



Guide de l'utilisateur

Multimedia Projector



EB-93

EB-92





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.122
[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 7

Liste des fonctions par modèle	7
Configuration, projection et stockage rapides et simples	7
Écriture aisée sur un tableau blanc ou noir grâce à la fonction de motif	7
Connexion à l'aide d'un câble USB et projection (USB Display)	7
Détection des mouvements du projecteur et correction automatique de la distorsion de l'image	8
Fonctions utiles pour la projection d'images	8
Connexion à un réseau et projection d'images à partir de l'écran de l'ordinateur (EB-93 uniquement)	8
Connexion facile à un ordinateur avec Quick Wireless (EB-93 uniquement)	8
Utilisation optimale de la télécommande	8
Agrandissez et projetez vos fichiers à l'aide de la Caméra document	8
Fonctions de sécurité améliorées	8

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	16
Portée de la télécommande	17

Préparation du projecteur

Installation du projecteur 19

Méthodes d'installation	19
Méthodes 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	24
Connexion d'un équipement externe	25
Connexion d'un câble LAN (EB-93 uniquement)	26

Utilisation standard

Projection d'images 28

De l'installation à la projection	28
Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)	29
Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande	30
Projection avec USB Display	30
Configuration système requise	30
Première connexion	31
Désinstallation	32

Réglage des images projetées 34

Correction la distorsion trapézoïdale	34
Correction automatique (V-Keystone auto.)	34
Correction manuelle (H/V-Keystone manuelle)	34
Correction manuelle (Quick Corner)	35
Réglage de la taille de l'image	37
Réglage de la position de l'image	37
Réglage de l'inclinaison horizontale	37
Correction de la mise au point	38
Réglage du volume	38
Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)	38
Réglage de l'Iris auto	39
Modification du rapport L/H de l'image projetée	40
Méthodes de modification	40
Modification du rapport L/H	40

Fonctions Utiles

Fonctions de projection 43

Projection sans ordinateur (Diaporama)	43
Caractéristiques des fichiers pouvant être projetés à l'aide d'un Diaporama	43
Exemples de diaporama	43
Méthodes d'utilisation d'un diaporama	43
Projection de l'image sélectionnée	45
Projection des fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama)	46
Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama	47
Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)	48
Arrêt sur image (Freeze)	48
Fonction Pointeur (Pointeur)	49
Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)	50
Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)	51
Enregistrement d'un logo d'utilisateur	52
Enregistrement du motif utilisateur	54

Fonctions de Sécurité 56

Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)	56
Types de la fonction Mot de passe protégé	56
Réglage de la fonction Mot de passe protégé	56
Saisie du mot de passe	57
Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)	58
Systèmes de sécurité	59
Installation du câble antivol	59

Surveillance et contrôle 60

À propos de EasyMP Monitor (EB-93 uniquement)	60
Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web) (EB-93 uniquement)	60
Configuration du projecteur	60
Affichage du Écran Contrôle Web	61
Affichage de l'écran Web Remote	61
Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement (EB-93 uniquement)	63

Erreur de lecteur du courrier de notification	63
Gestion à l'aide de SNMP (EB-93 uniquement)	63
Commandes ESC/VP21	64
Liste des commandes	64
Câblage	64
À propos de PLink (EB-93 uniquement)	65
À propos de Crestron RoomView® (EB-93 uniquement)	66
Utilisation d'un projecteur à partir d'un ordinateur	66

Menu Configuration

Utilisation du menu Configuration 71

Liste des Fonctions 72

Tableau du menu Configuration	72
Menu Réseau (EB-93 uniquement)	73
Menu Image	73
Menu Signal	74
Menu Réglage	76
Menu Avancé	78
Menu Réseau (EB-93 uniquement)	79
Remarques sur l'utilisation du menu Réseau	80
Fonctions du clavier virtuel	81
Menu Base	81
Menu LAN câblé	82
Menu Courrier	83
Menu Autres	84
Menu Réinit.	85
Menu Information (Affichage uniquement)	85
Menu Réinit.	86

Dépannage

Utilisation de l'aide	88
------------------------------	-----------

Dépannage	90
------------------	-----------

Signification des témoins	90
Si les témoins ne fournissent aucune indication utile	93
Problèmes relatifs aux images	94
Aucune image n'est visible.	94
Les images animées ne s'affichent pas (seule la partie animée de l'image devient noire)	95
La projection s'arrête automatiquement.	95
Le message « Non Supporté. » est affiché.	95
Le message « Pas de Signal. » est affiché.	96
Les images sont floues, troubles ou déformées	96
Les images subissent des interférences ou une distorsion.	97
L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, ou son aspect n'est pas correct.	98
Les couleurs de l'image ne sont pas correctes.	98
Les images sont sombres	99
Problèmes au démarrage de la projection	99
Le projecteur ne s'allume pas	99
Autres problèmes	100
Aucun son n'est émis, ou le son est très faible	100
La télécommande ne fonctionne pas	101
Je veux modifier la langue des messages et des menus.	101
Vous ne recevez pas de courrier, même si une erreur est rencontrée sur le projecteur	102

À propos de Event ID (EB-93 uniquement)	103
--	------------

Maintenance

Nettoyage	105
------------------	------------

Nettoyage de l'Extérieur du Projecteur	105
Nettoyage de l'objectif	105
Nettoyage du filtre à air	105

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

Remplacement de la lampe	107
Périodicité de remplacement de la lampe	107
Procédure de remplacement de la lampe	108
Réinitialisation de la Durée de lampe	110
Remplacement du filtre à air	111
Périodicité de remplacement du filtre à air	111
Procédure de remplacement du filtre à air	111

Annexe

Accessoires en Option et Consommables	114
--	------------

Accessoires en option	114
Consommables	114

Taille de l'écran et Distance de projection	115
--	------------

Distance de projection	115
------------------------	-----

Moniteurs pris en charge	116
---------------------------------	------------

Résolutions prises en charge	116
Signaux d'ordinateur (RVB analogique)	116
Vidéo component	116
Vidéo composite	116
Signal d'entrée depuis le port HDMI	116

Caractéristiques	118
-------------------------	------------

Caractéristiques Générales du Projecteur	118
--	-----

Apparence	121
------------------	------------

Glossaire	122
------------------	------------

Remarques Générales	124
----------------------------	------------

À propos des symboles	124
Avis général :	124

Index	142
--------------	------------



Introduction

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

Liste des fonctions par modèle

Les fonctions disponibles varient en fonction du modèle utilisé. Pour connaître la liste des fonctions disponibles pour chaque modèle, reportez-vous au tableau ci-dessous.

Fonction	EB-93	EB-92
USB Display*1	✓	✓
Connexion HDMI*2	✓	✓
V-Keystone auto.	✓	✓
Quick Wireless Connection*3	✓	-
Connexion réseau avec fil	✓	-
Réglage réseau	✓	-
Diaporama	✓	✓

*1 L'USB Display requiert un câble USB disponible dans le commerce.

*2 La connexion HDMI requiert un câble HDMI disponible dans le commerce.

*3 Quick Wireless Connection nécessite une clé Quick Wireless Connection USB Key.

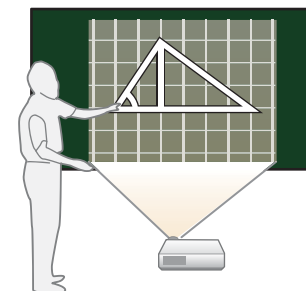
Configuration, projection et stockage rapides et simples

- Mettez le projecteur sous et hors tension simplement en le branchant ou le débranchant.
- Projetez sur des écrans larges à courte distance.
- Réglez en hauteur en toute simplicité à l'aide d'un levier.
- L'absence de délai de refroidissement permet de le déplacer très simplement.

Écriture aisée sur un tableau blanc ou noir grâce à la fonction de motif

Vous pouvez projeter des lignes de règles et des motifs de grille. Ceci est pratique lorsque vous tracez des schémas sur un tableau blanc ou noir.

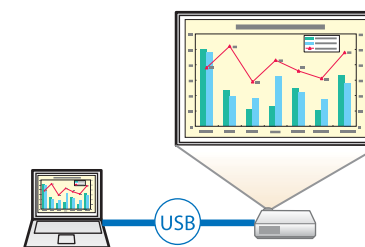
☛ Réglage - Motif [p.76](#)



Connexion à l'aide d'un câble USB et projection (USB Display)

En connectant simplement un câble USB disponible dans le commerce, vous pouvez projeter des images à partir de l'écran de l'ordinateur sans câble pour ordinateur.

☛ "Projection avec USB Display" [p.30](#)



Détection des mouvements du projecteur et correction automatique de la distorsion de l'image

Ce projecteur corrige automatiquement les problèmes de distorsion trapézoïdale rencontrés lorsque vous placez ou déplacez le projecteur.

☛ "Correction automatique (V-Keystone auto.)" [p.34](#)

Fonctions utiles pour la projection d'images

Connexion à un réseau et projection d'images à partir de l'écran de l'ordinateur (EB-93 uniquement)

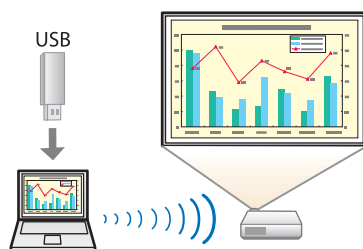
Vous pouvez connecter le projecteur à un ordinateur relié au réseau et projeter l'écran de l'ordinateur à l'aide du logiciel EasyMP Network Projection fourni.

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



Connexion facile à un ordinateur avec Quick Wireless (EB-93 uniquement)

En reliant la clé Quick Wireless Connection USB Key en option à un ordinateur, vous pouvez projeter l'écran de l'ordinateur. (sous Windows uniquement)



Utilisation optimale de la télécommande

Vous pouvez utiliser la télécommande pour effectuer des opérations telles que l'agrandissement d'une partie de l'image. Vous pouvez également l'utiliser comme pointeur pendant les présentations ou souris de l'ordinateur.

☛ "Fonction Pointeur (Pointeur)" [p.49](#)

☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)" [p.50](#)

☛ "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" [p.51](#)

Agrandissez et projetez vos fichiers à l'aide de la Caméra document

Vous pouvez projeter des documents papier et des objets à l'aide de la caméra pour documents. La mise au point de l'image est automatiquement ajustée à l'aide de la fonction de mise au point automatique. Vous pouvez également agrandir les images à l'aide du zoom numérique.

☛ "Accessoires en option" [p.114](#)

Fonctions de sécurité améliorées

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

En définissant un mot de passe, vous pouvez restreindre le nombre de personnes qui peuvent utiliser le projecteur.

☛ "Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)" [p.56](#)

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

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

☛ "Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)"

[p.58](#)

- **Équipé de divers systèmes antivol**

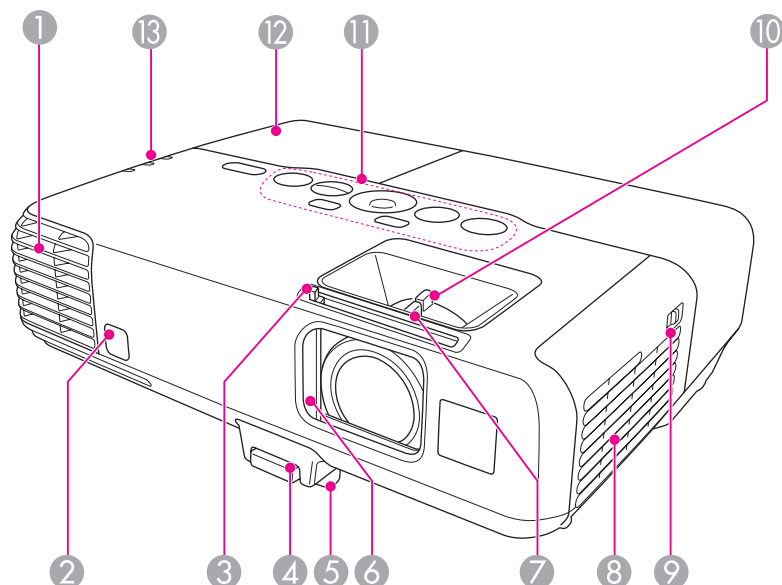
Ce projecteur est équipé des systèmes antivol suivants.


- Fente pour système de sécurité
- Point d'installation pour câble de sécurité

☛ "Systèmes de sécurité" [p.59](#)

Sauf mention contraire, toutes les fonctions décrites dans ce guide sont accompagnées d'illustrations de EB-93.

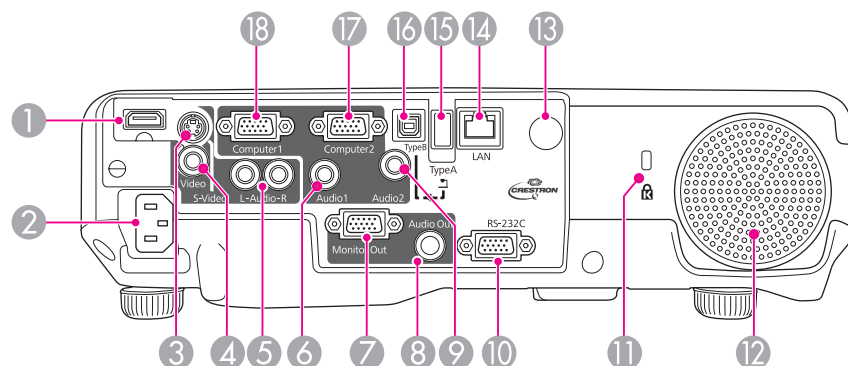
Avant/Dessus



Nom	Fonction
① Grille de sortie d'air	Grille de ventilation permettant de refroidir l'intérieur du projecteur. <div> Attention 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.</div>
② Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.

Nom	Fonction
③ Bouton du volet de pause A/V	Faites glisser le bouton pour ouvrir et fermer le volet de pause A/V.
④ 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.37
⑤ 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.37
⑥ Volet de pause A/V	Se ferme quand vous n'utilisez pas le projecteur, de manière à protéger l'objectif. En le fermant pendant la projection, vous pouvez masquer l'image et couper le son. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.48
⑦ Bague de mise au point	Permet de régler la mise au point de l'image. ☛ "Correction de la mise au point" p.38
⑧ 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.105
⑨ Bouton d'ouverture/fermeture du capot du filtre à air	Permet d'ouvrir et de fermer le capot du filtre à air. ☛ "Remplacement du filtre à air" p.111
⑩ Bague de zoom	Permet de régler la taille de l'image. ☛ "Réglage de la taille de l'image" p.37
⑪ Panneau de Configuration	Actionne le projecteur. ☛ "Panneau de commande" p.13
⑫ Couvercle de la lampe	Ouvrez-le pour remplacer la lampe du projecteur. ☛ "Remplacement de la lampe" p.107
⑬ Témoins	Indique l'état du projecteur. ☛ "Signification des témoins" p.90

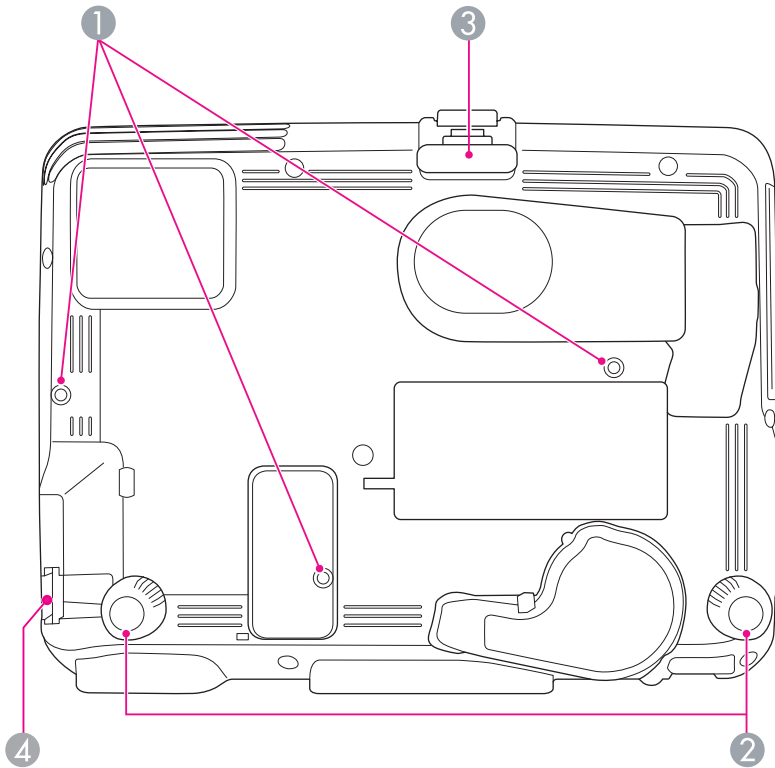
Arrière



Nom	Fonction
1 Port HDMI	Reçoit les signaux vidéo d'équipements vidéo compatibles HDMI et d'ordinateurs. Ce projecteur est compatible HDCP. ➡ "Connexion des équipements" p.21
2 Prise d'alimentation	Permet de brancher le cordon d'alimentation au projecteur. ➡ "De l'installation à la projection" p.28
3 Port S-Video	Pour les signaux S-Vidéo provenant de sources vidéo.
4 Port Video	Reçoit en entrée les signaux vidéo composites provenant de sources vidéo.
5 Port Audio-L/R	Entrée audio du matériel connecté au port S-Video ou Video.
6 Port Audio1	Entrées audio du matériel connecté au port Computer1.
7 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.
8 Port Audio Out	Sorties audio de l'image en cours de projection vers un haut-parleur externe.

Nom	Fonction
9 Port Audio2	Entrées audio du matériel connecté au port Computer2.
10 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.64
11 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.59
12 Haut-parleur	Lit le son.
13 Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.
14 Port LAN (EB-93 uniquement)	Permet de brancher un câble LAN en vue de la connexion à un réseau.
15 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.43 Permet de connecter la Caméra document en option.
16 Port USB(TypeB)	<ul style="list-style-type: none"> Permet de connecter le projecteur à un ordinateur à l'aide d'un câble USB disponible dans le commerce et de projeter les images de l'ordinateur. ➡ "Projection avec USB Display" p.30 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.51
17 Port Computer2	Fournit en entrée des signaux image provenant d'un ordinateur et des signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.
18 Port Computer1	

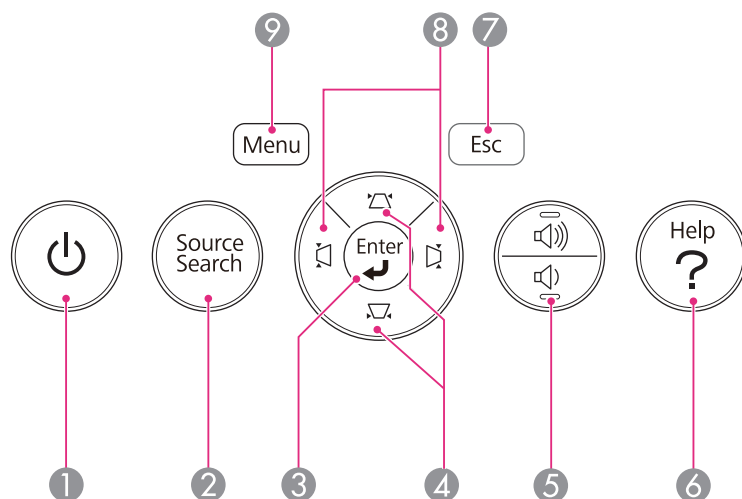
Dessous



Nom		Fonction	
1	Points d'installation de la fixation de plafond (trois points)	Pour suspendre le projecteur au plafond, installez la Fixation de plafond en option ici. ☛ "Installation du projecteur" p.19 ☛ "Accessoires en option" p.114	
2	Pied arrière	En cas d'installation sur une surface (un bureau par exemple), tournez ce pied pour le déplier et repliez-le pour ajuster l'inclinaison horizontale. ☛ "Réglage de l'inclinaison horizontale" p.37	

Nom		Fonction	
3	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.37	
4	Point d'installation pour câble de sécurité	Faites passer un câble de sécurité, disponible dans le commerce, et verrouillez-le. ☛ "Systèmes de sécurité" p.59	

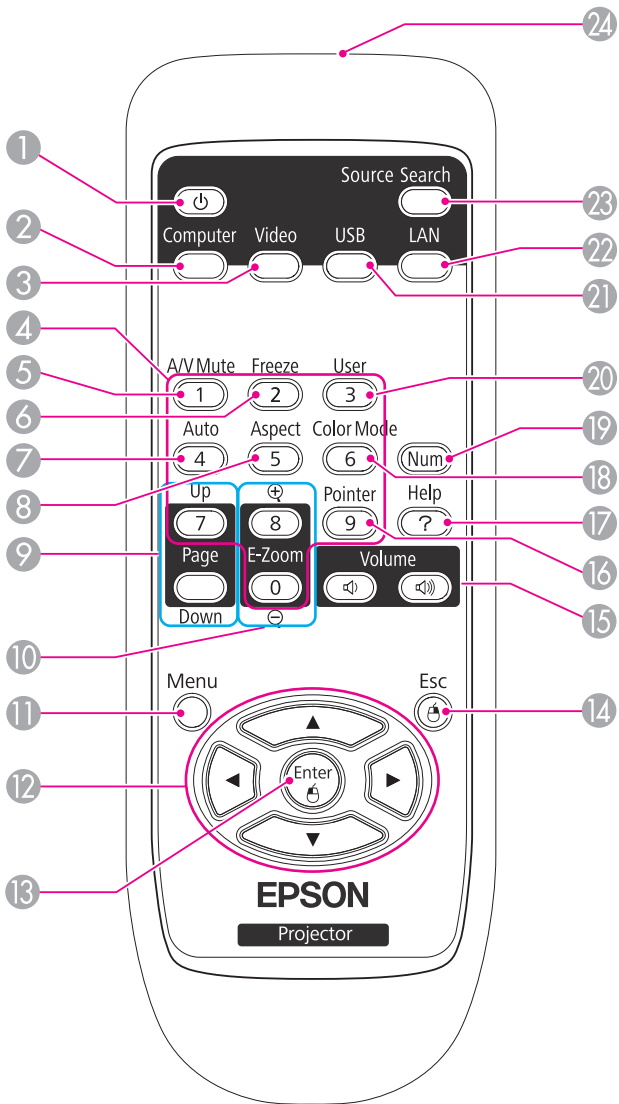
Panneau de commande







Nom	Fonction
1 Bouton [⏻]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.28
2 Bouton [Source Search]	Permet de passer à la source d'entrée suivante qui envoie une image. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.29
3 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.

