



Guide de l'utilisateur



Multimedia Projector

EB-W16SK





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.110
[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

Empilement de deux projecteurs	7
Superposez facilement deux images	7
Projetez des images 3D réalistes	7
Fonctions utiles pour la projection d'images	7
Augmentation du contenu de la projection sur écran large (WXGA)	7
Utilisation optimale de la télécommande	7
Fonctions de sécurité améliorées	8

Noms et fonctions des différentes parties du projecteur 9

Configuration de l'appareil	9
Avant/Dessus	9
Côté	11
Arrière	12
Dessous	13
Panneau de Configuration	14
Télécommande	16
Remplacement des piles de la télécommande	18
Portée de la télécommande	19

Préparation du projecteur

Installation du projecteur 21

Méthodes d'installation	21
-------------------------------	----

Connexion des équipements 23

Connexion du contrôleur et du récepteur	23
Connexion d'un ordinateur	24
Connexion avec des câbles ordinateur	24
Connexion avec des câbles HDMI	26
Connexion de sources d'images	27

Connexion avec des câbles HDMI	27
Connexion avec des câbles vidéo	28
Connexion avec des câbles S-Vidéo	29
Connexion avec des câbles composantes vidéo	30
Connexion d'un équipement externe	31

Utilisation standard

Projection d'images 34

De l'installation à la projection	34
Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)	36
Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande	37

Réglage des images projetées 38

Superposition de deux images	38
Réglage de la taille de l'image	38
Réglage de la position de l'image	38
Réglage de l'inclinaison horizontale	38
Correction de la mise au point	39
Réglage du volume	39
Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)	40
Réglage de l'Iris auto	40
Modification du rapport L/H de l'image projetée	41
Méthodes de modification	41
Modification du rapport L/H	42

Fonctions Utiles

Fonctions de projection 45

Projection d'images 3D	45
Préparation à la visualisation d'images 3D	45
Signaux 3D pris en charge	45
Méthodes de visualisation d'images 3D	45
Zone de visualisation des images 3D	46
Avertissement concernant la visualisation d'images 3D	46

Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)	48
Arrêt sur image (Freeze)	49
Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)	50

Fonctions de Sécurité 52

Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)	52
Types de la fonction Mot de passe protégé	52
Réglage de la fonction Mot de passe protégé	52
Saisie du mot de passe	53
Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)	54
Systèmes de sécurité	56
Installation du câble antivol	56

Surveillance et contrôle 57

Commandes ESC/VP21	57
Avant de commencer	57
Liste des commandes	57
Protocole de communications	58

Menu Configuration

Utilisation du menu Configuration 60

Liste des Fonctions 61

Tableau du menu Configuration	61
Menu Image	62
Menu Signal	63
Menu Réglage	64
Menu Avancé	65
Menu Information (Affichage uniquement)	67
Menu Réinit.	68

Dépannage

Utilisation de l'aide 70

Dépannage 72

Signification des témoins	72
Si les témoins ne fournissent aucune indication utile	76
Problèmes relatifs aux images	77
Aucune image n'est visible	77
Les images animées ne sont pas affichées	78
La projection s'arrête automatiquement	78
Le message Non Supporté est affiché	78
Le message Pas de Signal est affiché	79
Impossible de visionner des images 3D	79
Les images sont floues, troubles ou déformées	80
Les images subissent des interférences ou une distorsion	81
L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, son rapport n'est pas correct ou l'image a été inversée	81
Les couleurs de l'image ne sont pas correctes	82
Les images sont sombres	82
Problèmes au démarrage de la projection	83
Le projecteur ne s'allume pas	83
Un des projecteurs n'est pas allumé, ou les projecteurs n'ont pas été reliés entre eux	84
Autres problèmes	85
Aucun son n'est émis, ou le son est très faible	85
La télécommande ne fonctionne pas	85
Je veux modifier la langue des messages et des menus	86

Maintenance

Nettoyage 88

Nettoyage de l'extérieur du projecteur	88
Nettoyage de l'objectif	88
Nettoyage du polariseur	88
Nettoyage des lunettes 3D	88
Nettoyage du filtre à air	89

Remplacement des Consommables 90

Remplacement de la lampe	90
Périodicité de remplacement de la lampe	90
Procédure de remplacement de la lampe	90

Réinitialisation de la Durée de lampe	94
Remplacement du filtre à air	94
Périodicité de remplacement du filtre à air	94
Procédure de remplacement du filtre à air	94

Index	114
------------------------	------------

Annexe

Suppression du mode Stack, puis utilisation du projecteur 97

Allumage d'un projecteur dans une configuration empilée	97
Allumage du contrôleur seul	97
Allumage du récepteur seul	97
Suppression de la configuration empilée, puis utilisation d'un projecteur	97

Accessoires en Option et Consommables 100

Accessoires en option	100
Consommables	101

Taille de l'écran et Distance de projection 102

Distance de projection	102
----------------------------------	-----

Liste des pris en charge 104

Résolutions prises en charge	104
Signaux d'ordinateur (RVB analogique)	104
Vidéo component	104
Vidéo composite	104
Signal d'entrée depuis le port HDMI	104
Signal d'entrée 3D	105

Caractéristiques 106

Caractéristiques Générales du Projecteur	106
--	-----

Apparence 109

Glossaire 110

Remarques Générales 112

À propos des symboles	112
Marques commerciales et droits d'auteur	113



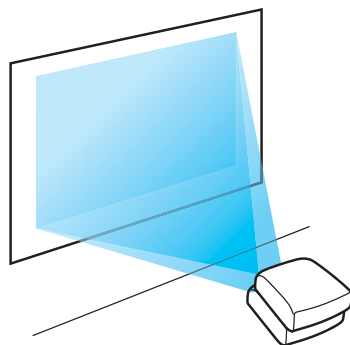
Introduction

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

Empilement de deux projecteurs

Deux projecteurs sont empilés l'un au-dessus de l'autre pour projeter une image. En utilisant cette projection empilée, vous pouvez obtenir une image plus lumineuse, plus nette.

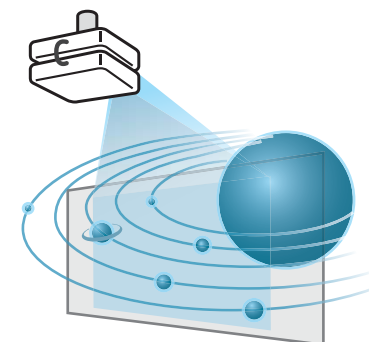
Comme les projecteurs sont reliés entre eux, vous pouvez utiliser deux projecteurs comme s'il ne faisaient qu'un.



Projetez des images 3D réalistes

Projetez des 3D spectaculaires à partir de supports tels que disques Blu-ray 3D ou jeux 3D. Vous aurez besoin des lunettes 3D (ELPGS02A/ELPGS02B) fournies ou en option, et d'un écran argenté disponible dans le commerce pour visualiser les images 3D.

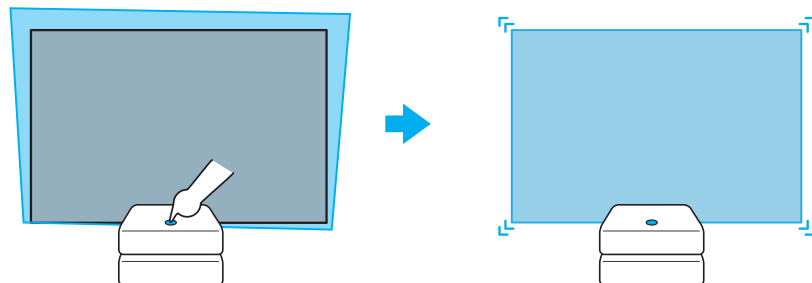
☛ "Projection d'images 3D" p.45



Superposez facilement deux images

Cet appareil est équipé d'une fonction qui vous permet de superposer facilement deux images. Consultez le manuel qui suit lors de la première superposition des images après l'installation.

☛ *Guide de démarrage*

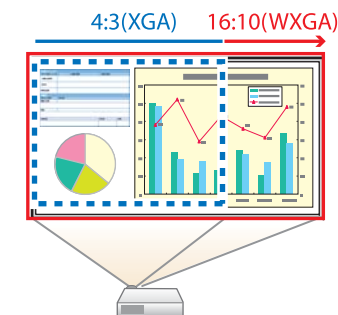


Fonctions utiles pour la projection d'images

Augmentation du contenu de la projection sur écran large (WXGA)

À partir d'un ordinateur doté d'un écran LCD large WXGA 16:10, l'image peut être projetée selon le même rapport d'aspect. Vous pouvez employer des tableaux blancs et d'autres écrans en format paysage.

☛ "Modification du rapport L/H de l'image projetée" p.41



Utilisation optimale de la télécommande

Vous pouvez utiliser la télécommande pour effectuer des opérations telles que l'agrandissement d'une partie de l'image.

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

☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.48

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.52](#)

- **La fonction Blocage 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.54](#)

- **Équipé de divers systèmes antivol**

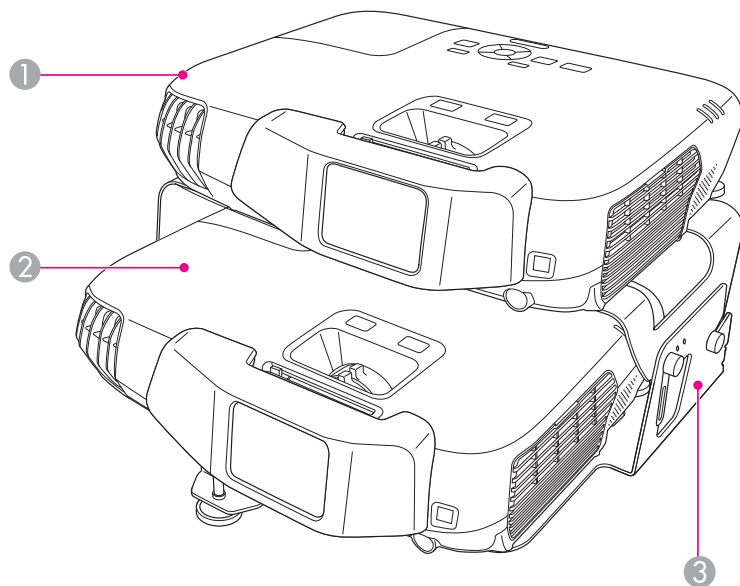
Ce projecteur est équipé des systèmes antivol suivants.

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

☛ "Systèmes de sécurité" [p.56](#)

Configuration de l'appareil

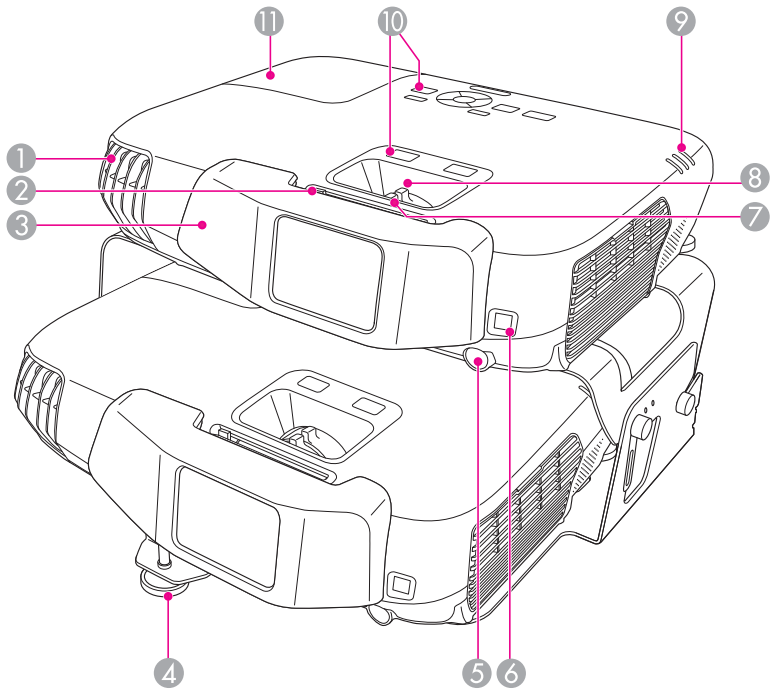
Cet appareil est constitué de deux projecteurs.












Avant/Dessus

L'exemple suivant utilise le contrôleur. Le récepteur effectue les mêmes opérations.

Nom		Fonction
①	Contrôleur	Contrôle le récepteur et combine les deux projecteurs. Vous pouvez effectuer les opérations de projection à l'aide du panneau de configuration du contrôleur ou de la télécommande. Un autocollant marqué « 1 » est collé sur la base du contrôleur.
②	Récepteur	Lorsque vous utilisez le contrôleur, le récepteur effectue les mêmes opérations. Un autocollant marqué « 2 » est collé à la base du récepteur.
③	Support empilable	Ce support installe le contrôleur et le récepteur dans une configuration d'empilage.

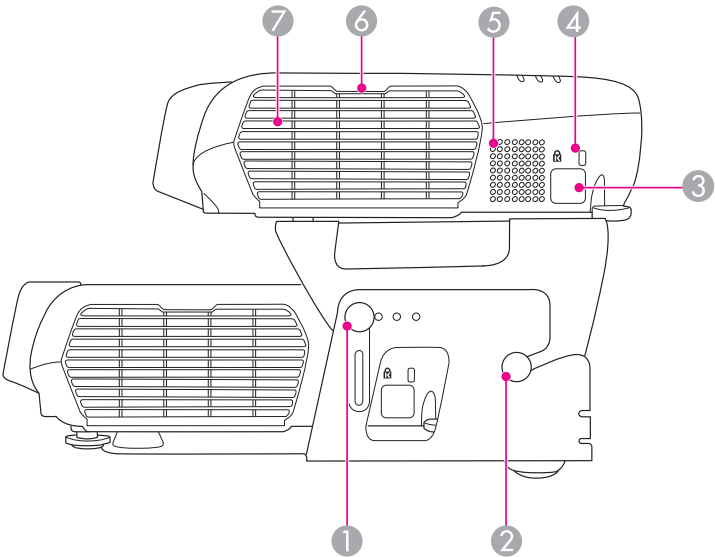


Nom	Fonction
1 Grille de sortie d'air	Grille de ventilation permettant de refroidir l'intérieur du projecteur. <div> Attention Pendant la projection, n'approchez pas votre visage ou vos mains de la grille de sortie d'air et ne placez pas d'objets pouvant être déformés ou endommagés par la chaleur. L'air chaud provenant de la grille de sortie d'air peut provoquer des brûlures, des déformations ou des accidents.</div>

Nom	Fonction
2 Bouton du volet de pause A/V	Faites glisser le bouton pour ouvrir et fermer le volet de pause A/V. En fermant le volet de pause A/V 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
3 Polariseur	Utilisé pour la visualisation d'images 3D. Pour plus d'informations sur la manière de fixer le polariseur, consultez le manuel qui suit.  Guide de démarrage
4 Pied avant réglable	En cas d'installation sur une surface (un bureau par exemple), dépliez le pied pour régler la position de l'image.  "Réglage de la position de l'image" p.38
5 Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.
6 Capteur	Ce capteur permet de placer les deux images l'une sur l'autre.
7 Bague de mise au point	Permet de régler la mise au point de l'image.  "Correction de la mise au point" p.39
8 Bague de zoom	Permet de régler la taille de l'image.  "Réglage de la taille de l'image" p.38
9 Témoins	Indique l'état du projecteur.  "Signification des témoins" p.72
10 Panneau de Configuration	Actionne le projecteur.  "Panneau de Configuration" p.14
11 Couvercle de la lampe	Ouvrez-le pour remplacer la lampe du projecteur.  "Remplacement de la lampe" p.90

Côté

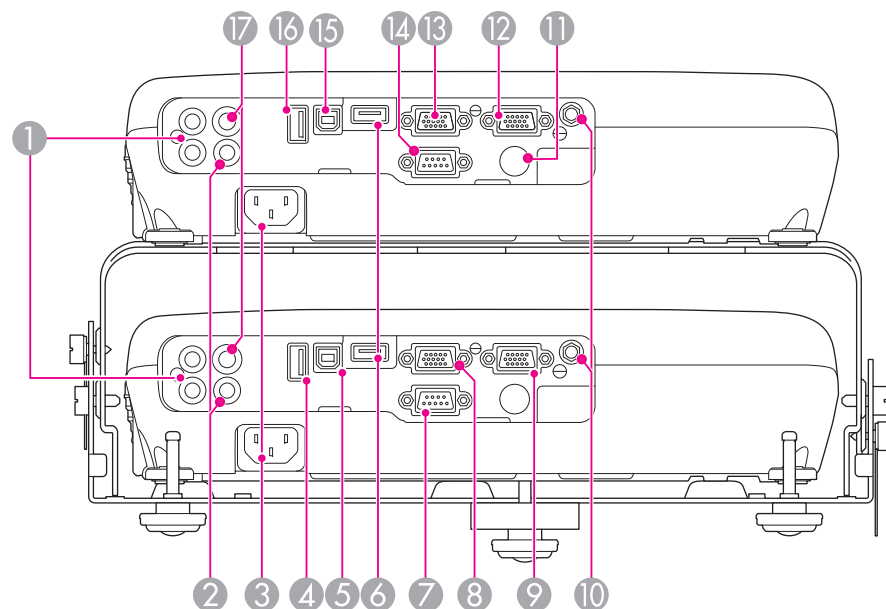
L'exemple suivant utilise le contrôleur. Le récepteur effectue les mêmes opérations.



Nom		Fonction
1	Section de réglage de l'angle de l'empilage	Ajuste l'angle de projection du contrôleur en fonction de la distance de projection. ☛ Guide de démarrage
2	Connecteur de support d'empilage	Connecte le support et les vis le maintiennent en place. ☛ Guide de démarrage
3	Point d'installation pour câble de sécurité	Faites passer un câble de sécurité, disponible dans le commerce, et verrouillez-le. ☛ "Installation du câble antivol" p.56

Nom		Fonction
4	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.56
5	Haut-parleur	Sorties audio.
6	Section du couvercle du filtre à air	Placez votre doigt pour ouvrir le couvercle du filtre à air. ☛ "Remplacement du filtre à air" p.94
7	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.89

Arrière

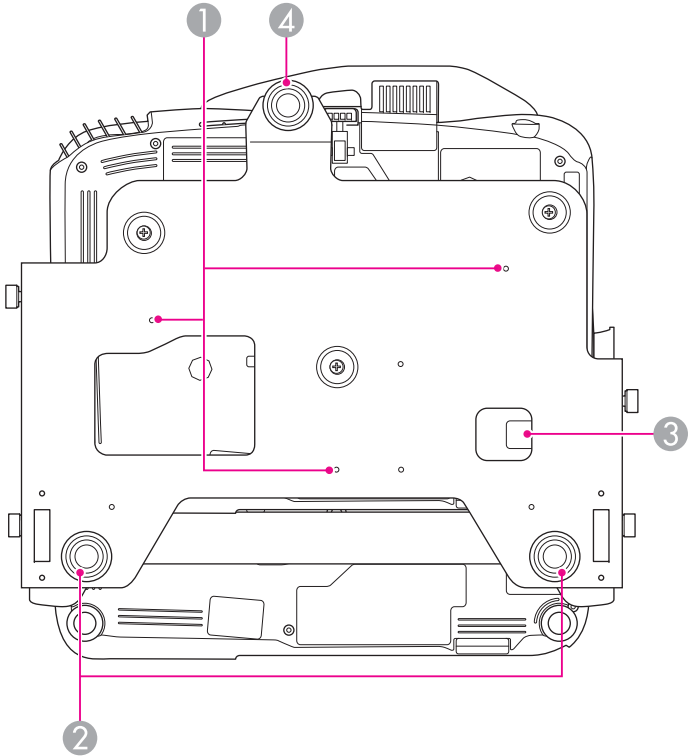


Nom	Fonction
① Port Audio-L/R	Reçoit l'audio de l'appareil raccordé au port Computer, au port S-Video, ou au port Video.
② Port Video	Reçoit en entrée les signaux vidéo composites provenant de sources vidéo. A l'aide d'un répartiteur, vous pouvez envoyer les signaux d'entrée vers le port Video pour le contrôleur et le récepteur.
③ Prise d'alimentation	Permet de brancher le cordon d'alimentation au projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.34
④ Port USB(TypeA)	Ceci ne peut pas être utilisé sur le récepteur.

