

EPSON®

EMP-7850

- Installation 1
- Connexions 1
- Préparation et réglages de la projection 3
- Mise hors tension du projecteur 6
- Fonctions d'amélioration des projections 7
- Liste des menus de réglages d'environnement 11
- Dépannage 12
- Remplacement de la lampe 15
- Liste des modes d'affichage d'ordinateur pris en charge Dernière page

Assurez-vous de lire attentivement le Guide de l'utilisateur avant d'utiliser votre projecteur.

AVERTISSEMENT

Ne regardez jamais directement dans l'objectif du projecteur.

Guide de référence rapide



Installation

Installez le projecteur de sorte que la distance entre l'objectif du projecteur et l'écran soit comprise entre 77 et 1113 cm. Plus on éloigne le projecteur de l'écran, plus l'image projetée est grande, et inversement. Choisissez cette distance en fonction de la taille de votre écran. Si vous utilisez un objectif spécial en option, reportez-vous à la documentation de l'objectif.

👉 Guide de l'utilisateur
"Taille de l'écran et
distance de projection"

Connexions

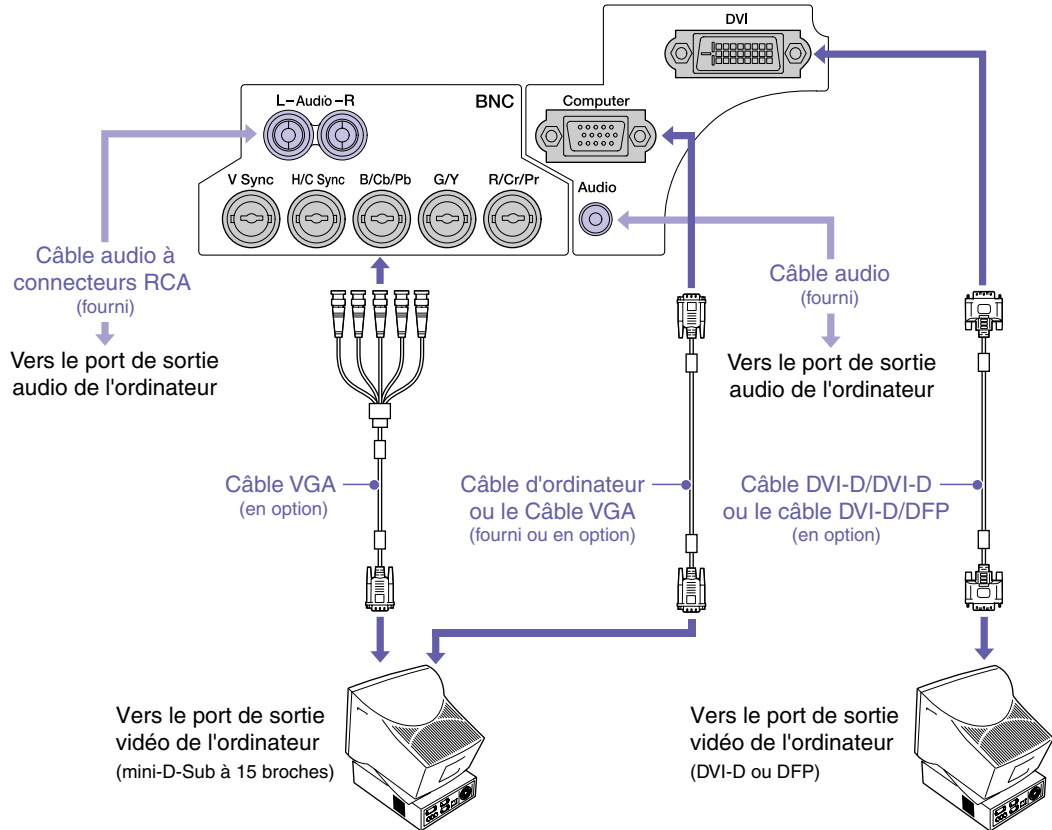
Veillez à mettre tous les appareils hors tension avant de réaliser l'une des connexions ci-dessous.

👉 Guide de l'utilisateur "Raccordement à un ordinateur"
"Raccordement à une source vidéo"