Nom	Fonction
4 Boutons [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> Permet de corriger une distorsion verticale. ☛ "Connection 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.71 ☛ "Utilisation de l'aide" p.88
5 Bouton [⏮][⏭]	<p>[⏮] Réduit le volume. [⏭] Augmente le volume. ☛ "Réglage du volume" p.38</p>
6 Bouton [Help]	Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes. ☛ "Utilisation de l'aide" p.88
7 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. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.71
8 Boutons [↵][↶]	<ul style="list-style-type: none"> Permet de corriger une distorsion horizontale. ☛ "Connection 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. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.71 ☛ "Utilisation de l'aide" p.88
9 Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.71

Télécommande



Nom		Fonction
1	Bouton [Power]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.28
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	Pavé numérique	<ul style="list-style-type: none">• Saisissez le mot de passe. ☛ "Réglage de la fonction Mot de passe protégé" p.56• Utilisez ce bouton pour saisir des nombres dans les paramètres Réseau du menu Configuration.
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.48
6	Bouton [Freeze]	Active ou désactive le gel de l'image. ☛ "Arrêt sur image (Freeze)" p.48
7	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.
8	Bouton [Aspect]	Chaque pression sur le bouton entraîne un changement du rapport L/H. ☛ "Modification du rapport L/H de l'image projetée" p.40

Nom	Fonction
9 Boutons [Page] [Up] [Down]	<p>Change les pages de fichiers, PowerPoint par exemple, en cas d'utilisation des méthodes de projection suivantes.</p> <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.51 Avec USB Display <ul style="list-style-type: none"> "Projection avec USB Display" p.30 Lors de la connexion à un réseau (EB-93 uniquement) <p>Lors de la projection d'images à l'aide du Diaporama, une pression sur ces boutons affiche l'écran précédent/suivant.</p>
10 Boutons [E-Zoom] [⊕][⊖]	<p>Agrandit ou réduit l'image sans modifier la taille de la projection.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)" p.50
11 Bouton [Menu]	<p>Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation du menu Configuration" p.71
12 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. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation du menu Configuration" p.71 Lors de la projection d'un Diaporama, une pression sur ces boutons affiche l'image précédente/suivante, fait tourner l'image, etc. <ul style="list-style-type: none"> "Méthodes d'utilisation d'un diaporama" p.43 Avec la fonction Souris Sans Fil, le pointeur de souris se déplace dans la direction dans laquelle le bouton a été poussé. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.51

Nom	Fonction
13 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.71 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.51
14 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.71 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.51
15 Boutons [Volume] [⏮][⏭]	<p>[⏮] Réduit le volume.</p> <p>[⏭] Augmente le volume.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Réglage du volume" p.38
16 Bouton [Pointer]	<p>Affiche le pointeur à l'écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Fonction Pointeur (Pointeur)" p.49
17 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.88
18 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.38
19 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.56

Nom	Fonction
20 Bouton [User]	Sélectionnez un élément fréquemment utilisé parmi les six éléments disponibles du menu Configuration et attribuez-le à ce bouton. 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. ☛ "Menu Réglage" p.76 Le réglage attribué par défaut est Consommation électr.
21 Bouton [USB]	Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • USB Display • Images du périphérique connecté au port USB(TypeA)
22 Bouton [LAN]	Passe à l'image projetée 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. (EB-93 uniquement)
23 Bouton [Source Search]	Permet de passer à la source d'entrée suivante qui envoie une image. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.29
24 Émetteur de signaux lumineux	Envoie les signaux de la télécommande.

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

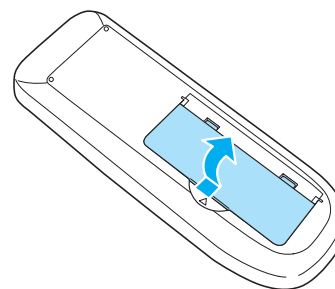
Lisez attentivement le manuel suivant avant de manipuler les piles.

☛ [Consignes de sécurité](#)

1

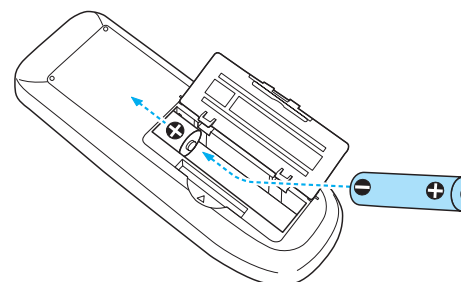
Retirez le couvercle du compartiment à piles.

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



2

Remplacez les piles.





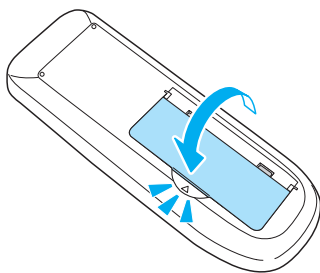
Attention

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

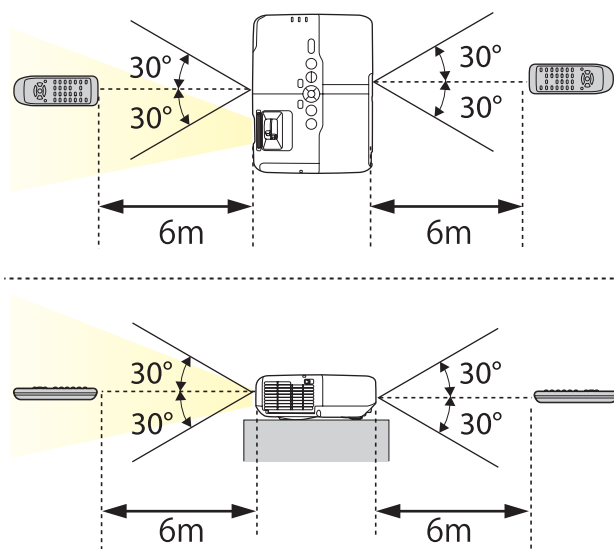
3

Remplacez le couvercle du compartiment à piles.

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



Portée de la télécommande





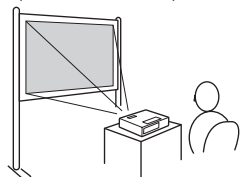
Préparation du projecteur

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

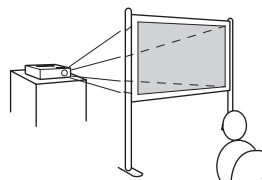
Méthodes d'installation

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

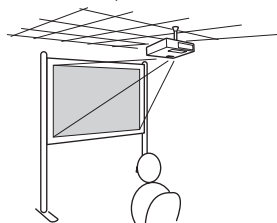
- Projection depuis le devant de l'écran (vers l'Avant)



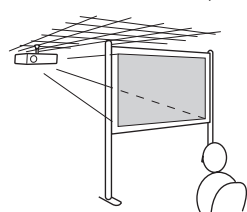
- Rétroprojection avec un écran translucide (projection vers l'arrière)



- 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.114](#)
- 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

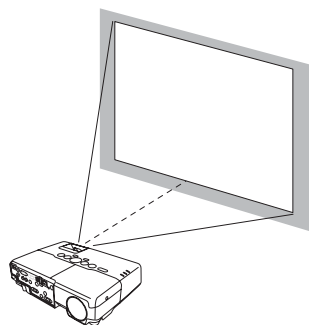
Choisissez **Arrière** ou **Arrière/Plafond** dans le menu Configuration.

☛ **Avancé - Projection** [p.78](#)

Méthodes d'installation

Installez les projecteurs comme suit.

- 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.
- Placez le projecteur sur une surface plane.
Si le projecteur est incliné, l'image projetée l'est également.



- Consultez la section suivante si vous ne pouvez pas installer le projecteur de façon parallèle à l'écran.
☛ "Correction la distorsion trapézoïdale" [p.34](#)
- Consultez la section suivante si vous ne pouvez pas installer le projecteur sur une surface plane.
☛ "Réglage de l'inclinaison horizontale" [p.37](#)

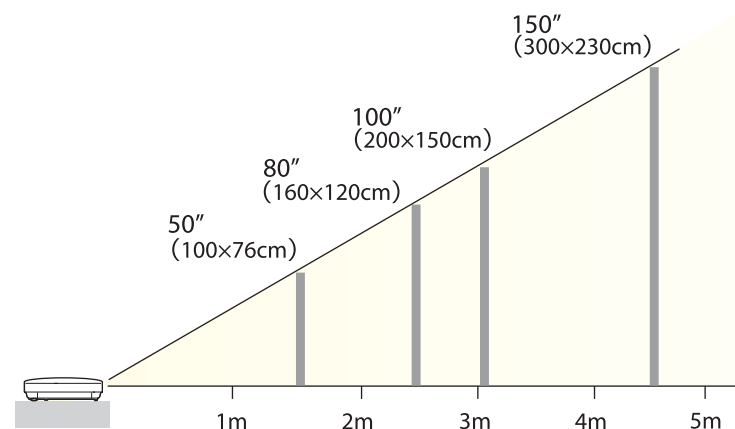
approximative la plus courte au zoom maximum. Pour plus d'informations sur la distance de projection, consultez la section suivante.

☛ "Taille de l'écran et Distance de projection" [p.115](#)



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

Format d'écran 4:3



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 à droite pour choisir la meilleure position en fonction de la taille de l'écran. Les illustrations indiquent la distance

Les illustrations contenues dans cette section sont celles du modèle EB-93.

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 Avec le câble pour ordinateur fourni

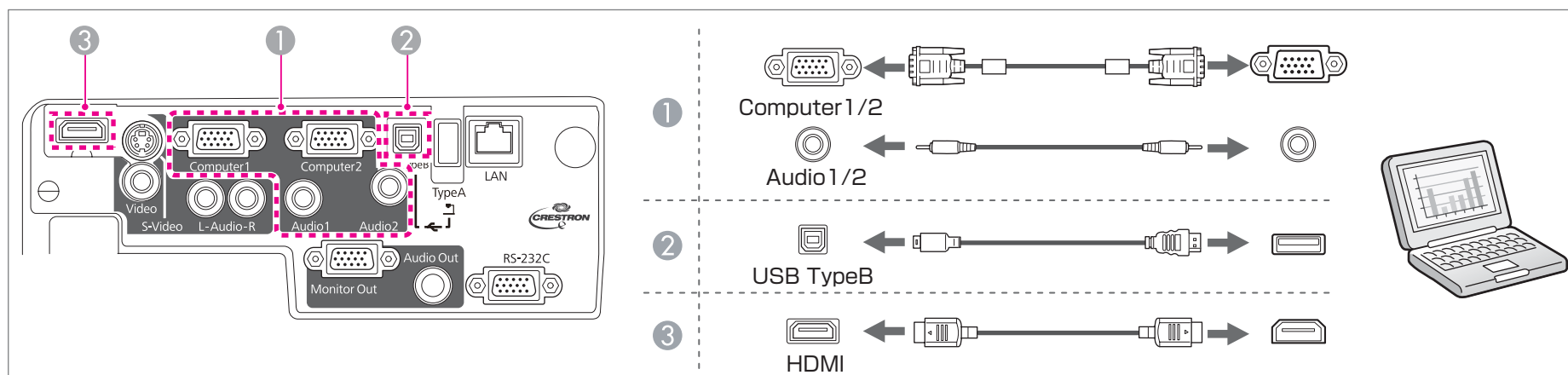
Reliez le port de sortie de l'ordinateur au port Computer1 ou Computer2.

2 Avec un câble USB disponible dans le commerce

Connectez le port USB de l'ordinateur au port USB(TypeB) du projecteur.

3 Avec un câble HDMI disponible dans le commerce

Connectez le port HDMI de l'ordinateur au port HDMI du projecteur.



- Vous pouvez utiliser un câble USB disponible dans le commerce pour connecter le projecteur à un ordinateur afin de projeter des images de l'ordinateur. Cette fonction est baptisée USB Display.
☛ "Projection avec USB Display" [p.30](#)
- Vous pouvez obtenir une sortie audio du haut-parleur du projecteur en connectant le port de sortie audio de l'ordinateur au port Audio1 ou Audio2 du projecteur à l'aide d'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 ou S-vidéo disponible dans le commerce

Connectez le port de sortie vidéo ou S-vidéo de la source d'image au port d'entrée Video ou S-Video du projecteur.

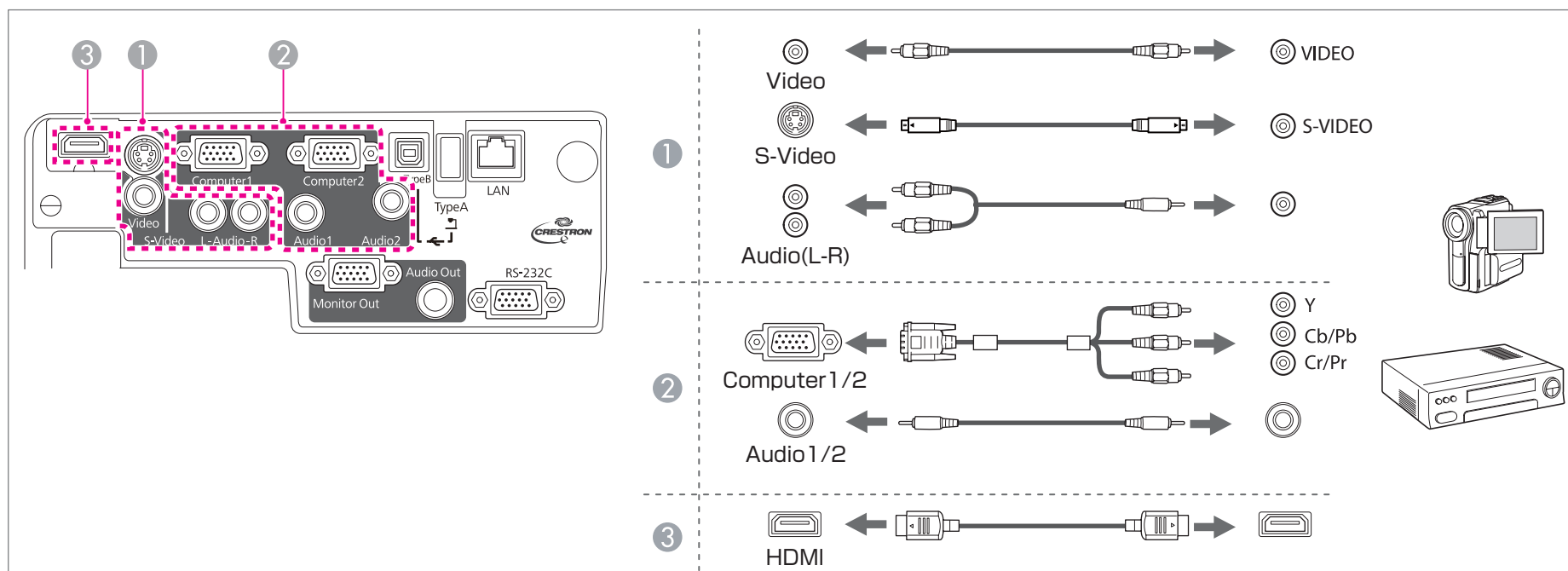
2 Avec un câble vidéo en composantes en option

☛ "Accessoires en option" [p.114](#)

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

3 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.

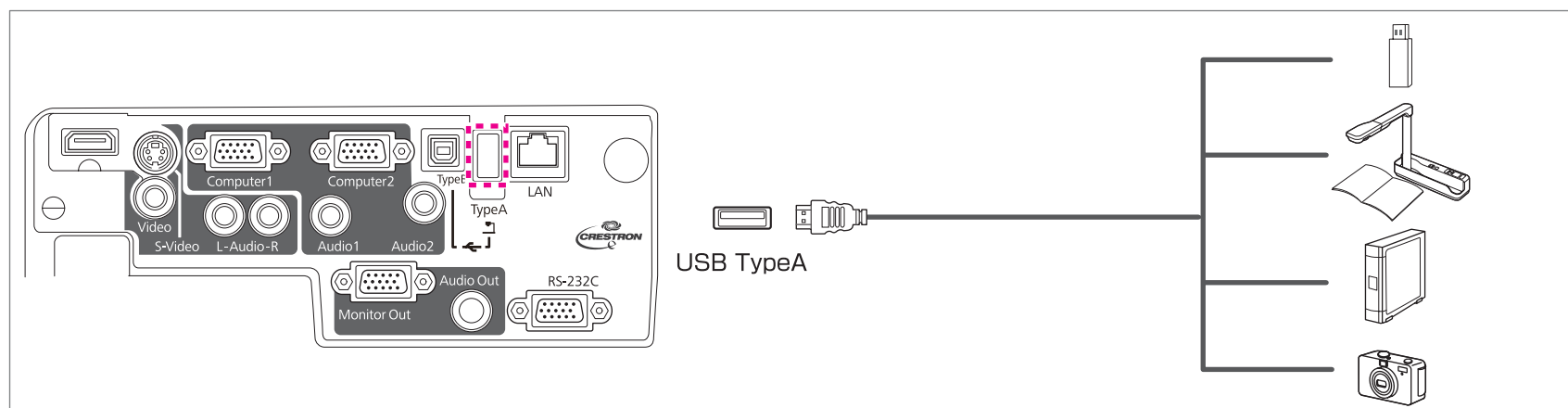


- Si la forme du port de la source que vous souhaitez connecter est inhabituelle, utilisez le câble fourni avec le périphérique ou un câble en option pour le connecter au projecteur.
- Si vous employez un câble audio 2RCA(L/R)/mini-pin stéréo que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type « Sans résistance ».
- Vous pouvez obtenir une sortie audio du haut-parleur du projecteur en connectant le port de sortie audio de la source d'image au port Audio-L/R du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.

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.

☛ "Exemples de diaporama" [p.43](#)

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.29](#)

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 d'un équipement externe

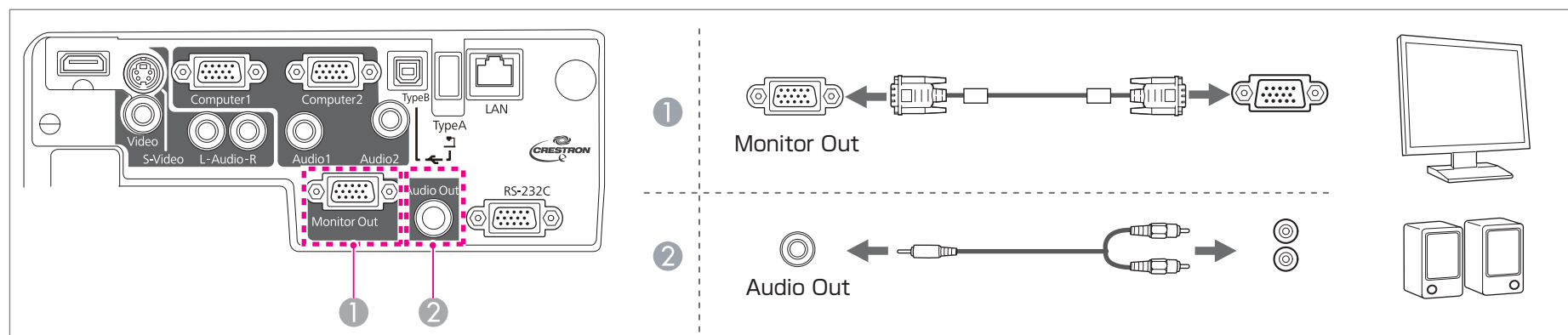
Vous pouvez obtenir des images et du son en sortant en connectant un moniteur externe ou des haut-parleurs. Vous pouvez également émettre les sons provenant d'un microphone. Pour ce faire, il suffit de brancher un micro.

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.

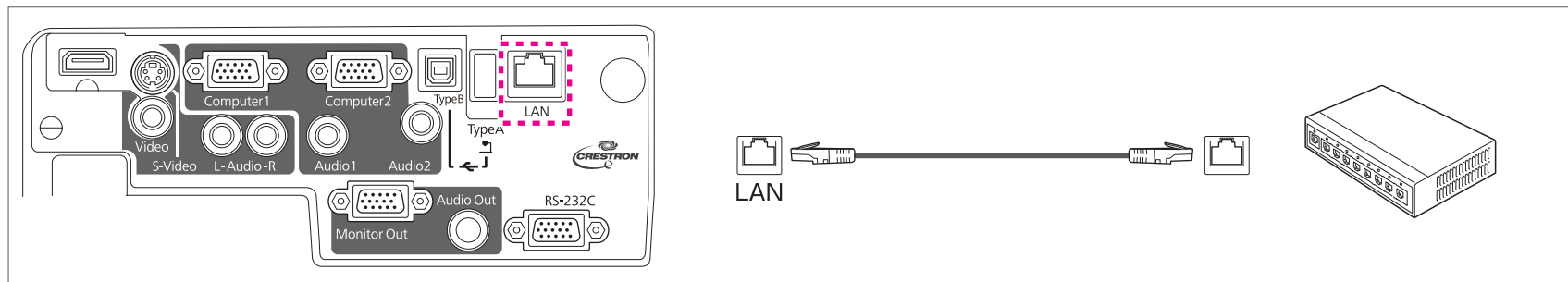




- Si vous réglez **Mode attente** sur **Comm. activée**, vous pouvez émettre des images vers un moniteur externe même si le projecteur est en mode attente.
☛ **Avancé - Mode attente** p.78
- Seuls les signaux RVB analogiques du port Computer1 peuvent être émis en sortie vers un moniteur externe. Vous 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 (EB-93 uniquement)

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.

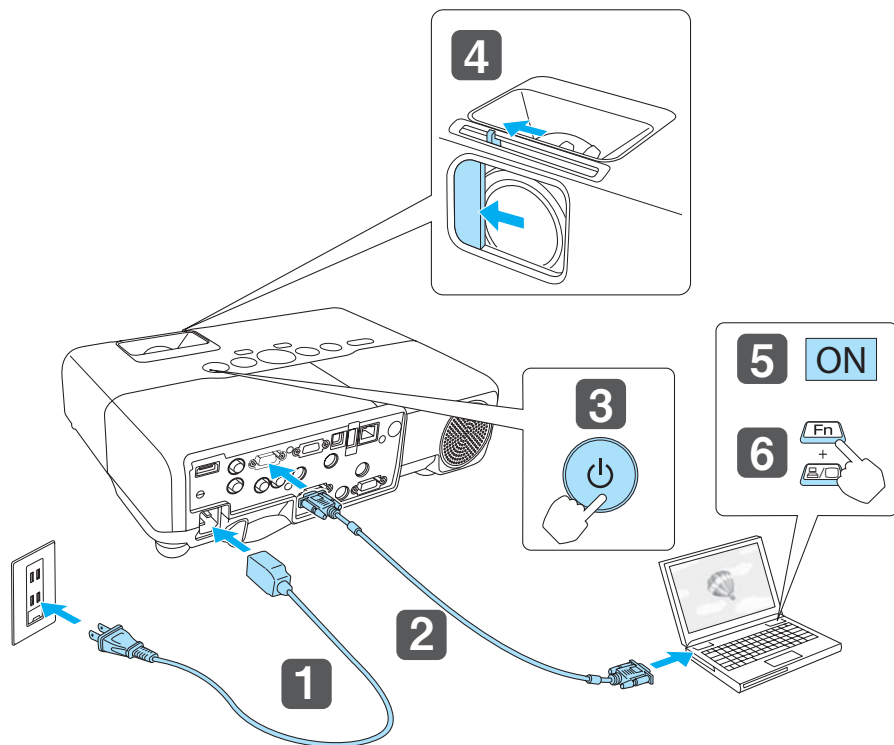


Utilisation standard

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 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** Ouvrez le volet de pause A/V.

