELPSC24

Écran portatif 90" ELPSC25

Écrans portatifs de type rouleau. (rapport L/H 16:10)

Écran portatif 60" ELPSC27

Écran portatif 80" ELPSC28

Écran 100" ELPSC29

Écrans portatifs de type rouleau. (rapport L/H 4:3)

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.

Caméra document ELPDC06/ELPDC11

S'utilise pour la projection d'images comme des livres, des transparents ou des diapos.

Unité interactive ELPIU01

À utiliser lors de l'utilisation de l'écran de l'ordinateur sur la surface de projection.

Unité de réseau sans fil ELPAP07

Permet la connexion sans fil du projecteur à un ordinateur et la projection.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Permet d'établir une connexion rapide et directe entre le projecteur et un ordinateur sous Windows.

Tube plafond (450 mm)* ELPFP13


Tube plafond (700 mm)* ELPFP14

S'utilise pour installer le projecteur à un plafond élevé.

Fixation de plafond* ELPMB22 ou ELPMB23

S'utilise pour installer le projecteur au plafond.

* Une expertise spéciale est requise pour suspendre le projecteur à un plafond. Contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.

 [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Consommables

Lampe (pour EB-D6150) ELPLP61

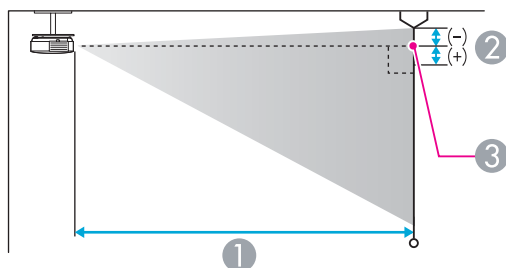
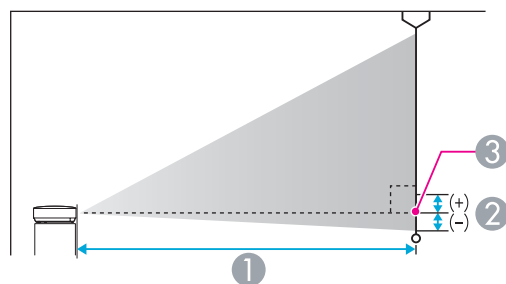
Lampe (pour EB-D6250/EB-D6155W) ELPLP64

Pour remplacer une lampe usagée.

Filtre à air ELPAF30

Pour remplacer un filtre à air usagé.

Distance de projection pour EB-D6155W



- ① Distance de projection
- ② Distance entre le centre de l'objectif et la base de l'écran
(ou le haut de l'écran, si le projecteur est suspendu)
- ③ Centre de l'objectif

Unité : cm

Format d'écran 4:3		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
30"	61x46	99 - 163	-1
40"	81x61	133 - 218	-2
50"	100x76	168 - 274	-2

Format d'écran 4:3		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
60"	120x91	202 - 330	-2
80"	160x120	270 - 441	-3
100"	200x150	339 - 552	-4
120"	240x180	407 - 663	-5
150"	300x230	510 - 830	-6
200"	410x300	682 - 1107	-8
250"	510x380	853 - 1385	-10

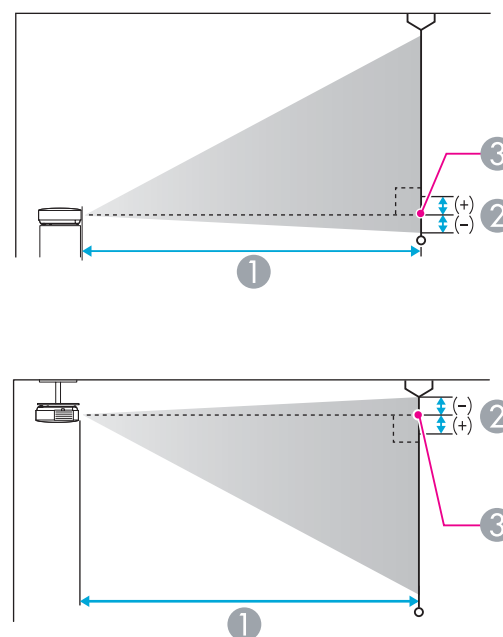
Unité : cm

Format d'écran 16:9		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
30"	66x37	90 - 148	+1
40"	89x50	121 - 198	+1
50"	110x62	152 - 248	+2
60"	130x75	183 - 299	+2
80"	180x100	245 - 400	+3
100"	220x120	307 - 501	+3
120"	270x150	370 - 601	+4
150"	330x190	463 - 753	+5
200"	440x250	618 - 1005	+7
250"	550x310	774 - 1257	+9
275"	610x340	852 - 1383	+10