Nom	Fonction
⑤ Port USB(TypeB)	Connecte un câble USB au port USB(TypeA) du contrôleur (⑫). Ceci est utilisé pour contrôler les opérations de récepteur depuis le contrôleur.
⑥ Port HDMI	Reçoit les signaux vidéo d'équipements vidéo compatibles HDMI et d'ordinateurs. En utilisant un répartiteur, vous pouvez envoyer les signaux d'entrée vers le port HDMI pour le contrôleur et le récepteur. Ce projecteur est compatible <u>HDCP</u> ▶▶.
⑦ Port RS-232C	Ceci ne peut pas être utilisé sur le récepteur.
⑧ Port Computer1	Fournit en entrée des signaux image provenant d'un ordinateur et des signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo. <ul style="list-style-type: none"> En utilisant un répartiteur Connectez un câble ordinateur au répartiteur. En n'utilisant pas de répartiteur Connectez un câble ordinateur au port de Monitor Out/Computer2 (⑫) du contrôleur.
⑨ Port de Monitor Out/Computer2	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.
⑩ Port Audio Out	Émet le son de l'image en cours de projection vers un haut-parleur externe.
⑪ Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.
⑫ Port de Monitor Out/Computer2	Connectez un câble ordinateur au port Computer1 (⑧) du récepteur. (Seulement si vous n'utilisez pas de répartiteur lors de la projection d'une image d'ordinateur.)
⑬ Port Computer1	Fournit en entrée des signaux image provenant d'un ordinateur et des signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.

Nom		Fonction
14	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.57
15	Port USB(TypeB)	Ceci ne peut pas être utilisé sur le contrôleur.
16	Port USB(TypeA)	Connecte un câble USB au port USB(TypeB) du récepteur (5). Ceci est utilisé pour contrôler les opérations de récepteur depuis le contrôleur.
17	Port S-Video	Reçoit en entrée les signaux S-Video provenant de sources vidéo. En utilisant un répartiteur, vous pouvez envoyer les signaux d'entrée vers le port S-Video pour le contrôleur et le récepteur.

Dessous

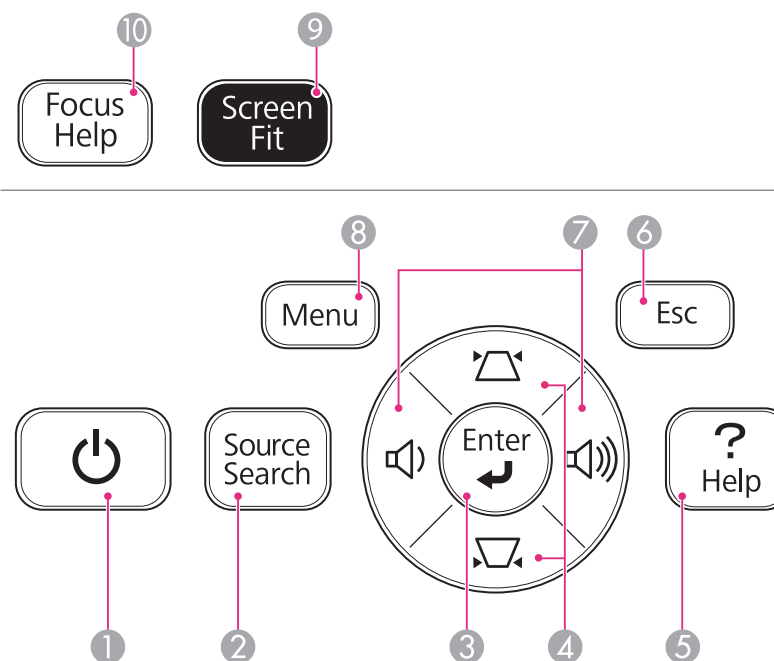


Nom		Fonction
1	Points d'installation de la fixation de plafond (trois points)	Fixez ici le support plafond optionnel lorsque vous suspendez les projecteurs à un plafond. ☛ "Installation du projecteur" p.21 ☛ "Accessoires en option" p.100

Nom	Fonction
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.38 Pour plus d'informations sur la manière de fixer le pied arrière, consultez le manuel suivant. ☛ Guide de démarrage
③ Point d'installation pour câble de sécurité	Faites passer un câble de sécurité, disponible dans le commerce, et verrouillez-le. ☛ "Installation du câble antivol" p.56
④ Pied avant réglable	En cas d'installation sur une surface (un bureau par exemple), déployez le pied pour régler la position de l'image. ☛ "Réglage de la position de l'image" p.38 Pour plus d'informations sur la manière de fixer le pied avant, consultez le manuel suivant. ☛ Guide de démarrage

Panneau de Configuration

Vous pouvez effectuer les opérations sur le projecteur à l'aide du panneau de commande du contrôleur. Le panneau de commande du récepteur ne peut pas être utilisé pendant la projection en configuration en empilage.

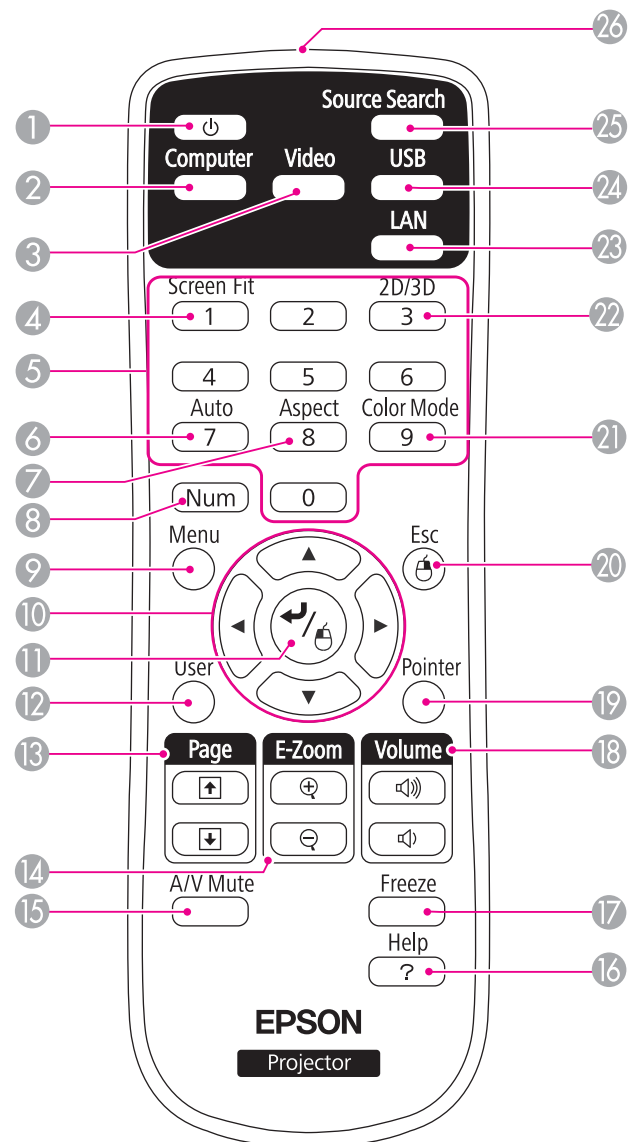


Nom	Fonction
① Bouton [⏻]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.34
② Bouton [Source Search]	Permet de passer à la source d'entrée suivante qui envoie une image. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.36

Nom	Fonction
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 Computer, vous pouvez optimiser automatiquement Alignement, Sync. et Position.
④ Boutons [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> • 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.60 ☛ "Utilisation de l'aide" p.70
⑤ Bouton [Help]	<p>Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes. ☛ "Utilisation de l'aide" p.70</p>
⑥ Bouton [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> • Arrête la fonction en cours. • Si vous appuyez sur ce bouton alors que menu Configuration est affiché, vous revenez au niveau de menu précédent. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.60
⑦ Boutons [⏮][⏭]	<ul style="list-style-type: none"> • Permettent de régler le volume du haut-parleur. [⏭] Augmente le volume. [⏮] Réduit le volume. ☛ "Réglage du volume" p.39 • 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.60 ☛ "Utilisation de l'aide" p.70
⑧ Bouton [Menu]	<p>Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.60</p>

Nom	Fonction
⑨ Bouton [Screen Fit]	<p>Permet d'ajuster l'image de sorte que les deux images se superposent correctement. Consultez le manuel qui suit lors de la première superposition des images après l'installation. ☛ Guide de démarrage</p>
⑩ Bouton [Focus Help]	<p>Ceci ne peut pas être utilisé pendant la projection en configuration empilée.</p>

Télécommande



Nom		Fonction
①	Bouton [Power]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.34
②	Bouton [Computer]	Permet de passer aux images provenant du port Computer.
③	Bouton [Video]	Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images entre les ports S-Video, Video, et HDMI.
④	Bouton [Screen Fit]	Permet d'ajuster l'image de sorte que les deux images se superposent correctement. Consultez le manuel qui suit lors de la première superposition des images après l'installation. ☛ Guide de démarrage
⑤	Pavé numérique	Saisissez le mot de passe. ☛ "Réglage de la fonction Mot de passe protégé" p.52
⑥	Bouton [Auto]	Si vous appuyez sur le bouton lors de la projection des signaux RVB analogiques depuis le port Computer, vous pouvez optimiser automatiquement Alignement, Sync. et Position.
⑦	Bouton [Aspect]	Chaque pression sur le bouton entraîne un changement du rapport L/H. ☛ "Modification du rapport L/H de l'image projetée" p.41
⑧	Bouton [Num]	Maintenez ce bouton enfoncé et appuyez sur les touches du pavé numérique pour entrer des mots de passe ou des nombres. ☛ "Réglage de la fonction Mot de passe protégé" p.52
⑨	Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.60
⑩	Boutons [Left/Right/Up/Down]	<ul style="list-style-type: none"> Lorsque le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, appuyez sur ces boutons pour sélectionner des éléments de menu ou une valeur de réglage. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.60

Nom	Fonction
11 Bouton [↩]	<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. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.60
12 Bouton [User]	<p>Sélectionnez une commande fréquemment utilisée parmi les quatre commandes du menu Configuration et attribuez-la 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.</p> <p>☛ "Menu Réglage" p.64</p>
13 Boutons [Page] [⏮][⏭]	Ces boutons ne peuvent pas être utilisés pendant la projection en configuration empilée.
14 Boutons [E-Zoom] [⊕][⊖]	<p>Agrandit ou réduit l'image sans modifier la taille de la projection.</p> <p>☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (E-Zoom)" p.50</p>
15 Bouton [A/V Mute]	<ul style="list-style-type: none"> Active ou désactive l'audio et la vidéo. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.48 Vous pouvez changer le mode Projection dans l'ordre suivant en appuyant sur le bouton pendant environ cinq secondes. Avant ↔ Avant/Plafond Arrière ↔ Arrière/Plafond
16 Bouton [Help]	<p>Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes.</p> <p>☛ "Utilisation de l'aide" p.70</p>
17 Bouton [Freeze]	<p>Active ou désactive le gel de l'image.</p> <p>☛ "Arrêt sur image (Freeze)" p.49</p>
18 Boutons [Volume] [⏮][⏭]	<p>[⏮] Réduit le volume.</p> <p>[⏭] Augmente le volume.</p> <p>☛ "Réglage du volume" p.39</p>

Nom	Fonction
19 Bouton [Pointer]	Ceci ne peut pas être utilisé pendant la projection en configuration empilée.
20 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. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.60
21 Bouton [Color Mode]	<p>Chaque pression sur le bouton entraîne un changement du mode couleurs.</p> <p>☛ "Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)" p.40</p>
22 Bouton [2D/3D]	Chaque pression sur le bouton entraîne un changement du mode entre 2D et 3D. Bascule en mode 3D lorsqu'un signal 3D est reçu en entrée. Si un signal 3D est entré en mode 2D, l'image est projetée en 2D.
23 Bouton [LAN]	Ceci ne peut pas être utilisé sur le projecteur.
24 Bouton [USB]	Ceci ne peut pas être utilisé pendant la projection en configuration empilée.
25 Bouton [Source Search]	<p>Permet de passer à la source d'entrée suivante qui envoie une image.</p> <p>☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.36</p>
26 Émetteur de signaux lumineux	Envoie les signaux de la télécommande.

Remplacement des piles de la télécommande

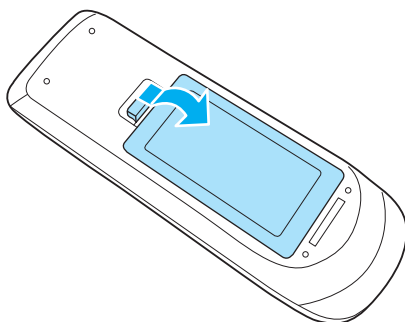
Si la télécommande semble mettre longtemps à réagir ou cesse de fonctionner au bout d'un moment, c'est probablement que ses piles sont arrivées à épuisement. Dans ce cas, vous devez remplacer les piles. Utilisez deux piles alcalines ou manganèse AA. N'utilisez que des piles AA manganèse ou alcalines.

Attention

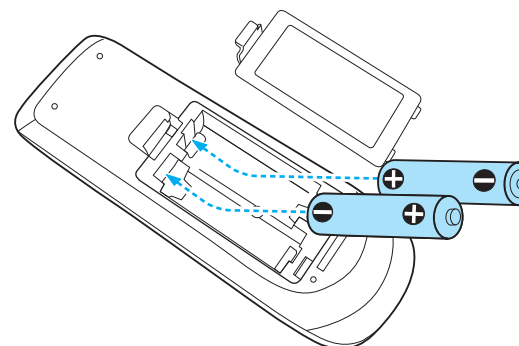
Lisez attentivement le manuel suivant avant de manipuler les piles.

 *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.

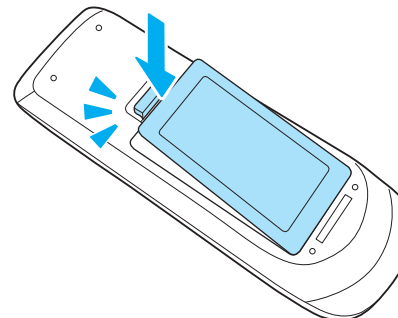


Attention

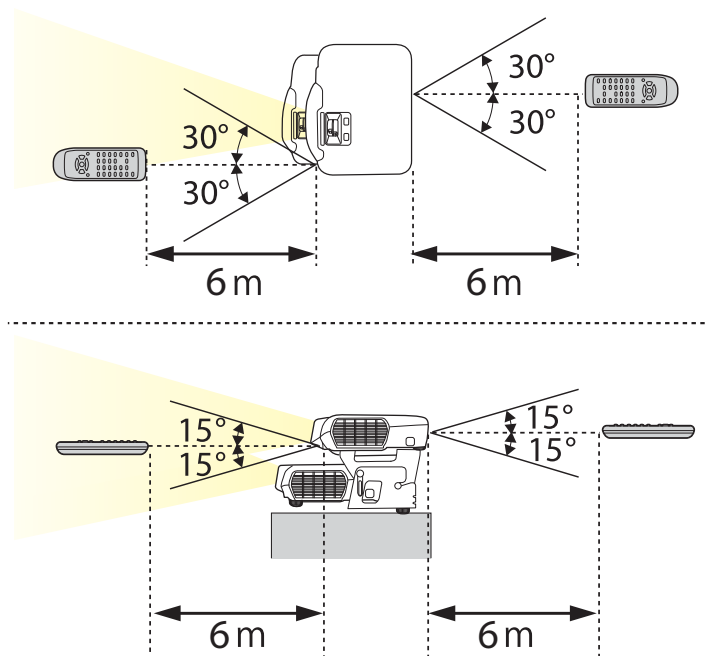
Veillez à installer les nouvelles piles à l'endroit en respectant les signes (+) et (-) marqués sur les piles et à l'intérieur du boîtier.

Si les piles ne sont pas utilisées de manière appropriée, elles peuvent exploser ou fuir et provoquer un incendie, des blessures ou endommager le produit.

- 3** Replacez 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.

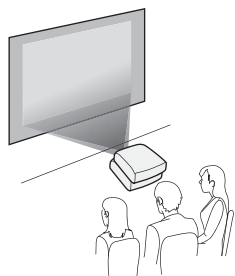
Méthodes d'installation

Avant l'installation, vous devez d'abord configurer les projecteurs du haut et du bas. Consultez le manuel suivant pour plus d'informations sur la configuration des projecteurs et sur les méthodes d'installation.

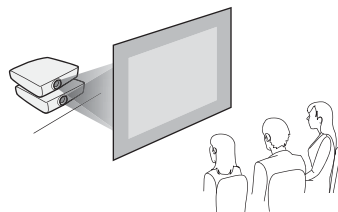
Guide de démarrage

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

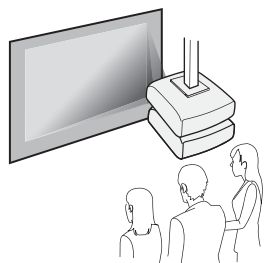
- Projection depuis le devant de l'écran. (vers l'Avant)



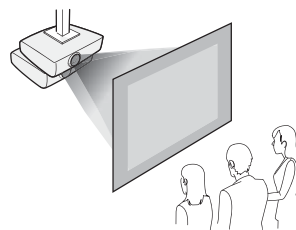
- Rétroprojection avec un écran translucide . (projection vers l'arrière)



- Suspension des projecteurs au plafond et projection depuis le devant de l'écran. (projection Avant/Plafond)



- Suspendez les projecteurs au plafond et projetez les images 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.
- 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.

Attention

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



- Vous ne pouvez pas visualiser d'images 3D lors de la projection sur un écran par l'arrière. Pour voir les images 3D, projetez sur la face avant d'un écran argenté destiné à des images 3D passives.
☛ "Accessoires en option" [p.100](#)
- Pour suspendre le projecteur au plafond, installez la Fixation de plafond en option.
☛ "Accessoires en option" [p.100](#)
- Le réglage Projection par défaut est **Avant**. Vous pouvez remplacer **Avant** par **Arrière** dans le menu Configuration.
☛ **Avancé - Projection** [p.65](#)
- Vous pouvez modifier le réglage Projection 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

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

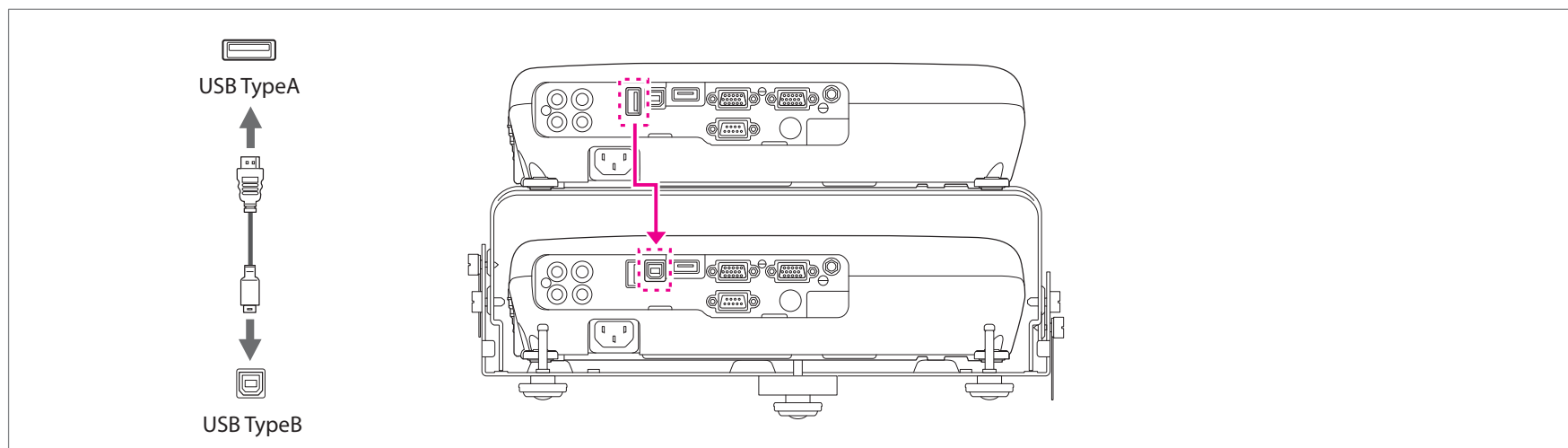
Connexion du contrôleur et du récepteur

Pour permettre au contrôleur de contrôler les opérations du récepteur, vous devez relier le contrôleur et le récepteur avec un câble USB.