Raccordement à un ordinateur

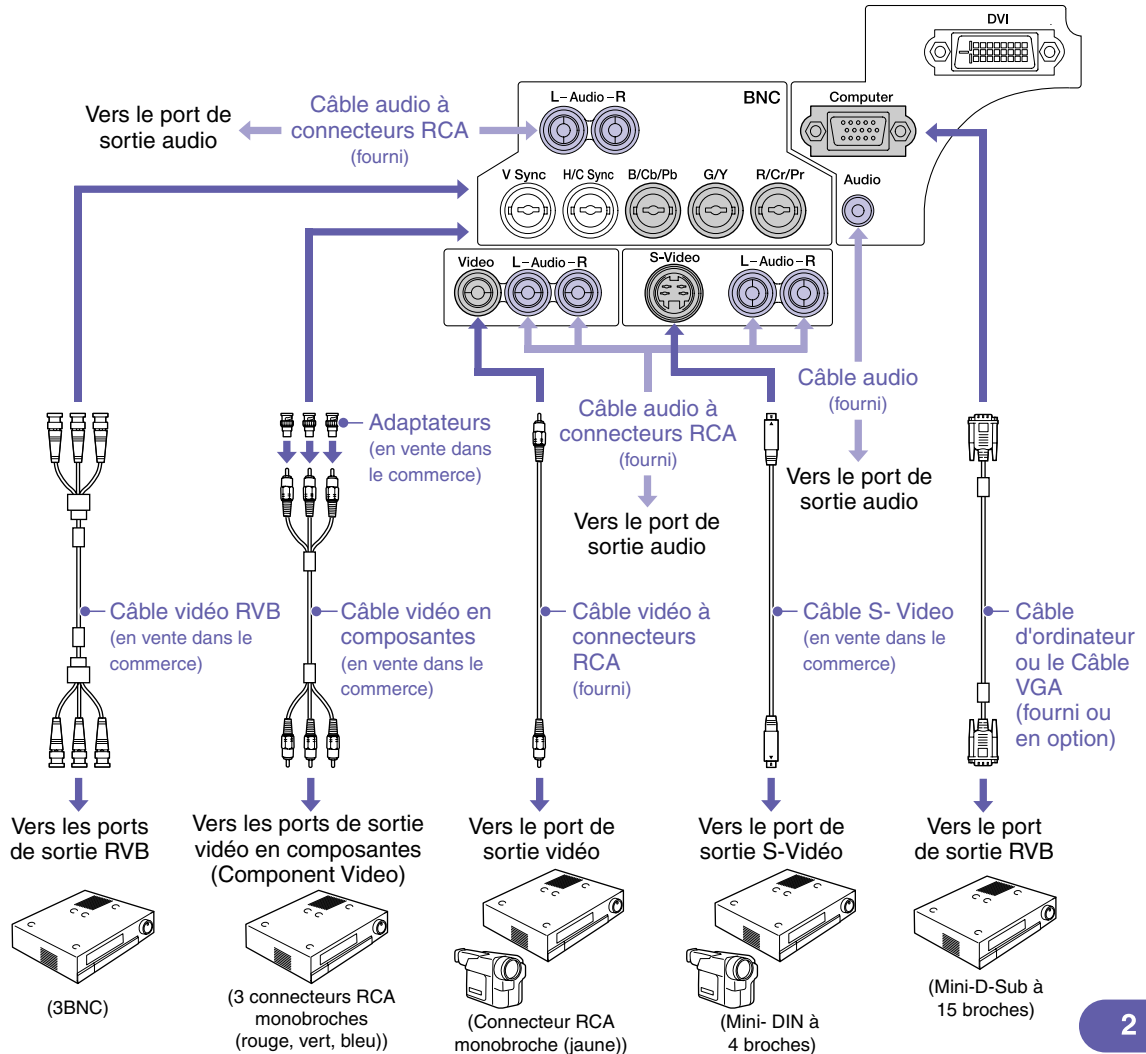
Le port [Audio] à utiliser est toujours celui qui appartient au même groupe de ports (même encadré) que le port d'entrée des signaux vidéo.

Si la source est raccordée au port [Computer] ou au port [DVI], le son que l'on entendra sera celui du signal audio sélectionné par la fonction "Entrée audio ordinateur/DVI" du menu "Audio".



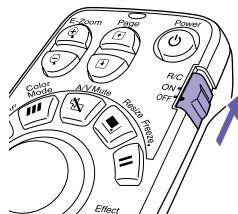
Raccordement à un équipement vidéo

Le port [Audio] à utiliser est toujours celui qui appartient au même groupe de ports (même encadré) que le port d'entrée des signaux vidéo.



Préparation et réglages de la projection

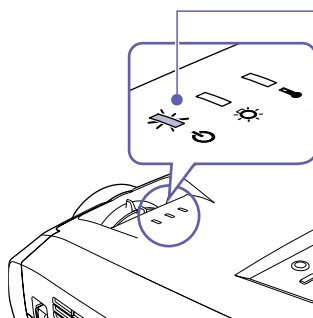
1 Mettez l'interrupteur [R/C] de la télécommande en position "ON".



2 Mettez sous tension toutes les sources de signal d'image.



3 Appuyez sur la touche .



Assurez-vous que le cordon d'alimentation est branché dans le projecteur et dans la prise de courant secteur.

Si l'appareil qui fournit le signal d'image est un équipement vidéo, appuyez sur sa touche [Play].

La projection démarre au bout de quelques secondes.

Voyant  (état de fonctionnement)

Clignote en vert (préchauffage en cours, environ 40 secondes)

→ Reste allumé en vert (projection en cours)

Si la fonction de protection par mot de passe ("Mot de passe protégé") a été activée, l'écran d'annulation de la protection par mot de passe ("Mot de passe non-protégé") s'affiche à la première mise sous tension du projecteur après raccordement de celui-ci à une prise de courant. Entrez le mot de passe.

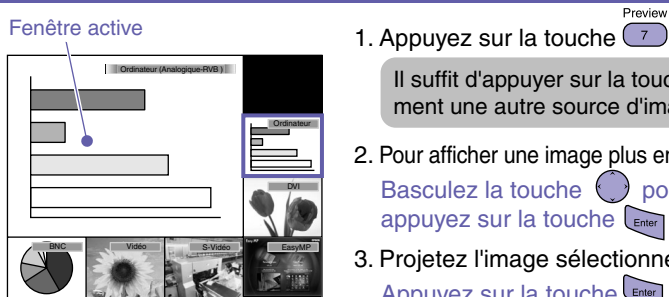
 Guide de l'utilisateur "Fonction antivol (mot de passe protégé)"

4 Sélectionnez la source d'image à projeter.

- Si vous n'avez raccordé qu'une seule source d'image au projecteur, celle-ci sera automatiquement sélectionnée pour la projection.
- Si plusieurs matériels sont raccordés au projecteur, utilisez la touche [Source] pour sélectionner le signal d'image à projeter.

Si vous utilisez l'une des touches  ou  pour sélectionner la source, vous pouvez changer de type de signal en appuyant répétitivement sur la même touche.

L'écran peut être divisé en fenêtres afin de projeter simultanément tous les signaux d'image appliqués au projecteur. (fonction d'aperçu)



1. Appuyez sur la touche .

Il suffit d'appuyer sur la touche [Source] pour sélectionner directement une autre source d'image.