Unité : cm

Format d'écran 16:10		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
30"	65x40	87 - 143	-1
40"	86x54	117 - 193	-1
50"	110x67	148 - 242	-2
60"	130x81	178 - 291	-2
80"	170x110	238 - 389	-3
100"	220x130	299 - 487	-3
120"	260x160	359 - 585	-4
150"	320x200	450 - 732	-5
200"	430x270	602 - 978	-7
250"	540x340	753 - 1223	-8
280"	600x370	844 - 1370	-9

Distance de projection pour EB-D6250/EB-D6150



- ① Distance de projection
- ② Distance entre le centre de l'objectif et la base de l'écran
(ou le haut de l'écran, si le projecteur est suspendu)
- ③ Centre de l'objectif

Unité : cm

Format d'écran 4:3		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
30"	61x46	82 - 135	-5
40"	81x61	111 - 181	-6
50"	100x76	139 - 228	-8

Format d'écran 4:3		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
60"	120x91	168 - 274	-10
80"	160x120	225 - 367	-13
100"	200x150	282 - 459	-16
120"	240x180	339 - 552	-19
150"	300x230	425 - 691	-24
200"	410x300	567 - 922	-32
250"	510x380	710 - 1154	-40
300"	610x460	853 - 1385	-48

Unité : cm

Format d'écran 16:9		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
30"	66x37	90 - 148	+1
40"	89x50	121 - 198	+1
50"	110x62	152 - 248	+2
60"	130x75	183 - 299	+2
80"	180x100	245 - 400	+3
100"	220x120	307 - 501	+3
120"	270x150	370 - 601	+4
150"	330x190	463 - 753	+5
200"	440x250	618 - 1005	+7
250"	550x310	774 - 1257	+9
275"	610x340	852 - 1383	+10

Résolutions prises 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
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1*2	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

*1 EB-D6155W uniquement

*2 Uniquement compatible si la valeur **Large** est sélectionnée pour **Résolution** dans le menu Configuration.

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.

Vidéo component

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

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

Signal d'entrée depuis le port HDMI

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200

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
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

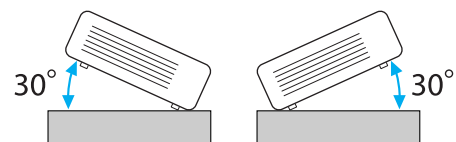
Caractéristiques Générales du Projecteur

Nom du produit		EB-D6250	EB-D6155W	EB-D6150
Dimensions		450 (L) x 114 (H) x 274 (P) mm (sans la section relevée)		
Taille du panneau LCD		0,63"	0,59" de large	0,63"
Méthode d'affichage		Matrice active TFT au polysilicium		
Résolution		786 432 pixels XGA (1024 (L) x 768 (H) points) x 3	1 024 000 pixels WXGA (1280 (L) x 800 (H) points) x 3	786 432 pixels XGA (1024 (L) x 768 (H) points) x 3
Réglage de la mise au point		Manuel		
Réglage du zoom		Manuel (1 à 1,6)		
Lampe		Lampe UHE, 275 W N° de modèle : ELPLP64	Lampe UHE, 275 W N° de modèle : ELPLP64	Lampe UHE, 230 W N° de modèle : ELPLP61
Sortie audio max.		5 W mono		
Haut-parleur		1		
Alimentation électrique		110 to 240 V AC $\pm 10\%$, 50/60 Hz 3.6 - 1.8 A	110 to 240 V AC $\pm 10\%$, 50/60 Hz 3.6 - 1.8 A	110 to 240 V AC $\pm 10\%$, 50/60 Hz 3.0 - 1.5 A
Consomma- tion électri- que	Zone 110 à 120 V	En fonctionnement : 395 W Consommation en attente (Comm. activée) : 6.0 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.29 W	En fonctionnement : 395 W Consommation en attente (Comm. activée) : 6.0 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.29 W	En fonctionnement : 328 W Consommation en attente (Comm. activée) : 6.0 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.29 W
	Zone 220 à 240 V	En fonctionnement : 380 W Consommation en attente (Comm. activée) : 6.5 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.38 W	En fonctionnement : 380 W Consommation en attente (Comm. activée) : 6.5 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.38 W	En fonctionnement : 316 W Consommation en attente (Comm. activée) : 6.5 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.38 W
Altitude de fonctionnement		Altitude de 0 to 3000 m		
Température de fonctionnement		0 to +40°C (sans condensation)		
Température de stockage		-10 to +60°C (sans condensation)		