5 Mettez votre ordinateur sous tension.

6 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.29](#)
- Appuyez sur le bouton du port cible de la télécommande.
 - "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" [p.30](#)



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

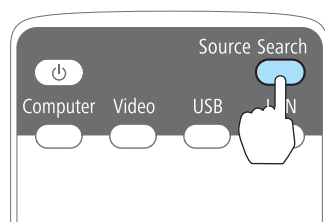
- "Correction la distorsion trapézoïdale" [p.34](#)
- "Correction de la mise au point" [p.38](#)

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

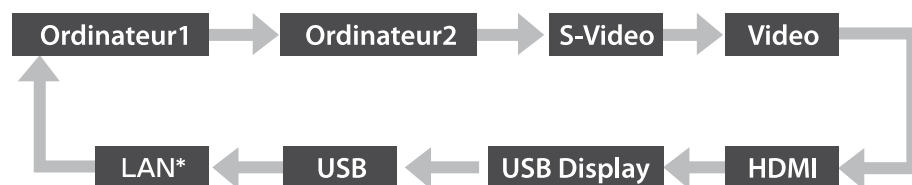
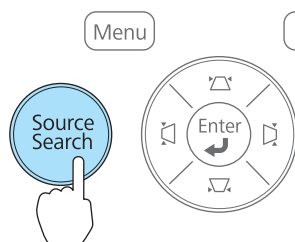
Appuyez sur le bouton [Source Search] pour projeter des images à partir du port qui reçoit une image.

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



* EB-93 uniquement.

Lorsque plusieurs sources d'images sont connectées, 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 apparaît en l'absence de signaux d'image en entrée.

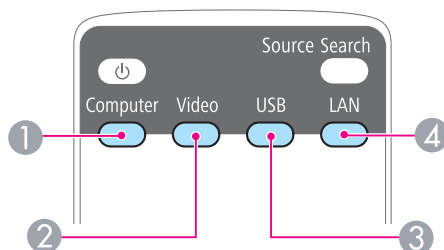
Exemple : EB-93



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 Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images suivantes :
 - USB Display
 - Images du périphérique connecté au port USB(TypeA)
- ④ Passe à l'image projetée 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. (EB-93 uniquement)

Projection avec USB Display

Vous pouvez utiliser un câble USB disponible dans le commerce pour connecter le projecteur à un ordinateur afin de projeter des images de l'ordinateur.

Pour démarrer USB Display, réglez **USB Type B** sur **USB Display** dans le menu Configuration.

☛ **Avancé - USB Type B** [p.78](#)

Configuration système requise

Sous Windows

Système d'exploitation	Windows 2000 Service Pack 4 Systèmes d'exploitation 32 bits suivants : Windows XP Windows XP Service Pack 2 ou supérieur Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 ou supérieur Windows 7 Systèmes d'exploitation 64 bits suivants : Windows 7
Processeur	Mobile Pentium III 1,2 GHz ou versions supérieures Recommandé : Pentium M 1,6 GHz ou versions supérieures
Quantité de mémoire	256 Mo ou supérieur Recommandé : 512 Mo ou plus
Espace disque dur	20 Mo ou supérieur
Affichage	Résolution supérieure à 640x480 et inférieure à 1600x1200. Couleurs d'affichage en 16 bits ou mode supérieur

Sous Mac OS

Système d'exploitation	Mac OS X 10.5.1 ou version ultérieure Mac OS X 10.6.x
Processeur	Power PC G4 1 GHz ou supérieur Recommandé : Intel Core Duo 1,83 GHz ou supérieur
Quantité de mémoire	512 Mo ou supérieur
Espace disque dur	20 Mo ou supérieur
Affichage	Résolution supérieure à 640x480 et inférieure à 1680x1200. Couleurs d'affichage en 16 bits ou mode supérieur

Première connexion

Lors de la première connexion du projecteur et de l'ordinateur à l'aide du câble USB, le pilote doit être installé. La procédure est différente sous Windows et Mac OS.



- Vous ne devez pas installer le pilote à la connexion suivante.
- Lorsque des images proviennent de plusieurs sources, remplacez la source d'entrée par USB Display.

Sous Windows

- 1 Connectez le port USB de l'ordinateur au port USB(TypeB) du projecteur à l'aide d'un câble USB disponible dans le commerce.

Sous Windows 2000

Double-cliquez sur **Ordinateur**, **EPSON PJ_UD**, puis sur **EMP_UDSE.EXE**.

Sous Windows XP

L'installation du pilote démarre automatiquement.

Sous Windows Vista/Windows 7

Lorsque la boîte de dialogue apparaît, cliquez sur **Exécuter EMP_UDSE.exe**.

- 2 Lorsque la fenêtre Contrat de licence s'affiche, cliquez sur **Accepter**.
- 3 Les images de l'ordinateur sont projetées.
Un certain délai peut s'écouler avant que la projection ne débute. Tant que ce n'est pas le cas, ne touchez pas à l'équipement, ne débranchez pas le câble USB et n'éteignez pas le projecteur.
- 4 Débranchez le câble USB lorsque vous avez terminé.
Lorsque vous débranchez le câble USB, il n'est pas nécessaire d'employer la fonctionnalité **Retirer le matériel en toute sécurité**.



- Si l'installation ne s'est pas déroulée automatiquement, double-cliquez sur **Poste de travail - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** sur votre ordinateur.
- Si, pour une raison ou pour une autre, aucune image n'est projetée, cliquez sur **Tous les programmes - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** sur votre ordinateur.
- Si vous utilisez un ordinateur tournant sous Windows 2000 en mode utilisateur, un message d'erreur Windows s'affiche et il peut s'avérer impossible d'utiliser le logiciel. Dans ce cas, effectuez une mise à jour vers une version plus récente de Windows, redémarrez le système puis retentez la connexion. Pour plus d'informations, contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans le document suivant.
☞ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Sous Mac OS

- 1 Connectez le port USB de l'ordinateur au port USB(TypeB) du projecteur à l'aide d'un câble USB disponible dans le commerce. Le dossier d'installation de USB Display s'affiche dans le Finder.
- 2 Double-cliquez sur l'icône **Programme d'installation USB Display**.
- 3 Suivez les instructions d'installation qui s'affichent.
- 4 Lorsque la fenêtre Contrat de licence s'affiche, cliquez sur **Accepter**.
Entrez le mot de passe administrateur et lancez l'installation.
Une fois l'installation terminée, l'icône USB Display s'affiche dans le Dock et la barre de menus.

- 5 Les images de l'ordinateur sont projetées.

Un certain délai peut s'écouler avant que la projection ne débute. Tant que ce n'est pas le cas, ne touchez pas à l'équipement, ne débranchez pas le câble USB et n'éteignez pas le projecteur.

- 6 Une fois la projection terminée, sélectionnez **Déconnecter** dans le menu de l'icône **USB Display** de la barre d'outils ou dans le Dock, puis débranchez le câble USB.



- Si le dossier d'installation de USB Display ne s'affiche pas automatiquement dans le Finder, double-cliquez sur **EPSON PJ_UD - Programme d'installation USB Display** sur votre ordinateur.
- Si aucune image n'est projetée pour quelque raison que ce soit, cliquez sur l'icône **USB Display** du Dock.
- Si l'icône **USB Display** n'apparaît pas dans le Dock, double-cliquez sur **USB Display** à partir du dossier Applications.
- Si vous sélectionnez **Quitter** dans le menu de l'icône **USB Display** du Dock, USB Display ne démarre pas automatiquement lorsque vous branchez le câble USB.

Désinstallation

Sous Windows 2000

- 1 Cliquez sur **Démarrer**, sélectionnez **Paramètres**, puis cliquez sur **Panneau de configuration**.
- 2 Double-cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes**.
- 3 Cliquez sur **Modifier ou supprimer des programmes**.
- 4 Sélectionnez **Epson USB Display**, puis cliquez sur **Modifier/Supprimer**.

Sous Windows XP

- 1 Cliquez sur **Démarrer**, puis sur **Panneau de configuration**.
- 2 Double-cliquez sur **Ajouter ou supprimer des programmes**.
- 3 Sélectionnez **Epson USB Display**, puis cliquez sur **Supprimer**.

Sous Windows Vista/Windows 7

- 1 Cliquez sur **Démarrer**, puis sur **Panneau de configuration**.
- 2 Cliquez sur **Désinstaller un programme** sous **Programmes**.
- 3 Sélectionnez **Epson USB Display**, puis cliquez sur **Désinstaller**.

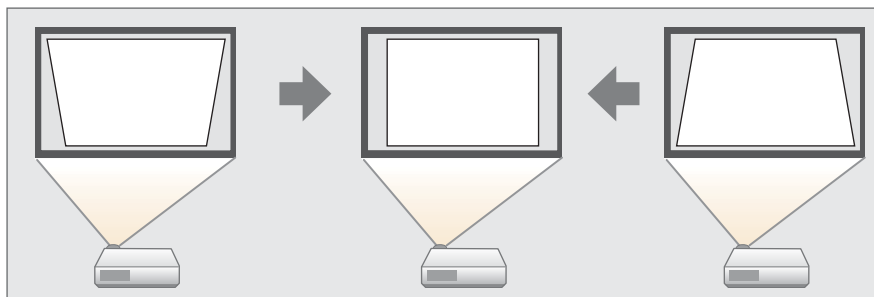
Sous Mac OS

- 1 Ouvrez le dossier **Applications**, double-cliquez sur **USB Display**, puis sur **Outil**.
- 2 Exécutez **Programme de désinstallation USB Display**.

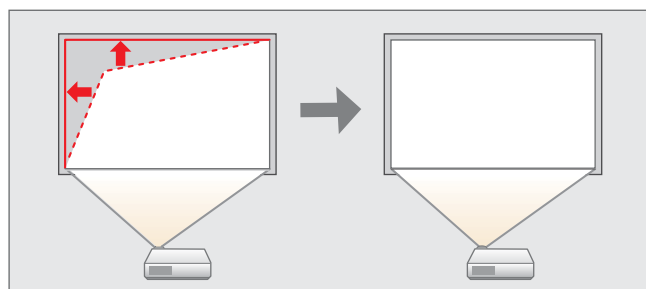
Correction la distorsion trapézoïdale

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

- Correction automatique (V-Keystone auto.)
Corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale.
- Correction manuelle (H/V-Keystone manuelle)
Corrige manuellement la distorsion horizontale et verticale de manière indépendante.



- Correction manuelle (Quick Corner)
Corrige manuellement les quatre coins de manière indépendante.



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

Correction automatique (V-Keystone auto.)

Lorsque le projecteur détecte un mouvement, par exemple s'il est installé, déplacé ou incliné, il corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale. Cette fonction est appelée V-Keystone auto.

Lorsque le projecteur reste immobile pendant environ deux secondes après avoir détecté un mouvement, il affiche un écran de réglage et corrige automatiquement l'image projetée.

Les conditions suivantes sont requises pour corriger l'image projetée à l'aide de la fonction V-Keystone auto.

Angle de correction : environ 30° vers le haut et le bas



- La correction V-Keystone auto. fonctionne uniquement lorsque **Projection** est réglé sur **Avant** dans le menu Configuration.
☛ **Avancé - Projection** [p.78](#)
- Si vous ne souhaitez pas utiliser la fonction V-Keystone auto., réglez **V-Keystone auto.** sur **Off**.
☛ **Réglage - Keystone - H/V-Keystone - V-Keystone auto.** [p.76](#)

Correction manuelle (H/V-Keystone manuelle)

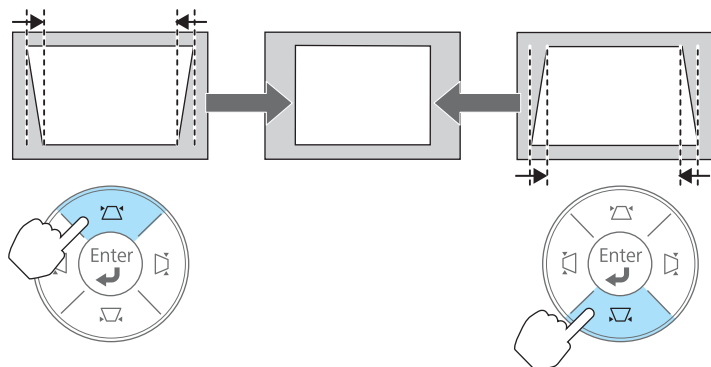
Corrige manuellement la distorsion horizontale et verticale de manière indépendante. La correction H/V-Keystone est idéale pour un réglage fin de la distorsion trapézoïdale.

Les conditions suivantes sont requises pour corriger l'image projetée à l'aide de la fonction Keystone H/V auto.

Angle de correction : environ 30° vers la droite et la gauche / environ 30° vers le haut et le bas

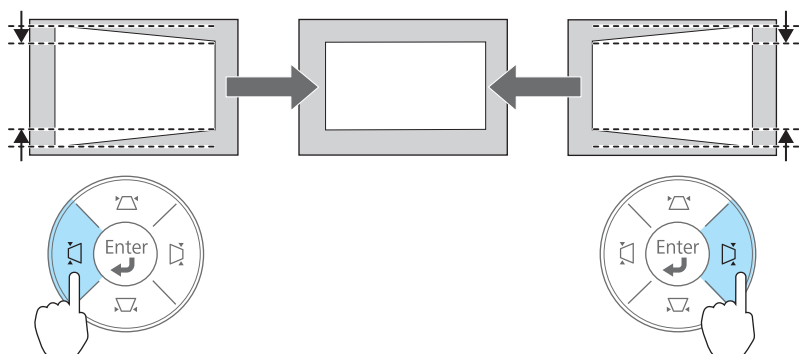
Connection verticale de la distorsion trapézoïdale

Appuyez sur les boutons  du panneau de commande.



Connection horizontale de la distorsion trapézoïdale

Appuyez sur les boutons $[\langle \rangle][\langle \rangle]$ du panneau de commande.



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

☞ Réglage - Keystone - H/V-Keystone p.76

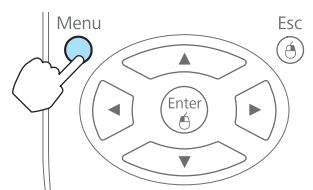
Correction manuelle (Quick Corner)

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

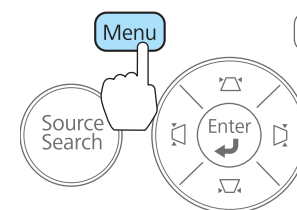
1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.

☞ "Utilisation du menu Configuration" [p.71](#)

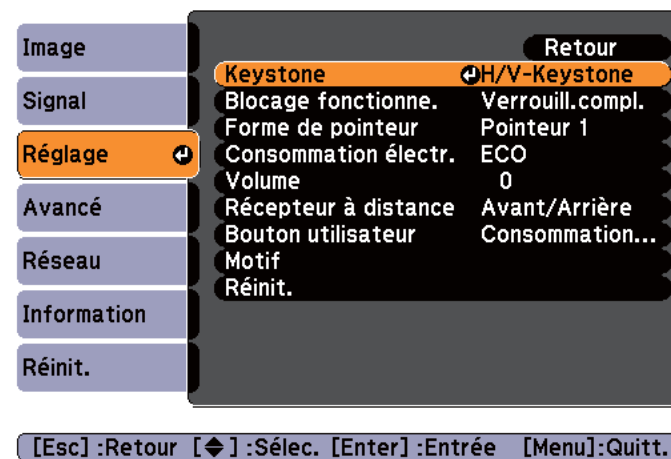
Utilisation de la télécommande



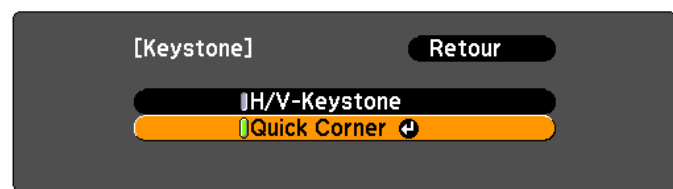
Utilisation du panneau de commande



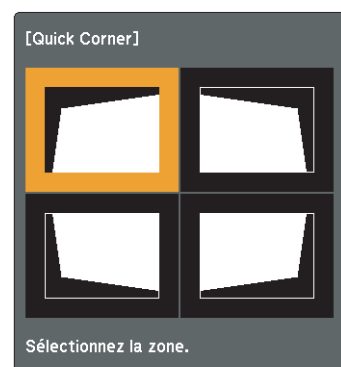
2 Sélectionnez **Keystone** dans **Réglage**.



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

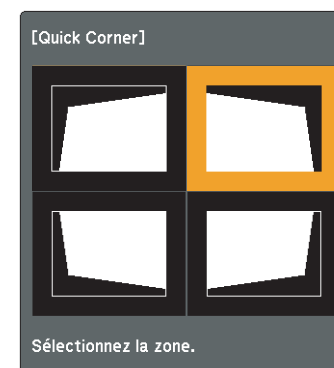


[Esc]:Retour [◀]:Sélec. [Enter]:Entrée [Menu]:Quitt.



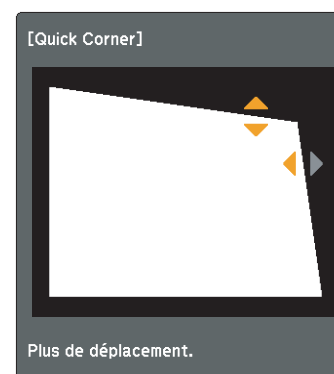
[◀/▶]:Sélection
[Enter]:Entrée
[Esc]:Retour (appuyez pendant
deux secondes pour
réinitialiser/activer)

- 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 message "Plus de déplacement." apparaît, vous ne pouvez plus régler la forme dans la direction indiquée par le triangle gris.



- 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.

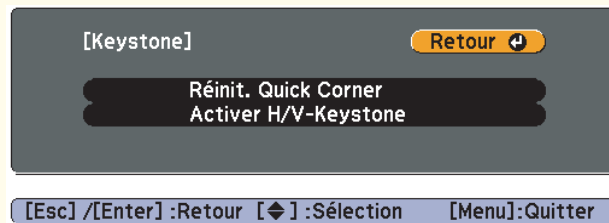
Etant donné que **Keystone** a été réglé sur **Quick Corner**, l'écran de sélection du coin de l'étape 3 est affiché lorsque vous appuyez sur les boutons [↖], [↗], [↘] et [↙] du panneau de commande.

Régalez **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.76](#)



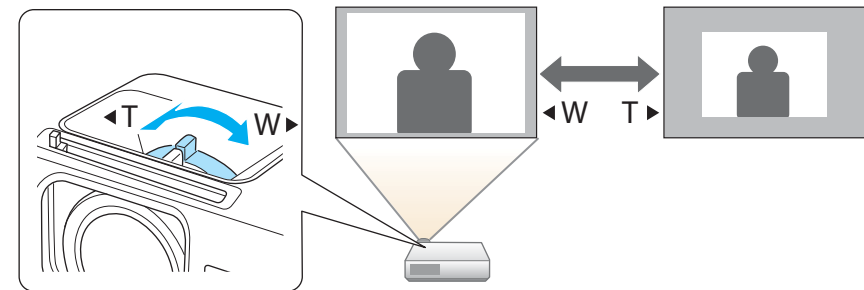
Si vous maintenez la touche [Esc] enfoncée pendant environ deux secondes lors de la correction à l'aide de la fonction Quick Corner, l'écran suivant s'affiche.



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

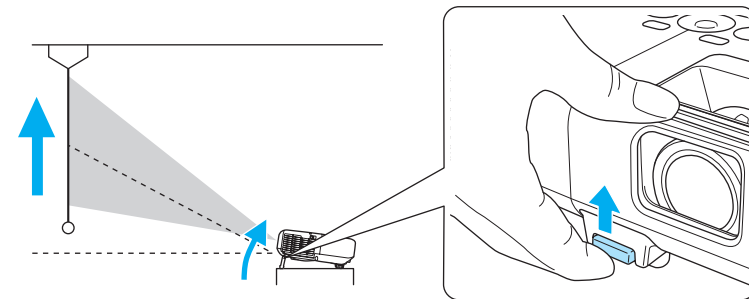
Activer H/V-Keystone : active la méthode de correction H/V-Keystone.

☛ "Menu Réglage" [p.76](#)



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 16 degrés.



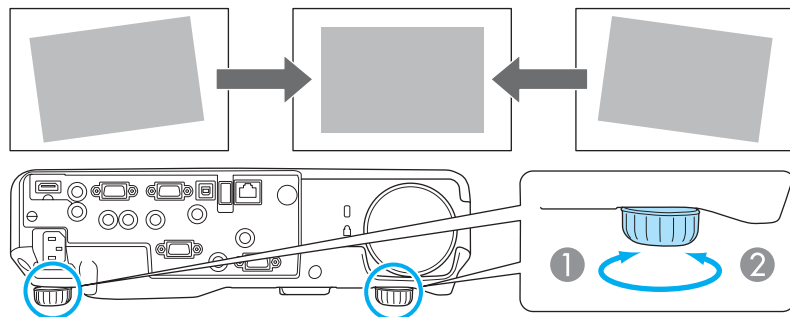
Plus l'angle d'inclinaison est important et plus la mise au point est difficile. Installez le projecteur de sorte que l'angle d'inclinaison possible soit faible.