2. Pour afficher une image plus en détail, projetez-la dans la fenêtre active.

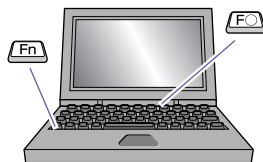
Basculez la touche  pour sélectionner l'image, puis appuyez sur la touche .

3. Projetez l'image sélectionnée dans la fenêtre active.













Appuyez sur la touche .

Guide de l'utilisateur "Sélection d'une autre source d'image alors qu'une projection est en cours (fonction d'aperçu)"





S'il semble impossible de sélectionner comme source un ordinateur portable relié au projecteur par un câble d'ordinateur.



Exemples de redirection de la sortie vidéo

NEC	 + 
Panasonic	 + 
TOSHIBA	 + 
IBM	 + 
SONY	 + 
FUJITSU	 + 
Macintosh	Après démarrage de l'ordinateur, passez dans le Panneau de configuration et activez la fonction d'image en miroir.

Il faut probablement rediriger le signal vidéo de l'ordinateur vers son port de sortie externe à l'aide du clavier de l'ordinateur ou en modifiant ses paramètres de configuration.

Pour cela, maintenez enfoncée la touche  et appuyez sur la touche  (qui porte généralement un symbole tel que  ou .

Un instant après avoir modifié ce paramètre, la projection démarre.

Documentation de l'ordinateur

Si après avoir effectué la manipulation indiquée ci-dessus, aucune image n'est projetée, reportez-vous à la page 12.

Réglage de l'image projetée


Réglage de l'angle de projection



Langue de réglage du pied

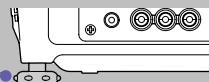
Tout en relevant la languette de réglage du pied rétractable avant, soulevez l'avant du projecteur pour permettre au pied de sortir. La fonction "Keystone auto" s'active lorsque le projecteur est incliné.

Pour rentrer ce pied avant rétractable, repoussez doucement le projecteur vers le bas tout en maintenant cette languette relevée.

 Guide de l'utilisateur "Réglage des pieds"

- Si le projecteur penche d'un côté, ajustez la hauteur des pieds arrière réglables.

Pied arrière réglable



Rallonger  Raccourcir

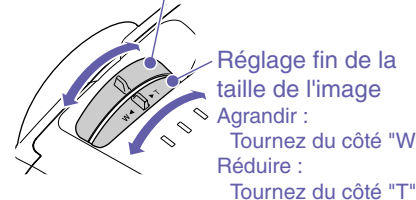
- Si l'image est tassée en hauteur après exécution de la fonction "Keystone auto", procédez comme suit pour ajuster la hauteur.

Des menus de réglages d'environnement: "Réglage" - "Keystone" - "H/V Keystone" - "Hauteur"

 Guide de l'utilisateur "Hauteur"


Réglage de la taille de l'image et de la mise au point

Mise au point

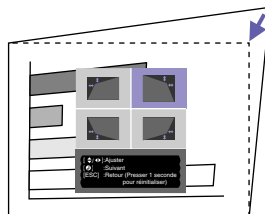


Réglage fin de la taille de l'image




Agrandir :
Tournez du côté "W"
Réduire :
Tournez du côté "T"

 Guide de l'utilisateur "Fonction de zoom" "Mise au point (Focus)"

Ajustement des coins de l'image par rapport à l'écran (Quick Corner)



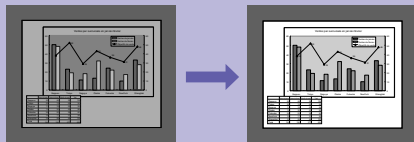
Cette fonction permet d'ajuster exactement la surface d'image projetée aux quatre coins de l'écran. Elle n'est pas utilisable en même temps que la fonction "Keystone auto".

1. Appuyez sur la touche  .
Sélectionnez le menu "Réglage", puis le sous-menu "Keystone" et enfin la fonction "Quick Corner".
2. Sélectionnez le coin à ajuster (déplacer).
Appuyez sur la touche  .
3. Ajustez ce coin en le faisant glisser jusqu'à la position souhaitée.
Utilisez la touche basculante  .

Lorsque l'ajustement est satisfaisant, appuyez sur la touche  .

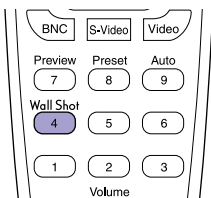
 Guide de l'utilisateur "Ajustement des coins de l'image en fonction de l'écran (Quick Corner)"

Si vous projetez sur un tableau ou sur un mur



■ Wall Shot

Il est possible de corriger les couleurs de l'image pour restaurer leurs teintes naturelles d'origine lorsqu'on projette sur une surface qui n'est pas blanche. Cette fonction corrige aussi les teintes des couleurs en fonction de la luminosité ambiante de la pièce.



1. Appuyez sur la touche **Wall Shot 4** .
L'état actuel de la fonction apparaît à l'écran.
2. Appuyez sur la touche **Wall Shot 4** pendant l'affichage de cet état pour le faire passer à "Wall Shot ON".
Les couleurs suivantes de l'image sont projetées séparément pendant une période d'environ 5 secondes, dans l'ordre : rouge → vert → bleu → noir, puis l'image corrigée apparaît.