Poids			Environ 4.4 kg	Environ 4.4 kg	Environ 4.2 kg
Con- nec- teurs	Port Computer1	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle) bleu		
	Port Computer2	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle) bleu		
	Port Video	1	Jack broche RCA		
	Port S-Video	1	Mini DIN 4 broches		
	Port Audio1	1	Mini jack stéréo		
	Port Audio2	1	Mini jack stéréo		
	Port Audio-L/R	1	Jack broche RCA x 2 (G, D)		
	Port Audio Out	1	Mini jack stéréo		
	Port Monitor Out	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle) noir		
	Port HDMI	1	HDMI (audio uniquement pris en charge par PCM)		
	Port USB (TypeA) *	1	Connecteur USB (Type A)		
	Port USB (TypeB) *	1	Connecteur USB (Type B)		
	Port USB (dédié à 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 Trigger out	1	mini jack 3,5 mm DC 12 V, maximum 200 mA		

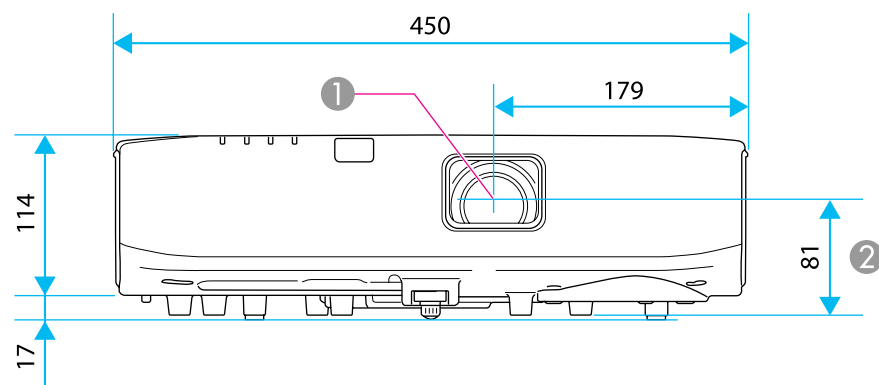
* Compatible USB 2.0. Toutefois, les ports USB ne sont pas nécessairement compatibles avec tous les appareils prenant en charge des connexions USB.

Angle d'inclinaison

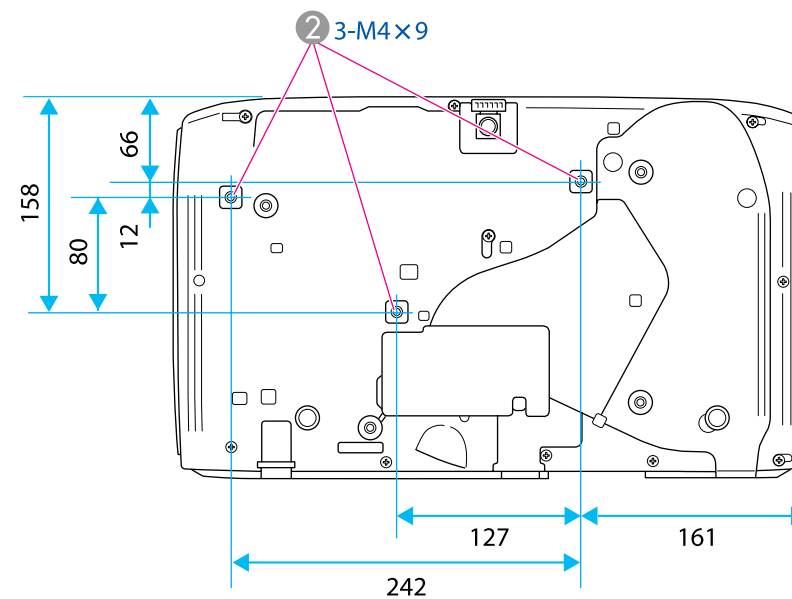
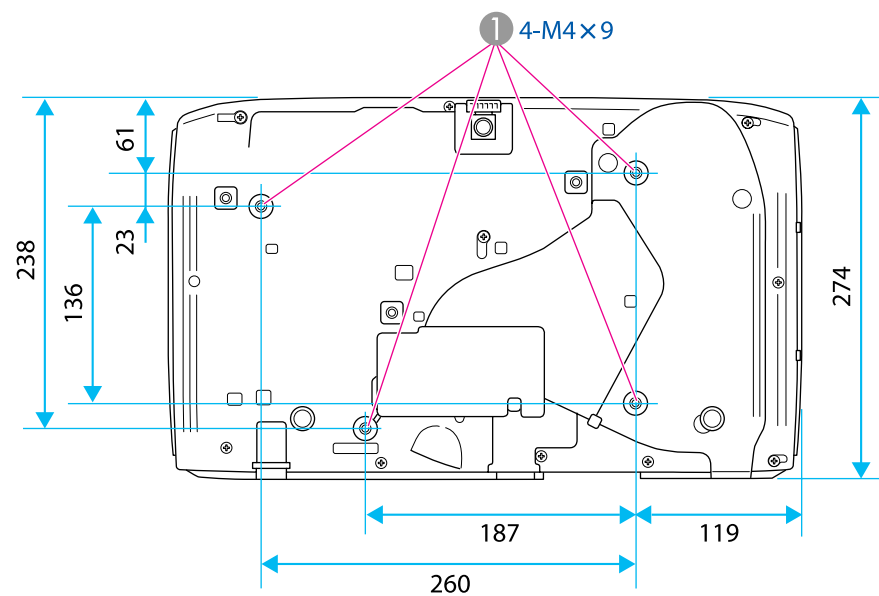