Réglage de la taille de l'image

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

Réglage de l'inclinaison horizontale

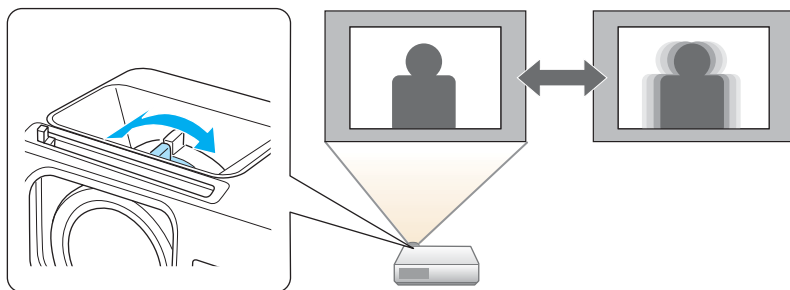
Dépliez et repliez le pied arrière pour régler l'inclinaison horizontale du projecteur.



- ① Dépliez le pied arrière.
- ② Repliez le pied arrière.

Correction de la mise au point

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



Réglage du volume

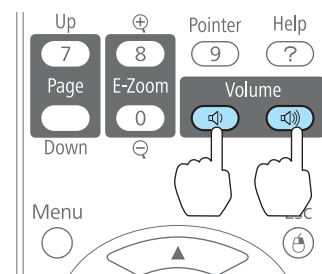
Vous pouvez régler le volume selon l'une des méthodes suivantes.

- Appuyez sur le bouton [Volume] du panneau de commande ou de la télécommande pour régler le volume.

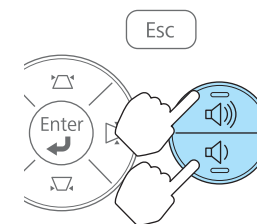
[<V>] Réduit le volume.

[>V>] Augmente le volume.

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



- Réglez le volume dans le menu Configuration.

☛ Réglage - Volume [p.76](#)




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.

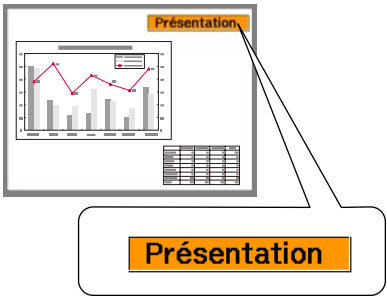
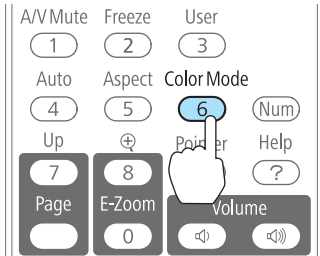
Mode	Application
Dynamique	Ce mode est idéal en cas d'utilisation dans un local éclairé. C'est le mode le plus clair. Il reproduit parfaitement les tons sombres.
Présentation	Ce mode est idéal pour effectuer une présentation en couleur dans un local éclairé.
Théâtre	Idéal pour la projection d'un film 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.

*1 Cette sélection est disponible uniquement si le signal d'entrée est RGB ou si la source est USB Display, USB ou LAN


*2 Cette sélection est disponible uniquement si le signal d'entrée est Vidéo component ou si la source est Vidéo.

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.73](#)

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.

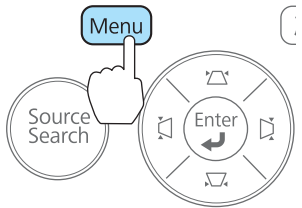
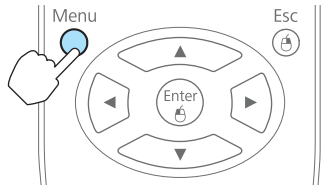
1

Appuyez sur le bouton [Menu].

 "Utilisation du menu Configuration" [p.71](#)

Utilisation de la télécommande

Utilisation du panneau de commande



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



3 Sélectionnez **On**.

Le réglage est conservé pour chaque Mode couleurs.

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



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

Modification du rapport L/H de l'image projetée

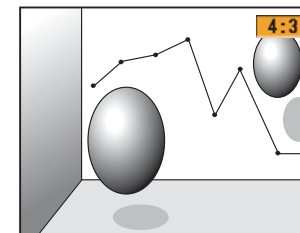
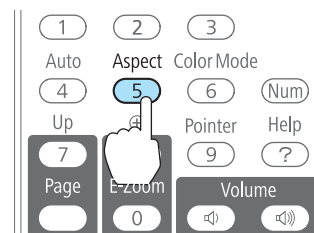
Vous pouvez modifier le Rapport L/H de l'image projetée pour l'adapter au type, au ratio hauteur/largeur et à la résolution des signaux d'entrée.

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

Méthodes de modification

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

Télécommande



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

Signal - Aspect [p.74](#)

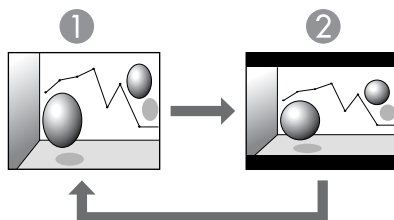
Modification du rapport L/H

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).

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

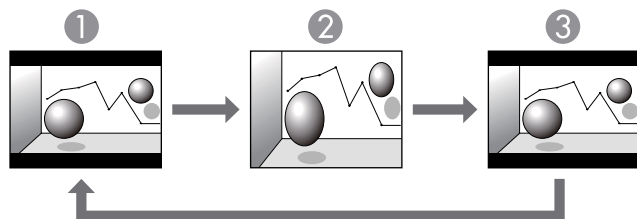


- ① 4:3
- ② 16:9

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**.

Exemple : signal d'entrée de 1080p (résolution : 1920 x 1080, rapport L/H : 16:9)

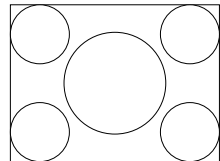
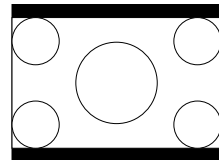
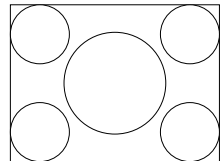
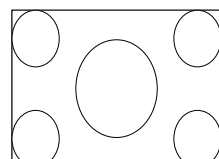
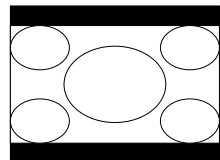
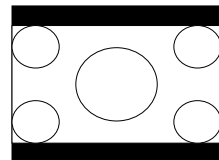


- ① Automatique
- ② 4:3
- ③ 16:9

Projection des images à partir d'un ordinateur

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

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

Rapport L/H	Signal entrée	
	XGA 1024 X 768 (4:3)	WXGA 1280 X 800 (16:10)
Normal		
4:3		
16:9		



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.74](#)



Fonctions Utiles

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

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, veuillez 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.45](#)

☛ "Projection des fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama)" [p.46](#)

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.30](#)

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

☛ "Connexion de périphériques USB" [p.24](#)





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 Sélectionner un 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 Sélectionner un lecteur, positionnez le curseur sur **Sélectionner un 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.

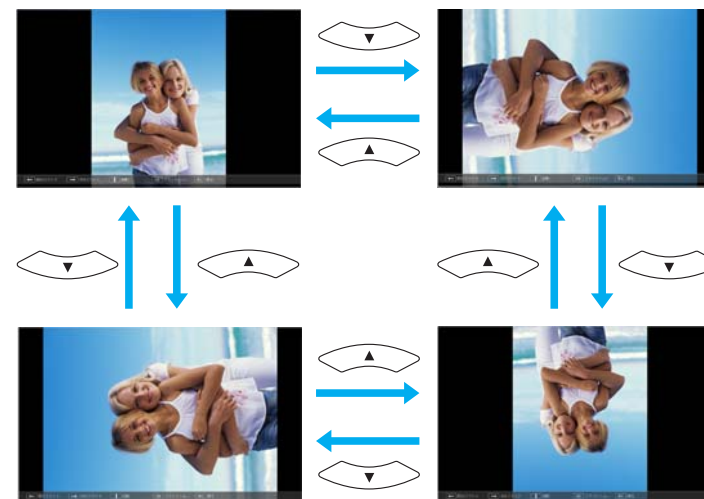
Lorsqu'un dossier est sélectionné, les fichiers qu'il contient sont affichés. Pour revenir à la fenêtre précédente, placez le curseur sur le bouton **Haut page** et appuyez sur le bouton [Enter].

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.44](#)

- 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 [⏪] et [⏩] 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 secondes.

☛ "Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama" [p.47](#)

- 1 Démarrez le Diaporama.
L'écran de la liste de fichiers s'affiche.
☛ "Démarrage du diaporama" [p.44](#)
- 2 Utilisez les boutons [↶], [↷], [⏪] et [⏩] 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.47](#)
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 le Diaporama.

- Freeze
☛ "Arrêt sur image (Freeze)" [p.48](#)
- Pause A/V
☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" [p.48](#)
- E-Zoom
☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)" [p.50](#)

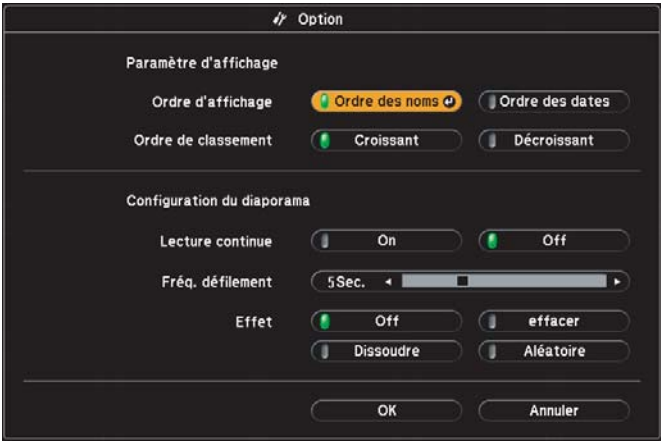
Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama

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.



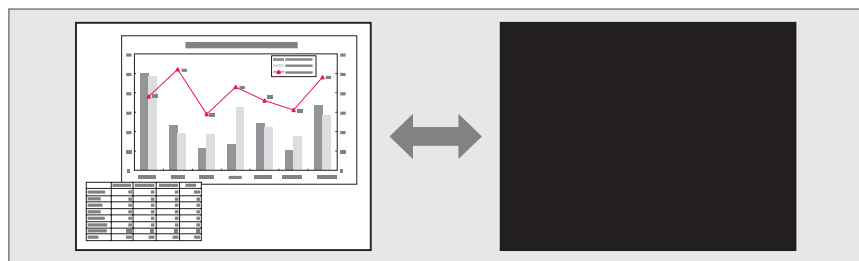
Ordre d'affichage	Vous pouvez choisir d'afficher les fichiers classés par Ordre des noms ou par Ordre des dates .
Ordre de classement	Vous pouvez choisir de trier les fichiers par ordre Croissant ou Décroissant .
Lecture continue	Vous pouvez définir si le Diaporama doit être répété.
Fréq. défilement	Vous pouvez définir la durée pendant laquelle un fichier est affiché lors de l'exécution de la fonction Diaporama. Vous pouvez définir un temps entre 0 seconde (Non) et 60 secondes. 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 **Annuler**, puis appuyez sur le bouton [Enter].

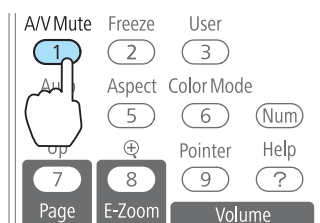
Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)

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.

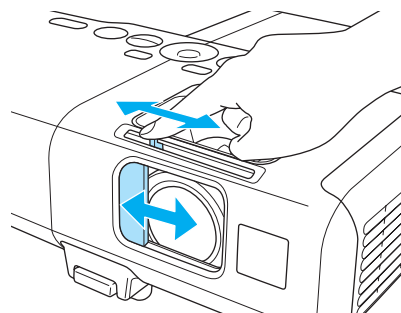


Chaque pression sur le bouton [A/V Mute], ainsi que chaque ouverture/fermeture de cache de l'objectif, active ou désactive la fonction Pause A/V.

Télécommande



Projecteur



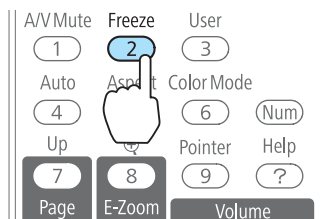
- Si vous utilisez cette fonction pendant la projection d'images animées, les images et le son sont toujours lus par la source, et il est impossible de revenir à l'endroit où vous aviez activé la fonction Pause A/V.
- Le son émis par le micro est toujours activé lorsque la fonction Pause A/V est activée.
- Vous pouvez sélectionner l'écran affiché lorsque le bouton [A/V Mute] est appuyé dans le menu Configuration.
 - ☛ **Avancé - Affichage - Pause A/V** p.78
- Lorsque le volet de pause A/V est fermé pendant environ 30 minutes, le Minut cache objectif est activé et l'appareil est automatiquement mis hors tension. Si vous ne souhaitez pas activer Minut cache objectif, réglez **Minut cache objectif** sur **Off**.
 - ☛ **Avancé - Fonctionnement - Minut cache objectif** p.78
- La lampe reste allumée durant la Pause A/V, ce qui augmente la durée d'utilisation cumulée de la lampe.

Arrêt sur image (Freeze)

Lorsque Freeze 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 Freeze au préalable.

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

Télécommande

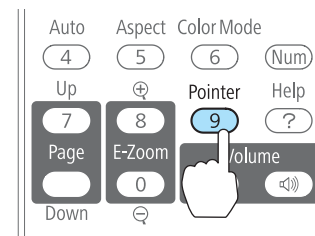


- La lecture audio n'est pas interrompue.
- Dans le cas d'images animées, les images sont toujours lues alors que l'écran est arrêté, et il est impossible de reprendre la projection à l'endroit où l'écran a été arrêté.
- Si vous appuyez sur le bouton [Freeze] alors que le menu Configuration ou l'écran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

1 Affichez le pointeur.

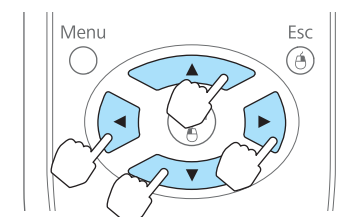
À chaque fois que vous appuyez sur le bouton [Pointer], le pointeur s'affiche ou disparaît.

Télécommande



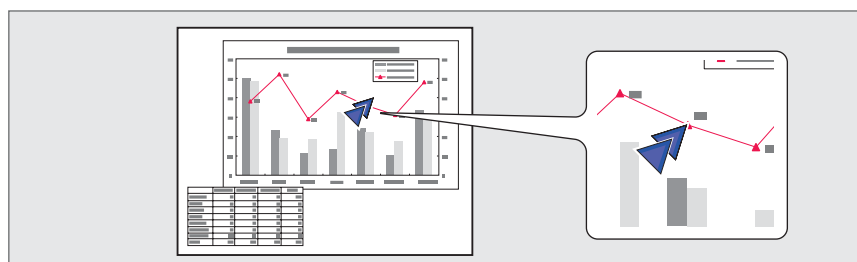
2 Déplacez le pointeur (↗).

Télécommande



Fonction Pointeur (Pointeur)

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



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

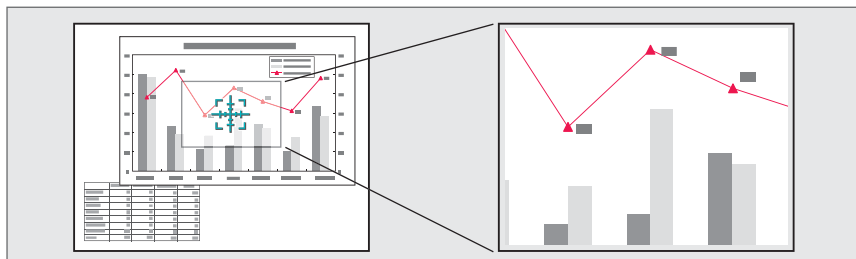


Vous pouvez sélectionner la forme du pointeur dans le menu Configuration.

🖱 Réglage - Forme de pointeur p.76

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

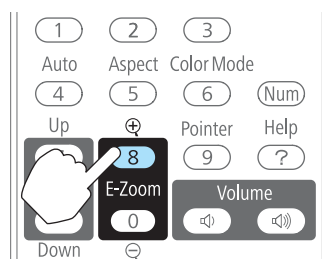
Cette fonction vous permet d'agrandir une image, par exemple un graphique ou un tableau, de manière à mieux en voir les détails.



1 Démarrez la fonction E-Zoom.

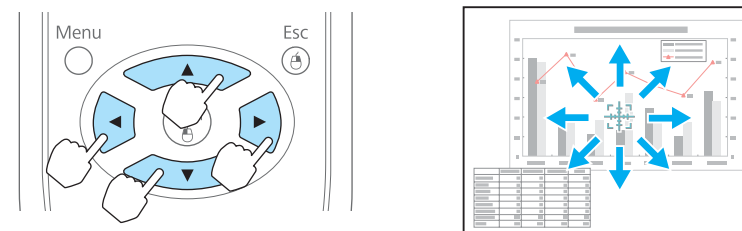
Appuyez sur le bouton [⊕] pour fermer la croix (⊕).

Télécommande



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

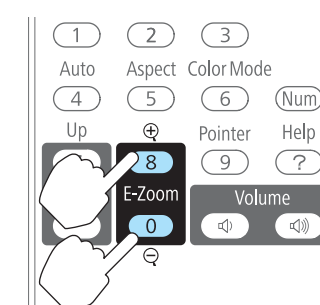
Télécommande



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)

Vous pouvez contrôler le pointeur de la souris de l'ordinateur depuis la télécommande du projecteur. Cette fonction est baptisée Souris Sans Fil.

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.

Procédez comme suit pour activer la fonction Souris Sans Fil.

- 1** Connectez le projecteur à un ordinateur à l'aide de l'un des câbles suivants.
 - Un câble d'ordinateur ou un câble HDMI disponible dans le commerce
 - Un câble USB disponible dans le commerce
 - ☛ "Connexion d'un ordinateur" [p.21](#)
- 2** Basculez la source sur l'un des paramètres suivants.
 - Ordinateur1
 - Ordinateur2
 - HDMI

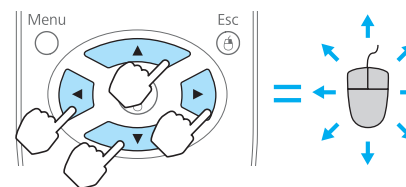
☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" [p.30](#)





3 Réglez **USB Type B** sur **Souris Sans Fil**.

☛ **Avancé - Souris Sans Fil** [p.78](#)

Une fois le réglage effectué, le pointeur de la souris peut être contrôlé comme suit.

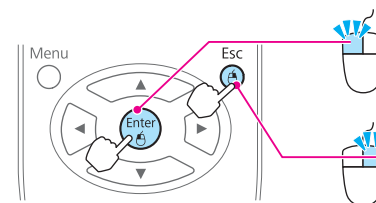
Déplacement du pointeur de la souris



Boutons [] [] [] [] :

Déplace le pointeur de la souris.

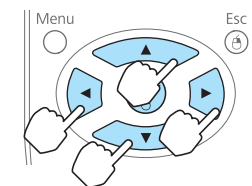
Clics de souris







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

Bouton [Esc] : Clic droit.

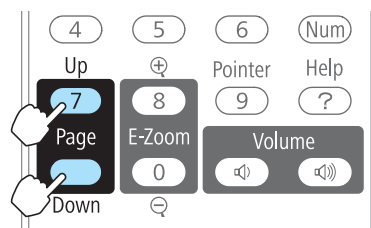
Glisser-déplacer



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 E-Zoom 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
 - Lorsque la fonction USB Display est utilisée.
 - 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 (EB-93 uniquement)
 - Lorsque les motifs sont affichés

Enregistrement d'un logo d'utilisateur

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



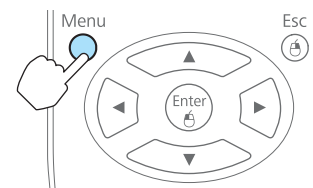
Lorsqu'un logo d'utilisateur a été enregistré, il n'est plus possible de rétablir le logo défini en usine.

1

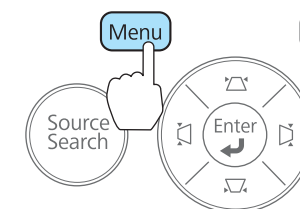
Projetez l'image à enregistrer comme logo d'utilisateur, puis appuyez sur le bouton [Menu].

☞ "Utilisation du menu Configuration" [p.71](#)

Utilisation de la télécommande

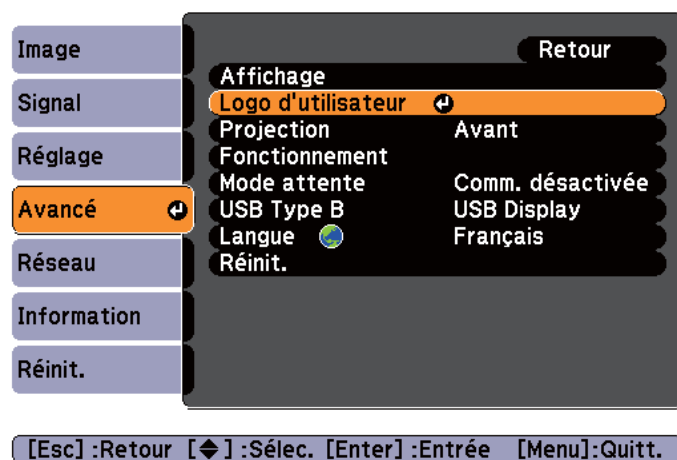


Utilisation du panneau de commande



2

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



- 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.56](#)
- Si vous lancez la fonction **Logo d'utilisateur** alors qu'une fonction telle que Keystone, E-Zoom, Aspect ou Régler zoom est activée, la fonction actuelle est annulée.

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

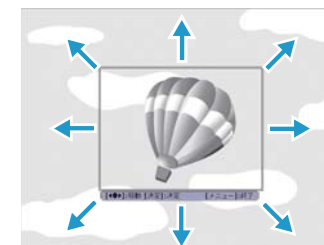
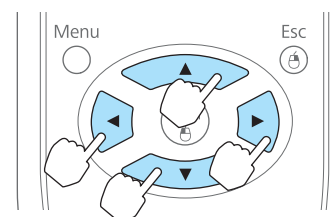


Lorsque vous appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande ou du panneau de commande, le format d'écran peut changer en fonction du signal afin qu'il s'adapte à la résolution du signal d'image.

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.