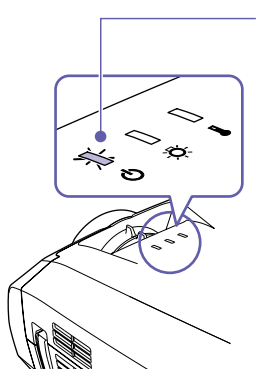
Guide de l'utilisateur "Wall Shot"

Si l'on éteint le projecteur, au prochain redémarrage, l'image réapparaîtra sans correction de couleurs ("Wall Shot OFF"). Si vous projetez dans la même pièce que précédemment, appuyez deux fois de suite sur la touche **Wall Shot 4** pour rappeler les valeurs de correction précédentes et éviter de devoir recommencer les mesures. À chaque pression sur la touche **Wall Shot 4**, l'état de la fonction Wall Shot change selon la séquence suivante : "Wall Shot OFF" → "Wall Shot ON" → "Rappel Wall Shot".

Mise hors tension du projecteur

Guide de l'utilisateur
"Mise hors tension du projecteur"

- 1 Éteignez les appareils raccordés au projecteur.
- 2 Appuyez deux fois sur la touche pour éteindre le projecteur.
- 3 Mettez l'interrupteur [R/C] en position "OFF".



Voyant (état de fonctionnement)

Clignote en orange* (refroidissement en cours, environ 30 secondes)
→ Reste allumé en orange

* Ne débranchez jamais le cordon secteur de la prise de courant tant que le voyant clignote encore en orange, vous risqueriez de provoquer un problème de fonctionnement du projecteur.

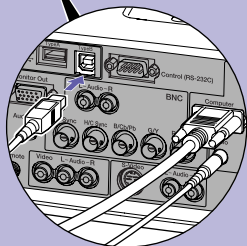
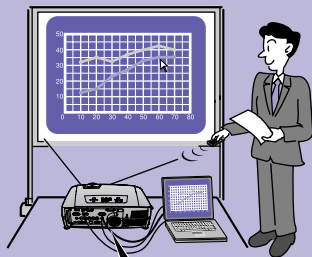
Si le message "Le projecteur chauffe. Nettoyez ou remplacez le filtre à air et baissez la température ambiante." apparaît au cours d'une projection, éteignez le projecteur en appuyant sur la touche , puis nettoyez ou remplacez les filtres à air.

Guide de l'utilisateur "Nettoyage des filtres à air et de l'orifice d'entrée d'air" "Remplacement des filtres à air"

Si vous n'avez pas l'intention d'utiliser le projecteur avant longtemps, débranchez-le de sa prise de courant.

Fonctions d'amélioration des projections

Utilisation de la télécommande pour les présentations à un seul présentateur



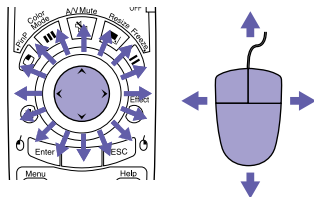
Pour pouvoir utiliser la fonction de souris sans fil, vous devez raccorder l'ordinateur au projecteur à l'aide d'un câble USB en plus du câble d'interface pour ordinateur.

Utilisez le câble USB fourni pour raccorder le port USB d'un ordinateur au port [USB TypeB] du projecteur.

Fonction souris sans fil

Lorsque vous projetez des images provenant d'un ordinateur, vous pouvez vous servir de la télécommande du projecteur comme d'une souris sans fil.

Pour déplacer le pointeur de la souris

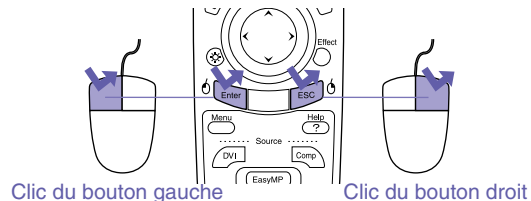


Glisser-déposer

1. Maintenez la touche enfoncée pendant environ 1,5 seconde.
La touche s'allume et le mode glisser-déposer entre en vigueur.
2. Basculez la touche pour faire glisser l'élément.
3. Appuyez sur la touche pour déposer l'élément.

Vous pouvez aussi faire du glisser-déposer de la même façon à l'aide de la touche .

Clics de souris

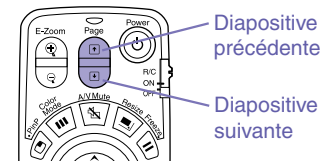


Clic du bouton gauche

Clic du bouton droit

Double-clic de souris: appuyez rapidement deux fois de suite.

Afficher la diapositive précédente ou suivante d'une présentation PowerPoint



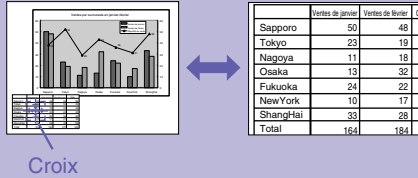
Diapositive précédente

Diapositive suivante

Il peut arriver que la fonction de souris sans fil ne fonctionne pas correctement avec certains ordinateurs ou ne permette pas d'effectuer certaines manipulations particulières.

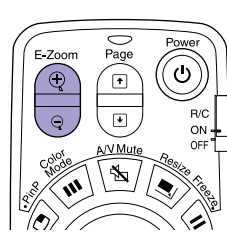
Guide de l'utilisateur "Utilisation de la télécommande pour déplacer le pointeur de la souris (fonction souris sans fil)"

Grossissement d'une partie de l'image



Zoom électronique/loupe (E-Zoom)

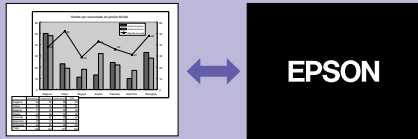
Cette fonction permet d'agrandir, comme avec une loupe, ou inversement de réduire, une partie de l'image projetée, telle qu'un graphique ou un tableau.



1. Appuyez sur la touche  .
Un pointeur apparaît à l'écran.
2. Placez cette croix sur la partie de l'image qu'il s'agit d'agrandir.
Basculez la touche .
3. Pour agrandir : appuyez sur la touche  .
Pour réduire la taille de la partie agrandie : appuyez sur la touche  .
Appuyez sur la touche  pour annuler l'opération.