Raccordez le port USB(TypeA) du contrôleur au port USB(TypeB) du récepteur avec un câble USB.



Dans une configuration comme celle illustrée ci-dessous, le projecteur du dessus est le contrôleur, et le projecteur du dessous est le récepteur. Lorsqu'il est suspendu à un plafond, le projecteur du dessus est le récepteur, et le projecteur du dessous est le contrôleur.



Connexion d'un ordinateur

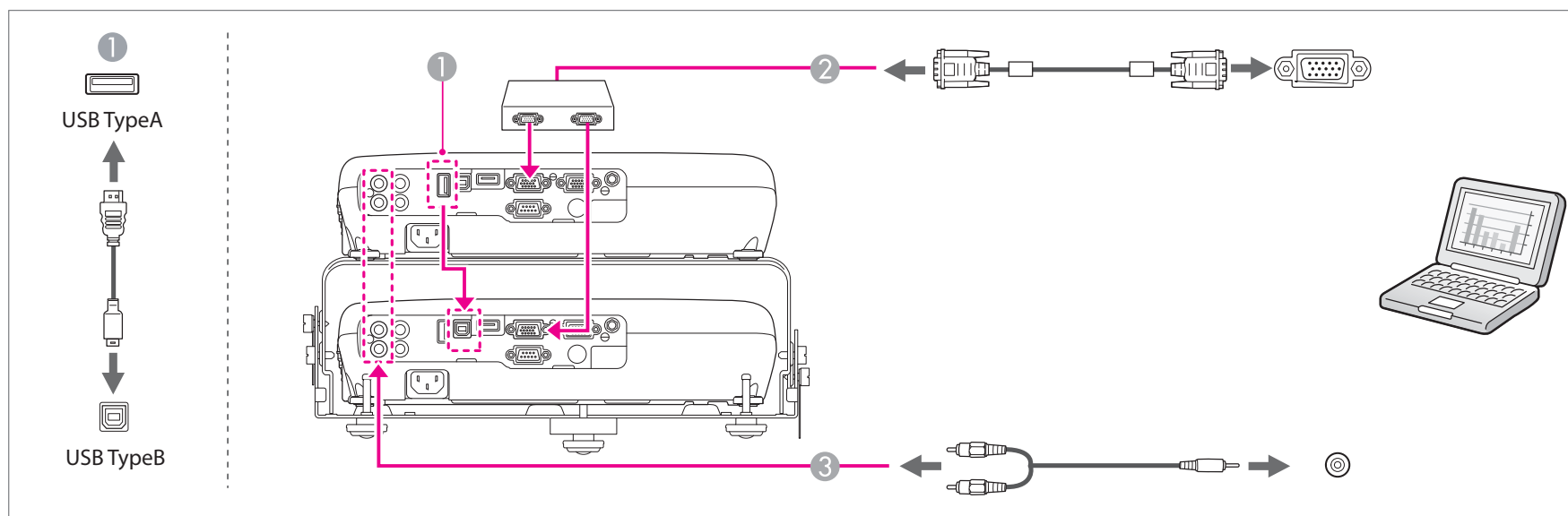
Connexion avec des câbles ordinateur



Préparez les éléments suivants à l'avance.

- Câble USB (fourni)
- Câbles pour ordinateur (disponibles dans les magasins locaux x3)
- Répartiteur prenant en charge les câbles pour ordinateurs (disponibles dans les magasins locaux)
- Câble audio (disponibles dans les magasins locaux) *Lorsque la sortie audio est utilisée

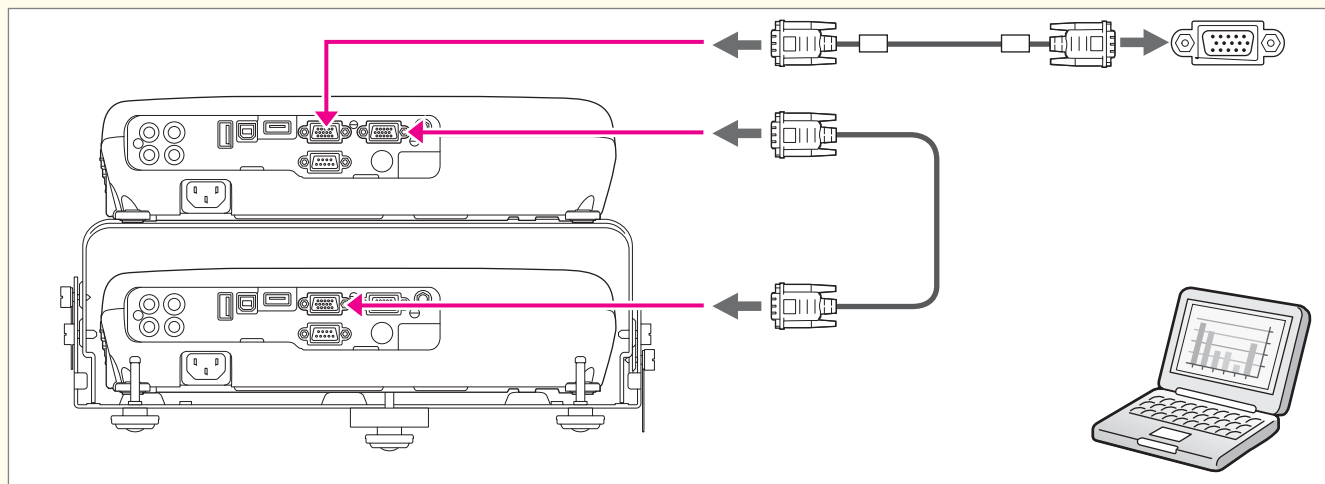
- 1 Raccordez le port USB(TypeA) du contrôleur au port USB(TypeB) du récepteur avec un câble USB.
- 2 Connectez le répartiteur au port de sortie de l'écran de l'ordinateur à l'aide d'un câble pour ordinateur. Reliez les ports Computer1 pour le contrôleur et le récepteur au répartiteur à l'aide de câbles pour ordinateurs.
- 3 Reliez le port Audio-L/R du projecteur (contrôleur ou récepteur) au port de sortie audio de l'ordinateur avec un câble audio. L'audio est émis par le projecteur connecté.





Suivez les étapes ci-dessous lors de la connexion sans répartiteur.

- Connectez le port de sortie d'affichage de l'ordinateur au port Computer1 du contrôleur avec un câble pour ordinateur.
- Connectez le port Monitor Out/Computer2 du contrôleur et le port Computer1 avec un câble pour ordinateur.



Vous devez régler le **Port sortie moniteur** sur **Sortie du moniteur** depuis le menu Configuration.

☛ **Avancé - Fonctionnement - Port sortie moniteur** [p.65](#)

Connexion avec des câbles HDMI



Préparez les éléments suivants à l'avance.

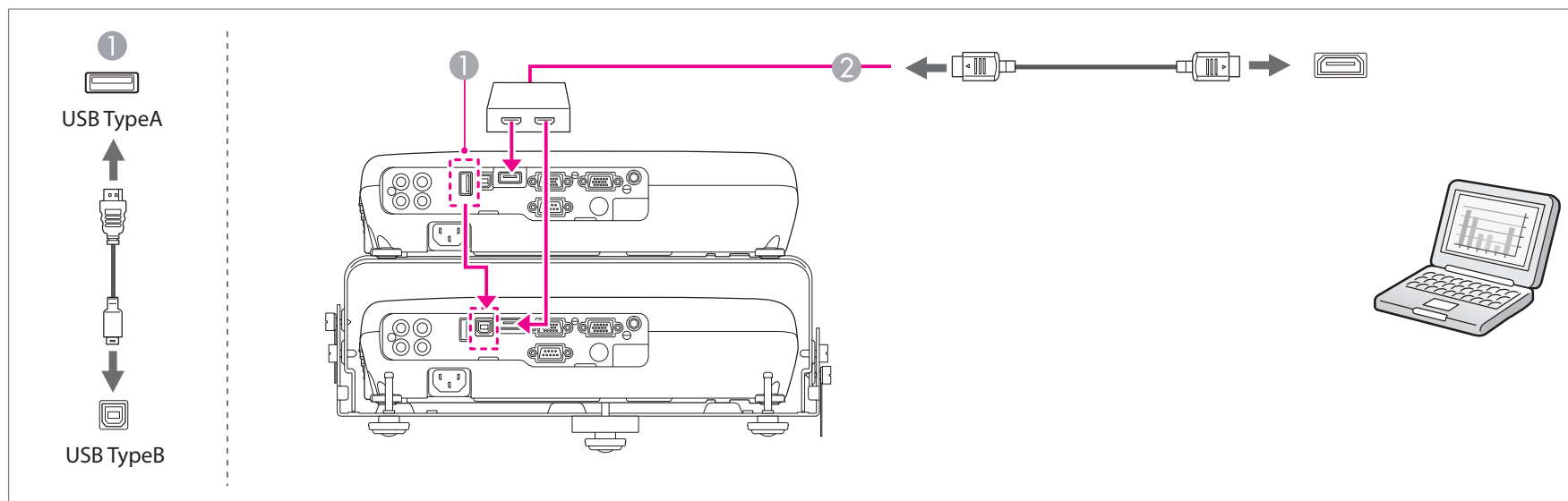
- Câble USB (fourni)
- Câbles HDMI (disponibles dans les magasins locaux x3)
- Répartiteur prenant en charge l' HDMI (disponibles dans les magasins locaux)

① Raccordez le port USB(TypeA) du contrôleur au port USB(TypeB) du récepteur avec un câble USB.

② Connectez le port HDMI et le répartiteur à l'aide d'un câble HDMI.

Reliez le port HDMI pour le contrôleur et le récepteur au répartiteur à l'aide de câbles HDMI.

Vous pouvez envoyer l'audio de l'ordinateur avec l'image projetée.



Connexion de sources d'images

Vous pouvez brancher des lecteurs de DVD, des lecteurs de disques Blu-ray, des consoles de jeux, et ainsi de suite. Lors de la connexion d'un appareil 3D et de la projection de contenu 3D, raccordez à l'aide d'un câble HDMI et d'un répartiteur HDMI prenant en charge les signaux 3D.

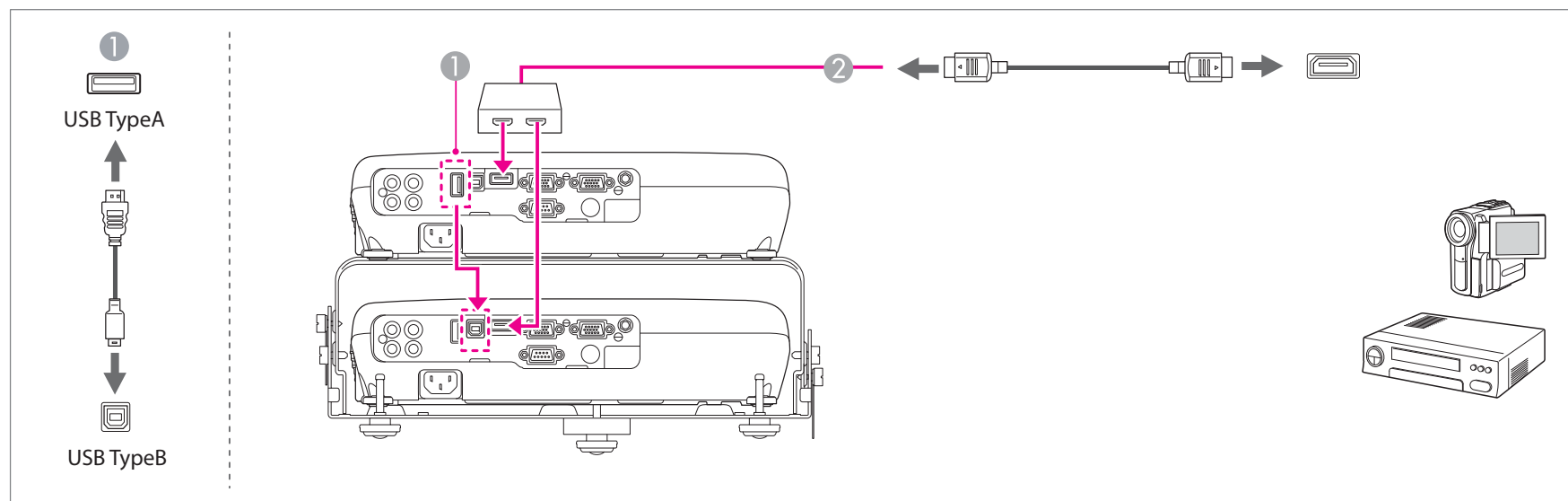
Connexion avec des câbles HDMI



Préparez les éléments suivants à l'avance.

- Câble USB (fourni)
- Câbles HDMI (disponibles dans les magasins locaux x3)
- Répartiteur prenant en charge l' HDMI (disponibles dans les magasins locaux)

- 1 Raccordez le port USB(TypeA) du contrôleur au port USB(TypeB) du récepteur avec un câble USB.
- 2 Connectez le port HDMI de l'appareil vidéo et le répartiteur à l'aide d'un câble HDMI.
Reliez les port HDMI pour le contrôleur et le récepteur au répartiteur à l'aide de câbles HDMI.
Vous pouvez envoyer l'audio de la source d'image avec l'image projetée.



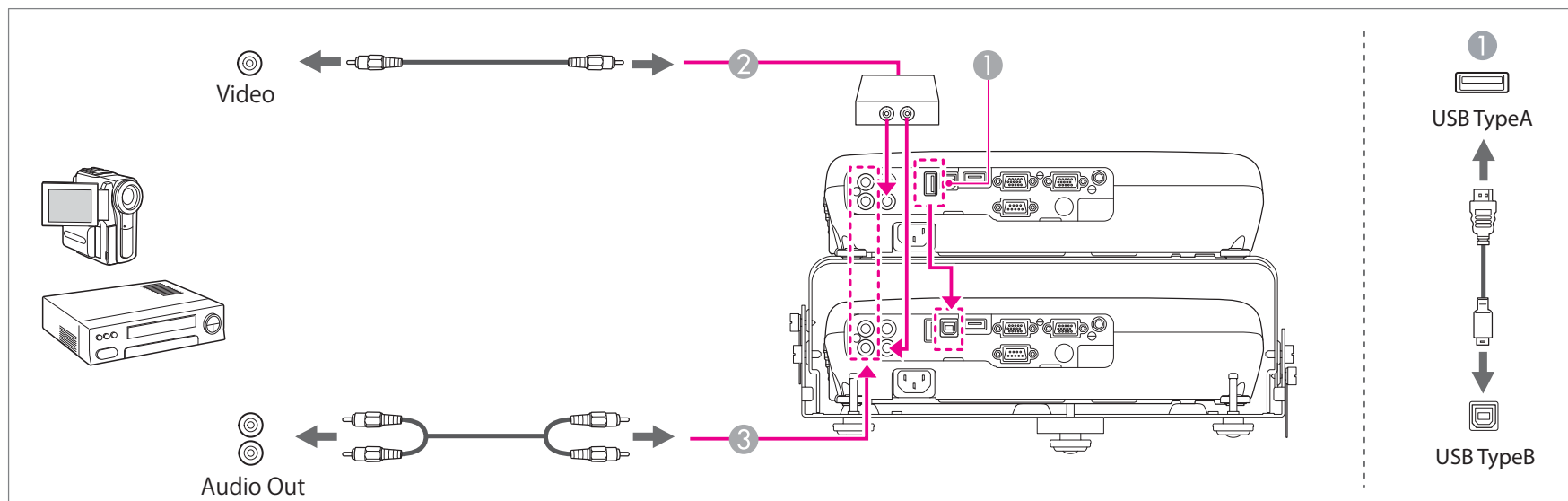
Connexion avec des câbles vidéo



Préparez les éléments suivants à l'avance.

- Câble USB (fourni)
- Câbles vidéo (disponibles dans les magasins locaux x3)
- Répartiteur prenant en charge le signal vidéo (disponibles dans les magasins locaux)
- Câble audio (disponibles dans les magasins locaux) *Lorsque la sortie audio est utilisée

- 1 Raccordez le port USB(TypeA) du contrôleur au port USB(TypeB) du récepteur avec un câble USB.
- 2 Connectez le répartiteur au port de sortie de l'appareil vidéo à l'aide d'un câble vidéo.
Reliez les port Video pour le contrôleur et le récepteur au répartiteur à l'aide de câbles vidéo.
- 3 Reliez le port Audio-L/R du projecteur (contrôleur ou récepteur) au port de sortie audio de l'appareil vidéo avec un câble audio. L'audio est émis par le projecteur connecté.



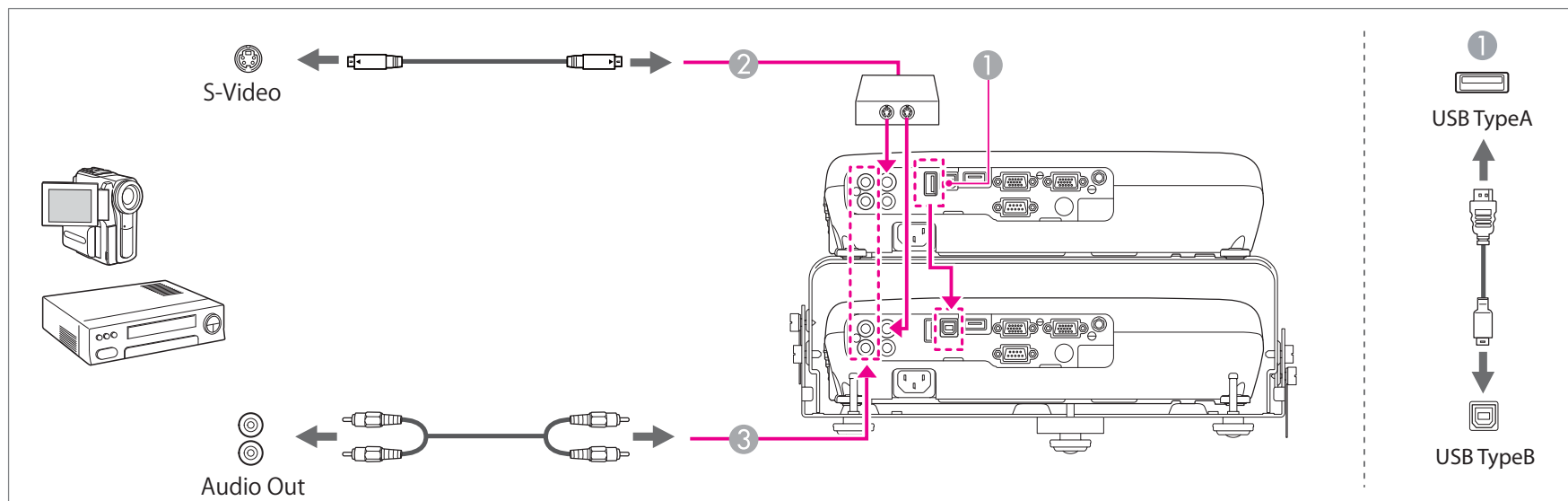
Connexion avec des câbles S-Vidéo



Préparez les éléments suivants à l'avance.

- Câble USB (fourni)
- Câbles S-Vidéo (disponibles dans les magasins locaux x3)
- Répartiteur prenant en charge le signal S-Vidéo (disponibles dans les magasins locaux)
- Câble audio (disponibles dans les magasins locaux) *Lorsque la sortie audio est utilisée

- 1 Raccordez le port USB(TypeA) du contrôleur au port USB(TypeB) du récepteur avec un câble USB.
- 2 Connectez le répartiteur au port de sortie S-Vidéo de l'appareil vidéo à l'aide d'un câble S-Vidéo.
Reliez les port S-Video pour le contrôleur et le récepteur au répartiteur à l'aide de câbles S-Vidéo.
- 3 Reliez le port Audio-L/R du projecteur (contrôleur ou récepteur) au port de sortie audio de l'appareil vidéo avec un câble audio. L'audio est émis par le projecteur connecté.