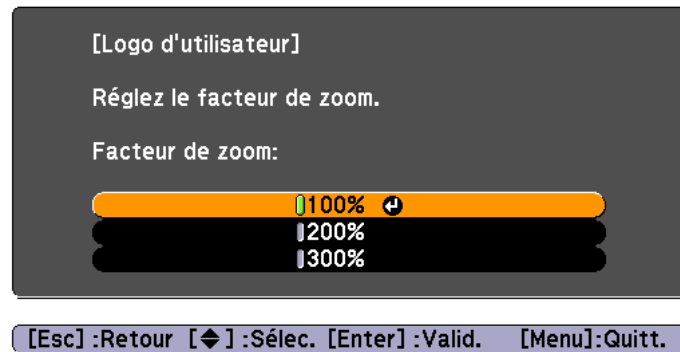
Télécommande



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.



- 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.
- La sauvegarde prend quelques instants. N'utilisez pas le projecteur ou l'un des appareils connectés pendant l'enregistrement, faute de quoi vous pourriez provoquer des défaillances.

Enregistrement du motif utilisateur

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

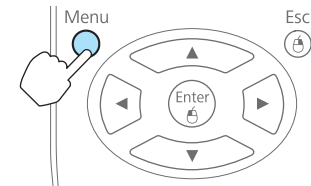


Lorsqu'un motif utilisateur est enregistré, il remplace le motif utilisateur précédent.

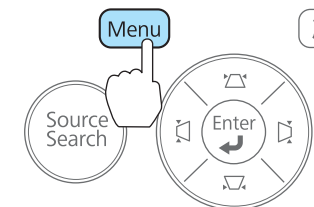
- 1** Projetez l'image à utiliser comme motif utilisateur, puis appuyez sur le bouton [Menu].

☛ "Utilisation du menu Configuration" [p.71](#)

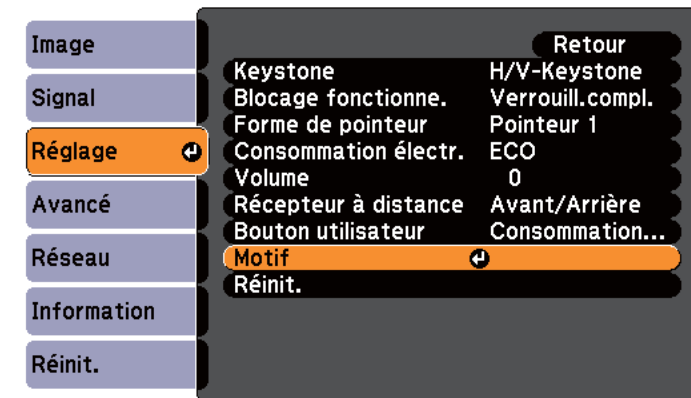
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande

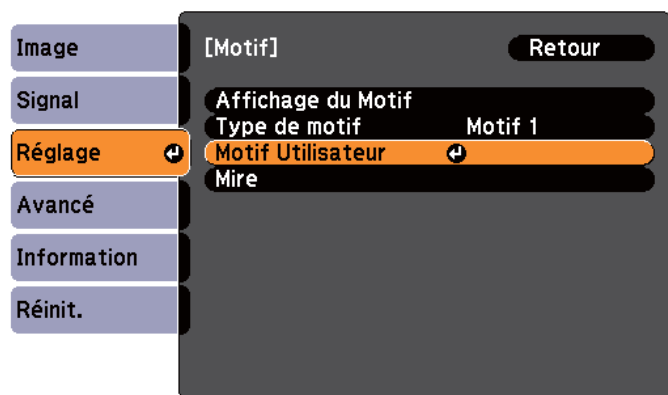


- 2** Sélectionnez **Motif** dans **Réglage**.



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

- 3** Sélectionnez **Motif Utilisateur**.



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



Si vous lancez la fonction **Motif Utilisateur** alors qu'une fonction telle que Keystone, E-Zoom, Aspect ou Zoom est activée, la fonction en cours d'exécution est annulée.

4 Lorsque le message « "Voulez-vous utiliser l'image projetée actuellement en tant que Motif Utilisateur ?" » s'affiche, sélectionnez **Oui**.

5 Si vous appuyez sur le bouton [Enter], le message "Enregistrer image comme Motif Utilisateur ?" s'affiche. Sélectionnez **Oui**.
L'image est enregistrée. Une fois l'image enregistrée, le message "Le paramétrage du Motif Utilisateur est terminé." s'affiche.



- Lorsqu'un motif utilisateur a été enregistré, il n'est plus possible de rétablir le motif défini en usine.
- La sauvegarde d'un motif utilisateur prend quelques instants. 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.58](#)
- **Systèmes de Sécurité**
Ce projecteur est équipé du dispositif de sécurité antivol suivant.
☛ "Systèmes de sécurité" [p.59](#)

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.78](#)

• Réseau protégé (EB-93 uniquement)

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

☛ "Menu Réseau (EB-93 uniquement)" [p.79](#)

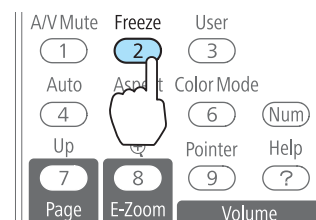
Réglage de la fonction Mot de passe protégé

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



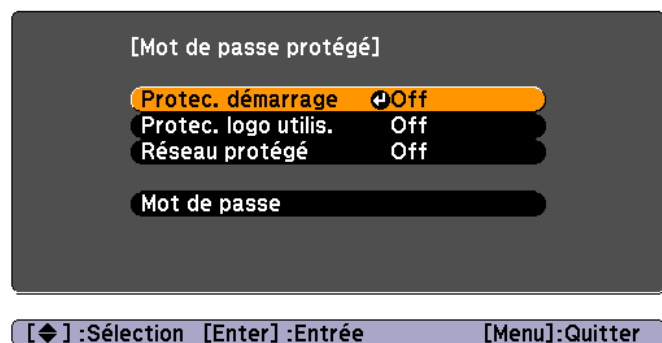


- Si la fonction Mot de passe protégé est déjà activée, vous êtes invité à entrer le mot de passe.
Si le mot de passe entré est correct, le menu Mot de passe protégé s'affiche.

☞ "Saisie du mot de passe" p.57

- 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].



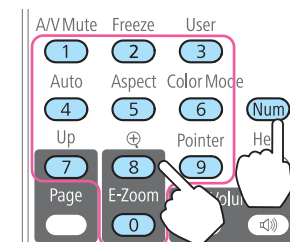
- 3** Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
Appuyez sur le bouton [Esc], l'écran affiché à l'étape 2 s'affiche de nouveau.

- 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

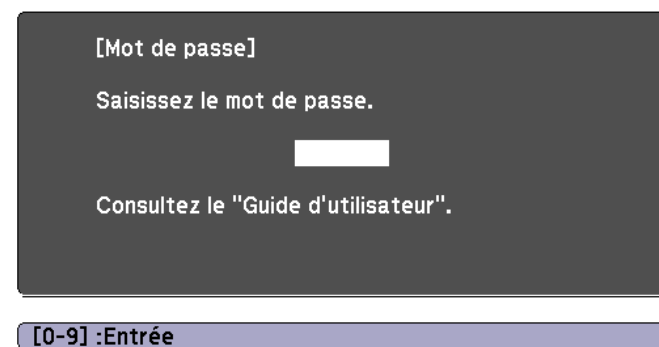


- (4) Entrez de nouveau le mot de passe.
Le message "Mot de passe accepté." s'affiche.
Si vous entrez un mot de passe incorrect, un message vous invite à l'entrer de nouveau.

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 la 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](#)

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.

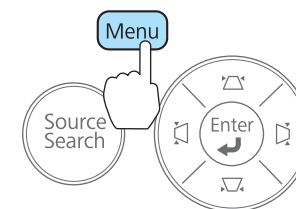
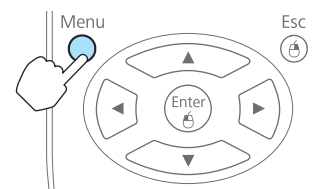
1

Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.

☞ "Utilisation du menu Configuration" [p.71](#)

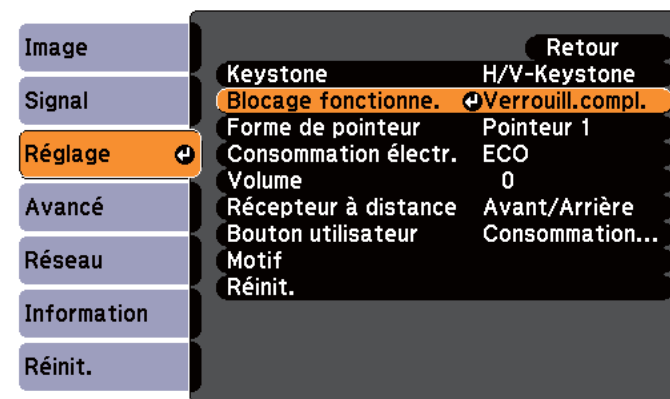
Utilisation de la télécommande

Utilisation du panneau de commande



2

Sélectionnez **Blocage fonctionne.** dans **Réglage.**



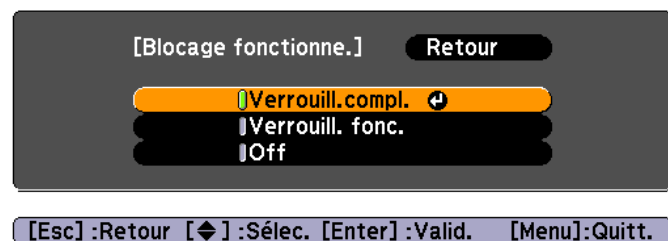
[Esc] :Retour [◆] :Sélec. [Enter] :Entrée [Menu]:Quitt.

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 [⏻].

- 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.76
- Maintenez le bouton [Enter] du panneau de commande enfoncé pendant sept secondes. Un message s'affiche et le blocage est annulé.

Systèmes de sécurité

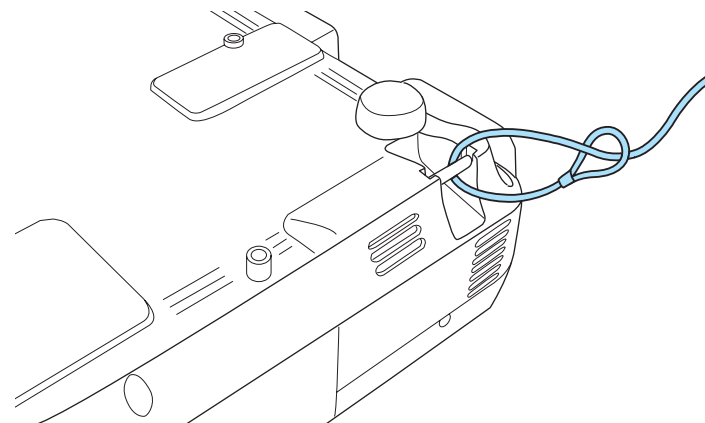
Ce projecteur est équipé des systèmes antivol suivants.

- 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.



À propos de EasyMP Monitor (EB-93 uniquement)

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 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 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**

Vous pouvez utiliser le plug-in Message Broadcasting pour EasyMP Monitor pour envoyer des 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) (EB-93 uniquement)

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.78](#)

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 - Motif
- Menu Réglage - Bouton utilisateur
- Menu Avancé - Logo d'utilisateur
- Menu Avancé - Langue
- Menu Avancé - Fonctionnement - Mode haute alt.
- Menu Avancé - Fonctionnement - Minut cache objectif
- Menu Réinit. - Tout réinitialiser et Réinitial. durée lampe

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

☞ "Menu Configuration" [p.70](#)

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 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.

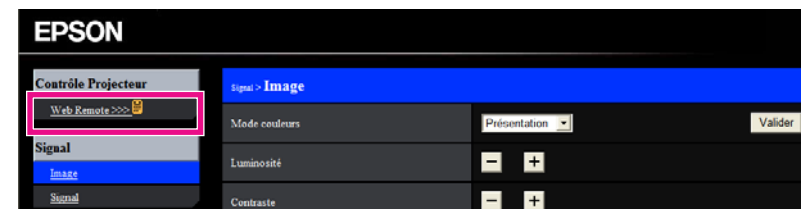
L'écran Contrôle Web s'affiche.

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

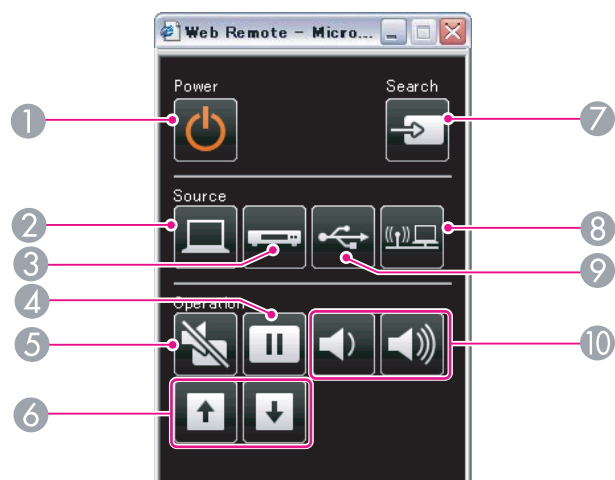
Affichage de l'écran Web Remote

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.28
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 (Freeze)" p.48
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.48

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.51 Avec USB Display <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Projection avec USB Display" p.30 Avec une connexion au réseau Lors de la projection d'images à l'aide du Diaporama, une pression sur ces boutons affiche l'écran précédent/suivant.
⑦ Bouton [Source Search]	Permet de passer à la source d'entrée suivante qui envoie une image. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.29
⑧ Bouton [LAN]	Passes à l'image projetée 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.30
⑨ Bouton [USB]	Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images suivantes : <ul style="list-style-type: none"> USB Display Images du périphérique connecté au port USB(TypeA) ☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" p.30
⑩ Boutons [Volume] [Left] [Right]	[Left] Réduit le volume. [Right] Augmente le volume. ☛ "Réglage du volume" p.38

Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement (EB-93 uniquement)

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.83](#)



- 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.
- Si vous réglez **Mode attente** sur **Comm. activée**, vous pouvez contrôler le projecteur même s'il est en mode attente (s'il est éteint).

☛ Avancé - Mode attente [p.78](#)

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
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-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.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

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

☛ "Signification des témoins" [p.90](#)

Gestion à l'aide de SNMP (EB-93 uniquement)

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.84](#)



- 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.
- 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

Élément		Commande
	Composantes	SOURCE 24
	HDMI	SOURCE 30
	Vidéo	SOURCE 41
	S-Vidéo	SOURCE 42
	USB Display	SOURCE 51
	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

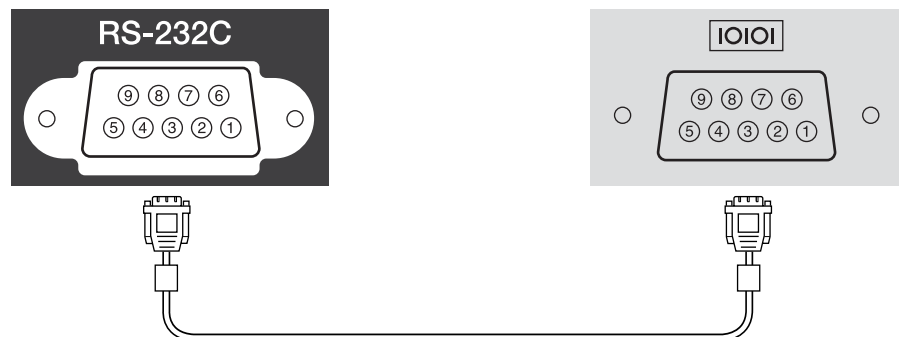
Connexion série

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

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

<Sur le projecteur>

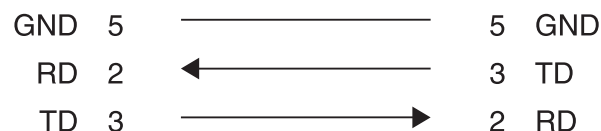
<Sur l'ordinateur>



<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 (EB-93 uniquement)

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

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

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

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

- Commandes non compatibles

	Fonction	Commande PJLink
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
S-Vidéo	INPT 22
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41

Source	Commande PJLink
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- 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-93/C2010X/PowerLite 93

À propos de Crestron RoomView® (EB-93 uniquement)

Crestron RoomView® est un système de contrôle intégré fourni 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 Creston® 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) (EB-93 uniquement)" [p.60](#)
 - 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.78](#)

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.
- Réglez **RoomView** sur **On** dans le menu **Réseau**.
 - ☛ **Réseau - Autres - RoomView** [p.84](#)

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.

Bouton	Fonction
A/V Mute	Active ou désactive l'audio et la vidéo. ☞ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.48

- 2
- Basculez sur l'image de la source d'entrée sélectionnée. Pour afficher les sources d'entrée présentes dans Source List, cliquez sur (a) ou (b) pour faire défiler la liste. Vous pouvez modifier le nom de la source comme vous le souhaitez.
- 3
- Vous pouvez exécuter les opérations suivantes en cliquant sur les boutons. Pour afficher les boutons non visibles dans Source List, 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 (Freeze)" p.48
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 les boutons [▲], [▼], [◀] ou [▶] pour modifier la position d'une image agrandie. ☞ "Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)" p.50

- 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.

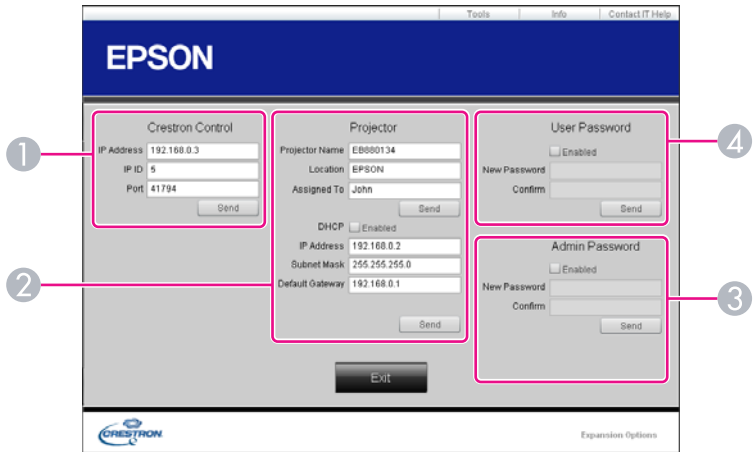
Bouton	Fonction
OK	Exécute la même opération que bouton [Enter] de la télécommande. ☛ "Télécommande" p.14
Menu	Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration.
Auto	Si vous appuyez sur le bouton lors de la projection des signaux RVB analogiques depuis le port Computer1 ou Computer2, vous pouvez 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.29
Esc	Exécute la même opération que 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 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.)

Élément	Fonction
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.)
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 **Enabled** 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. (Le nom peut contenir jusqu'à 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.

Élément	Fonction
Send	Cliquez sur ce bouton pour valider les modifications apportées à Admin Password .

④ User Password

Sélectionnez la case **Enabled** pour demander un mot de passe pour ouvrir la fenêtre d'utilisation 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. (Le nom peut contenir jusqu'à 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 .



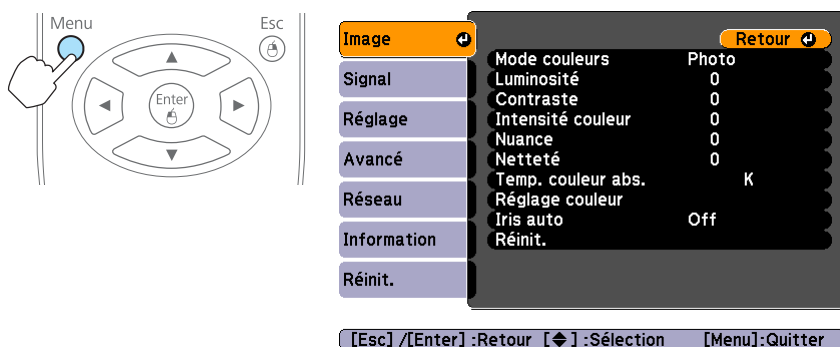
Menu Configuration

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

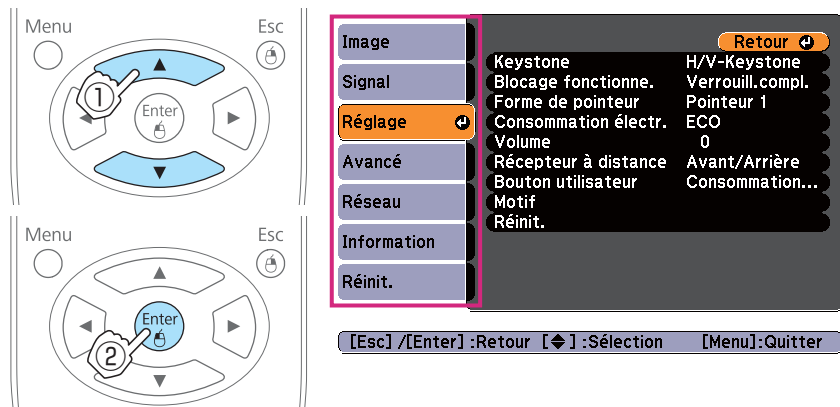
Cette section explique comment utiliser le menu Configuration.

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.

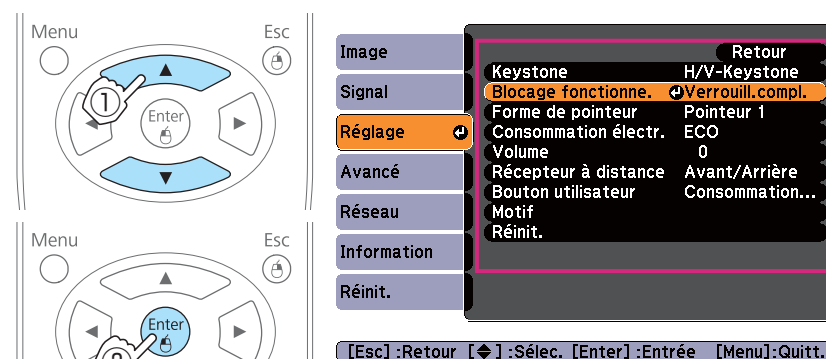
1 Affichez l'écran du menu Configuration.