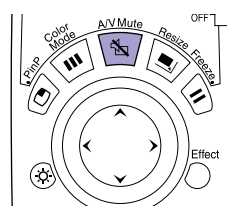
 Guide de l'utilisateur "Zoom électronique/loupe (E-Zoom)"



Coupure momentanée du son et de l'image



Coupure son et image (A/V Mute)

Vous pouvez utiliser cette fonction pour éviter de montrer aux spectateurs certaines manipulations comme la sélection de fichiers sur un ordinateur.

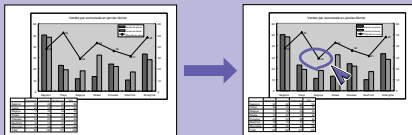


- Appuyez sur la touche  .
- Le son et l'image sont immédiatement coupés (fonction A/V Mute active).
- Appuyez à nouveau sur la touche  .
- La fonction A/V Mute est désactivée.

 Guide de l'utilisateur "Coupure son et image (A/V Mute)"

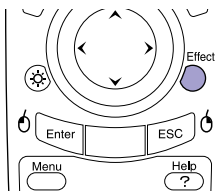
- Si vous utilisez cette fonction pendant la projection d'images animées, le son et l'image continueront d'avancer au niveau de la source vidéo si bien que lorsque vous rétablirez le son et l'image au niveau du projecteur, vous ne reprendrez pas votre programme à l'endroit où vous l'avez laissé.
- Vous pouvez utiliser la fonction "Pause A/V" du menu "Réglage" pour spécifier l'apparence de l'écran pendant les périodes de coupure de son et d'image, parmi les trois choix suivants : "Noir", "Bleu" et "Logo".

Mise en valeur d'une partie de l'image






■ Effets spéciaux (Effect)




Vous pouvez afficher une icône de pointeur et tirer des traits sur l'image en cours de projection pour faire ressortir une partie de l'image sur laquelle vous voulez attirer l'attention.



Pour utiliser le pointeur





1. Appuyez sur la touche  .
Une icône de pointeur apparaît à l'écran.
À chaque pression sur la touche , le pointeur change de forme parmi les trois formes possibles.
2. Basculez la touche  pour déplacer le pointeur.

Pour tirer des lignes droites

1. Appuyez sur la touche  .
Une icône de pointeur apparaît à l'écran.
2. Amenez le pointeur sur le point de départ de la ligne à tracer.
3. Appuyez sur la touche  pour définir ce point comme point de départ de la droite.
4. Amenez le pointeur sur le point final de la ligne à tracer, puis appuyez sur la touche  pour tracer la droite.

Appuyez sur la touche  pour effacer tous les effets spéciaux créés. Le pointeur et toutes les lignes tracées disparaissent.

Pour tracer des courbes à main levée

1. Appuyez sur la touche  .
Une icône de pointeur apparaît à l'écran.
2. Amenez le pointeur sur le point de départ de la ligne à tracer.
3. Maintenez enfoncée la touche  jusqu'à ce qu'elle s'allume (environ 1,5 seconde).
4. Basculez la touche  pour déplacer le pointeur et tracer la courbe.
5. À la fin de votre courbe, appuyez sur la touche  .

 Guide de l'utilisateur "Effets spéciaux(Effect)"

Le menu "Effets" permet de spécifier le type de pointeur, sa taille et la vitesse de ses mouvements ainsi que la couleur des traits et leur épaisseur.

Autres fonctions utiles

Correspondance réseau

Certaines des nombreuses fonctions utiles du projecteur incluent la projection d'images depuis un ordinateur relié au projecteur via un réseau et l'envoi automatique de notifications électroniques en cas d'erreur au niveau du projecteur (par exemple, si la lampe s'éteint lors de la projection).

👉 Guide de mise en route EasyMP
Guide d'utilisation EasyMP

Mode couleurs



En appuyant sur cette touche, on sélectionne tour à tour les modes couleur suivants.



👉 Guide de l'utilisateur "Amélioration du rendu des images projetées (choix du mode couleur)"

Fonction Préréglage (Preset)



Cette touche rappelle les réglages du menu Vidéo (résolution d'entrée, alignement, etc.) enregistrés au préalable dans le numéro d'emplacement mémoire (préréglage) sélectionné. (Cette opération n'est possible que lorsque le signal d'entrée envoyé depuis un ordinateur relié au projecteur par un câble d'ordinateur est du type RVB analogique.)

👉 Guide de l'utilisateur "Fonction Préréglage (Preset)"

Arrêt sur image (Freeze)



L'animation de l'image cesse ou reprend à chaque pression sur la touche.

👉 Guide de l'utilisateur "Arrêt sur image (Freeze)"

Fenêtre incrustée (P in P)



Cette fonction permet d'afficher une autre image dans une petite fenêtre incrustée dans l'image en cours de projection (écran principal).

👉 Guide de l'utilisateur "Fenêtre incrustée (P in P)"

Réglage luminosité

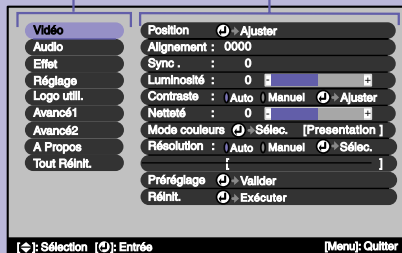
Cette fonction permet de sélectionner deux gammes de luminosité pour la lampe. Choisissez la valeur "Bas" si les images projetées sont trop lumineuses, ce qui peut arriver lorsqu'on projette dans une salle sombre ou sur un écran de petite taille. L'utilisation du mode faible luminosité prolonge la durée de vie de la lampe.