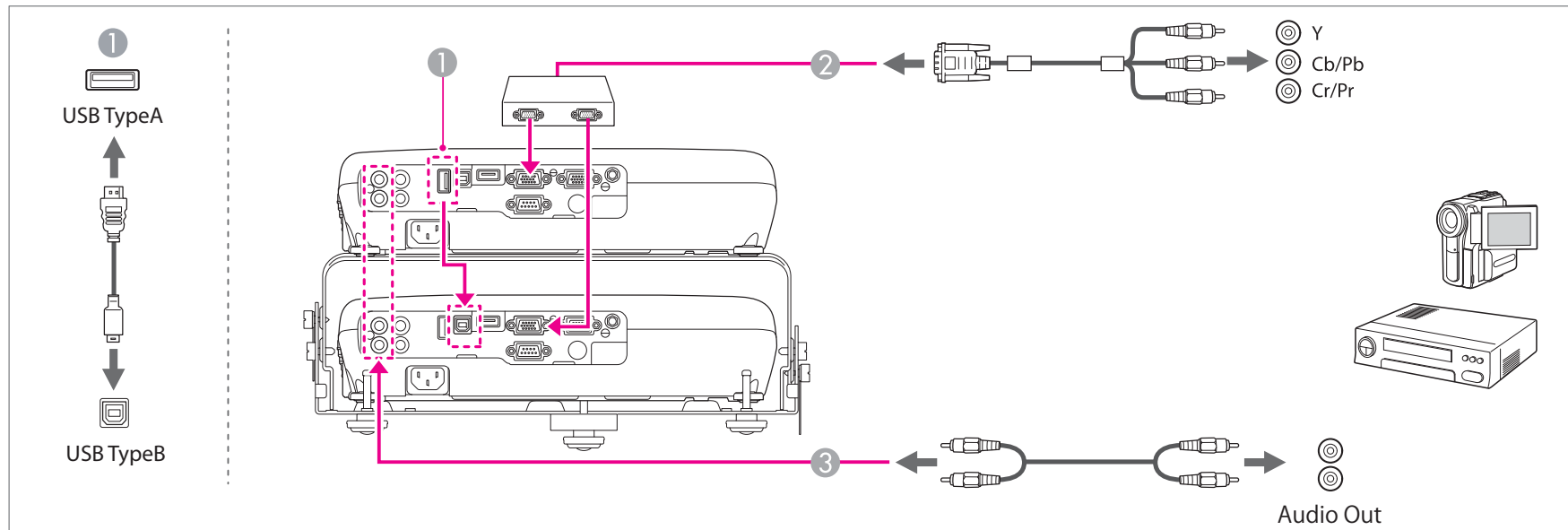
Connexion avec des câbles composantes vidéo



Préparez les éléments suivants à l'avance.

- Câble USB (fourni)
- Câble composantes vidéo (disponibles dans les magasins locaux)
- Câbles pour ordinateur (disponibles dans les magasins locaux x2)
- Répartiteur prenant en charge le signal composantes vidéo (disponibles dans les magasins locaux)
- Câble audio (disponibles dans les magasins locaux) *Lorsque la sortie audio est utilisée

- 1 Raccordez le port USB(TypeA) du contrôleur au port USB(TypeB) du récepteur avec un câble USB.
- 2 Connectez le répartiteur au port de sortie de l'appareil vidéo à l'aide d'un câble composantes.
Reliez les ports Computer1 pour le contrôleur et le récepteur au répartiteur à l'aide de câbles pour ordinateurs.
- 3 Reliez le port Audio-L/R du projecteur (contrôleur ou récepteur) au port de sortie audio de l'appareil vidéo avec un câble audio. L'audio est émis par le projecteur connecté.



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 aux projecteurs.
- Si vous employez un câble audio 2RCA(L/R)/mini-pin stéréo que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type « Sans résistance ».

Connexion d'un équipement externe

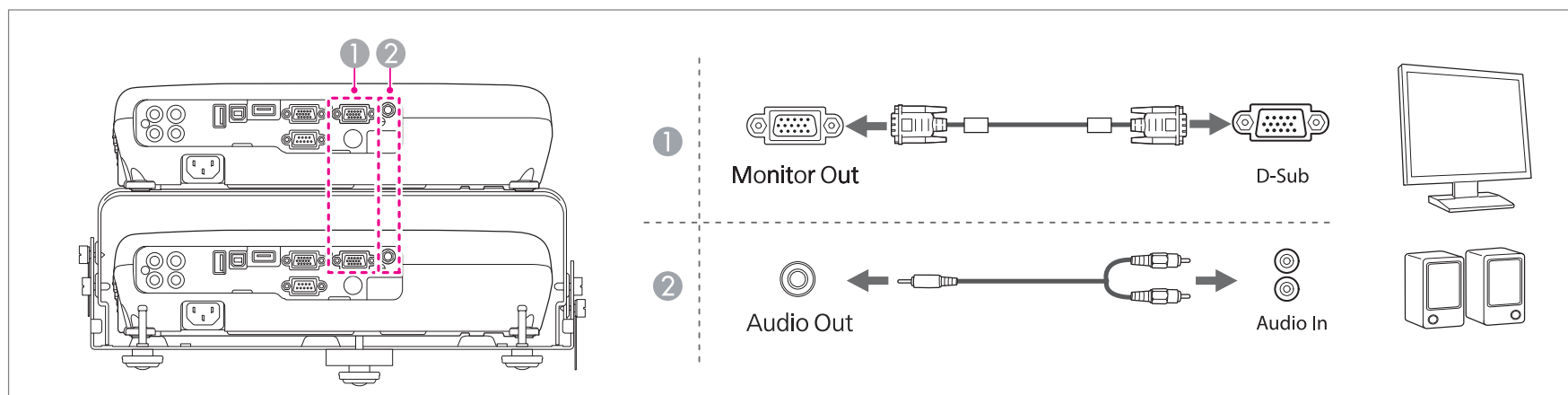
Vous pouvez obtenir des images et du son en sortie en connectant un moniteur externe ou des haut-parleurs.

① Lorsque les images sont émises vers un moniteur externe

Connectez le port Monitor Out/Computer2 pour le contrôleur ou le récepteur à un moniteur externe.

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

Connectez le port Audio Out pour le contrôleur ou le récepteur à un haut-parleur externe.





- Lorsque vous sortez des images vers un moniteur externe, réglez le **Port sortie moniteur** sur **Sortie du moniteur** depuis le menu Configuration.

☛ **Avancé - Fonctionnement - Port sortie moniteur** [p.65](#)

- Seuls les signaux RVB analogiques du port Computer 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.



Utilisation standard

Ce chapitre décrit comment projeter et régler des images.

De l'installation à la projection

Cette section décrit comment connecter les projecteurs à un ordinateur à l'aide du câble pour ordinateur et projeter des images.

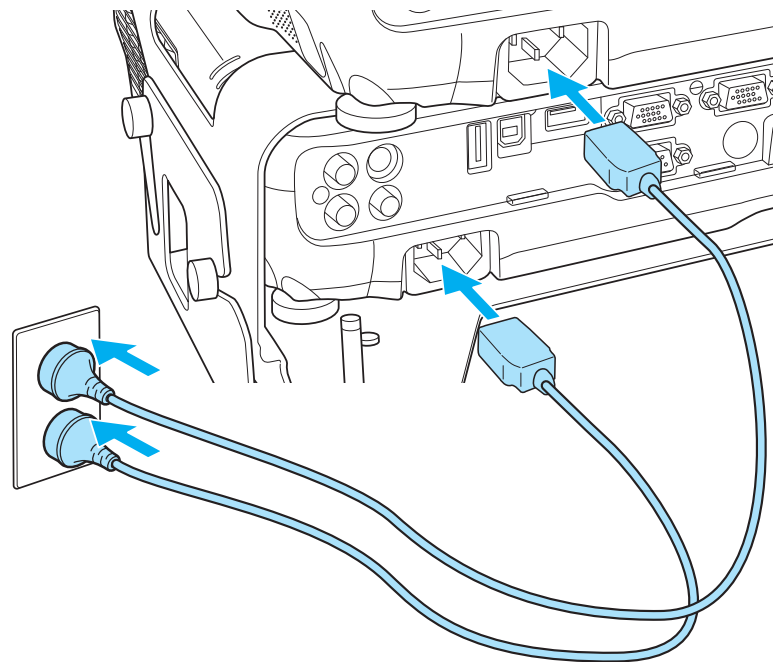
Suivez les étapes dans le manuel ci-dessous pour installer le contrôleur et le récepteur dans une configuration empilée.

Guide de démarrage

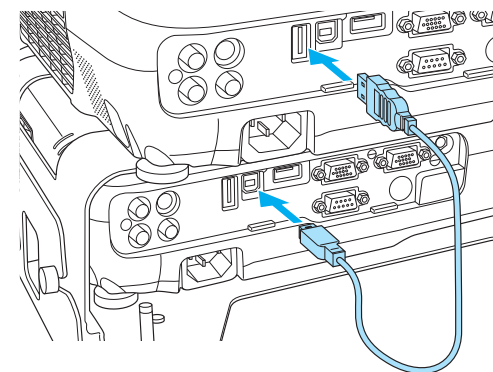


Dans une configuration sur bureau ou équivalent, le projecteur du dessus est le contrôleur, et le projecteur du dessous est le récepteur. Lorsqu'il est suspendu à un plafond, le projecteur du dessus est le récepteur, et le projecteur du dessous est le contrôleur.

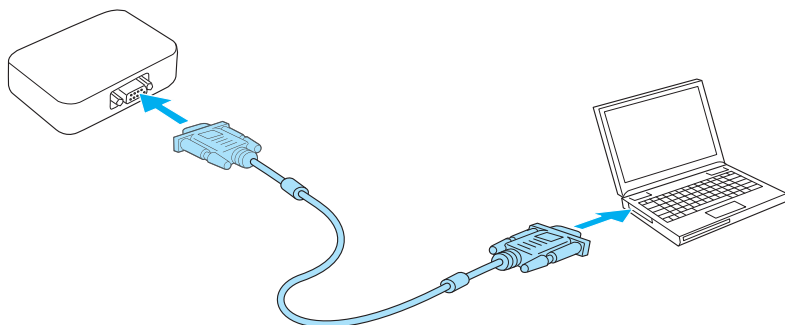
- 1** Connectez les projecteurs (contrôleur et récepteur) à une prise électrique à l'aide des cordons d'alimentation.



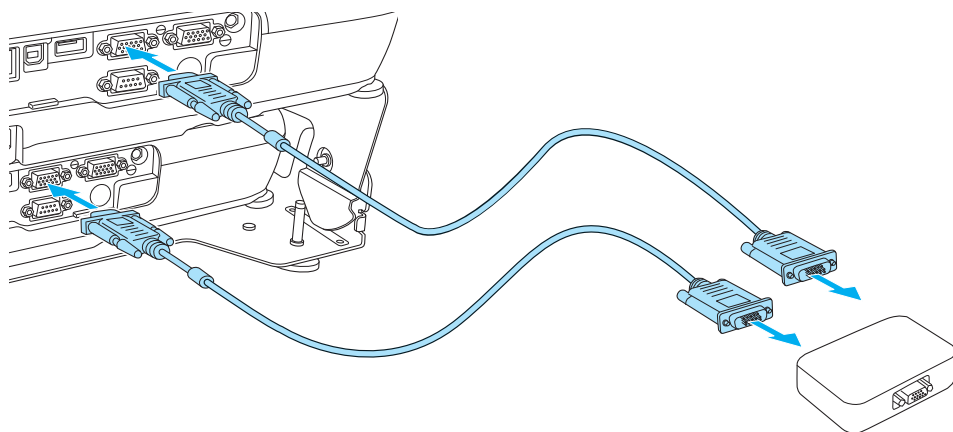
- 2** Raccordez le port USB(TypeA) du contrôleur au port USB(TypeB) du récepteur avec un câble USB.



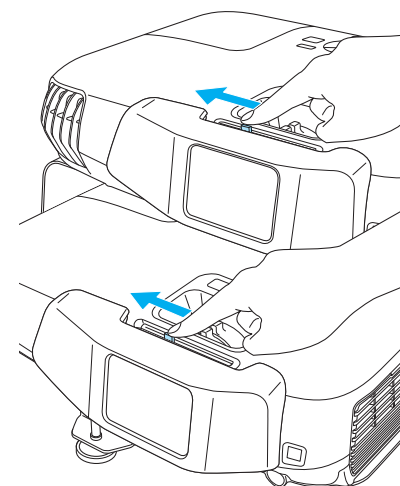
- 3** Connectez le répartiteur au port de sortie de l'écran de l'ordinateur à l'aide d'un câble pour ordinateur.



- 4** Reliez les ports Computer1 pour le contrôleur et le récepteur au répartiteur à l'aide de câbles pour ordinateurs.



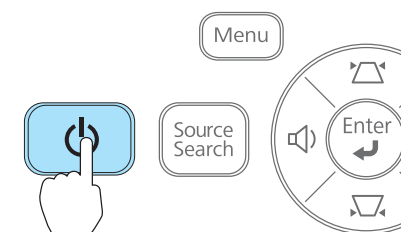
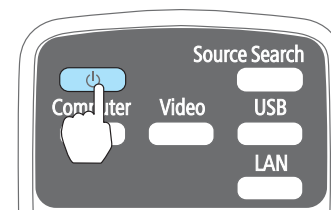
- 5** Ouvrez les volet de pause A/V sur le contrôleur et sur le récepteur.



- 6** Appuyez sur le bouton [⏻] du panneau de commande du contrôleur ou de la télécommande.

Utilisation de la télécommande

Utilisation du panneau de commande




Le contrôleur et le récepteur s'allument.

- 7** Superposez deux images.
Pour plus d'informations, consultez le manuel suivant.

👉 [Guide de démarrage](#)

- 8** Mettez votre ordinateur sous tension.

9 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.
- Lorsque vous éteignez les projecteurs, appuyez deux fois sur le bouton [⏻] du contrôleur sur le panneau de commande ou de la télécommande.

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] du panneau de commande du contrôleur ou de la télécommande.
 - ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.36](#)
- Appuyez sur le bouton du port cible de la télécommande.
 - ☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" [p.37](#)



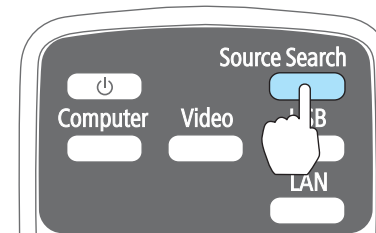
Consultez ce qui suit lorsque l'un des projecteurs n'est pas activé, ou si vous souhaitez activer un seul des projecteurs.

- ☛ "Un des projecteurs n'est pas allumé, ou les projecteurs n'ont pas été reliés entre eux" [p.84](#)
- ☛ "Allumage d'un projecteur dans une configuration empilée" [p.97](#)

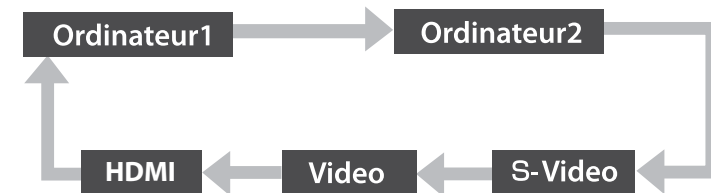
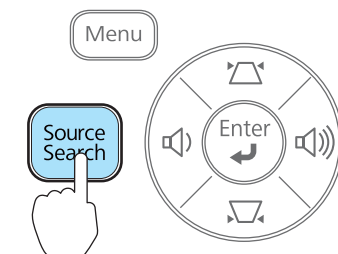
Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)

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

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



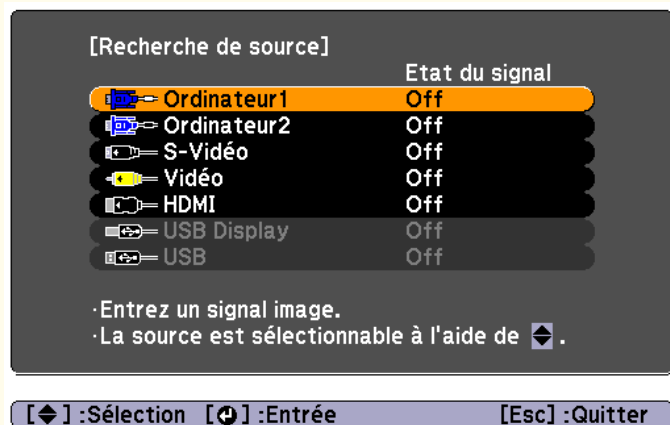
*Ordinateur2 n'est disponible que lorsque **Port Sortie moniteur** est réglé sur **Ordinateur2** à partir du menu Configuration.

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.



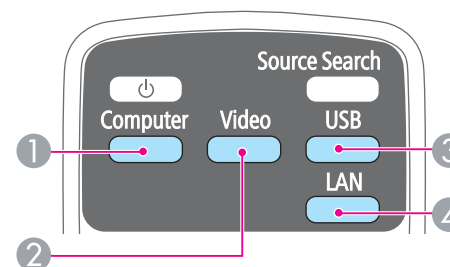
L'écran suivant apparaît en l'absence de signaux d'image en entrée.



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.

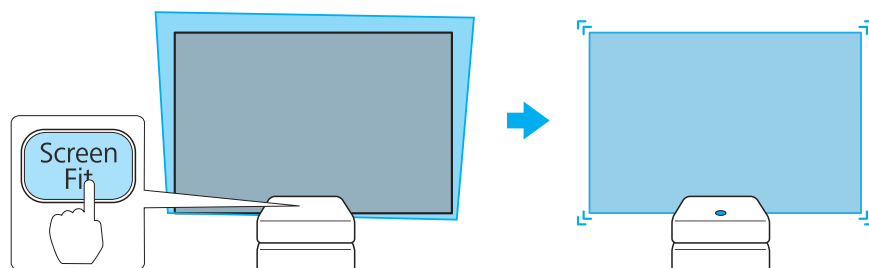
Télécommande



- ① Permet de basculer vers l'image du périphérique connecté sur Computer1 ou sur Computer2.
- ② Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images entrées à partir des sources suivantes :
 - Port S-Video
 - Port Vidéo
 - Port HDMI
- ③ Ceci ne peut pas être utilisé pendant la projection en configuration empilée.
- ④ Ceci ne peut pas être utilisé sur le projecteur.

Superposition de deux images

Si les images se désynchronisent lors de la projection, appuyez sur le bouton [Screen Fit] sur le contrôleur ou sur la télécommande. L'écran de réglage s'affiche et les images se superposent correctement après quelques secondes.



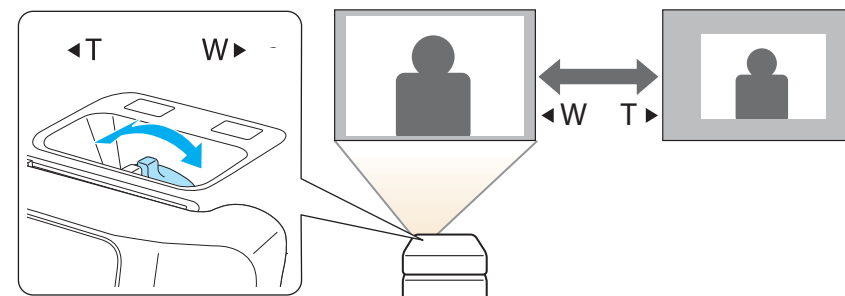
Pour plus d'informations sur la superposition de deux images après l'installation, consultez le manuel suivant.

 [Guide de démarrage](#)

Réglage de la taille de l'image

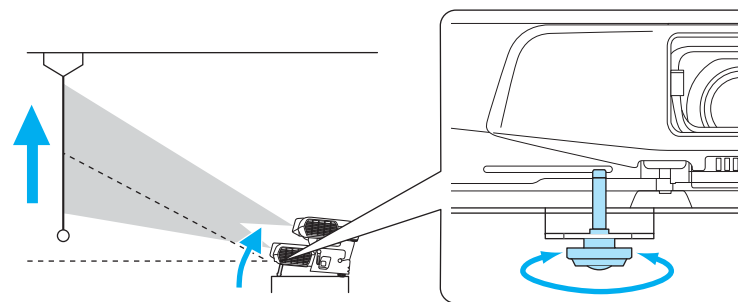
Vous pouvez régler la taille de l'image en utilisant les bagues de zoom sur le contrôleur et sur le récepteur. Pour plus d'informations sur la manière de faire correspondre la taille des deux images, consultez le manuel suivant.