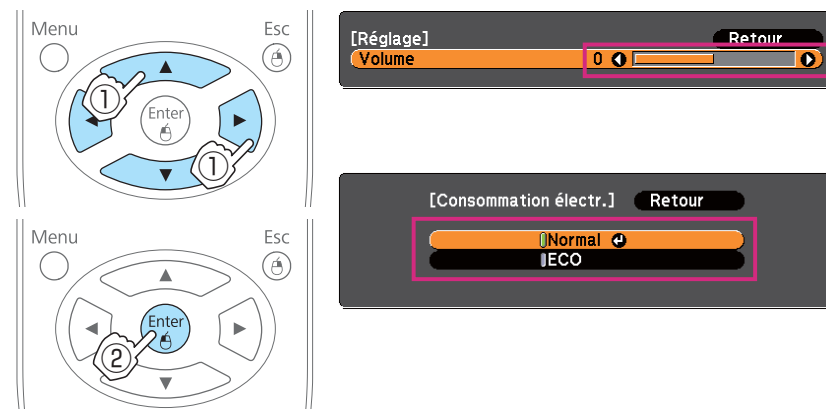
2 Sélectionnez un élément principal de menu.



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	Valeur de l'élément ou du paramètre
Menu Image  p.73	Mode couleurs	Dynamique, Présentation, Théâtre, Photo, sRGB, Tableau noir et Tableau blanc
	Luminosité	-24 à 24
	Contraste	-24 à 24
	Intensité couleur	-32 à 32
	Nuance	-32 à 32
	Netteté	-5 à 5
	Temp. couleur abs.	5000K à 10000K
	Réglage couleur	R : -16 à 16 G : -16 à 16 B : -16 à 16
Menu Signal  p.74	Iris auto	On et Off
	Ajustement Auto	On et Off
	Résolution	Automatique, Large et Normal
	Alignement	-
	Sync.	-
	Position	Haut, Bas, Gauche et Droite
	Progressif	Off, Vidéo et Film/Auto
	Réduction bruit	Off, NR1 et NR2
	Interv. vidéo HDMI	Automatique, Normal et Étendu
	Signal entrée	Automatique, RGB et Composantes

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeur de l'élément ou du paramètre
	Signal Vidéo	Automatique, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 et SECAM
	Aspect	Normal, 4:3, 16:9, Complet, Zoom et Native
	Overscan	Automatique, Off, 4% et 8%
Menu Réglage  p.76	Keystone	H/V-Keystone et Quick Corner
	Blocage fonctionne.	Verrou.complet, Verrouill. fonc et Off
	Forme de pointeur	Pointeur 1, 2 et 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, Résolution et Affichage du Motif
	Motif	Affichage du Motif, Type de motif, Motif Utilisateur et Mire
Menu Avancé  p.78	Affichage	Message, Afficher le fond, Ecran démarrage et Pause A/V
	Logo d'utilisateur	-
	Projection	Avant, Avant/Plafond, Arrière et Arrière/Plafond
	Fonctionnement	Aliment. Directe, Mode veille, Temps Mode veille, Minut cache objectif et Mode haute alt.
	Mode attente	Comm. activée et Comm. désactivée
	USB Type B	USB Display et Souris Sans Fil

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeur de l'élément ou du paramètre
	Langue	15 ou 35 langues*1
Menu Information menu ☞ p.85	Durée de lampe	-
	Source	-
	Signal entrée	-
	Résolution	-
	Signal Vidéo	-
	Taux rafraîchi.	-
	Info sync	-
	Etat	-
	Numéro de série	-
	Event ID (EB-93 uniquement)	-
Menu Réinit. ☞ p.86	Tout réinitialiser	-
	Réinitial. durée lampe	-

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

Menu Réseau (EB-93 uniquement)

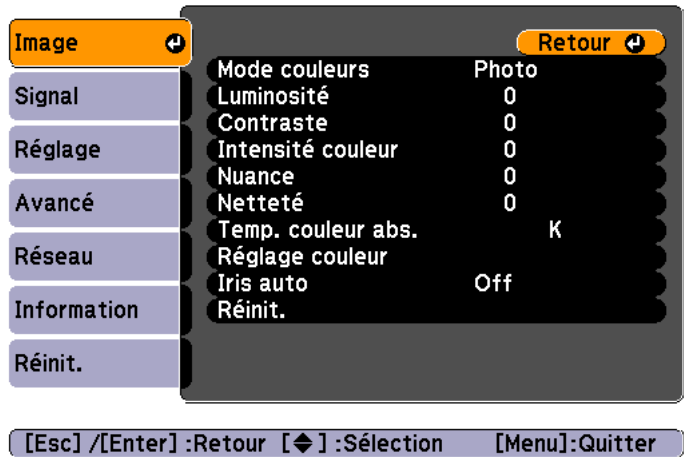
Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeur de l'élément ou du paramètre
Menu Base ☞ p.81	Nom du projecteur	-
	Mot passe PjLink	-
	MotPss ContrôleWeb	-
	Mot-clé projecteur	On et Off
Menu LAN câblé ☞ p.82	Paramètres IP	DHCP, Adresse IP, Masque ss-rés et Adresse passerelle

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeur de l'élément ou du paramètre
	Affichage adr. IP	On et Off
Menu Courrier ☞ p.83	Notif. courrier	On et Off
	Serveur SMTP	-
	Numéro de port	-
	Réglage d'adresse 1/Réglage d'adresse 2/Réglage d'adresse 3	-
Menu Autres ☞ p.84	SNMP	On et Off
	Adres. IP trappe 1 et Adres. IP trappe 2	-
	AMX Device Discovery	On et Off
	RoomView	On et Off

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.29](#)



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.38
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	Permet de régler l'intensité des couleurs des images.
Nuance	L'ajustement est possible uniquement si des signaux NTSC sont reçus en cas d'utilisation de signaux vidéo composites ou S-Vidéo. Permet d'ajuster la teinte de l'image.
Netteté	Permet d'ajuster la netteté de l'image.

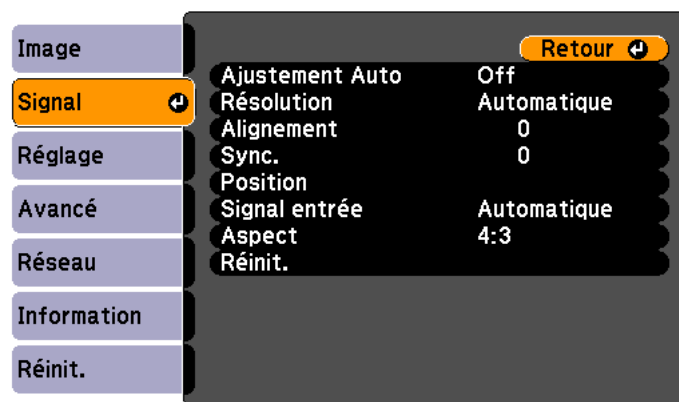
Sous-menu	Fonction
Temp. couleur abs.	(Cet élément ne peut pas être sélectionné si Mode couleurs est réglé sur sRGB .) Permet d'ajuster la teinte globale des images. Permet d'ajuster la teinte selon 10 niveaux allant de 5000 K à 10 000 K. L'image prend une teinte bleue lorsqu'une valeur élevée est sélectionnée 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 .) Vous pouvez régler l'intensité des couleurs Rouge , Vert et Bleu séparément.
Iris auto	(Cet élément ne peut être défini que si Mode couleurs est réglé sur Dynamique ou Théâtre) 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.39
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.86

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 régler le menu Signal lorsque la source est USB Display, USB ou LAN.

☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.29](#)



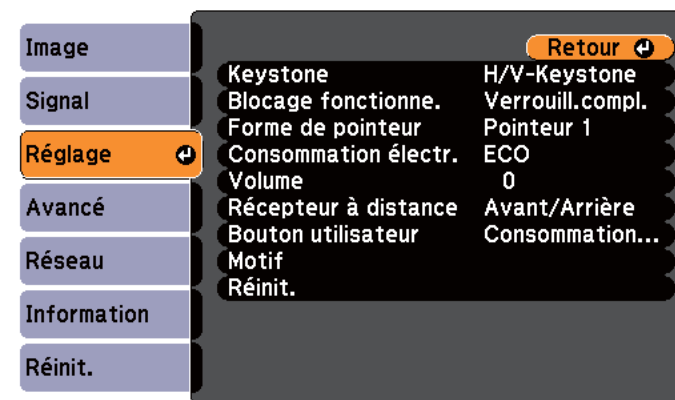
[Esc] / [Enter] : Retour [◀] : Sélection [Menu] : Quitter

Sous-menu	Fonction
Ajustement Auto	Réglez sur On pour obtenir automatiquement le meilleur réglage de Alignement, Sync. et Position en cas de changement du signal d'entrée.
Résolution	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	Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles comportent des bandes verticales.
Sync.	Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles scintillent, sont floues ou comportent des interférences.
Position	Si une partie de l'image est manquante, cette fonction permet de déplacer la position d'affichage vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, de manière à projeter l'image entière.

Sous-menu	Fonction
Progressif	<p>(Ce réglage ne peut être défini que lorsqu'une vidéo en composantes ou une vidéo RGB avec un signal entrelacé (480i/576i/1080i) est reçu. Ce réglage ne peut pas être défini lorsqu'un signal RVB numérique est reçu.)</p> <p>Entrelacé (i) le signal est converti en signal Progressif (p). (conversion IP)</p> <p>Off : Idéal pour afficher des images comportant une grande quantité de mouvement.</p> <p>Vidéo: Idéal pour les images vidéos générales.</p> <p>Film/Auto : Ce réglage est idéal pour projeter des films vidéo, des images d'infographie et des animations.</p>
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	Lorsque le port d'entrée HDMI du projecteur est connecté à un lecteur de DVD, la plage vidéo du projecteur est réglée selon les paramètres de plage vidéo du lecteur.
Signal entrée	<p>Vous pouvez sélectionner un signal d'entrée à partir du port d'entrée Computer.</p> <p>Si vous choisissez Automatique, le signal d'entrée est réglé automatiquement en fonction de l'équipement connecté.</p> <p>Si les couleurs ne s'affichent pas correctement en mode Automatique, sélectionnez le signal approprié en fonction de l'équipement connecté.</p>
Signal Vidéo	Vous pouvez sélectionner un signal d'entrée à partir d'un port 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.




Sous-menu	Fonction
Aspect	Permet de définir le rapport L/H des images projetées. ☛ "Modification du rapport L/H de l'image projetée" p.40
Overscan	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.
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Signal , à l'exception de Signal entrée . Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu. ☛ "Menu Réinit." p.86





Menu Réglage



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

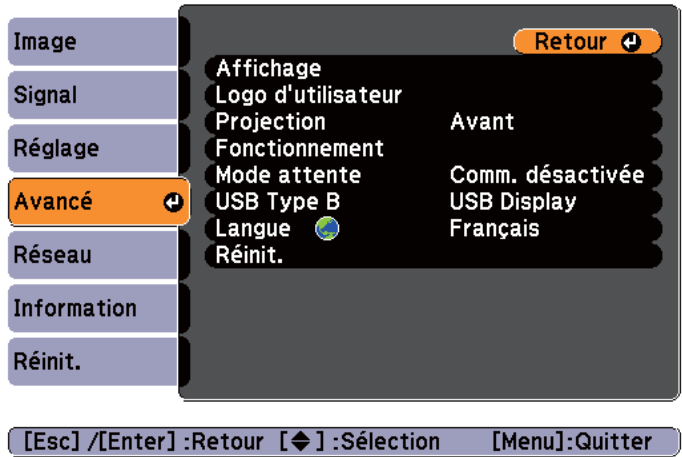
Sous-menu	Fonction
Keystone	<p>Permet de corriger la distorsion trapézoïdale.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lorsque H/V-Keystone est sélectionné : <ul style="list-style-type: none"> Correction manuelle Réglez V-Keystone et H-Keystone pour corriger la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale. Correction automatique Réglez V-Keystone auto. sur On. (Cet élément ne peut pas être sélectionné si Projection est réglé sur Avant/Plafond, Arrière ou Arrière/Plafond.) ☛ "Correction automatique (V-Keystone auto.)" p.34 Lorsque Quick Corner est sélectionné : Sélectionnez et corrigez les quatre coins de l'image projetée. ☛ "Correction manuelle (Quick Corner)" p.35

Sous-menu	Fonction
Blocage fonctionne.	Lorsque cette fonction est activée, elle limite l'utilisation du panneau de commande du projecteur. ☛ "Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)" p.58
Forme de pointeur	Cette fonction permet de sélectionner la forme du pointeur. Pointeur 1 :  Pointeur 2 :  Pointeur 3 :  ☛ "Fonction Pointeur (Pointeur)" p.49
Consommation électr.	Cette fonction permet de choisir l'un des deux niveaux de luminosité de la lampe. 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 et la durée de vie utile de la lampe sont modifiées comme suit, et le bruit du ventilateur pendant la projection est réduit. Consommation électrique : réduction d'environ 20 % ; durée de vie de la lampe : augmentation par 1.2 environ
Volume	Permet de régler le volume. Les valeurs de réglage sont mémorisées pour chaque source.
Récepteur à distance	Cette fonction limite la réception du signal de commande provenant de la télécommande. 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.

Sous-menu	Fonction
Bouton utilisateur	Vous pouvez sélectionner et attribuer un élément du menu Configuration 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]. Consommation électr., Information, Progressif, Mire, Résolution et Affichage du Motif
Motif	<p>Affichage du Motif : Permet d'afficher un motif.</p> <p>Type de motif : Vous avez le choix entre les motifs 1 à 4 ou Motif Utilisateur. Les motifs 1 à 4 permettent d'afficher des lignes de projection comme des règles ou une grille.</p> <p>Motif 1 :  Motif 2 : </p> <p>Motif 3 :  Motif 4 : </p> <p>Motif Utilisateur : Permet de capturer un motif utilisateur. ☛ "Enregistrement du motif utilisateur" p.54</p> <p>Mire : Lors de la configuration du projecteur, une mire est affichée de manière à permettre l'ajustement de la projection sans connecter d'autres équipements. Lorsque la mire est affichée à l'écran, vous pouvez régler le zoom, la focalisation et la distorsion trapézoïdale. Pour annuler l'affichage de la mire, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Attention</p> <p>Si une mire est affichée de manière prolongée, une image résiduelle peut être visible sur les images projetées.</p> </div>

Sous-menu	Fonction
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Réglage , à l'exception du Bouton utilisateur . Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu. ☛ "Menu Réinit." p.86

Menu Avancé



Sous-menu	Fonction
Affichage	Permet d'effectuer des réglages relatifs à l'affichage du projecteur. Message : Régles sur Off , les éléments suivants ne s'affichent pas. Le nom des éléments lorsque Source, Mode couleurs ou Rapport L/H sont modifiés, ; un message en l'absence de signal d'image reçu ; des 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.52
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.</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>Minut cache objectif : Lorsque cette fonction est réglée sur On, l'alimentation se coupe automatiquement 30 minutes après la fermeture du volet de pause A/V.</p> <p>Il est défini sur On par défaut.</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 le réseau. (EB-93 uniquement) ☛ "Surveillance et contrôle" p.60 • Sorties des signaux RVB analogiques du port Computer1 vers un moniteur externe.
USB Type B	<p>Réglez sur USB Display lorsque le projecteur et un ordinateur sont connectés par un câble USB et que les images de l'ordinateur sont projetées.</p> <p>☛ "Projection avec USB Display" p.30</p> <p>Sélectionnez Souris Sans Fil pour commander le pointeur de la souris à partir de la télécommande.</p> <p>☛ "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.51</p>
Langue	Définit la langue des messages et des menus.

Sous-menu	Fonction
Réinit.	<p>Vous pouvez rétablir les valeurs de Affichage^{*1} et de Fonctionnement^{*3} 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.86</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.56](#)

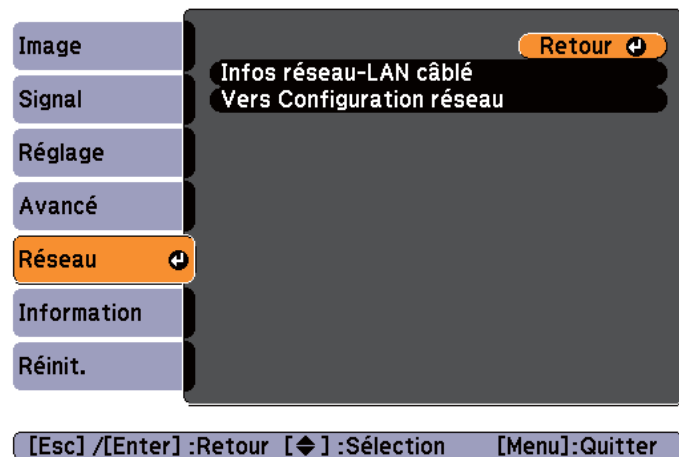
*2 Le micro reste silencieux si **Protec. démarrage** sous **Mot de passe protégé** est réglé sur **On**.

*3 Sauf pour Mode haute alt.

Menu Réseau (EB-93 uniquement)

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.56](#)



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

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



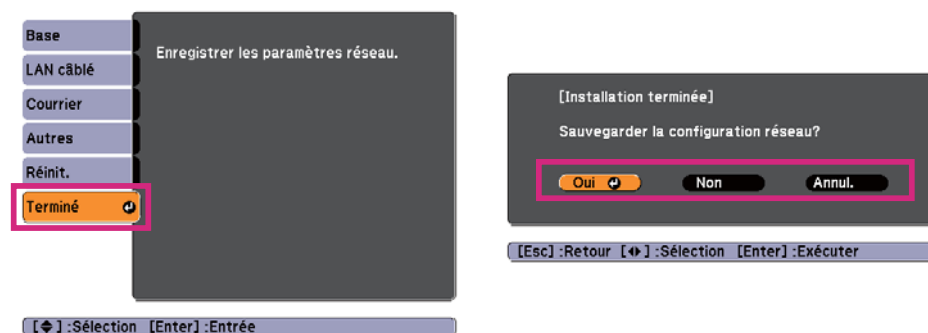
À l'aide du navigateur Web d'un ordinateur connecté au projecteur via un réseau, vous pouvez configurer les fonctions et contrôler le projecteur. Cette fonction est appelée Contrôle Web. Vous pouvez utiliser un clavier pour entrer du texte et définir des réglages de Contrôle Web, comme les paramètres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

☞ "Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web) (EB-93 uniquement)" [p.60](#)

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.

Quand vous avez terminé, veuillez à accéder au menu **Terminé** et à y sélectionner **Oui**, **Non** ou **Annul.** Lorsque vous choisissez **Oui** ou **Non**, vous revenez au menu Configuration.



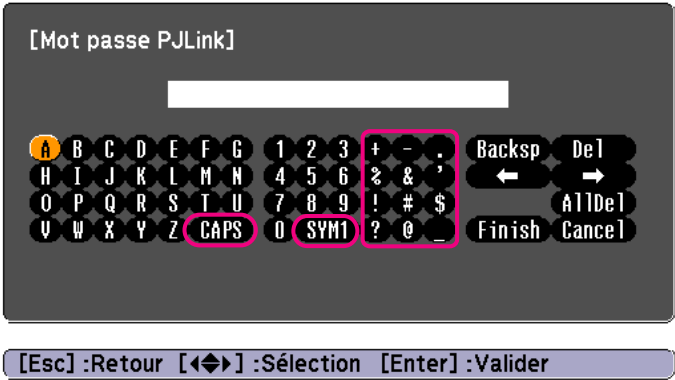
Oui : Sauvegarde les réglages et ferme le menu Réseau.

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

Annul. : Continue d'afficher le menu Réseau.

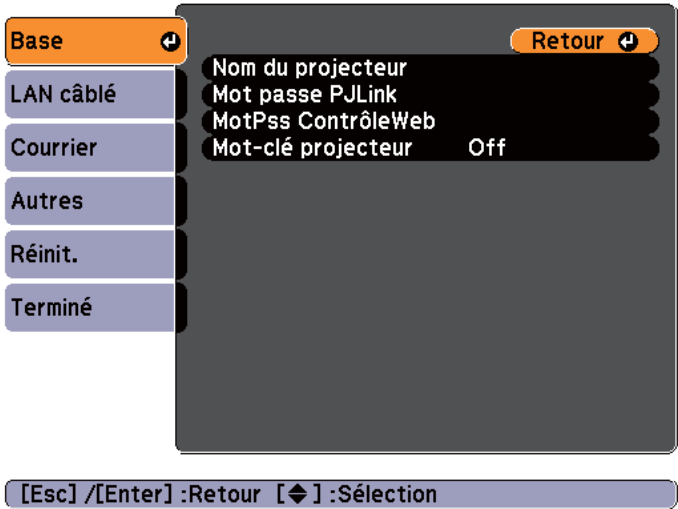
Fonctions du clavier virtuel

Le menu Réseau contient des fonctions qui nécessitent la saisie de caractères alphanumériques durant 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 saisir 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 **Cancel** 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.

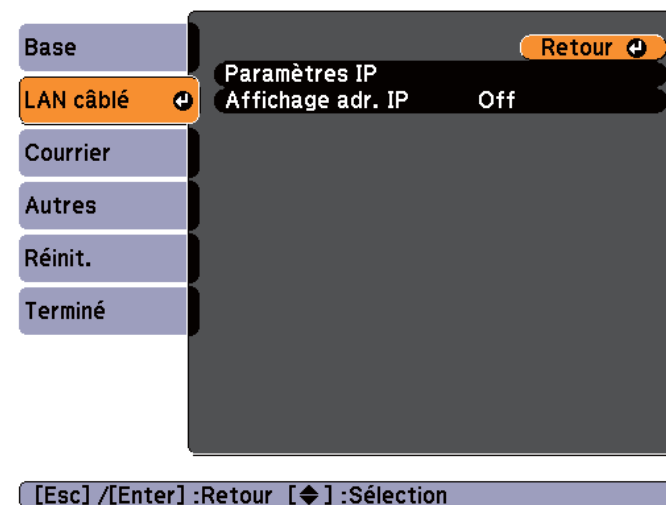
Menu Base



Sous-menu	Fonction
Nom du projecteur	Affiche le nom du projecteur, utilisé pour identifier ce dernier en cas de connexion à un réseau. Vous pouvez entrer 16 caractères alphanumériques à un octet.
Mot passe 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 ContrôleWeb	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 à un octet. Le Contrôle Web est une fonction qui permet d'installer et de contrôler le projecteur à l'aide du navigateur Web d'un ordinateur connecté via un réseau. ☛ "Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web) (EB-93 uniquement)" p.60

Sous-menu	Fonction
Mot-clé projecteur	<p>Lorsque cette fonction est réglée sur On, vous devez entrer le mot-clé pour connecter le projecteur à un ordinateur via un 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.</p> <p> Guide d'utilisation EasyMP Network Projection</p>

Menu LAN câblé

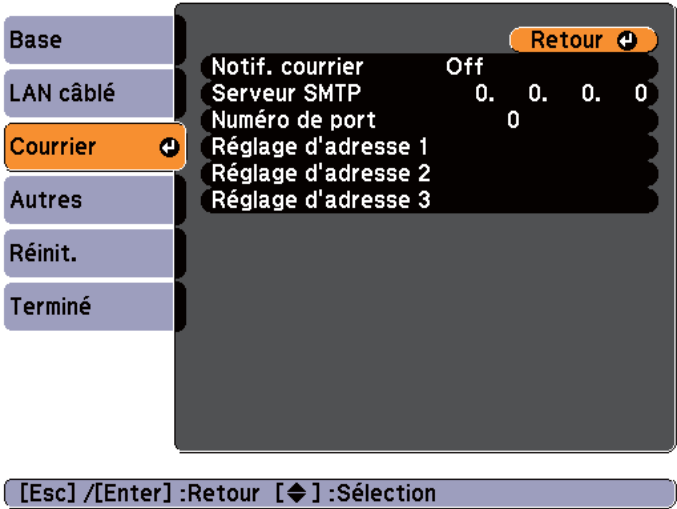


Sous-menu	Fonction
Paramètres IP	<p>Permet d'effectuer des réglages relatifs aux adresses suivantes.</p> <p><u>DHCP</u> : Réglez sur On pour configurer le réseau à l'aide de DHCP. Si On est sélectionné, vous ne pouvez pas ajouter d'autres adresses.</p> <p><u>Adresse IP</u> : vous pouvez entrer l'adresse 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 :</p> <p>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 :</p> <p>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 :</p> <p>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.