👉 Guide de l'utilisateur "Menu Avancé2"

Liste des menus de réglages d'environnement

Guide de l'utilisateur
"Utilisation des fonctions des menus de configuration"

Menu principal Sous-menu (Vidéo)



Vidéo	Avec un signal d'entrée RVB analogique	Avec un signal d'entrée RVB numérique ou EasyMP	Avec un signal d'entrée vidéo en composantes (YCbCr ou YPbPr)	Avec un signal d'entrée S-Video ou vidéo composite	Avec un signal d'entrée vidéo RVB
	Position Alignement Sync. Luminosité Contraste Netteté Mode couleurs Résolution Préréglage Réinit.	Luminosité Contraste Netteté Mode couleurs Réinit.	Position Luminosité Contraste Couleur Teinte Netteté Mode couleurs Réinit.	Position Luminosité Contraste Couleur Teinte Netteté Mode couleurs Signal Vidéo Réinit.	Position Luminosité Contraste Netteté Mode couleurs Réinit.

Audio
Entrée audio ordinateur/DVI Volume Aigus Graves Réinit.

Logo util.
Exécuter

Effet
Pointeur/Ligne1 Pointeur/Ligne2 Pointeur/Ligne3 Vitesse pointeur Réinit.

Avancé1
Ecran démarrage Progressif Réglage couleur Par arrière Inversé Mode attente Langue Réinit.

Réglage
Keystone P in P Msg. pas de signal Message Pause A/V Ent. Ordinateur Entrée BNC Mise en arrêt différé Réinit.

Avancé2
Réglage luminosité ID projecteur Port COM Ajustement Auto Terminaison sync.BNC Réinit.

A propos	Avec un signal d'entrée est de type ordinateur (RVB analogique ou numérique), vidéo en composantes (YCbCr ou YPbPr) ou Vidéo RVB Vidéo RVB ou EasyMP	Avec un signal d'entrée S-Video ou Vidéo composite
Lampe Réinit. minuterie lampe Source Signal entrée* Fréquence Polarité SYNC Mode SYNC Résolution Taux rafraîchi.	Lampe Réinit. minuterie lampe Source Signal vidéo	

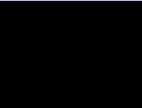
Tout Réinit.
Exécuter

* N'apparaît pas lorsqu'EasyMP fonctionne.

Si vous ne parvenez pas à sélectionner d'image depuis un ordinateur relié au projecteur par un câble d'ordinateur ou si ces images semblent impossibles à projeter correctement

En cas de problème avec l'image projetée alors que le projecteur a été correctement installé et connecté, vérifiez les points suivants.

Si le remède suivant ne résout pas le problème  **Guide de l'utilisateur "Si les voyants n'indiquent rien d'utile"**



Impossible de sélectionner l'ordinateur comme source d'image

Le projecteur et l'ordinateur étaient-ils sous tension lorsqu'ils ont été raccordés l'un à l'autre ?

Si l'on effectue la connexion pendant que le projecteur ou l'ordinateur est sous tension, la touche de fonction [Fn] de l'ordinateur qui permet de rediriger le signal vidéo de l'ordinateur vers un périphérique externe peut ne pas fonctionner. Remettez sous tension l'ordinateur raccordé au projecteur ainsi que le projecteur lui-même.

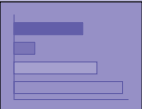
L'ordinateur a-t-il été configuré pour ne transmettre son signal d'image que sur son propre écran ?

Le signal vidéo sera désormais transmis au moniteur externe. Changez le paramètre de sortie du signal d'image pour ne sélectionner qu'une destination externe ou pour sélectionner une destination externe plus l'écran de l'ordinateur.

 **Documentation de l'ordinateur : recherchez un titre comme "Sortie externe" ou "Connexion d'un moniteur externe"**


Les caractéristiques du signal d'entrée sélectionné correspondent-elles aux paramètres sélectionnés sur le projecteur ? (Si la source est reliée au port [BNC])

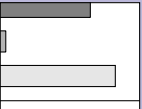
Appuyez répétitivement sur la touche  de la télécommande ou utilisez la commande "Entrée BNC" du menu "Réglage" pour sélectionner le format de signal correspondant au type de matériel relié au projecteur.



L'image est verdâtre ou a une teinte violette

Les caractéristiques du signal d'entrée sélectionné correspondent-elles aux paramètres sélectionnés sur le projecteur ? (Si la source est reliée au port [BNC])


Appuyez répétitivement sur la touche  de la télécommande ou utilisez la commande "Entrée BNC" du menu "Réglage" pour sélectionner le format de signal correspondant au type de matériel relié au projecteur.




Seule une partie de l'image apparaît
Seule une partie de l'image est projetée

L'ordinateur a-t-il été configuré pour afficher sur deux écrans à la fois ?

Désactivez la fonction d'affichage sur deux écrans au niveau du Panneau de configuration de l'ordinateur.

 **Documentation de l'ordinateur : recherchez un titre comme "Pilote de périphérique vidéo"**

Utilisation de la fonction d'aide

En cas de problème d'utilisation du projecteur, la fonction d'aide en ligne vous permettra d'afficher à l'écran des instructions qui vous guideront dans les étapes à suivre pour résoudre votre problème. Appuyez sur la touche  et répondez aux questions qui s'affichent pour progresser parmi les écrans d'aide.