 [Guide de démarrage](#)



Réglage de la position de l'image

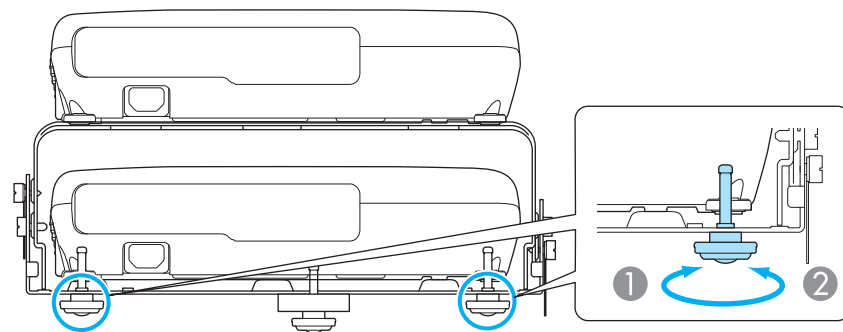
Déployez ou rétractez le pied avant réglable pour le montage empilé. Vous pouvez régler la position de l'image en inclinant le projecteur jusqu'à 6 degrés.



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 l'inclinaison horizontale

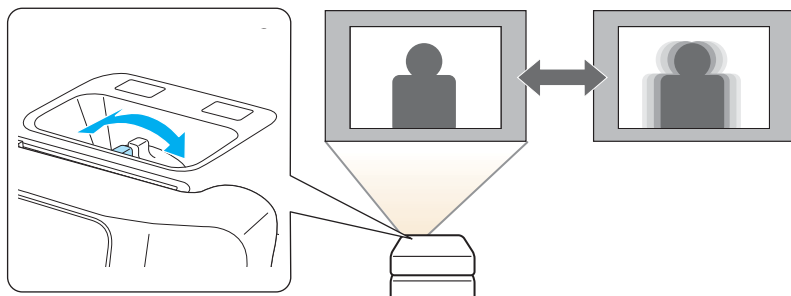
Dépliez et repliez le pied arrière pour le montage empilé afin de régler l'inclinaison horizontale.



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

Correction de la mise au point

Vous pouvez régler la mise au point de l'image en utilisant les bagues de mise au point sur le contrôleur et sur le récepteur.



Réglage du volume

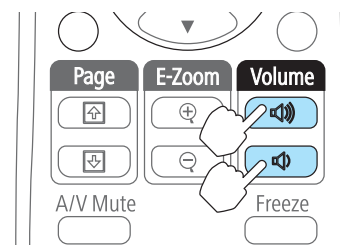
Vous pouvez régler le volume selon l'une des méthodes suivantes.

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

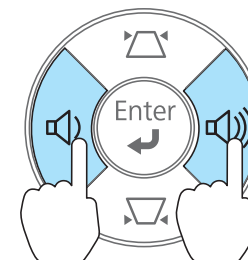
[<] Réduit le volume.

[>] Augmente le volume.

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



- Réglez le volume dans le menu Configuration.

☛ Réglage - Volume [p.64](#)



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)

Définit le mode de couleur en fonction de l'environnement. La luminosité de l'image varie en fonction du mode de couleur sélectionné.

Quand un signal 2D est reçu en entrée

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 Ce réglage ne peut être choisi que lorsqu'un signal RGB est reçu en entrée.

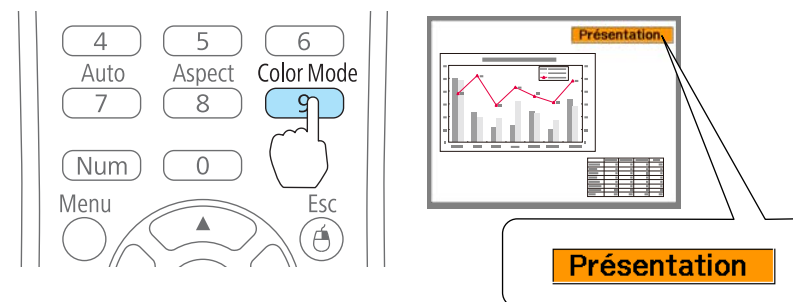
*2 Cette sélection est disponible uniquement si le signal d'entrée est Vidéo composantes ou si la source d'entrée est Vidéo ou S-Vidéo.

Quand un signal 3D est reçu en entrée

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 3D	Ce mode est idéal pour effectuer une présentation en couleur dans un local éclairé.
Théâtre 3D	Idéal pour la projection d'un film dans un local sombre. Donne aux images une teinte naturelle.

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.

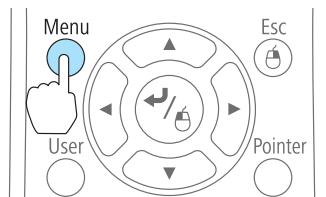
 **Image - Mode couleurs** [p.62](#)

Réglage de l'Iris auto

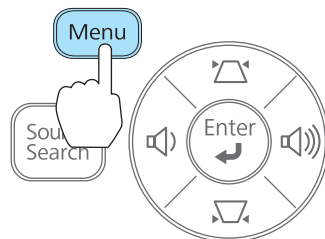
En réglant automatiquement la luminance par rapport à la luminosité de l'image affichée, il vous permet de profiter d'images riches et profondes.

- 1 Appuyez sur le bouton [Menu].
 "Utilisation du menu Configuration" [p.60](#)

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



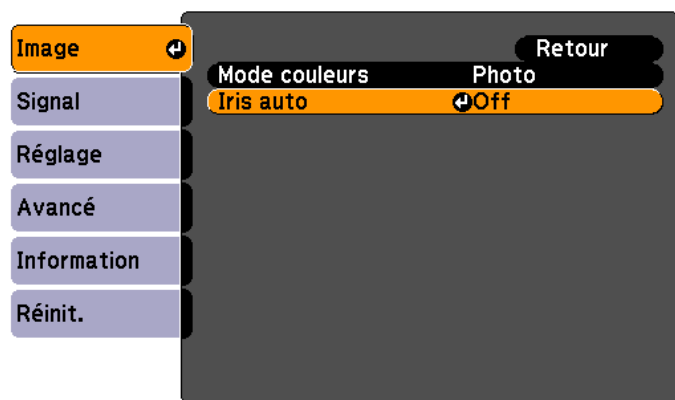
Iris auto ne peut être réglé que lorsque le **Mode couleurs** est **Dynamique**, **Théâtre**, ou **Théâtre 3D**.

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.

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



[Esc]:Retour [↕]:Sélection [Enter]:Entrée [Menu]:Quitt.

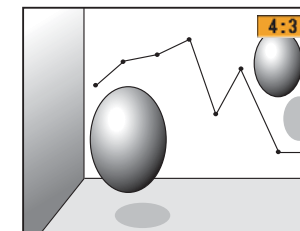
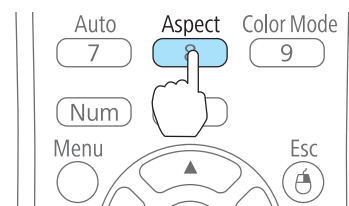
- 3 Sélectionnez **On**.
Le réglage est conservé pour chaque Mode couleurs.


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

Méthodes de modification

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

Télécommande



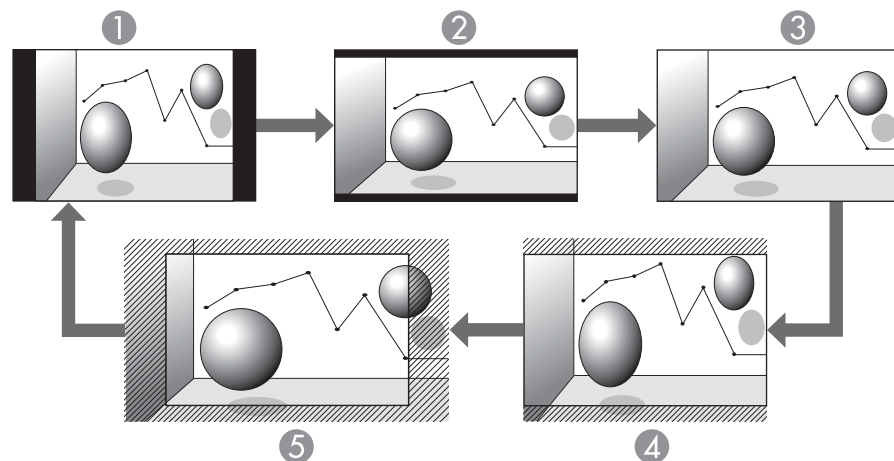
- Vous pouvez régler le rapport L/H dans le menu Configuration.
 **Signal - Aspect** [p.63](#)
- En mode 3D, les mode aspect sont réglées sur **Normal**.

Modification du rapport L/H

Projection d'images à partir de l'équipement vidéo ou à partir du port HDMI

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

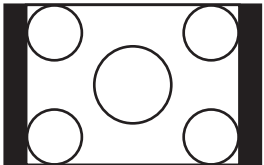
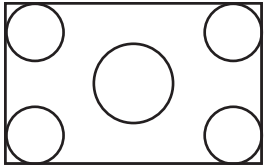
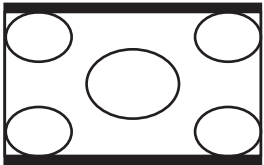
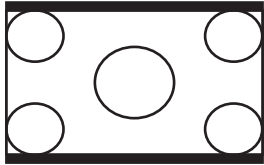
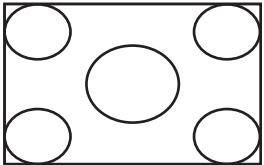
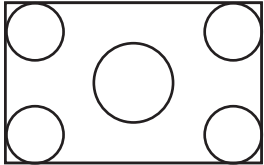
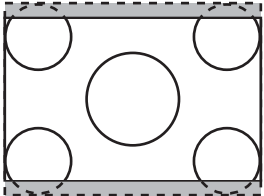
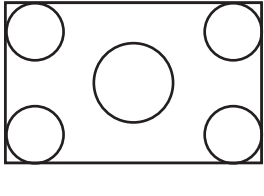
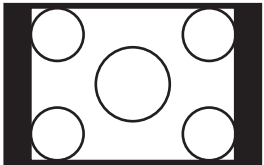
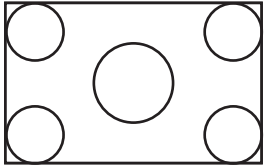
Exemple : Signal d'entrée de 1080p (résolution : 1920 x 1080, rapport L/H : 16:9)



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

Projection des images à partir d'un ordinateur

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

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



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.63](#)



Fonctions Utiles

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

Projection d'images 3D

Vous pouvez connecter des périphériques qui prennent en charge la lecture 3D, tels que les Blu-ray 3D et les jeux 3D, et profiter de superbes images 3D.

Préparation à la visualisation d'images 3D

Effectuez les opérations suivantes avant de visualiser des images 3D.

- Fixez les polariseurs
☛ [Guide de démarrage](#)
 - Lunettes 3D polarisées passives
Fournies ou en option (ELPGS02A/ELPGS02B)
Consultez le Guide de l'utilisateur des lunettes 3D pour plus d'informations sur les lunettes 3D.
 - Câbles HDMI prenant en charge les signaux 3D (disponibles dans les magasins locaux x3)
 - Répartiteur HDMI prenant en charge les signaux 3D (disponibles dans les magasins locaux)
 - Écran argenté conçu pour les images 3D passives (disponibles dans les magasins locaux)
 - Effectuez les réglages suivants dans le menu de Configuration.
 - Affichage 3D: On**
 - Réglez **Format 3D** sur **Auto** ou sur le même format que le signal 3D de l'appareil connecté.
- ☛ **Signal - Configuration 3D** [p.63](#)

Signaux 3D pris en charge

Les projecteurs prennent en charge les signaux 3D suivants.

- Frame Packing

- Côte à côte
- Haut et bas

Méthodes de visualisation d'images 3D

- 1** Reliez le contrôleur et le récepteur à l'appareil de lecture à l'aide de câbles HDMI.



Les images 3D ne peuvent être visualisées qu'avec de l' HDMI en entrée. Préparez les câbles HDMI et un répartiteur HDMI prenant en charge les signaux 3D.

Pour plus d'informations sur le raccordement des câbles HDMI, consultez la suite.

☛ [Guide de démarrage](#)

☛ "Connexion des équipements" [p.23](#)

- 2** Allumez l'appareil de lecture et les projecteurs, puis projetez l'image.

Pour plus d'informations sur la projection d'images, consultez la suite.

☛ "De l'installation à la projection" [p.34](#)

☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" [p.37](#)

- 3** Mettez les lunettes 3D.
Profitez des images 3D.

Si vous ne pouvez pas afficher les images 3D, appuyez sur le bouton [2D/3D] de la télécommande. **Affichage 3D On** est affiché sur l'écran de projection.



- La façon dont une image 3D est perçue varie d'une personne à l'autre.
- Si vous ne pouvez pas visualiser correctement les images 3D, effectuez **Inverser image 3D** depuis le menu de Configuration.
 - ☛ **Signal - Configuration 3D - Inverser image 3D** [p.63](#)
- La façon dont l'image 3D est affichée peut changer en fonction de la température autour des projecteurs et de la durée d'utilisation des lampes. Abstenez-vous d'utiliser les projecteurs si l'image n'est pas projetée normalement.

Avertissement concernant la visualisation d'images 3D

Tenez compte des remarques importantes suivantes lorsque vous visualisez des images 3D.

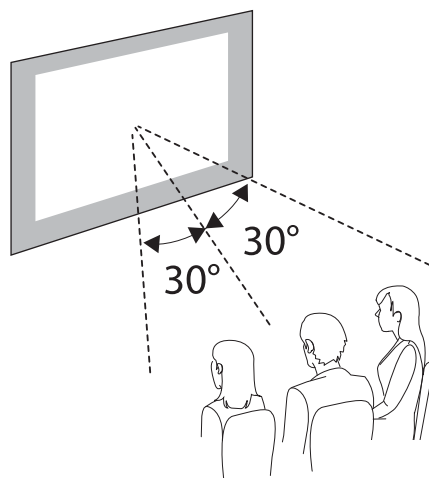


Avertissement

- Ne laissez pas les lunettes 3D ou les pièces fournies à la portée des enfants. Ceux-ci risqueraient de les avaler accidentellement. En cas d'ingestion accidentelle, consultez immédiatement un médecin.

Zone de visualisation des images 3D

Lors de la visualisation d'images 3D, nous vous recommandons de visionner à partir d'un angle maximum de 30° par rapport à l'écran.



Vous pouvez utiliser des tailles d'écran allant jusqu'à 120".

☛ "Taille de l'écran et Distance de projection" [p.102](#)

Précautions sur l'utilisation des lunettes 3D

Attention

- Évitez de vous blesser aux bords de la monture lorsque vous portez les lunettes 3D.
Si elles piquent votre œil et ainsi de suite, une blessure peut se produire.
- Ne placez pas le doigt dans l'une des parties mobiles (comme les charnières) des lunettes 3D.
Vous pourriez vous blesser.
- Lorsque vous vous débarrassez des lunettes 3D, respectez vos lois et réglementations locales.
- Veillez à porter les lunettes 3D correctement.
Ne les lunettes 3D portez pas à l'envers.
Si l'image ne s'affiche pas correctement, cela peut provoquer un malaise.
- Ne portez les lunettes que lorsque vous visualisez une image 3D.
- N'utilisez pas les lunettes 3D en tant que lunettes de soleil.
- La façon dont une image 3D est perçue varie d'une personne à l'autre. Cessez d'utiliser la fonctionnalité 3D si vous vous sentez mal ou si vous ne voyez pas en 3D. Continuer à regarder les images 3D pourrait provoquer une sensation de malaise.
- Cessez immédiatement de porter les lunettes 3D si elles semblent présenter une anomalie ou si elles sont défectueuses. Le visionnement prolongé d'images 3D peut causer un préjudice et un malaise.
- Cessez d'utiliser les lunettes 3D en cas de rougeurs, de douleur ou de démangeaisons des oreilles, du nez ou des tempes. Continuer à regarder les images 3D pourrait provoquer une sensation de malaise.
- Cessez de porter les lunettes 3D si vous ressentez des sensations inhabituelles sur la peau. La peinture et les matériaux utilisés dans les lunettes 3D peuvent provoquer une réaction allergique.

Précautions lors de la visualisation des images

Attention

Lorsque vous regardez des images 3D pendant une longue période, veillez à effectuer des pauses régulières. Regarder des images 3D pendant de longues périodes peut provoquer une fatigue oculaire.

Le besoin et le choix des moments de pauses varie d'une personne à l'autre. Si vous éprouvez toujours une sensation de fatigue ou d'inconfort oculaire après avoir fait une pause, cessez immédiatement la visualisation.

Précautions concernant les méthodes de visualisation

Attention

- Si vous éprouvez une sensation de fatigue ou d'inconfort oculaire lorsque vous regardez des images 3D, cessez immédiatement la visualisation. Continuer à regarder les images 3D pourrait provoquer une sensation de malaise.
- Lorsque vous regardez des images 3D, veillez toujours à porter des lunettes 3D. Ne tentez pas de regarder des images 3D sans lunettes 3D. Vous risqueriez d'éprouver une sensation de malaise.
- Ne placez pas d'objets fragiles près de vous lorsque vous utilisez des lunettes 3D.

Les images 3D peuvent provoquer des mouvements involontaires susceptibles d'endommager des objets autour de vous ou de blesser les personnes qui vous entourent.

- Ne portez les lunettes 3D que lorsque vous regardez des images 3D. Ne vous déplacez pas lorsque vous portez des lunettes 3D. Votre vision pourrait être plus sombre qu'à l'accoutumée. Vous risquez donc de tomber ou de vous blesser.
- Visionnez en face de l'écran.

La visualisation d'images 3D selon un angle réduit l'effet 3D et peut provoquer une sensation de malaise en raison de changements de couleur inattendus.

- Lorsque vous regardez des images 3D, éloignez-vous au moins de l'écran d'une distance égale à trois fois sa hauteur.

La distance recommandée pour un écran 80 pouces est d'au moins 3 mètres, et d'au moins 3,6 mètres pour un écran 100 pouces. Si vous vous tenez plus près que la distance recommandée, vous pouvez éprouver une fatigue oculaire.

Précautions pour le spectateur

Attention

N'utilisez pas de lunettes 3D si vous êtes sensible à la lumière, si vous souffrez de troubles cardiaques ou si vous ne vous sentez pas bien. Vous risqueriez d'aggraver votre état.

Précautions pour l'âge des spectateurs (pour les enfants)

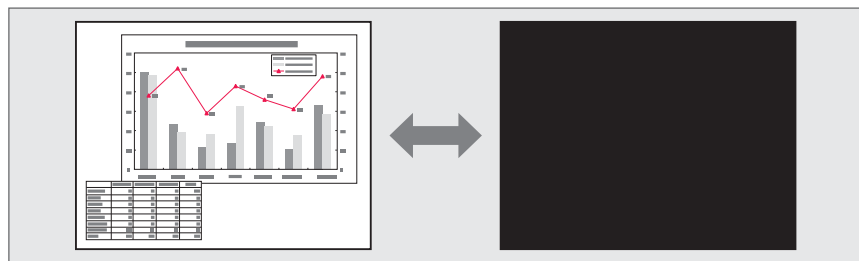
Attention

- L'âge minimal recommandé pour la visualisation d'images 3D est de six ans.
- Les enfants de moins de six ans sont toujours en pleine évolution, et la visualisation d'images 3D peut perturber leur croissance. En cas d'inquiétudes, consultez un médecin.
- Les enfants qui regardent des images 3D à l'aide de lunettes 3D doivent toujours être accompagnés d'un adulte.

Il est souvent difficile de savoir quand un enfant se sent fatigué ou mal à l'aise, suite à quoi ils pourraient soudainement subir un malaise. Vérifiez toujours que les enfants à votre charge ne ressentent pas de fatigue oculaire pendant le visionnement.

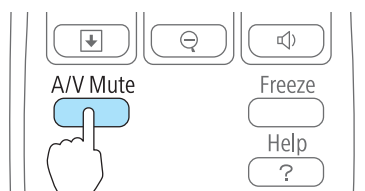
Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)

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.

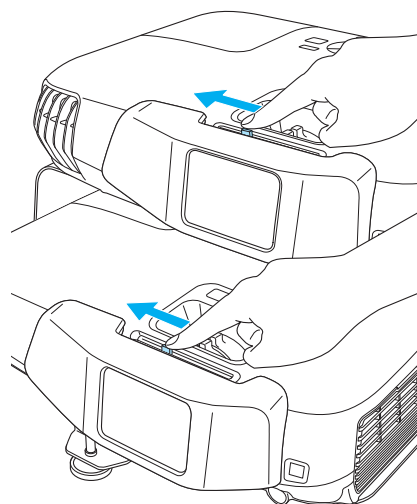


Chaque pression sur le bouton [A/V Mute], ainsi que chaque ouverture/fermeture de cache de l'objectif, active ou désactive la fonction Pause A/V.