Si vous inclinez le projecteur de plus de 30°, il risque de tomber et d'être endommagé ou de provoquer un accident.

Unités : mm



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



- ① Points d'installation de la fixation de plafond pour ELPMB22
- ② Points d'installation de la fixation de plafond pour ELPMB23

Cette section décrit brièvement les termes difficiles qui ne sont pas expliqués dans le texte 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	Serveur (routeur) utilisé pour la communication sur un réseau (sous-réseau) divisé en <u>Masque ss-rés</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.
Entrelacé	Transmet les informations nécessaires à la création d'un écran en envoyant chaque autre ligne, en commençant par le haut de l'image et en parcourant vers le bas. Les images sont susceptibles de clignoter car un cadre s'affiche sur chaque autre ligne.
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 DVI et HDMI. Comme le port HDMI de ce projecteur prend en charge le protocole HDCP, la projection d'images numériques protégées par la technologie HDCP est possible. 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 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'adresse IP.
Progressif	Projette des informations afin de créer un écran à la fois, en affichant l'image d'un cadre. Même si le nombre de lignes est identique, le papillotement des images diminue car la quantité d'informations a doublé par rapport à un système entrelacé.
Rapport L/H	Rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Les écrans avec un rapport horizontal/vertical 16:9, comme les écrans HDTV, sont des écrans larges. Les écrans SDTV et les écrans d'ordinateur généraux ont un rapport L/H 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.
SSID	Le SSID représente les données d'identification pour connecter un autre périphérique sur un réseau sans fil. Les communications sans fil sont possibles entre deux appareils qui partagent le même SSID.
SVGA	Taille d'écran standard avec une résolution de 800 x 600 points (horizontal x vertical).
S-Vidéo	Méthode qui sépare le signal vidéo en composante de luminosité (Y) et en composante de couleur (C).
SXGA	Taille d'écran standard avec une résolution de 1280 x 1024 points (horizontal x vertical).
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.
VGA	Taille d'écran standard avec une résolution de 640 x 480 points (horizontal x vertical).
Vidéo component	Méthode visant à séparer le signal vidéo en une composante de luminosité (Y), une composante secondaire de bleu (Cb ou Pb) et une composante secondaire de rouge (Cr ou Pr).
Vidéo composite	Méthode visant à combiner le signal vidéo en composante de luminosité et une composante de couleur pour la transmission via un câble unique.
XGA	Taille d'écran standard avec une résolution de 1024 x 768 points (horizontal x vertical).

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.

À propos des symboles

Système d'exploitation Microsoft® Windows® 98
Système d'exploitation Microsoft® Windows® Me
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 98 », « Windows Me », « Windows 2000 », « Windows XP », « Windows Vista » et « Windows 7 ». Le terme collectif « Windows »

peut en outre être utilisé pour désigner Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista et Windows 7, et plusieurs versions de Windows peuvent être désignées par Windows 98/Me/2000/XP/Vista par exemple, sans la mention 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 ». Le terme collectif « Mac OS » est en outre utilisé pour les désigner.


Avis général :

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

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

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.

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

HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC. 

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.

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. All rights reserved.