 **Guide de l'utilisateur "Utilisation de l'aide"**

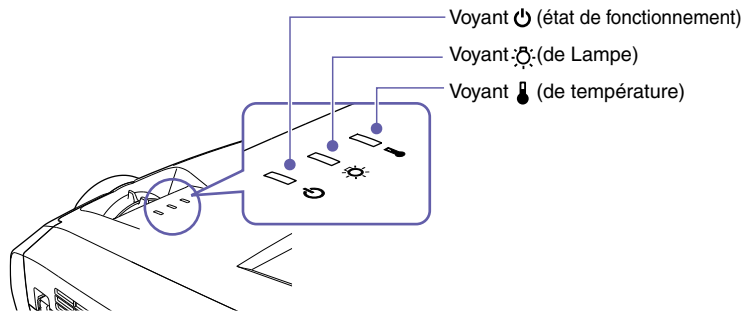
Signification des voyants

Le projecteur est muni de voyants destinés à vous informer ou alerter de l'état de fonctionnement du projecteur.

Les tableaux suivants expliquent ce que signifie chaque état de voyant et comment remédier aux problèmes signalés.

Si tous les voyants sont éteints, vérifiez que le cordon secteur est bien enfoncé dans le projecteur et dans une prise de courant délivrant un courant secteur normal.

Guide de l'utilisateur "Signification des voyants"



Le voyant clignote en rouge ou reste allumé en rouge

Problème/Avertissement

 Allumé  Clignotant  Éteint

Rouge Rouge Rouge



Erreur interne



Débranchez le cordon secteur de la prise de courant.

Adressez-vous ensuite à votre distributeur ou au plus proche bureau dont l'adresse à page "Conditions d'application de la garantie internationale" de la section *Consignes de sécurité/ Conditions d'application de la garantie internationale*.

Rouge



**Erreur de ventilateur/
Erreur de capteur**



Vérifiez si la lampe n'est pas brisée.

Débranchez le cordon secteur de la prise de courant et attendez environ une heure, que la lampe ait refroidi suffisamment, avant d'effectuer cette vérification.

 Guide de l'utilisateur "Remplacement de la lampe"

Rouge Rouge



**Capot d'ampoule ouvert/
Panne de minuterie de lampe/
Lampe éteinte**

Si la lampe n'est pas brisée

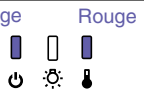

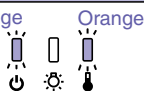

Remettez la lampe à sa place, puis rallumez le projecteur.








Si la lampe ne s'allume toujours pas, remplacez-la par une lampe neuve.







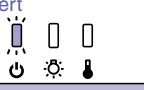


Si le problème persiste au-delà du remplacement de la lampe, cessez d'utiliser le projecteur et débranchez son cordon secteur de la prise de courant. Adressez-vous ensuite à votre distributeur ou au plus proche bureau dont l'adresse à page "Conditions d'application de la garantie internationale" de la section *Consignes de sécurité/ Conditions d'application de la garantie internationale*.

Si la lampe est brisée

Extrayez-la en faisant très attention de ne pas vous blesser avec ses éclats de verre, puis remplacez-la par une lampe neuve.

 <p>Rouge Rouge</p>	<p>Erreur de température interne (surchauffe)</p>	 <p>La lampe s'éteint automatiquement et la projection s'arrête. Attendez environ 5 minutes. Débranchez ensuite le cordon secteur, puis vérifiez les points énumérés sur la droite.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si le projecteur a été installé contre un mur, éloignez-le du mur. • Nettoyez les filtres à air s'ils sont bouchés. 	<p>Si le problème persiste, cessez d'utiliser le projecteur et débranchez son cordon secteur de la prise de courant. Adressez-vous ensuite à votre distributeur ou au plus proche bureau dont l'adresse à page "Conditions d'application de la garantie internationale" de la section <i>Consignes de sécurité/ Conditions d'application de la garantie internationale</i>.</p>
 <p>Rouge Orange</p>	<p>Refroidissement à haute vitesse en cours</p>	 <p>Si vous continuez à utiliser le projecteur et qu'une nouvelle surchauffe survient, la lampe s'éteindra automatiquement. Vérifiez les points énumérés sur la droite.</p>		

<p>Le voyant  clignote en orange</p>		<p>Avertissement</p>	<p> Allumé  Clignotant  Éteint</p>
 <p>Orange</p>	<p>Avis de lampe en fin de vie</p>	 <p>Il est temps de remplacer la lampe. Remplacez-la par une lampe neuve dès que possible. Si vous continuez à utiliser votre projecteur, la lampe risque de claquer.</p> <p> Guide de l'utilisateur "Remplacement de la lampe"</p>	

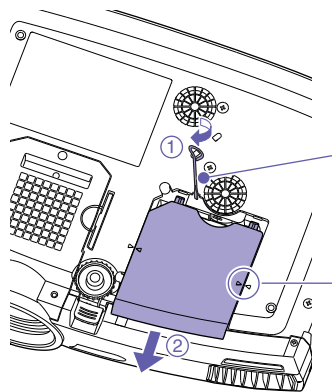
<p>Le voyant  reste allumé ou clignote en vert ou en orange</p>		<p>Normal</p>	<p> Allumé  Clignotant  Éteint</p>
 <p>Orange</p>	<p>État de veille</p>	<p>Si vous appuyez sur la touche  ^{Power}, la projection démarrera à la fin de la période de préchauffage.</p>	
 <p>Vert</p>	<p>Préchauffage en cours</p>	<p>Le temps de préchauffage est d'environ 40 secondes. Lorsque le préchauffage prend fin, le voyant cesse de clignoter et reste allumé en vert et la projection commence.</p>	
 <p>Vert</p>	<p>Projection en cours</p>	<p>Fonctionnement normal en cours.</p>	
 <p>Orange</p>	<p>Refroidissement en cours</p>	<p>Le temps de refroidissement est d'environ 30 secondes. Une fois le refroidissement terminé, le projecteur passe en état de veille/attente (standby). La télécommande et le panneau de commande ne fonctionnent pas pendant la période de refroidissement.</p>	

Comment remplacer la lampe

Vous aurez besoin du tournevis fourni ou d'un autre tournevis.