Télécommande



Projector



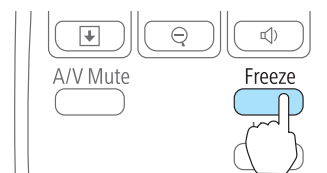
- Pendant la projection d'images animées, les images et le son sont toujours lus par la source lorsque la fonction Pause A/V est activée. Il est impossible de reprendre la projection à l'endroit où la fonction Pause A/V a été activée.
- Vous pouvez sélectionner l'écran affiché lorsque le bouton [A/V Mute] est appuyé dans le menu Configuration.
 - ☛ **Avancé - Affichage - Pause A/V** p.65
- 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.65
- 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 Gel est activé pour les images animées, l'image gelée est toujours projetée sur l'écran, ce qui vous permet de projeter une séquence animée image par image comme s'il s'agissait d'une séquence de photos. Vous pouvez en outre effectuer des opérations telles qu'un changement de fichiers, lors d'une projection à partir d'un ordinateur, sans projeter d'images si vous activez Gel au préalable.

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

Télécommande

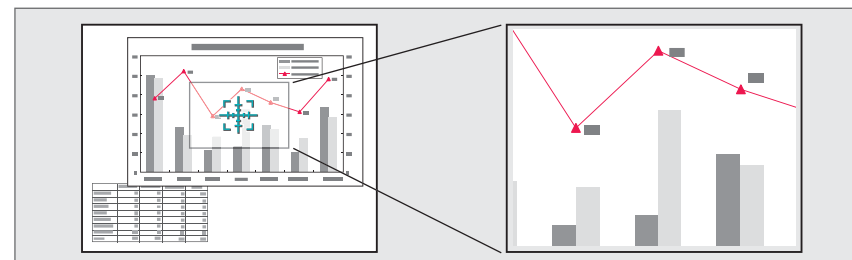




- La lecture audio n'est pas interrompue.
- Pendant la projection d'images animées, les images sont toujours lues alors que l'écran est arrêté. Il est impossible de reprendre la projection à l'endroit où l'écran a été arrêté.
- Une fois gelées, les images superposées peut se désynchroniser.
- Si vous 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.

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

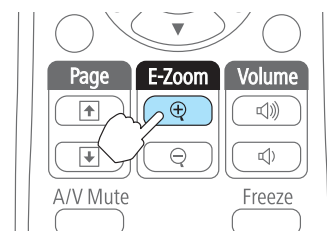
Cette fonction vous permet d'agrandir une image, par exemple un graphique ou un tableau, de manière à mieux en voir les détails.



1 Démarrez la fonction E-Zoom.

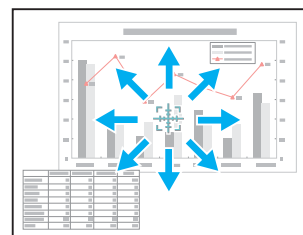
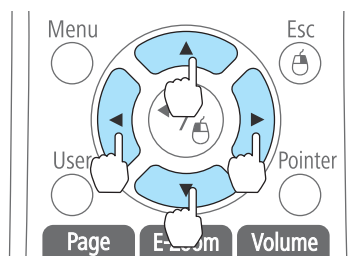
Appuyez sur le bouton [⊕] pour fermer la croix (⊕).

Télécommande



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

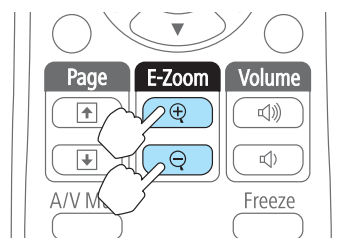
Télécommande



Lorsque vous appuyez sur une quelconque paire de boutons adjacents [⬅️], [➡️], [⬆️] et [⬇️] simultanément, 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 la fonction 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 le bouton [⬅️], [➡️], [⬆️] ou [⬇️] pour faire défiler l'image.

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.54](#)
- **Systèmes de Sécurité**
Ce projecteur est équipé du dispositif de sécurité antivol suivant.
☛ "Systèmes de sécurité" [p.56](#)

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 fonction 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.65](#)

Réglage de la fonction Mot de passe protégé

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



Lorsque la protection par mot de passe est réglée, utilisez l'une des méthodes suivantes pour allumer le projecteur.

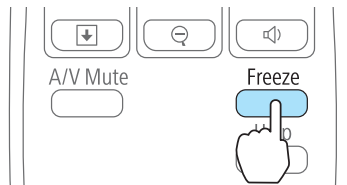
- Réglez le **Mode Stack** sur **Off**, et puis allumez le contrôleur ou le récepteur.
☛ "Suppression de la configuration empilée, puis utilisation d'un projecteur" [p.97](#)
- Lorsque le **Mode Stack** est réglé sur **On**, alors allumez l'un des projecteurs (le contrôleur ou le récepteur).
Pour le contrôleur : Maintenez enfoncé le bouton [1] de la télécommande, puis appuyez sur le bouton [⏏].
Maintenez enfoncé le bouton [2] de la télécommande, puis appuyez sur le bouton [⏏].
☛ "Allumage d'un projecteur dans une configuration empilée" [p.97](#)

Pendant la projection en configuration empilée, le mot de passe défini pour le contrôleur est activé.

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

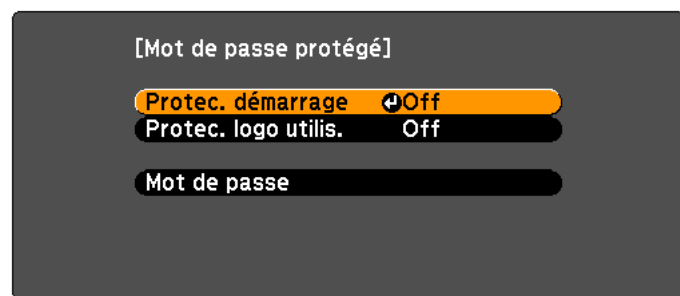
Le menu Mot de passe protégé s'affiche.

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.53
- Lorsque le mot de passe est défini, apposez l'Autocollant Protection Par 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 [↵].



[↵]: Sélection [↵]: Entrée [Menu]: Quitter

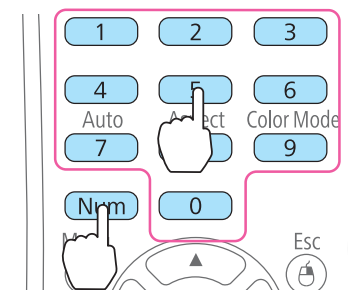
- 3** Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [↵].

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 [↵].
- (2) Lorsque le message "Changer le mot de passe ?" s'affiche, choisissez **Oui** puis appuyez sur le bouton [↵]. 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



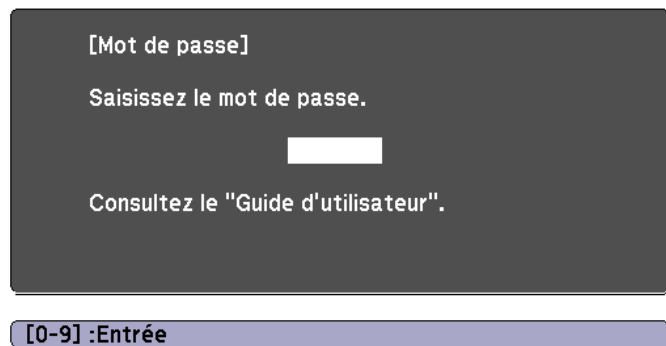
- (4) Entrez de nouveau le mot de passe.
Le message "Mot de passe accepté." s'affiche.
Si vous entrez un mot de passe incorrect, un message vous invite à l'entrer de nouveau.

Saisie du mot de passe

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

Pendant la projection en configuration empilée, le mot de passe défini pour le contrôleur est activé. Entrez le jeu de mot de passe pour le contrôleur.

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](#)

Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)

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

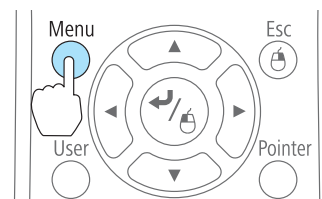
- Verrou. complet
Tous les boutons du panneau de commande sont verrouillés. Il est impossible d'effectuer la moindre action depuis le panneau de commande, y compris allumer ou éteindre l'appareil.
- Verrouill. fonc.
Tous les boutons du panneau de commande sont verrouillés, à l'exception du bouton [⏻].

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

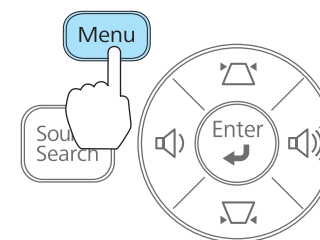
1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.

☞ "Utilisation du menu Configuration" [p.60](#)

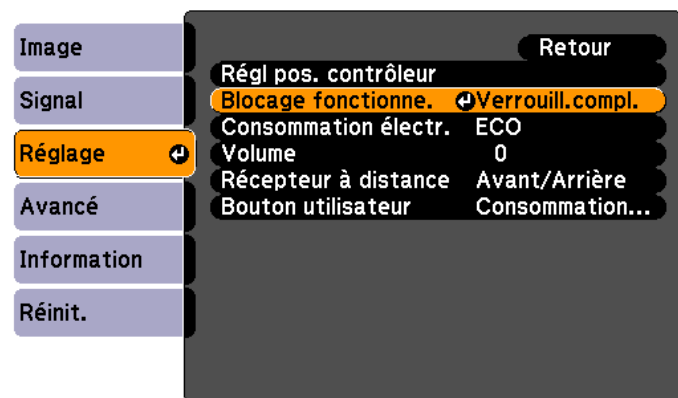
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande

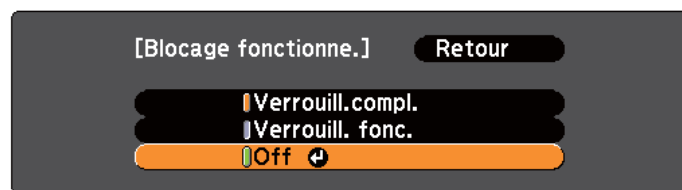


2 Sélectionnez **Blocage fonctionne.** dans **Réglage.**



[Esc]:Retour [↩]:Sélection [⏏]:Entrée [Menu]:Quitt.

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



[Esc]:Retour [↩]:Sélection [⏏]:Valid. [Menu]:Quitt.

- 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.64](#)
- Maintenez le bouton [⏏] du panneau de configuration 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/>

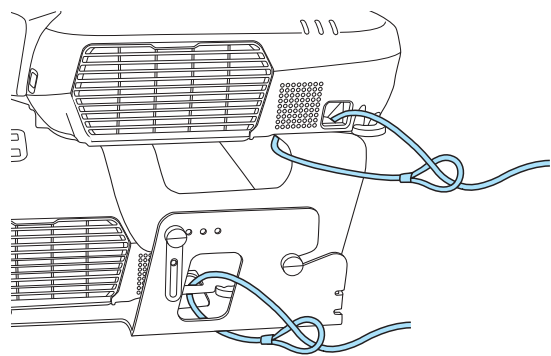
- Point d'installation pour câble de sécurité

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 au niveau des projecteurs et des supports empilables.

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



Commandes ESC/VP21

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

Avant de commencer

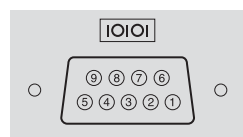
Connectez le port série de l'ordinateur (D-Sub 9 broches) et le port RS-232C du contrôleur avec un câble série PC.

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

<Sur le projecteur>



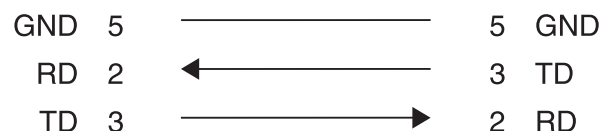
<Sur l'ordinateur>



<Sur le projecteur>

(Câble série PC)

<Sur l'ordinateur>



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

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.

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

Élément			Commande
Mise sous/hors tension	On		PWR ON
	Off		PWR OFF
Sélection du signal	Ordinateur1	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Composantes	SOURCE 14
	Ordinateur2	Auto	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Composantes	SOURCE 24
	HDMI		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-Vidéo		SOURCE 42
Pause A/V On/Off	On		MUTE ON
	Off		MUTE OFF

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](#)

Protocole de communications

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



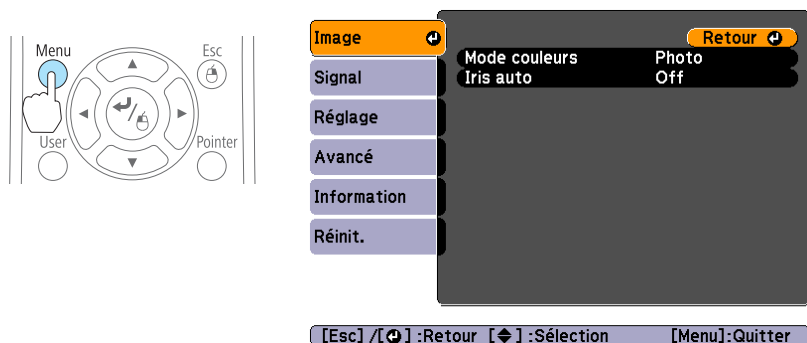
Menu Configuration

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

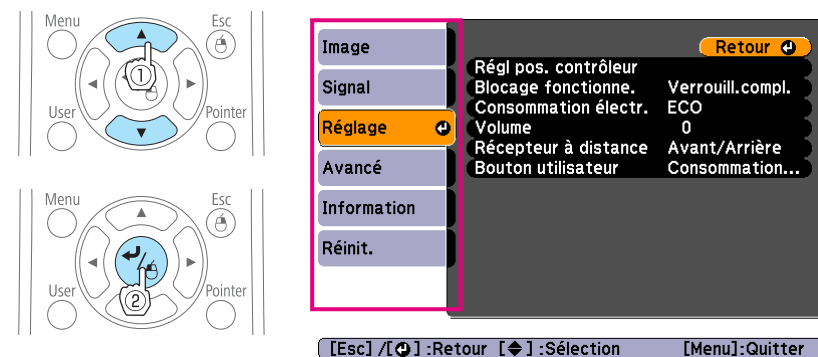
Cette section explique comment utiliser le menu Configuration.

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.

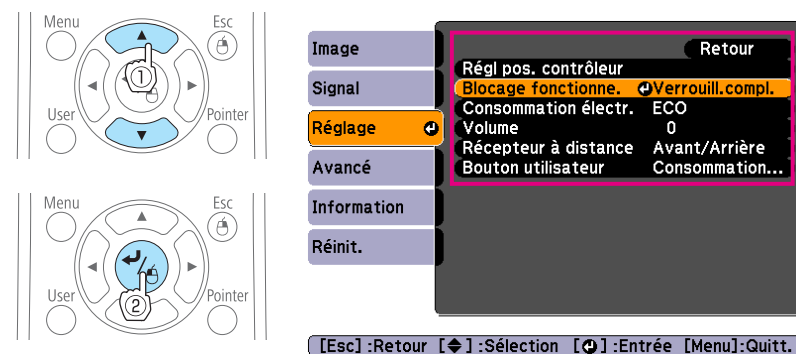
1 Affichez l'écran du menu Configuration.



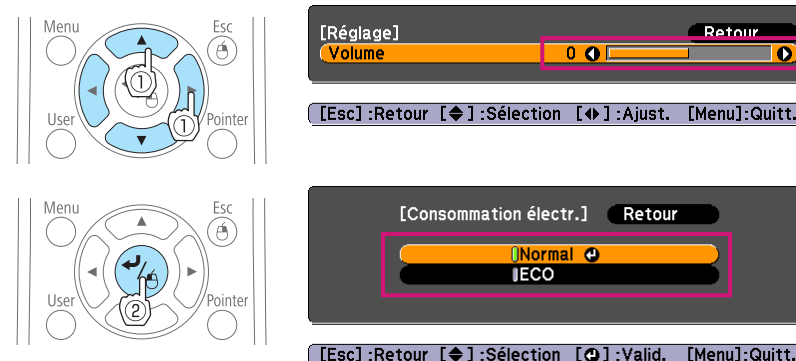
2 Sélectionnez un élément principal de menu.



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

Appliquez les éléments et les valeurs définis au contrôleur et au récepteur.

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.62	Mode couleurs	Dynamique, Présentation, Théâtre, Photo, Sports, sRGB, Tableau noir, Tableau blanc, Présentation 3D, et Théâtre 3D
	Iris auto	On et Off
Menu Signal  p.63	Ajustement Auto	On et Off
	Résolution	Automatique, Large et Normal
	Configuration 3D	Affichage 3D, Format 3D, Inverser image 3D, et Notification aff. 3D
	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
	Signal Vidéo	Automatique, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 et SECAM
	Aspect	Normal, Automatique, 16:9, Complet, Zoom et Native
Menu Réglage  p.64	Overscan	Automatique, Off, 4% et 8%
	Régl pos. contrôleur	Couleur du motif (Contr), Couleur du motif (Réc.), et Démarrer réglages

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeur de l'élément ou du paramètre
	Blocage fonctionne.	Verrouill.compl., Verrouill. fonc. et Off
	Consommation électr.	Normal et ECO
	Volume	0 à 10
	Récepteur à distance	Avant/Arrière, Avant, Arrière et Off
	Bouton utilisateur	Consommation électr., Information, Progressif, et Résolution
Menu Avancé  p.65	Affichage	Message, Afficher le fond, Ecran démarrage et Pause A/V
	Projection	Avant, Avant/Plafond, Arrière et Arrière/Plafond
	Fonctionnement	Aliment. Directe, Mode Veille, Temps Mode veille, Minut cache objectif, Mode haute alt., Port sortie moniteur, et Mode Stack
	Langue	15 ou 35 langues*1
Menu Information  p.67	Durée de lampe	-
	Source	-
	Signal entrée	-
	Résolution	-
	Signal Vidéo	-
	Taux rafraîchi.	-
	Format 3D	-
	Info sync	-
	Etat	-
	Numéro de série	-

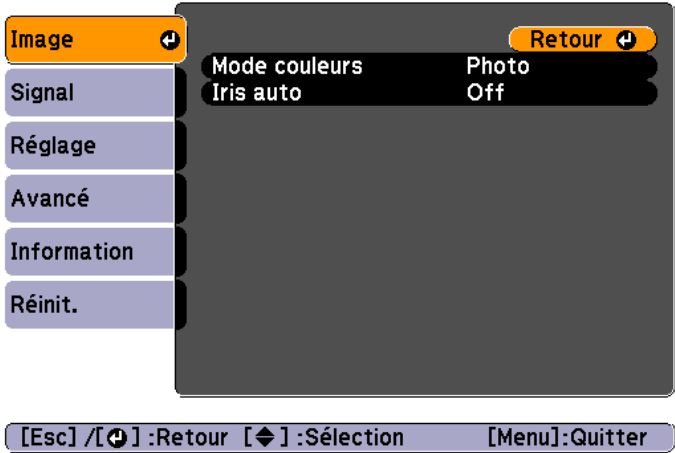
Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeur de l'élément ou du paramètre
Menu Réinit. ☛ p.68	Réinitial. durée lampe	Réinitial. durée lampe (Contrôleur) et Réinitial. durée lampe (Récepteur)

* Le nombre de langues prises en charge varie en fonction de la région où les projecteurs sont utilisés.