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-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original 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

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

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-1.13.4

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 Bracey

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 projector 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.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
 - (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
 - (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
 - (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
 - (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.
Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.
6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.
8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “aes-src-29-04-09” are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

A

Accessoires en option	130
Adresse électronique	80
Adresse IP	80
Adresse passerelle	77, 79
Affichage	71
Afficher le fond	71
Ajustement Auto	68
Alignement	68
Alimentation directe	72
Alimentation du réseau sans fil	76
Arrière	19, 71
Aspect	41, 69
Autocollant Mot de passe protégé	60
Avant	19, 71

B

Bague de mise au point	10
Bague de zoom	10
Blocage du fonctionnement	61
Blocage fonctionne.	70
Bouton utilisateur	70

C

Caméra document	130
Caractéristiques	136
Clavier virtuel	74
Configuration du projecteur	119
Consommables	130
Continu	118
Contraste	67
Contrôle luminosité	70

Contrôle Web	120
Couvercle de la lampe	10
Crestron RoomView	125
Croix	52

D

Dépannage	88
Diaporama	114, 117
Diffusion de messages	119
Distance	131
Durée de lampe	83, 84
Dynamique	39

E

EasyMP Monitor	119
Écran arrière	19
Ecran démarrage	71
Ecrans multiples	56, 72
ESC/VP21	123
E-Zoom	51

F

Fonction d'aide	86
Fonction Souris Sans Fil	52
Fonctionnement	72
Forme de pointeur	70
Freeze	50
Fréquence de défilement	118

G

Grille de sortie d'air	10
------------------------------	----

I

ID de projecteur	54
ID projecteur	72
ID télécommande	55
Info sync	83
Informations réseau	73
Intensité couleur	67
Iris auto	40, 67

K

Keystone	70
----------------	----

L

Langue	72
Lecture du courrier	122
Levier du réglage du pied	10
Liste des moniteurs pris en charge	134
Logo d'utilisateur	57
Luminosité	67

M

Masque ss-rés	77, 79
Menu Avancé	71
Menu Base	75
Menu de configuration	64
Menu Image	67
Menu Information	83
Menu Notification par courrier	80
Menu Réglage	70
Menu Réinitialisation	82, 84
Menu Réseau	73
Menu Réseau avec fil	79

Menu Réseau sans fil	76
Menu Sécurité	77
Menu Signal	68
Messages	71
Mire	71
Mode attente	72
Mode couleurs	39, 67
Mode de connexion	76
Mode haute altitude	72
Mode veille	72
Moniteurs	134
Mot passe PjLink	75
Mot-clé projecteur	75
MotPss ContrôleWeb	75

N

Navigateur Web	119
Netteté	67
Nettoyage	104
Nettoyage de l'extérieur du projecteur	104
Nettoyage du filtre à air et de la grille d'entrée d'air	104
Nom de projecteur	75
Noms et Fonctions des Différentes Parties du Projecteur	10
Notif. courrier	80
Notification par courrier	122
Nuance	67
Numéro de port	80

O

Ordre d'affichage	118
-------------------------	-----

P

Panneau de commande	13
Paramètres d'affichage	118
Pause A/V	49
Périodicité de remplacement de la lampe	107
Périodicité de remplacement du filtre à air	110
Personnalisé	40
Photo	39
Pied avant réglable	10
PjLink	124
Plafond	19, 71
Plage vidéo HDMI	69
Pointeur	50
Pointeur de la souris	52
Points d'installation de la fixation de plafond	12
Port de l'ordinateur	12
Port HDMI	12
Port S-Vidéo	12
Port USB (TypeA)	11
Port USB (TypeB)	11
Port Vidéo	12
Position	68
Présentation	39, 114
Prise d'alimentation	11
Procédure de remplacement de la lampe	107
Procédure de remplacement du filtre à air	111
Progressif	68
Projection	71

Projection en format d'écran large	41
Protection au démarrage	59
Protection du logo d'utilisateur.	59
Protection par mot de passe	59

Q

Quick Corner	70
--------------------	----

R

Récepteur à distance	10
Recherche de la source	13
Recherche de source	33
Réduction bruit	69
Réglage couleur	67
Réinitialisation de la durée d'utilisation de la lampe	110
Remplacement des piles	17
Réseau local sans fil	76
Résolution	83
RoomView	126
Rotation des images	116

S

Sélectionner un lecteur	115
Serveur SMTP	80
Signal entrée	69, 83
Signal Vidéo	69, 83
SNMP	123
Source	83
Split Screen	45
Sports	39
sRGB	39
SSID	76

Surchauffe	89
Sync.	68

T

Tableau blanc	39
Tableau noir	39
Taille de l'écran	131
Taux rafraîchi.	83
Télécommande	14
Témoin d'alimentation	88
Témoin de lampe	88
Témoin de température	88
Témoins	88
Temp. couleur abs.	67
Température de fonctionnement	136
Température de stockage	136
Théâtre	39
Tout réinitialiser	84

V

Verrouillage complet	61
Vers Configuration réseau	73
Volume	70

W

Web Remote	120
------------------	-----