1 Débranchez le cordon secteur de la prise de courant.

2 Retirez le capot d'ampoule de la partie inférieure du projecteur.



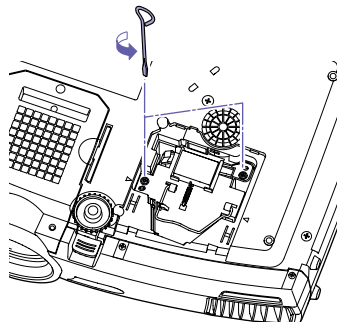
Eteignez le projecteur, attendez environ 30 secondes que la lampe ait suffisamment refroidi puis débranchez le câble secteur.

Retirez le capot lorsque le projecteur a suffisamment refroidi (attendez encore environ une heure de plus pour que la lampe soit suffisamment refroidie).

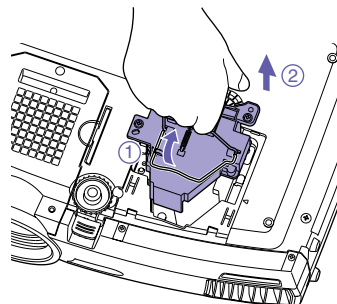
Enfoncez un tournevis dans le trou et tournez pour libérer le loquet.

Faites coulisser le capot de la lampe jusqu'à ce que les marques [▷] et [◁] s'alignent, puis soulevez le capot pour le retirer.

3 Desserrez les deux vis de fixation de l'ampoule.



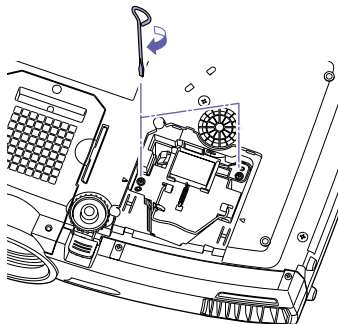
4 Soulevez la poignée et sortez l'ampoule usagée.



Si la lampe est brisée, adressez-vous à EPSON ou à votre distributeur pour obtenir une lampe de rechange.

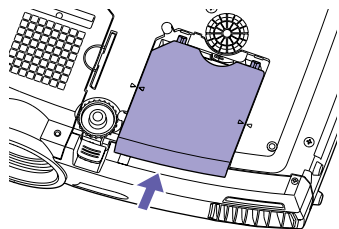
☞ Consignes de sécurité/Conditions d'application de la garantie internationale

5 Installez la nouvelle lampe.



Tout en tenant la lampe dans le bon sens, introduisez-la jusqu'à ce que vous entendiez un déclic, signe qu'elle s'est mise en place, puis serrez les deux vis de fixation.

6 Installez le capot d'ampoule.



Faites glisser le capot jusqu'à ce que vous entendiez un déclic, signe qu'il s'est mis en place.

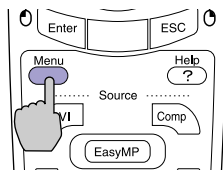
- Installez la lampe solidement. Si le capot d'ampoule est retiré, la lampe s'éteint automatiquement par mesure de sécurité. La lampe ne s'allumera pas si elle, ou son capot, n'est pas installé(e) correctement.
- Jetez les lampes usagées selon les procédures locales en vigueur.

Réinitialisez le temps de fonctionnement de la lampe.


Réinitialisation du temps de fonctionnement de la lampe

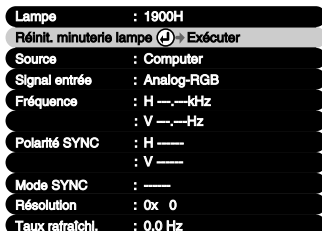
Après avoir remplacé la lampe, n'oubliez pas de réinitialiser le temps de fonctionnement de la lampe à partir du menu Configuration.

1 Appuyez sur l'  .



Le menu Configuration apparaît.

2 Sélectionnez "A
Propos" → "Réinit.
minuterie lampe" et
appuyez sur l'  .



3 Sélectionnez "Oui"
et appuyez sur l'  .



Le temps de fonctionnement de la lampe est réinitialisé.

Liste des modes d'affichage d'ordinateur pris en charge

Signal	Cadence de rafraîchissement (Hz)	Résolution (points)	Résolutions d'écran redimensionnées (points)
VGAEGA		640 × 350	1024 × 560
VGA	60/72/75/85/100/120, iMac*1	640 × 480	1024 × 768
SVGA	56/60/72/75/85/100/120, iMac*1	800 × 600	1024 × 768
XGA	60/70/75/85/100/120, iMac*1	1024 × 768	1024 × 768
SXGA	70/75/85/100	1152 × 864*2	1024 × 768
SXGA	60/75/85	1280 × 960*2	1024 × 768
		1280 × 1024*2	960 × 768
SXGA+	60/75/85	1400 × 1050*2	1024 × 768
UXGA	60/65/70/75/80/85	1600 × 1200*2	1024 × 768
MAC13"		640 × 480	1024 × 768
MAC16"		832 × 624	1024 × 768
MAC19"		1024 × 768	1024 × 768
MAC21"		1152 × 870*2	1016 × 768
SDTV (525i,525p,625i,625p)			1024 × 768 (format 4/3) 1024 × 576 (format 16/9 ⁹)
HDTV(750p)			1024 × 576
HDTV(1125i,1125p)			1024 × 576

*1 La connexion n'est possible que si l'équipement possède un port de sortie VGA.

*2 La résolution du mode taille réelle est la résolution d'affichage (en fenêtre) virtuelle.

D'autres signaux non répertoriés dans le tableau ci-dessus peuvent parfois être projetés, mais toutes les fonctions du projecteur ne seront pas disponibles avec ces derniers.