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.36

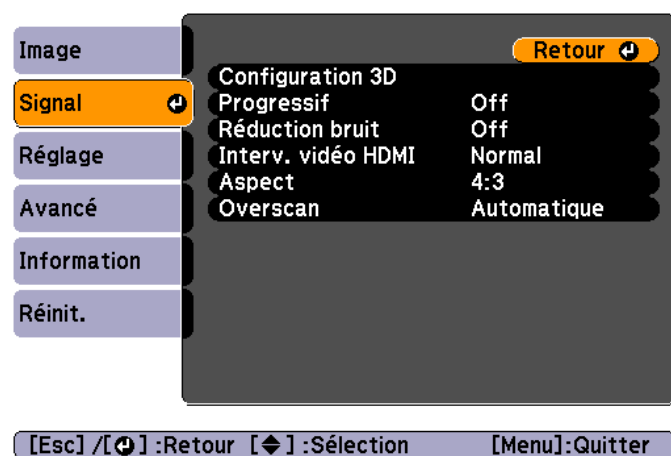


Sous-menu	Fonction
Mode couleurs	Permet de sélectionner la qualité d'image optimale pour votre environnement. ☛ "Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)" p.40
Iris auto	(Cet élément ne peut pas être sélectionné si Mode couleurs est réglé sur Dynamique , Théâtre , ou Théâtre 3D .) Réglez sur On pour régler l'iris afin d'obtenir la luminosité optimale des images projetées. Le réglage est conservé pour chaque Mode couleurs. ☛ "Réglage de l'Iris auto" p.40

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.

☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.36](#)

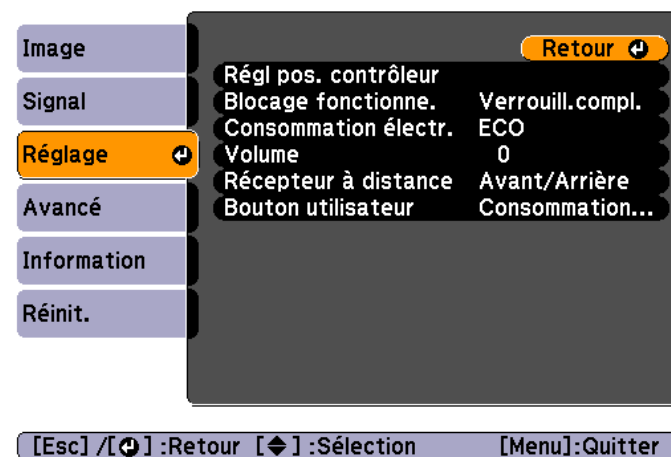



Sous-menu	Fonction
Ajustement Auto	(Disponible uniquement lorsqu'un signal d'origine RVB est reçu en entrée.) Réglez sur On pour obtenir automatiquement le meilleur réglage de Alignement, Sync. et Position en cas de changement du signal d'entrée.

Sous-menu	Fonction
Résolution	(Disponible uniquement lorsqu'un signal d'origine RVB est reçu en entrée.) 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.
Configuration 3D	Réglé lors de la visualisation d'images 3D. Affichage 3D : Réglé sur On lors de la visualisation de contenu 3D. Si ce paramètre est réglé sur Off , des images 2D sont projetées, même si un signal d'entrée 3D est en cours. Format 3D : Sélectionnez le format du signal d'entrée 3D. Lorsque ce paramètre est réglé sur Auto , le format est choisi automatiquement en fonction du signal d'entrée. Normalement cela doit être réglé sur Auto . Inverser image 3D : Inverse les images projetées pour l'œil gauche et l'œil droit. Utilisez ceci lorsque vous ne pouvez pas afficher correctement des images 3D. Notification aff. 3D : Réglé sur On pour afficher des avertissements concernant la visualisation d'images 3D. Affiche des avertissement lors de la visualisation d'images 3D.
Progressif	(Lorsqu'une vidéo en composantes ou une vidéo RVB est reçue en entrée, ce réglage ne peut être défini que lorsque le signal reçu en entrée est un signal entrelacé (480i/576i/1080i). Ce réglage ne peut pas être choisi lorsqu'un signal RGB est reçu en entrée.) <u>Entrelacé</u> ➡ (i) le signal est converti en signal <u>Progressif</u> ➡ (p). (conversion IP) Off : Idéal pour afficher des images comportant une grande quantité de mouvement. Vidéo : Idéal pour les images vidéos générales. Film/Auto : Ce réglage est idéal pour projeter des films vidéo, des images d'infographie et des animations.

Sous-menu	Fonction
Réduction bruit	<p>(Ceci ne peut pas être réglé lorsque un signal numérique RGB est reçu en entrée ni lors de la projection d'un signal entrelacé lorsque 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, définissez la plage vidéo du projecteur 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.
Aspect	<p>Permet de définir le <u>rapport L/H</u> des images projetées.</p> <p> "Modification du rapport L/H de l'image projetée" p.41</p>
Overscan	<p>(Ce réglage ne peut être défini que lorsqu'une vidéo en composantes ou un signal RVB est reçu en entrée.)</p> <p>Change le rapport L/H de l'image de sortie (la portée de l'image projetée). Vous pouvez définir le recadrage sur Off, 4% ou 8%. Lorsque la source est HDMI, l'option Automatique est disponible. Lorsque Automatique est sélectionné, il passe automatiquement à Off ou 8% en fonction du signal d'entrée.</p>

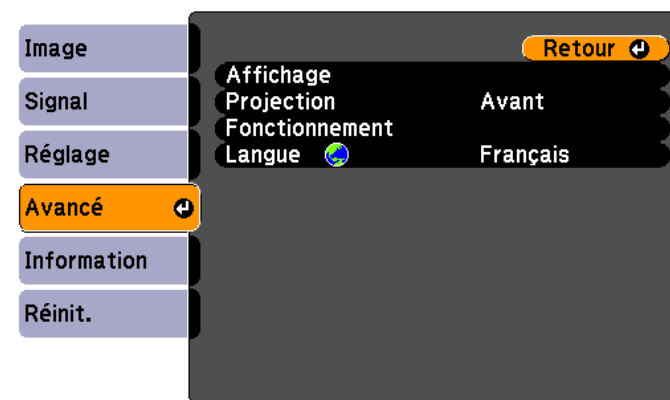
Menu Réglage



Sous-menu	Fonction
Régl pos. contrôleur	<p>Ceci est utilisé lors de la superposition de deux images manuellement.</p> <p>Couleur du motif (Contr): Sélectionnez la couleur pour le motif utilisé pour désigner l'image projetée par le contrôleur.</p> <p>Couleur du motif (Réc.): Sélectionnez la couleur pour le motif utilisé pour désigner l'image projetée par le contrôleur.</p> <p>Démarrer réglages: Démarre les réglages. Un écran s'affiche, vous permettant de sélectionner la zone que vous souhaitez régler.</p>
Blocage fonctionne.	<p>Lorsque cette fonction est activée, elle limite l'utilisation du panneau de commande du projecteur.</p> <p> "Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)" p.54</p>


Sous-menu	Fonction
Consommation électr.	<p>Cette fonction permet de choisir l'un des deux niveaux de luminosité de la lampe.</p> <p>Choisissez ECO si les images projetées sont trop lumineuses, par exemple en cas de projection dans un local sombre ou sur un petit écran. Si vous choisissez ECO, la consommation électrique et la durée de vie utile de la lampe sont modifiées comme suit, et le bruit du ventilateur pendant la projection est réduit.</p> <p>Consommation électrique : environ 17% de diminution, durée de vie de la lampe : environ 1,25 fois plus longue</p> <p>Lors de l'utilisation à haute altitude ou dans des endroits soumis à des températures élevées, vous pouvez ne pas être en mesure de modifier les paramètres.</p>
Volume	Permet de régler le volume. Les valeurs de réglage sont mémorisées pour chaque source.
Récepteur à distance	<p>Cette fonction limite la réception du signal de commande provenant de la télécommande.</p> <p>S'il est réglé sur Off, vous ne pouvez effectuer aucune opération à partir de la télécommande. Si vous souhaitez effectuer des opérations à partir de la télécommande, maintenez le bouton [Menu] de la télécommande enfoncé pendant au moins 15 secondes pour rétablir la valeur par défaut.</p>
Bouton utilisateur	<p>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].</p> <p>Consommation électr., Information, Progressif, et Résolution</p>

Menu Avancé




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

Sous-menu	Fonction
Affichage	<p>Permet d'effectuer des réglages relatifs à l'affichage du projecteur.</p> <p>Messages : Régles sur Off, les éléments suivants ne s'affichent pas.</p> <p>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.</p> <p>Afficher le fond*1 : Vous pouvez définir l'arrière-plan de l'écran sur Noir, Bleu ou Logo lorsqu'aucun signal d'image n'est disponible.</p> <p>Écran démarrage*1: Réglez sur On pour afficher le Logo d'utilisateur lorsque la projection démarre.</p> <p>Pause A/V*1: Vous pouvez régler l'écran affiché, lorsque le bouton [A/V Mute] de la télécommande est enfoncé, sur Noir, Bleu, ou Logo.</p>

Sous-menu	Fonction
Projection	<p>Sélectionnez l'une des méthodes de projection suivantes en fonction de l'installation du projecteur.</p> <p>Avant, Avant/Plafond, Arrière et Arrière/Plafond</p> <p>Vous pouvez modifier le réglage dans l'ordre suivant, en appuyant sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande pendant environ cinq secondes.</p> <p>Avant↔Avant/Plafond</p> <p>Arrière↔Arrière/Plafond</p> <p> "Méthodes d'installation" p.21</p>

Sous-menu	Fonction
Fonctionnement	<p>Aliment. Directe: Réglez sur On pour mettre le projecteur sous tension simplement en le branchant.</p> <p>Lorsque le cordon 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: Lorsqu'il est réglé sur On, ceci arrête automatiquement la projection en l'absence de signal image en entrée du contrôleur et lorsque aucune opération n'est effectuée.</p> <p>Temps Mode veille: Lorsque le Mode veille est réglé sur On, vous pouvez définir le délai après lequel le projecteur s'éteint automatiquement selon une plage de 1 à 30 minutes.</p> <p>Minut cache objectif: Si cette fonction est activée (On), l'alimentation se coupe automatiquement 30 minutes après la fermeture du volet de pause A/V.</p> <p>La valeur par défaut est On.</p> <p>Mode haute alt.: Réglez sur On lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude supérieure à 1500 m.</p> <p>Port sortie moniteur: Change l'entrée et la sortie pour le port Monitor Out/Computer2. Sélectionnez Sortie du moniteur quand vous voulez émettre des images vers un moniteur externe, et sélectionnez Ordinateur2 pour recevoir en entrée un signal image de l'ordinateur ou un signal vidéo composante pour les équipements vidéo.</p> <p>Mode Stack: Réglé sur Off si vous n'utilisez pas une configuration de projecteurs empilés. Si vous utilisez une configuration empilée, sélectionnez Contrôleur pour le contrôleur et Récepteur pour le récepteur.</p>
Langue	Définit la langue des messages et des menus.

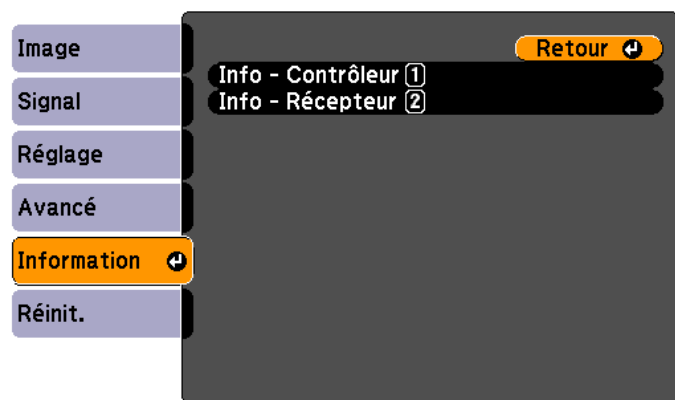
*1 Si la fonction **Protec. logo utilis.** est réglée sur **On** dans **Mot de passe protégé**, il est impossible de modifier les réglages relatifs au logo d'utilisateur. Vous pouvez apporter des modifications après avoir réglé **Protec. logo utilis.** sur **Off**.

 "Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)" [p.52](#)

Menu Information (Affichage uniquement)


Vous pouvez vérifier l'état du contrôleur et du récepteur. 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.36](#)



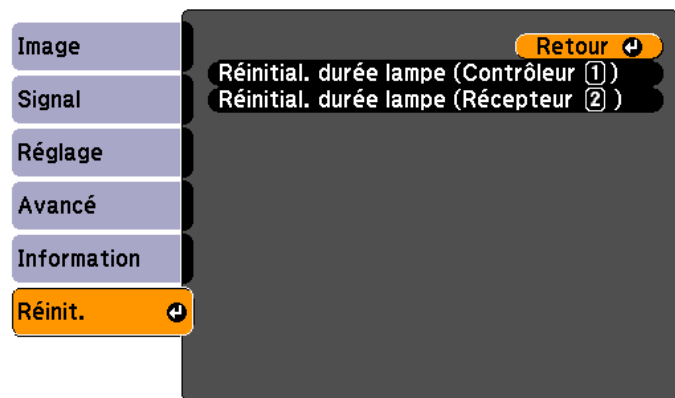
[Esc] / [⏮] : Retour [⏭] : Sélection [Menu] : Quitter

Sous-menu	Fonction
Durée de lampe	Vous pouvez afficher la durée de fonctionnement cumulée de la lampe*. Lorsque le délai de remplacement de la lampe est atteint, les caractères sont affichés en jaune.
Source	Vous pouvez afficher le nom de la source pour l'équipement connecté en cours de projection.
Signal entrée	Vous pouvez afficher le contenu du paramètre Signal entrée défini dans le menu Signal en fonction de la source.
Résolution	Permet d'afficher la résolution.

Sous-menu	Fonction
Signal Vidéo	Vous pouvez afficher les réglages de Signal Vidéo définis dans le menu Signal .
Taux rafraîchi.	Permet d'afficher la <u>fréquence de rafraîchissement</u>  .
Format 3D	Affiche le format 3D du signal en entrée pendant une projection 3D (Frame Packing, Côte à côte ou Haut et bas).
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.

* 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] / [←] : Retour [↵] : Sélection [Menu] : Quitter

Sous-menu	Fonction
Réinitial. durée lampe (Contrôleur)	Efface les heures cumulées du temps d'utilisation de la lampe pour le contrôleur. Remettez cette valeur à zéro lorsque vous remplacez la lampe.
Réinitial. durée lampe (Récepteur)	Efface les heures cumulées du temps d'utilisation de la lampe pour le récepteur. Remettez cette valeur à zéro lorsque vous remplacez la lampe.



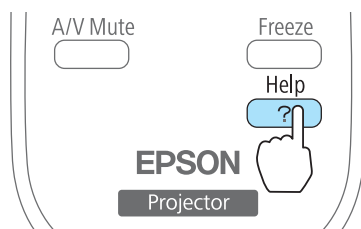
Dépannage

Ce chapitre explique comment identifier et résoudre les problèmes.

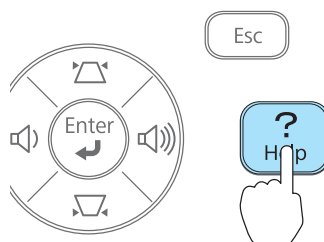
Si un problème survient sur le projecteur, vous pouvez accéder à l'écran Aide afin d'obtenir de l'assistance. Pour cela, appuyez sur le bouton Help. Vous pouvez résoudre les problèmes en répondant aux questions.

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

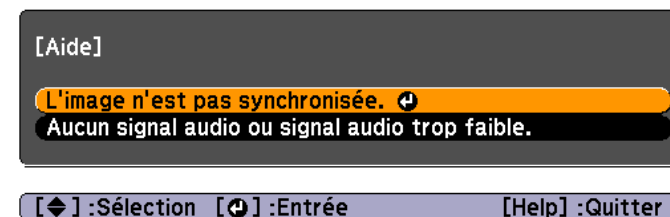
Utilisation de la télécommande



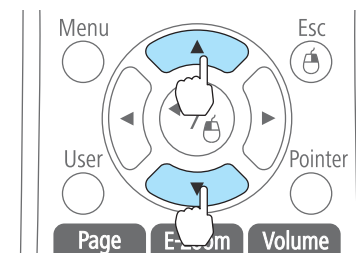
Utilisation du panneau de commande



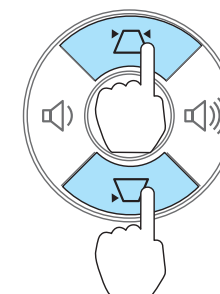
- 2** Sélectionnez un élément de menu.



Utilisation de la télécommande

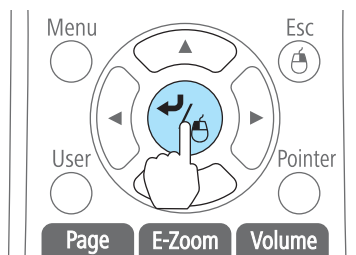


Utilisation du panneau de commande

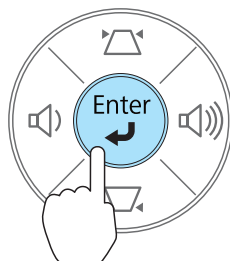


3 Confirmez la sélection.

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 n'est pas synchronisée.


- Réglez la position de projection du contrôleur.
- Régl pos. contrôleur 
- Appuyez sur le bouton [Screen Fit].

[Esc] :Retour  :Entrée

[Help] :Quitter



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

 "Dépannage" [p.72](#)

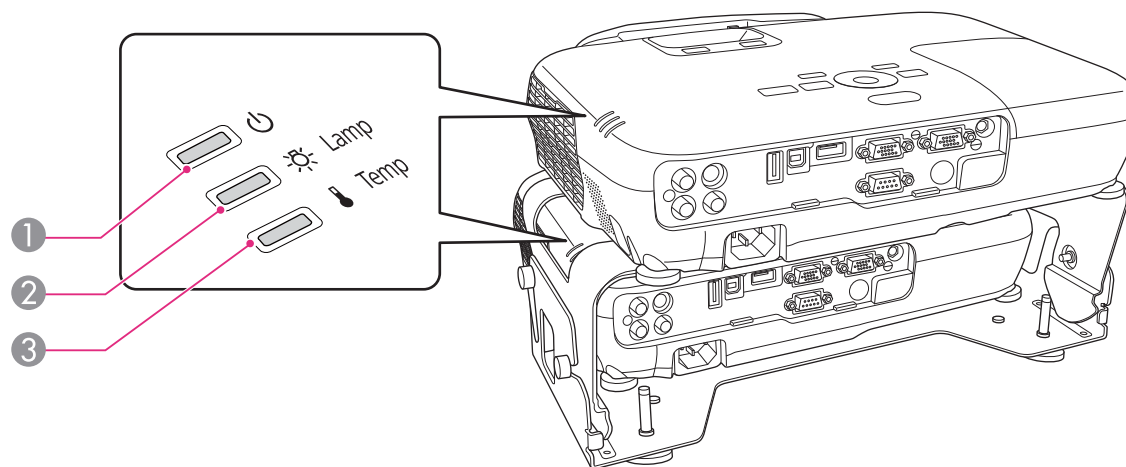
Si vous rencontrez un problème sur le projecteur, examinez tout d'abord ses témoins et reportez-vous à la section « Signification des témoins » ci-dessous. Consultez la section suivante si les témoins n'indiquent pas clairement le problème.

☛ "Si les témoins ne fournissent aucune indication utile" [p.76](#)

Signification des témoins





Le projecteur possède les témoins suivants qui indiquent son état de fonctionnement actuel.

Vous pouvez vérifier l'état de chaque projecteur en utilisant les témoins sur le contrôleur et sur le récepteur.



① Témoin d'alimentation

Indique l'état de fonctionnement.