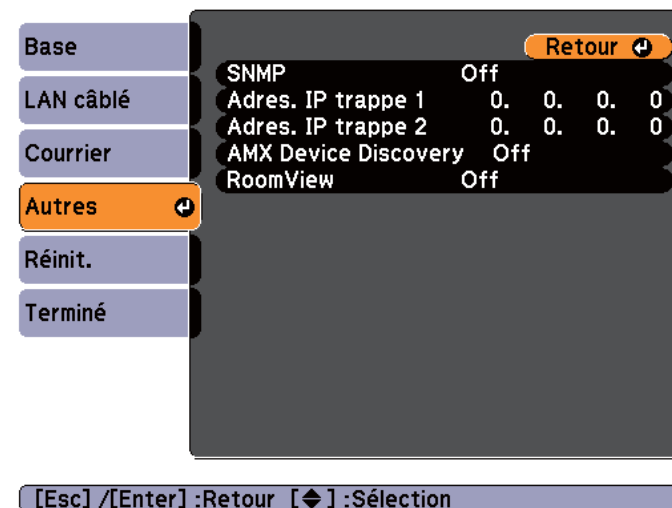
"Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement (EB-93 uniquement)" [p.63](#)



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 de 0 à 255)</p>
Numéro de port	Vous pouvez entrer le numéro de port du serveur SMTP. La valeur par défaut est fixée à 25. Vous pouvez entrer des nombres entre 1 et 65535.

Sous-menu	Fonction
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.</p> <p>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

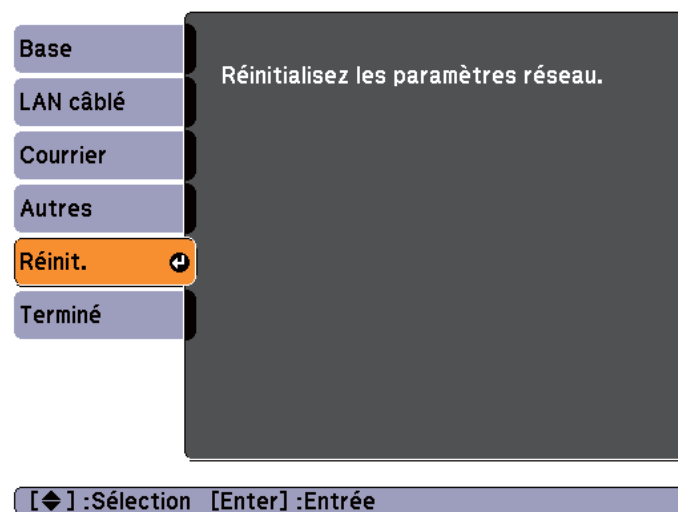


Sous-menu	Fonction
SNMP	<p>Réglez sur On pour contrôler le projecteur via SNMP.</p> <p>Pour surveiller le projecteur, vous devez installer le programme de gestion SNMP sur votre ordinateur. Les paramètres SNMP doivent être gérés par un expert en réseaux.</p> <p>La valeur par défaut est Off.</p>
Adres. 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 de 0 à 255)</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>

Sous-menu	Fonction
RoomView (EB-93 uniquement)	<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® (EB-93 uniquement)" p.66</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)

Menu Réinit.

Réinitialise tous les réglages réseau.

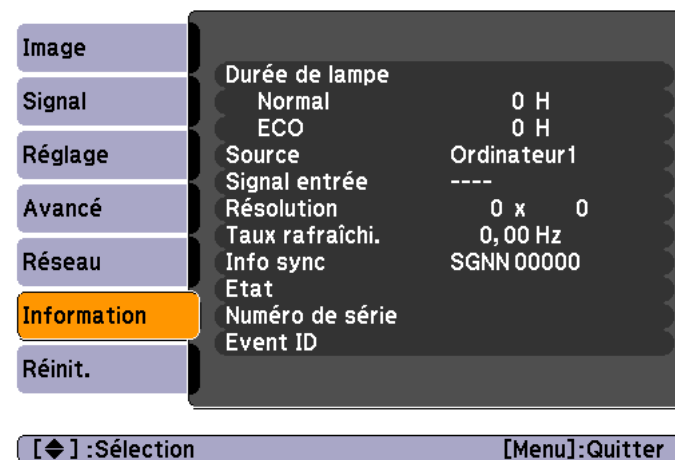


Sous-menu	Fonction
Réinitialisez les paramètres réseau.	Pour réinitialiser tous les réglages réseau, sélectionnez Oui .

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.29](#)



Sous-menu	Fonction
Durée de lampe	<p>Vous pouvez afficher la durée de fonctionnement cumulée de la lampe*.</p> <p>Lorsque le délai d'avertissement défini pour la lampe est atteint, les caractères sont affichés en jaune.</p>
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 la <u>fréquence de rafraîchissement</u> ».
Info sync	Permet d'afficher des informations sur le signal d'image. Ces informations peuvent s'avérer nécessaires pour des activités de service.
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 (EB-93 uniquement)	Permet d'afficher le journal d'erreur de l'application. ☛ "À propos de Event ID (EB-93 uniquement)" p.103

* 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	Vous pouvez rétablir les réglages par défaut de tous les éléments du menu Configuration. 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 et Bouton utilisateur .
Réinitial. durée lampe	Efface la durée d'utilisation de la lampe. Remettez cette valeur à zéro lorsque vous remplacez la lampe.



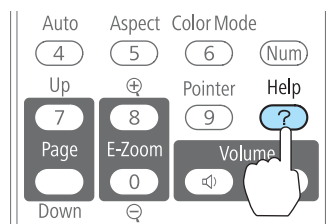
Dépannage

Ce chapitre explique comment identifier et résoudre les problèmes.

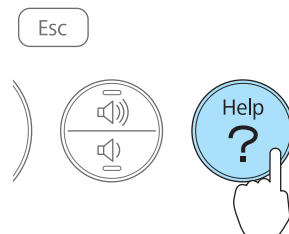
Si un problème survient sur le projecteur, vous pouvez accéder à l'écran Aide afin d'obtenir de l'assistance. Pour cela, appuyez sur le bouton Help. Vous pouvez résoudre les problèmes en répondant aux questions.

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

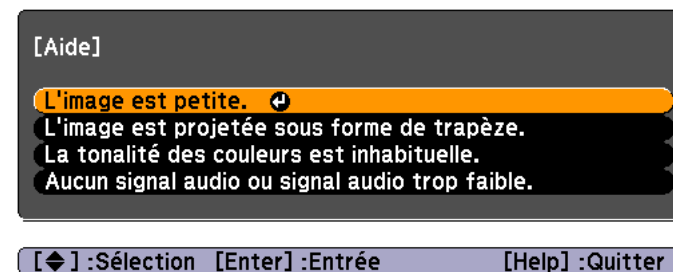
Utilisation de la télécommande



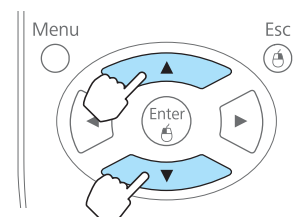
Utilisation du panneau de commande



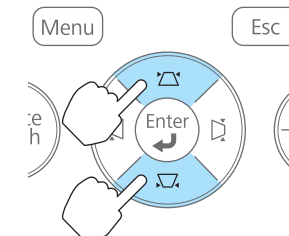
- 2** Sélectionnez un élément de menu.



Utilisation de la télécommande

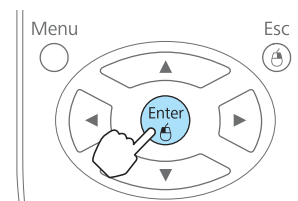


Utilisation du panneau de commande

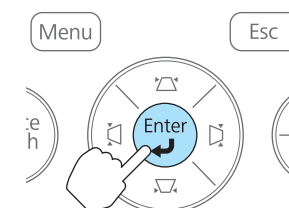


- 3** Confirmez la sélection.

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.

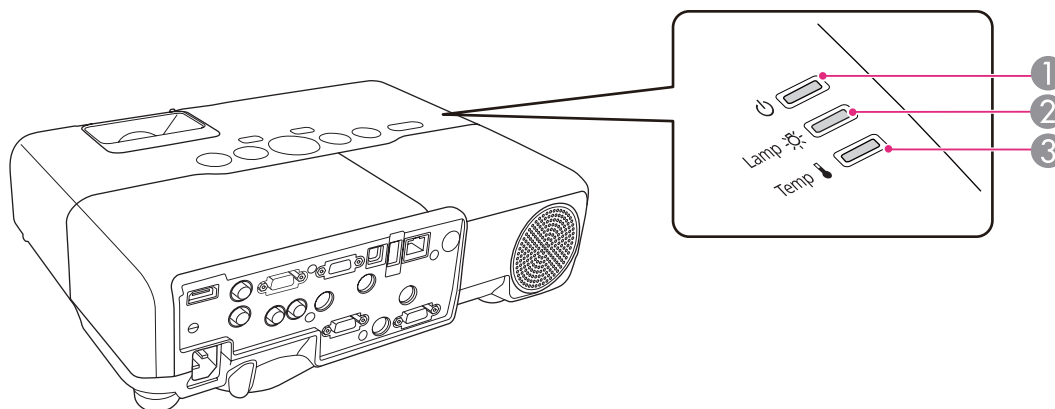
☞ "Dépannage" [p.90](#)

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.93](#)





Signification des témoins

Le projecteur comporte trois 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.










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 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>
  	Erreur ventilateur Erreur de capteur	<p>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>
  	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.105, "Remplacement du filtre à air" p.111 <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. ☞ "Menu Avancé" p.78</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.105

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 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>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.78</p>
  	Err diaphragme auto Err. alim	<p>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>
  	Avert. haute temp.	<p>(Cette situation n'est pas anormale. Toutefois, si la température redevient à nouveau trop élevée, la projection s'arrête automatiquement.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que le filtre à air et la grille de sortie d'air sont bien dégagés et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le. <p>☞ "Nettoyage du filtre à air" p.105, "Remplacement du filtre à air" p.111</p>
  	Remplacer lampe	<p>Remplacez la lampe.</p> <p>☞ "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>












- 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.93](#)
- Si l'état des indicateurs n'est pas répertorié dans ce tableau, 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](#)

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.94
<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.95
<ul style="list-style-type: none"> • La projection s'arrête automatiquement. 	 p.95
<ul style="list-style-type: none"> • Le message « Non Supporté. » est affiché 	 p.95
<ul style="list-style-type: none"> • Le message « Pas de Signal. » est affiché 	 p.96
<ul style="list-style-type: none"> • Les images subissent des interférences ou une distorsion. 	 p.97
<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.98
<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.98
<ul style="list-style-type: none"> • Les images sont sombres 	 p.99

Problèmes au démarrage de la projection

<ul style="list-style-type: none"> • Le projecteur ne s'allume pas 	 p.99
--	--

Autres problèmes

<ul style="list-style-type: none"> • Aucun son n'est émis, ou le son est très faible 	 p.100
<ul style="list-style-type: none"> • La télécommande ne fonctionne pas 	 p.101
<ul style="list-style-type: none"> • Je veux modifier la langue des messages et des menus. 	 p.101
<ul style="list-style-type: none"> • Vous ne recevez pas de courrier, même si une erreur est rencontrée sur le projecteur 	 p.102

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.28 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.48
Est-ce que le volet de pause A/V est fermé ?	Ouvrez le volet de pause A/V. ☛ "Avant/Dessus" p.10
Les paramètres du menu Configuration sont-ils corrects ?	Rétablissez les valeurs par défaut de tous les réglages. ☛ Réinit. - Tout réinitialiser p.86 Avec USB Display, réglez USB Type B sur USB Display . ☛ Avancé - USB Type B p.78
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.74
Le câble USB est-il connecté correctement ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display)	Vérifiez si le câble USB est connecté correctement. Reconnectez-le s'il est débranché ou s'il ne l'est pas correctement.
Windows Media Center est-il affiché en plein écran ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display ou via une connexion réseau)	Lorsque Windows Media Center est affiché en plein écran, vous ne pouvez pas projeter avec USB Display ou via une connexion réseau. Réduisez la taille de l'écran.

Vérification	Solution
Une application utilisant la fonction Windows DirectX est-elle affichée ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display ou via une connexion réseau)	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)	Régalez 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.78

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.74
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 pris en charge" p.116

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.28
Avez-vous sélectionné le port approprié ?	Changez d'image en appuyant sur le bouton [Source Search] de la télécommande ou du panneau de configuration. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.29
L'ordinateur ou la source vidéo est-il allumé ?	Allumez l'équipement.
Les signaux d'image sont-ils envoyés au projecteur ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur portable ou d'un ordinateur avec écran LCD intégré)	Si les signaux d'image ne sont envoyés qu'au moniteur LCD de l'ordinateur ou au moniteur auxiliaire, vous devez modifier la sortie afin de l'envoyer également vers une destination externe. Sur certains modèles d'ordinateur, lorsque les signaux d'image sont envoyés à l'extérieur, ils ne s'affichent plus sur le moniteur LCD ou le moniteur auxiliaire. 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. ☛ "De l'installation à la projection" p.28 ☛ Documentation de l'ordinateur

Les images sont floues, troubles ou déformées

Vérification	Solution
La fonction V-Keystone auto. est-elle réglée sur Off ?	Un réglage sur On active la correction V-Keystone auto. ☛ Réglage - Keystone - V-Keystone auto. p.76 Si vous utilisez le projecteur avec ce réglage désactivé, réglez l'image projetée manuellement. ☛ "Correction manuelle (H/V-Keystone manuelle)" p.34
La mise au point est-elle réglée correctement ?	Tournez la bague de mise au point afin de régler la mise au point. ☛ "Correction de la mise au point" p.38
Le projecteur se trouve-t-il à une distance correcte ?	La projection est-elle effectuée à une distance en dehors de la plage de distances recommandée ? Installez l'appareil en respectant cette distance. ☛ "Taille de l'écran et Distance de projection" p.115
La valeur de correction trapézoïdale n'est-elle pas trop élevée ?	Réduisez l'angle de projection afin de diminuer la quantité de correction trapézoïdale. ☛ "Réglage de la position de l'image" p.37

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

Les images subissent des interférences ou une distorsion.

Vérification	Solution
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo)	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. ☛ Signal - Signal Vidéo p.74
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 pris en charge" p.116 ☛ 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.74
La fonction Transférer la fenêtre des couches est-elle sélectionnée ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display)	Cliquez sur Tous les programmes - EPSON Projector - Epson USB Display - Paramètres Epson USB Display Vx.xx , puis désélectionnez la case à cocher Transférer la fenêtre des couches .

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.74
L'image est-elle toujours agrandie par la fonction E-Zoom ?	Appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande pour annuler la fonction E-Zoom. ☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)" p.50
La position de l'image a-t-elle été réglée correctement ?	(Uniquement lors de la projection de signaux RVB analogiques en entrée depuis le port Computer1 ou Computer2.) Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande ou le bouton [Enter] du panneau de configuration pour ajuster l'emplacement. Vous pouvez ajuster l'emplacement depuis le menu Configuration. ☛ Signal - Position p.74
L'ordinateur est-il configuré pour un affichage sur deux écrans ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Si l'affichage sur deux écrans a été activé dans les Propriétés d'affichage du Panneau de configuration de l'ordinateur, seule la moitié de l'image affichée sur l'écran de l'ordinateur est projetée. Pour afficher l'image entière, désactivez l'affichage sur deux écrans. ☛ Documentation du pilote de la carte graphique de l'ordinateur
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur. ☛ "Moniteurs pris en charge" p.116 ☛ 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.74 • Lorsque l'image provient d'un périphérique connecté au port Video ou S-Video. ☛ Signal - Signal Vidéo p.74
La luminosité de l'image a-t-elle été réglée correctement ?	Ajustez le réglage Luminosité du menu Configuration. ☛ Image - Luminosité p.73

Vérification	Solution
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. ☛ "Connexion des équipements" p.21
Le <u>contraste</u> » est-il réglé correctement ?	Ajustez le réglage Contraste du menu Configuration. ☛ Image - Contraste p.73
Le réglage couleur est-il défini correctement ?	Ajustez le réglage Réglage couleur du menu Configuration. ☛ Image - Réglage couleur p.73
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.73

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.73 ☛ Réglage - Consommation électr. p.76
Le <u>contraste</u> » est-il réglé correctement ?	Ajustez le réglage Contraste du menu Configuration. ☛ Image - Contraste p.73
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.

Vérification	Solution
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.28 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.76
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.76

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.76 ☛ "Réglage du volume" p.38
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.48
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.

Vérification	Solution
La fonction Sortie audio à partir du projecteur est-elle sélectionnée ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display)	Cliquez sur Tous les programmes - EPSON Projector - Epson USB Display - Paramètres Epson USB Display Vx.xx , puis sélectionnez Sortie audio à partir du projecteur .

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
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.76
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.76
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.16

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.78

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.78
Une erreur fatale est-elle survenue, provoquant l'arrêt soudain du projecteur ?	Si le projecteur s'arrête soudainement, il est impossible d'envoyer des messages. 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.83

Vérifiez les chiffres, puis appuyez les contre-mesures suivantes. Si vous ne parvenez pas à résoudre le problème, contactez votre administrateur réseau, 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](#)

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 a été fermé de manière 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.
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 câblé - Paramètres IP p.82
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 des contacts pour projecteurs Epson. ☞ 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 de l'objectif

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



Avertissement

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

Attention

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

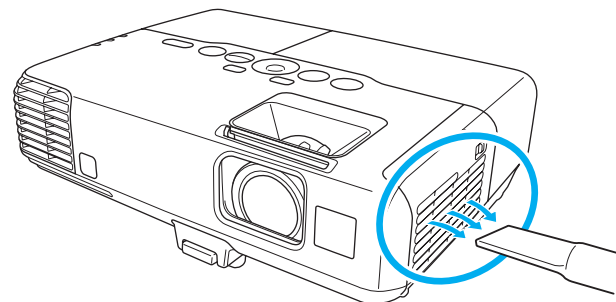
Nettoyage du filtre à air

Nettoyez le filtre à air et la grille d'entrée d'air si le message suivant s'affiche :

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

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 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.111](#)
- 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.

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

Remplacement de la lampe

Périodicité de remplacement de la lampe

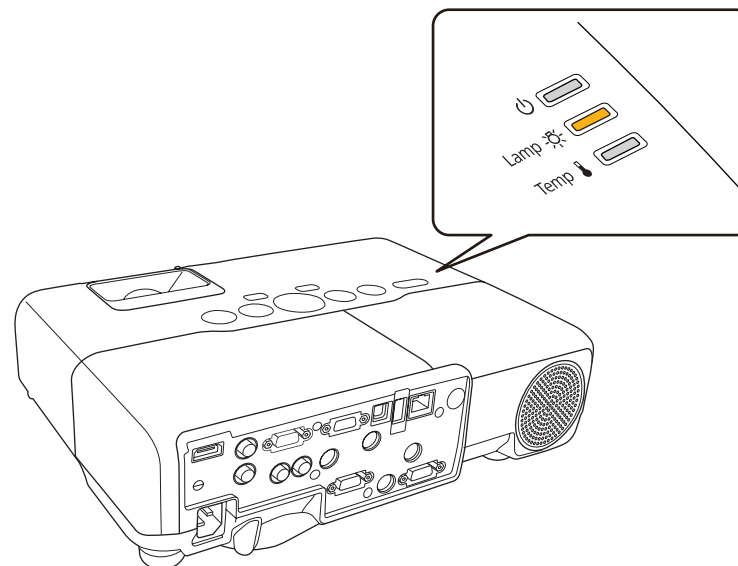
Il est temps de remplacer la lampe quand :

- 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 :
Lorsque **Consommation électr.** est réglée sur **Normal** : Environ 5000 heures
Lorsque **Consommation électr.** est réglée sur **ECO** : Environ 6000 heures
☛ **Réglage - Consommation électr.** p.76
- 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.

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

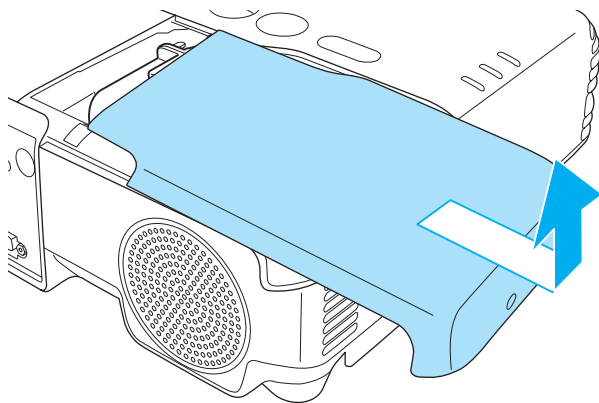
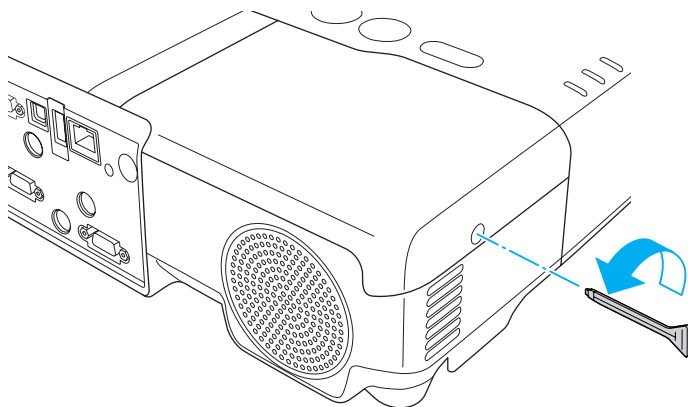
Attendez que la lampe ait suffisamment refroidi avant d'ouvrir le couvercle de la lampe. Si la lampe est toujours chaude, vous risquez de vous brûler ou de vous blesser. Le refroidissement suffisant de la lampe nécessite environ une heure à compter de la mise hors tension.

1

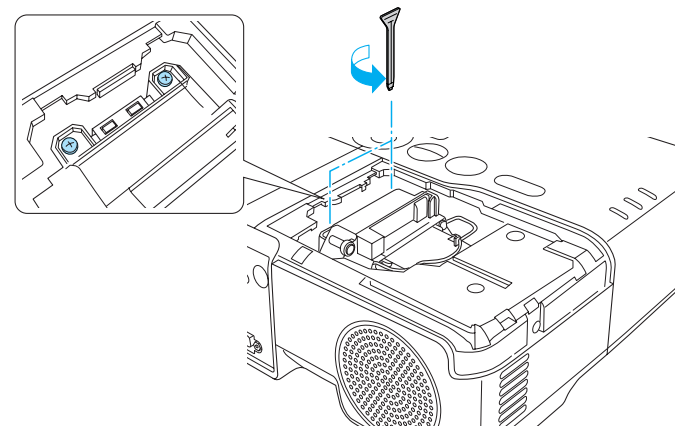
Après avoir éteint le projecteur, attendez que la sonnerie de confirmation se fasse entendre deux fois, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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 ensuite coulisser le couvercle de la lampe vers l'avant puis soulevez-le pour le retirer.

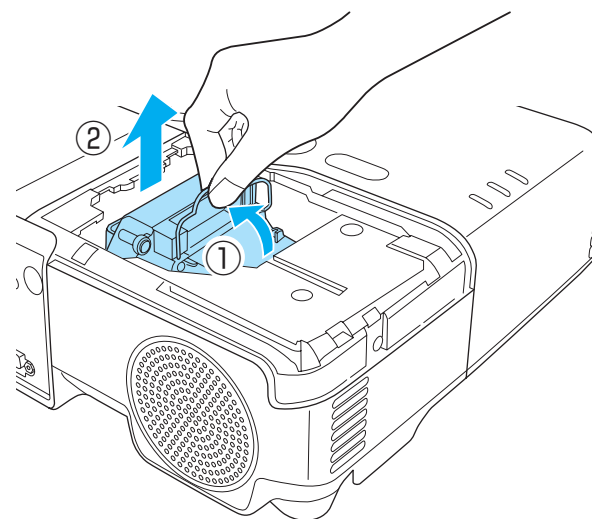


3 Desserrez les deux vis de fixation de la lampe.



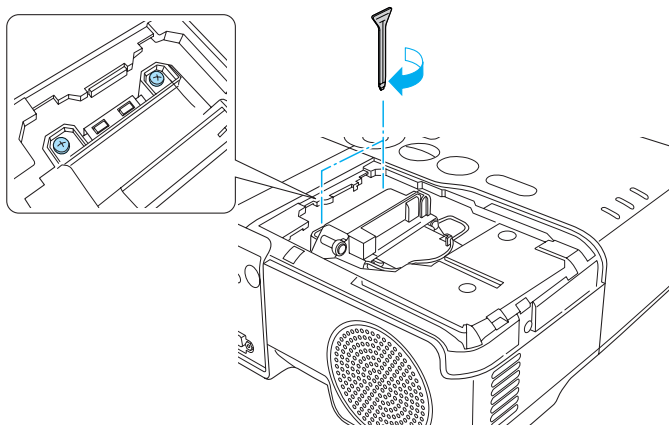
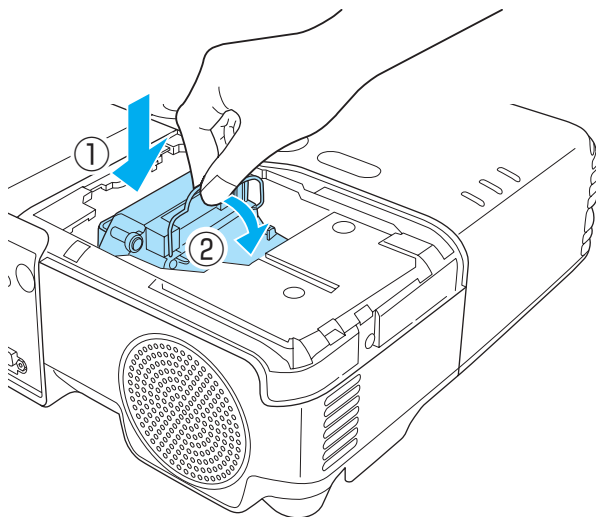
4 Retirez l'ancienne lampe en tirant sur la poignée.
Si la lampe est cassée, remplacez-la ou demandez l'assistance de votre revendeur.

 [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

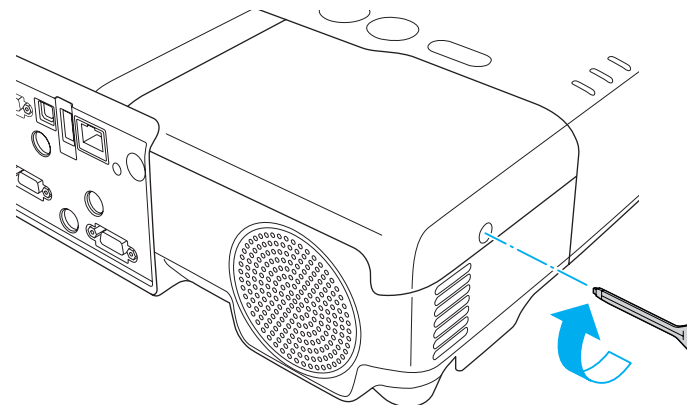


5 Installez la nouvelle lampe.

Installez la nouvelle lampe le long du rail de guidage, dans le bon sens de manière à ce qu'elle s'insère correctement, appuyez fermement, puis serrez les deux vis une fois la lampe en place.



6 Remplacez le couvercle 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'aurent 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. Lorsqu'il est temps de remplacer la lampe, un indicateur et un message vous avertissent. Après avoir remplacé la lampe, veillez à remettre ce compteur à zéro à l'aide de la fonction **Durée de lampe** du menu Configuration.

☛ "Menu Réinit." [p.86](#)



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

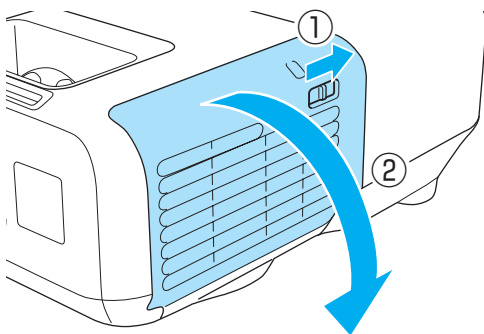
Il est temps de remplacer le filtre à air quand :

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

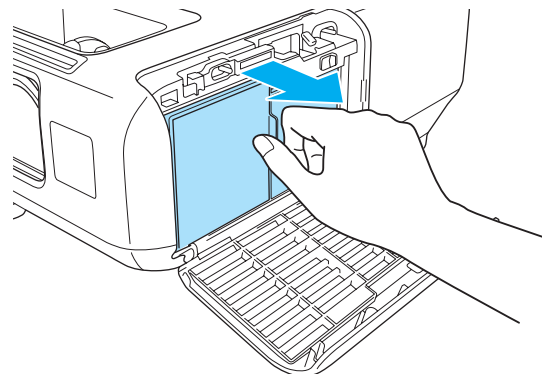
Procédure de remplacement du filtre à air

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

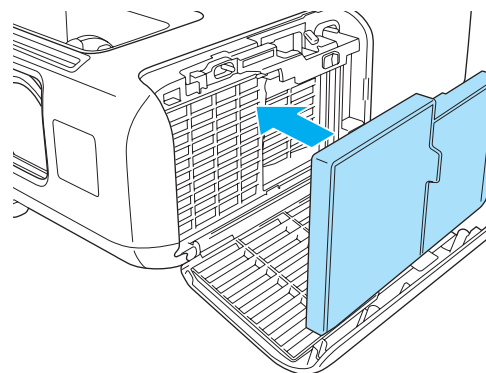
- 1** Après avoir éteint le projecteur, attendez que la sonnerie de confirmation se fasse entendre deux fois, puis débranchez le cordon d'alimentation.
- 2** Ouvrez le couvercle du filtre à air.
Faites coulisser le bouton d'ouverture/fermeture du capot du filtre à air, puis ouvrez ce capot.



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



- 4** Installez le nouveau filtre à air.
Appuyez dessus jusqu'à ce qu'il fasse entendre un déclic.



- 5** Fermez le couvercle du filtre à air.



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

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

Accessoires en option

Unité interactive ELPIU01

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

Caméra document ELPDC06/ELPDC11

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

Écran portatif 50" ELPSC06

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

Écran portatif 60" ELPSC27

Écran portatif 80" ELPSC28

Écran 100" ELPSC29

Écrans portatifs de type rouleau. (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 53" ELPSC30

Écran portatif 64" ELPSC31

Écrans magnétiques portatifs. (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.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08 (EB-93 uniquement)

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* 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

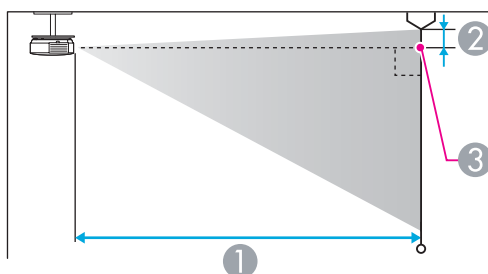
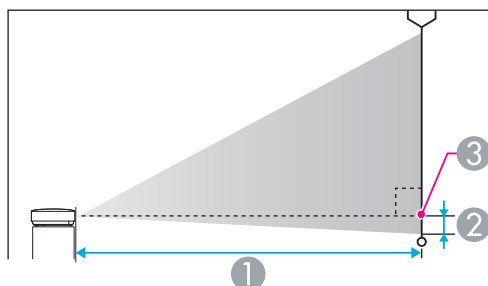
Lampe ELPLP60

Pour remplacer une lampe usagée.

Filtre à air ELPAF29

Pour remplacer un filtre à air usagé.

Distance de projection



- 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	89 - 107	-5
40"	81x61	119 - 143	-7
50"	100x76	150 - 180	-8

Format d'écran 4:3		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
60"	120x91	180 - 217	-10
80"	160x120	241 - 290	-14
100"	200x150	302 - 363	-17
150"	300x230	454 - 546	-25
200"	410x300	607 - 729	-34
250"	500x380	759 - 912	-42
300"	610x460	912 - 1095	-51

Unité : cm

Format d'écran 16:9		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
30"	66x37	97 - 117	+1
40"	89x50	130 - 156	+1
50"	110x62	163 - 196	+1
60"	130x75	196 - 236	+1
80"	180x100	263 - 316	+2
100"	220x120	329 - 396	+2
150"	330x190	495 - 595	+3
200"	440x250	661 - 794	+5
250"	550x310	827 - 994	+6
275"	620x350	910 - 1093	+6

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
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

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/480p)	60	720x480
SDTV (576i/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-93	EB-92
Dimensions		345 (L) x 93 (H) x 263 (P) mm	
Taille de l'écran LCD		0,55"	
Méthode d'affichage		Matrice active TFT au polysilicium	
Résolution		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 1,2)	
Lampe		Lampe UHE, 200 W N° de modèle : ELPLP60	
Sortie audio max.		16 W	
Haut-parleur		1	
Alimentation électrique		100 à 240 V CA ± 10 %, 50/60 Hz 3.2 à 1.4 A	
Consomma- tion électri- que	Zone 100 à 120 V	En fonctionnement : 312 W Consommation en attente (Comm. activée) : 4.1 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.31 W	En fonctionnement : 312 W Consommation en attente (Comm. activée) : - Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.31 W
	Zone 220 à 240 V	En fonctionnement : 299 W Consommation en attente (Comm. activée) : 4.6 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.40 W	En fonctionnement : 299 W Consommation en attente (Comm. activée) : - Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0.40 W
Altitude de fonctionnement		Altitude de 0 à 2286 m	
Température de fonctionnement		5 à +35°C (sans condensation)	
Température de stockage		-10 à +60°C (sans condensation)	
Poids		Environ 3.1 kg	

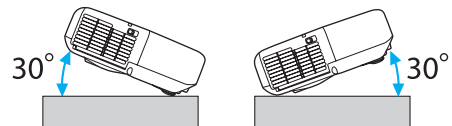
Connecteurs	Port Computer1	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle)
	Port Computer2	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle)
	Port Video	1	Jack broche RCA

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)
Port HDMI	1	HDMI (audio uniquement pris en charge par PCM)
Port USB(TypeA) *1	1	Connecteur USB (Type A)
Port USB(TypeB) *1	1	Connecteur USB (Type B)
Port LAN*2	1	RJ-45
Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9 broches (mâle)

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

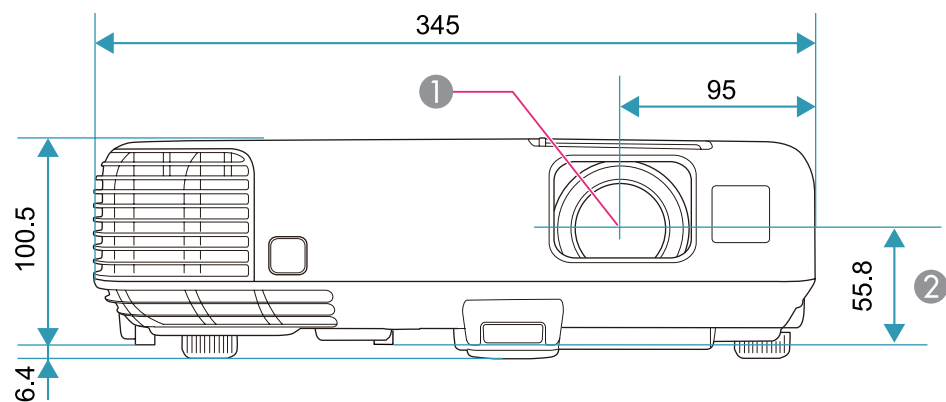
*2 EB-93 uniquement.

Angle d'inclinaison

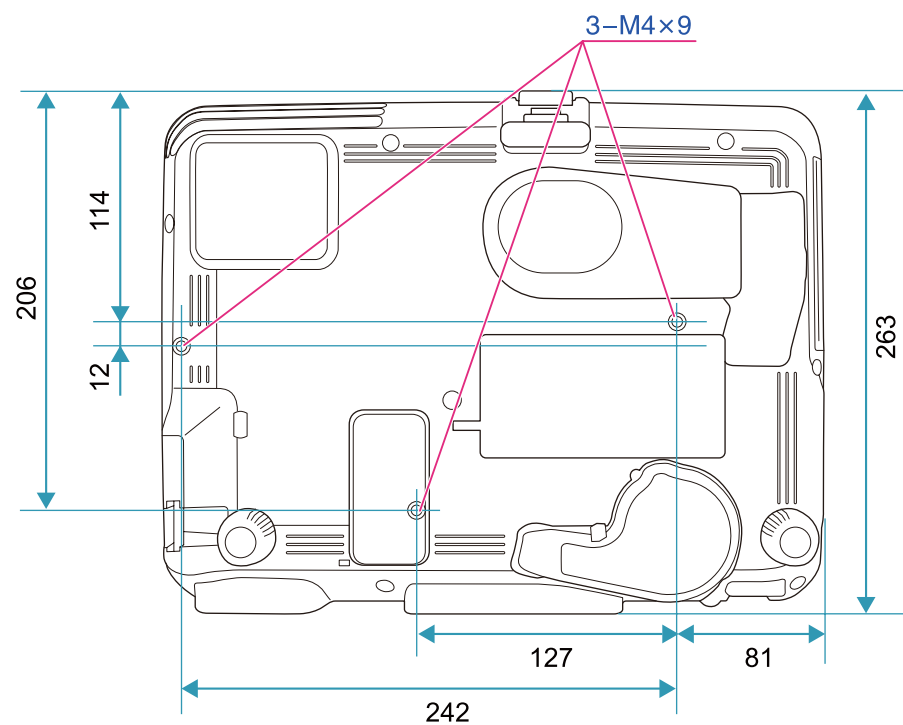


Si vous inclinez le projecteur de plus de 30°, il risque de tomber et d'être endommagé ou de provoquer un accident.

Unités : mm



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



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>masques de sous-réseau</u> .
Alignement	Les signaux émis par les ordinateurs ont une fréquence spécifique. Si le projecteur ne s'aligne pas précisément avec cette fréquence, l'image produite ne sera pas de bonne qualité. L'action du projecteur qui s'accorde sur la fréquence de ces signaux (nombre de crêtes par seconde du signal) est appelée « alignement ». Si cet alignement n'est pas bien effectué, de larges bandes verticales apparaîtront sur les images projetées.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery est une technologie mise au point par AMX et destinée aux systèmes de contrôle AMX, afin de permettre une utilisation aisée des équipements cibles. Epson a mis en œuvre cette technologie de protocole et a prévu un paramètre destiné à activer la fonction de protocole (ON). Pour plus d'informations, consultez le site web d'AMX. URL http://www.amx.com/
Contraste	La luminosité relative des zones claires et des zones sombres d'une image peut être augmentée ou diminuée pour faire ressortir ou au contraire adoucir du texte ou des images. C'est ce réglage que l'on appelle ajustement du contraste.
DHCP	Abréviation de Dynamic Host Configuration Protocol. Ce protocole attribue automatiquement une <u>adresse IP</u> aux appareils connectés à un réseau.
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.
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 système 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 d'International Business Machines Corp.

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

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, 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 PJLink 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	114
Adresse électronique	84
Adresse IP	83
Adresse passerelle	83
Affichage	78
Afficher le fond	78
Ajustement Auto	75
Alignement	75
Alimentation directe	79
Arrière	19, 78
Aspect	40, 76
Autocollant Mot de passe protégé	57
Avant	19, 78

B

Bague de mise au point	10
Bague de zoom	10
Blocage du fonctionnement	58, 77
Bouton utilisateur	77
Bouton Volume	13

C

Caméra document	114
Caractéristiques	118
Clavier virtuel	81
Configuration du projecteur	60
Consommables	114
Consommation électrique	77
Continu	47
Contraste	74
Contrôle Web	61

Couvercle de la lampe	10
Crestron RoomView	66
Croix	50

D

Dépannage	90
Diaporama	43, 46
Distance	115
Durée de lampe	85
Dynamique	39

E

EasyMP Monitor	60
Écran arrière	19
Ecran démarrage	78
ESC/VP21	64
E-Zoom	50

F

Fonction d'aide	88
Fonction Souris Sans Fil	51
Fonctionnement	79
Forme de pointeur	77
Freeze	48
Fréquence de défilement	47

G

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

I

Info sync	86
Informations réseau	80

Intensité couleur	74
Iris auto	39, 74

K

Keystone	76
Keystone H/V auto	76

L

Langue	79
Lecture du courrier	63
Levier du réglage du pied	10
Liste des moniteurs pris en charge	116
Logo d'utilisateur	52
Luminosité	74

M

Masque ss-rés	83
Menu Avancé	78
Menu Base	81
Menu de configuration	71
Menu Image	73
Menu Information	85
Menu LAN câblé	82
Menu Notification par courrier	83
Menu Réglage	76
Menu Réinitialisation	85, 86
Menu Réseau	79
Menu Signal	74
Message Broadcasting	60
Messages	78
Minuterie du cache de l'objectif	79
Mode attente	79
Mode couleurs	38, 74

Mode haute altitude	79	Périodicité de remplacement du filtre à air	111	R	Récepteur à distance	10, 11
Mode veille	79	Photo	39		Recherche de source	29
Moniteurs	116	Pied arrière	12		Réduction bruit	75
Mot passe PJLink	81	Pied avant réglable	10		Réglage couleur	74
Mot-clé projecteur	82	PJLink	65		Réinitialisation de la durée d'utilisation de la	
Motif	77	Plafond	19, 78		lampe	86, 110
Motif Utilisateur	54	Plage vidéo HDMI	75		Remplacement des piles	16
MotPss ContrôleWeb	81	Pointeur	49		Résolution	85
N		Pointeur de la souris	51		RoomView	66
Navigateur Web	60	Points d'installation de la fixation de plafond	12		Rotation des images	45
Netteté	74	Port de l'ordinateur	11	S		
Nettoyage	105	Port HDMI	11		Sélectionner un lecteur	44
Nettoyage de l'extérieur du projecteur	105	Port S-Vidéo	11		Serveur SMTP	83
Nettoyage du filtre à air et de la grille d'entrée d'air	105	Port USB(TypeA)	11		Signal entrée	75, 85
Nom du projecteur	81	Port USB(TypeB)	11		Signal Vidéo	75, 86
Noms et Fonctions des Différentes Parties du Projecteur	10	Port Vidéo	11		SNMP	63
Notification par courrier	63, 83	Position	75		Source	85
Nuance	74	Présentation	39, 43		Source Search	13
Numéro de port	83	Prise d'alimentation	11		Sports	39
O		Procédure de remplacement de la lampe	108		sRGB	39
Ordre d'affichage	47	Procédure de remplacement du filtre à air	111		Surchauffe	91
P		Progressif	75		Sync.	75
Panneau de commande	13	Projection	78	T		
Paramètres d'affichage	47	Protection au démarrage	56		Tableau blanc	39
Pause A/V	48	Protection du logo d'utilisateur	56		Tableau noir	39
Périodicité de remplacement de la lampe	107	Protection par mot de passe	56		Taille de l'écran	115
		Q			Taux rafraîchi	86
		Quick Corner	76		Télécommande	14
					Témoin d'alimentation	90

Témoin de lampe	90
Témoin de température	90
Témoins	90
Température de fonctionnement	118
Température de stockage	118
Température des couleurs absolues	74
Théâtre	39
Tout Réinitialiser	86

U

USB Type B	79
------------------	----

V

Verrouillage complet	58
Vers Configuration réseau	80
Volume	77

W

Web Remote	61
------------------	----