-  Mode attente
Lorsque vous appuyez sur le bouton [⏻] dans ce mode, la projection débute.
-  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) : Clignotant □ : Éteint ▢ : Varie en fonction de l'état du projecteur

Etat	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. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Nettoyage du filtre à air" p.89 ☛ "Remplacement du filtre à air" p.94 <p>Si l'erreur persiste après vérification des points ci-dessus, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p>☛ Liste des contacts pour projecteurs Epson</p>
		<p>En cas d'utilisation à une altitude d'au moins 1500 m, réglez le Mode haute alt. sur On.</p> <p>☛ "Menu Avancé" p.65</p>

Etat	Cause	Solution ou état
     	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.90 Nettoyez le filtre à air.  "Nettoyage du filtre à air" p.89 <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.  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.)  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.65</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.  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.  "Nettoyage du filtre à air" p.89  "Remplacement du filtre à air" p.94
     	Remplacer lampe	<p>Remplacez la lampe.  "Remplacement de la lampe" p.90</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.76](#)
- 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.77
<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 ou les images animées ne sont pas lues sur l'ordinateur.	 p.78
<ul style="list-style-type: none">• La projection s'arrête automatiquement	 p.78
<ul style="list-style-type: none">• Le message "Non Supporté" est affiché	 p.78
<ul style="list-style-type: none">• Le message "Pas de Signal" est affiché	 p.79
<ul style="list-style-type: none">• Impossible de visionner des images 3D	 p.79
<ul style="list-style-type: none">• Les images sont floues, troubles ou déformées	 p.80
<ul style="list-style-type: none">• Les images subissent des interférences ou une distorsion	 p.81
<ul style="list-style-type: none">• L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, son rapport L/H n'est pas correct ou l'image a été inversée Seule une partie de l'image est affichée, les rapports de largeur et de hauteur de l'image ne sont pas corrects ou l'image peut apparaître inversée de haut en bas ou de gauche à droite.	 p.81
<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.82
<ul style="list-style-type: none">• Les images sont sombres	 p.82

Problèmes au démarrage de la projection

<ul style="list-style-type: none">• Le projecteur ne s'allume pas	 p.83
<ul style="list-style-type: none">• L'un des projecteurs n'est pas allumé	 p.84

Autres problèmes

<ul style="list-style-type: none">• Aucun son n'est émis, ou le son est très faible	 p.85
<ul style="list-style-type: none">• La télécommande ne fonctionne pas	 p.85
<ul style="list-style-type: none">• Je veux modifier la langue des messages et des menus	 p.86

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.34 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.9
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.63
Est-ce que Port sortie moniteur est réglé sur Sortie du moniteur ?	Lors de la projection d'images en entrée du port Monitor Out/Computer2, réglez le Port Sortie moniteur sur Ordinateur2 à partir du menu Configuration. ☛ Avancé - Fonctionnement - Port sortie moniteur p.65
Est-ce un périphérique différent qui est connecté au contrôleur et au récepteur ?	Aucune image ne s'affiche si les signaux d'entrée vers le contrôleur et le récepteur proviennent de périphériques différents. Connectez l'appareil correctement aux projecteurs. ☛ "Connexion des équipements" p.23

Les images animées ne sont pas affichées

Vérification	Solution
Le signal d'image provenant de l'ordinateur est-il envoyé à l'écran LCD et au moniteur ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur portable ou d'un ordinateur avec écran LCD intégré)	Réglez le signal d'image à partir de l'ordinateur pour activer uniquement la sortie externe. Consultez la documentation de votre ordinateur ou contactez le fabricant de l'ordinateur.
Le contenu de l'image animée que vous tentez de projeter est-il protégé par des droits d'auteur ?	Il est possible que le projecteur ne puisse pas projeter des images animées protégées par des droits d'auteur et qui sont lues sur un ordinateur. Pour plus de détails, consultez le guide de l'utilisateur fourni avec le lecteur.

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.65

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.63
La résolution et le taux de rafraîchissement du signal d'image correspondent-ils au mode actuel ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Reportez-vous à la documentation de l'ordinateur pour savoir comment modifier résolution et le taux de rafraîchissement du signal d'image envoyé depuis l'ordinateur. ☛ "Liste des pris en charge" p.104

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. Vérifiez qu'aucun câble n'est déconnecté et qu'il n'y a pas de faux contact. ☛ "De l'installation à la projection" p.34
Avez-vous sélectionné le port approprié ?	Changez l'image en appuyant sur le bouton [Source Search] sur le panneau de commande du contrôleur ou de la télécommande. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.36
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.34 ☛ Documentation de l'ordinateur

Impossible de visionner des images 3D

Vérification	Solution
Est-ce que le menu Configuration est réglé correctement ?	<ul style="list-style-type: none">• Réglez Affichage 3D sur On.• Réglez Format 3D sur Auto ou sur le même format que le signal 3D de l'appareil connecté. ☛ Signal - Configuration 3D p.63
Est-ce que le signal d'entrée est un signal 3D ?	Vérifiez que le périphérique de lecture connecté et que le contenu en cours de lecture supportent les signaux 3D.
Est-ce que les câbles HDMI et le répartiteur HDMI prennent en charge les signaux 3D ?	Utilisez des câbles HDMI et un répartiteur HDMI prenant en charge les signaux 3D.

Vérification	Solution
Est-ce que le polariseur est correctement fixé ?	<ul style="list-style-type: none"> • Si le projecteur et le polariseur ne sont pas combinés correctement, vous ne pouvez pas visualiser les images en 3D. Fixez-le de sorte que le nombre au-dessous du projecteur et sur le polariseur correspondent. Pour plus d'informations, consultez le manuel suivant. ☞ Guide de démarrage • Effectuez Inverser image 3D depuis Configuration 3D. ☞ Signal - Configuration 3D p.63
Utilisez-vous un écran argenté conçu pour les images 3D passives ?	Ces projecteurs ne peuvent projeter des images 3D que sur un écran argenté. Préparez un écran argenté conçu pour les images 3D passives.
Portez-vous les lunettes 3D correctement ?	<p>Pour visionner des images 3D avec les projecteurs, il vous faut des lunettes 3D polarisées passives. Utilisez les lunettes 3D fournies ou en option (ELPGS02A/ELPGS02B).</p> <p>☞ "Accessoires en option" p.100</p>

Les images sont floues, troubles ou déformées

Vérification	Solution
Les images du contrôleur et du récepteur se superposent-elles correctement ?	<p>Appuyez sur le bouton [Screen Fit]. L'écran de réglage s'affiche et les images se superposent correctement après quelques secondes.</p> <p>Consultez le manuel qui suit lors de la première superposition des images après l'installation.</p> <p>☞ Guide de démarrage</p>
Est-ce que Ajustement Auto est réglé sur Off ?	<p>Lorsqu'il est réglé sur On, Alignement, Sync., et Position sont optimisés automatiquement.</p> <p>☞ Signal - Ajustement Auto p.63</p>
Le projecteur se trouve-t-il à une distance correcte ?	<p>La projection est-elle effectuée à une distance en dehors de la plage de distances recommandée ?</p> <p>Installez l'appareil en respectant cette distance.</p> <p>☞ "Taille de l'écran et Distance de projection" p.102</p>
De la condensation s'est-elle formée sur l'objectif ?	<p>Si le projecteur est transféré rapidement d'un local froid vers un local chaud, ou si la température ambiante change brusquement, de la condensation peut se former sur l'objectif, ce qui risque de produire des images floues. Installez le projecteur dans le local une heure avant de l'utiliser. Si de la condensation se forme sur l'objectif, éteignez le projecteur et attendez qu'elle disparaisse.</p>

Les images subissent des interférences ou une distorsion

Vérification	Solution
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo)	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. ☛ Signal - Signal Vidéo p.63
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. ☛ "Connexion des équipements" p.23
Un câble d'extension est-il utilisé ?	Si un câble d'extension est employé, il se peut que des interférences électriques influent sur le signal. Utilisez les câbles fournis avec le projecteur, afin de vérifier si le problème n'est pas dû aux câbles que vous employez.
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur. ☛ "Liste des pris en charge" p.104 ☛ 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 [↩] du panneau de configuration pour exécuter l'ajustement automatique.

L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, son rapport n'est pas correct ou l'image a été inversée

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.63
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 Computer.) Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande ou le bouton [↩] du panneau de configuration pour ajuster l'emplacement.

Vérification	Solution
L'ordinateur est-il configuré pour un affichage sur deux écrans ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Si l'affichage sur deux écrans a été activé dans les Propriétés d'affichage du Panneau de configuration de l'ordinateur, seule la moitié de l'image affichée sur l'écran de l'ordinateur est projetée. Pour afficher l'image entière, désactivez l'affichage sur deux écrans. ☞ Documentation du pilote de la carte graphique de l'ordinateur
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur. ☞ "Liste des pris en charge" p.104 ☞ Documentation de l'ordinateur
Le mode de projection est-il correct ?	En fonction de l'installation du projecteur, définissez l'un des modes de projection suivants : Avant , Avant/Plafond , Arrière ou Arrière/Plafond . ☞ Avancé - Projection p.65 ☞ "Méthodes d'installation" p.21

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. • Lorsque l'image provient d'un périphérique connecté au port Computer ☞ Signal - Signal entrée p.63 • Lorsque l'image provient d'un périphérique connecté au port Video ☞ Signal - Signal Vidéo p.63
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. Vérifiez qu'aucun câble n'est déconnecté et qu'il n'y a pas de faux contact. ☞ "Connexion des équipements" p.23

Les images sont sombres

Vérification	Solution
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.90

Vérification	Solution
Est-ce que le polariseur est fixé ?	La luminosité est réduite lorsque le polariseur est fixé. Si l'image est trop sombre lors de la projection d'images 2D, enlevez le polariseur. Faites glisser le polariseur horizontalement, décrochez le loquet, puis tirez-le vers l'avant. Vous devez remettre en place le polariseur pour afficher des images 3D.
Utilisez-vous le projecteur à haute altitude ou dans un endroit soumis à des températures élevées ?	L'écran peut devenir sombre lors de l'utilisation à haute altitude ou dans un endroit soumis à des températures élevées. Bien que vous ne pouvez pas effectuer le réglage de la Consommation électr. pour l'instant, vous pouvez continuer à utiliser le projecteur.

Problèmes au démarrage de la projection

Le projecteur ne s'allume pas

Vérification	Solution
Avez-vous appuyé sur le bouton [⏻] ?	Appuyez sur le bouton [⏻] pour allumer l'appareil.
Les témoins sont-ils éteints ?	Le cordon d'alimentation n'est pas branché correctement, ou l'alimentation électrique n'est pas distribuée. Débranchez le cordon d'alimentation puis rebranchez-le. ☛ "De l'installation à la projection" p.34 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 câble d'alimentation ou à un câble défectueux. Réinsérez le câble 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.64
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.64

Un des projecteurs n'est pas allumé, ou les projecteurs n'ont pas été reliés entre eux

Vérification	Solution
Est-ce que le contrôleur et le récepteur sont connectés correctement avec un câble USB ?	Raccordez le port USB(TypeA) du contrôleur au port USB(TypeB) du récepteur avec un câble USB. Vérifiez également si le câble USB n'est pas déconnecté. ☛ Guide de démarrage ☛ "De l'installation à la projection" p.34
Est-ce que Mode Stack est réglé sur Off ?	Contrôleur : Réglez Mode Stack sur Contrôleur . Récepteur : Réglez Mode Stack sur Récepteur . ☛ Avancé - Fonctionnement - Mode Stack p.65
Est-ce qu'une erreur s'est produite au niveau du contrôleur ?	Si des erreurs se produisent au niveau du contrôleur, le récepteur affiche un message d'avertissement. Dans cette situation, la seule opération possible est d'éteindre le récepteur. Appuyez sur le bouton [↵] de la télécommande pour éteindre le récepteur. Cessez d'utiliser le contrôleur, et 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 Si vous voulez allumer uniquement le récepteur, maintenez enfoncé le bouton [2] de la télécommande et appuyez ensuite sur le bouton [⏻].
Est-ce qu'une erreur s'est produite au niveau du récepteur ?	Si des erreurs se produisent au niveau du récepteur, le contrôleur affiche un message d'avertissement. Dans cette situation, le contrôleur peut être utilisé normalement. Cessez d'utiliser le récepteur, et 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 Si vous voulez allumer uniquement le contrôleur, maintenez enfoncé le bouton [1] de la télécommande et appuyez ensuite sur le bouton [⏻].

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 du projecteur est-il réglé au minimum ?	Ajustez le volume de manière à entendre le son. ☛ Réglage - Volume p.64 ☛ "Réglage du volume" p.39
Le volume de l'ordinateur ou de la source d'image est-il réglé au minimum ?	Ajustez le volume de manière à entendre le son.
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.

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.19
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.19
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.64
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.64

Vérification	Solution
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.18

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.65



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. Sinon, un choc électrique peut survenir.

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

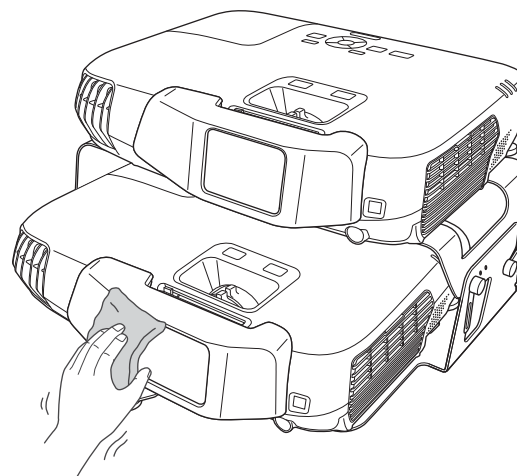
N'utilisez pas de vaporisateur contenant un gaz inflammable pour retirer les saletés ou la poussière qui adhèrent à l'objectif. Le projecteur peut prendre feu en cas de température interne élevée de la lampe.

Attention

Ne pas frotter la lentille avec des matériaux durs ni soumettre l'objectif à des chocs car il peut facilement être endommagé.

Nettoyage du polariseur

Nettoyez la surface du polariseur en l'essuyant sans forcer à l'aide d'un chiffon doux.

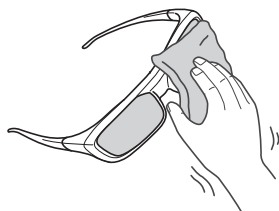


Attention

Ne pas frotter le polariseur avec des matières dures ni le manipuler trop brusquement car il peut facilement être endommagé.

Nettoyage des lunettes 3D

Nettoyez les lentilles du verre en les essuyant sans forcer à l'aide d'un chiffon doux.



Attention

- Ne pas frotter les lentilles du verre avec des matériaux durs ni les soumettre à des chocs car elles peuvent facilement être endommagées.

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.

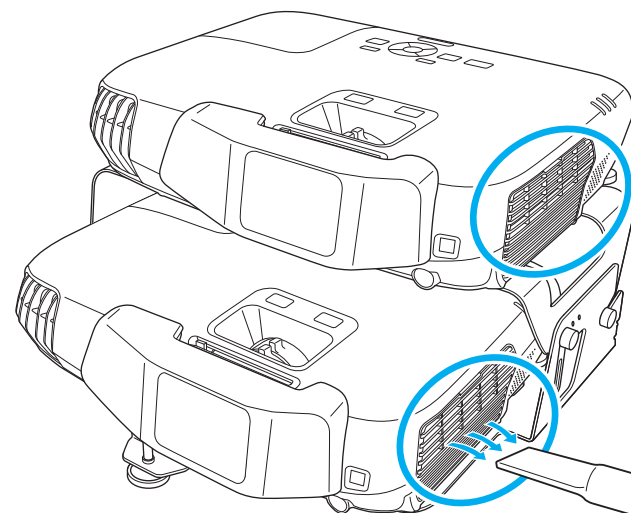


En ce qui concerne les chiffres affichés à côté des icônes ; 1 indique le contrôleur et 2 indique le récepteur.

Nettoyez ou remplacez le filtre à air du projecteur indiqué par la flèche.

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.94](#)
- 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.**

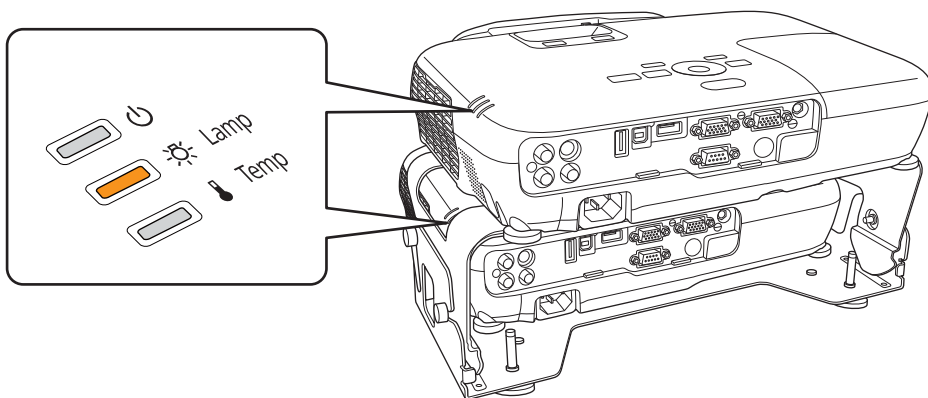


En ce qui concerne les chiffres affichés à côté des icônes ; 1 indique le contrôleur et 2 indique le récepteur.

Remplacez la lampe du projecteur indiquée par la flèche.

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 :

En cas d'utilisation continue de **Consommation électr.** en mode **Normal** : environ 3900 heures

En cas d'utilisation continue de **Consommation électr.** en mode **ECO** : environ 4900 heures

 **Réglage - Consommation électr.** p.64

- 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. Prenez des précautions lors du retrait du couvercle de la lampe car des morceaux de verre peuvent tomber et provoquer des blessures. En cas de contacts de morceaux de verre avec les yeux ou la bouche, consultez immédiatement votre médecin.
- 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.
- Lorsque les projecteurs sont dans une configuration empilée, suivez les étapes du Guide de l'utilisateur pour remplacer les lampes. Si les étapes ne sont pas suivies correctement, le produit peut tomber, ou vos doigts se coincer, causant potentiellement une blessure.

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'aient 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.

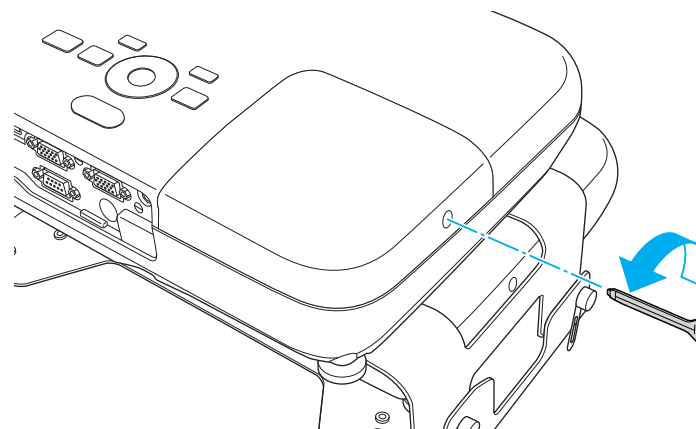
Remplacement de la lampe pour le contrôleur

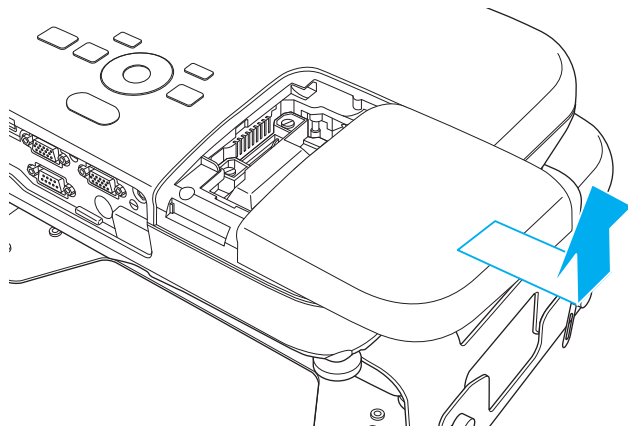
1

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

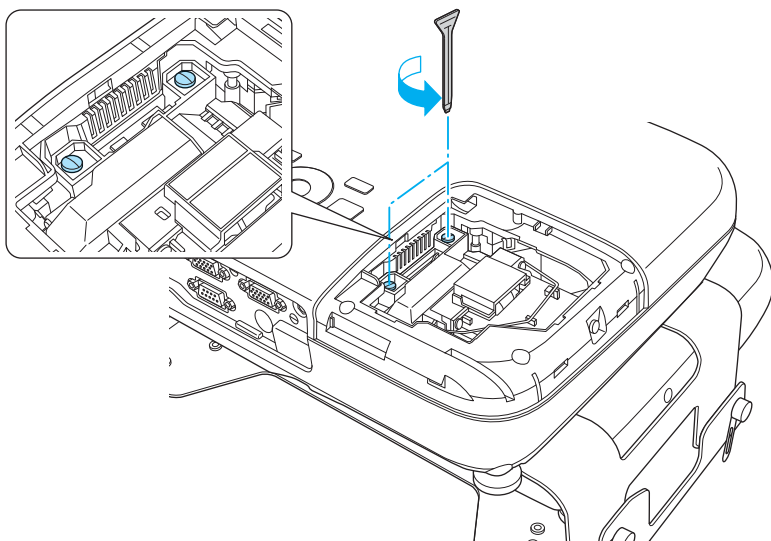
2

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.



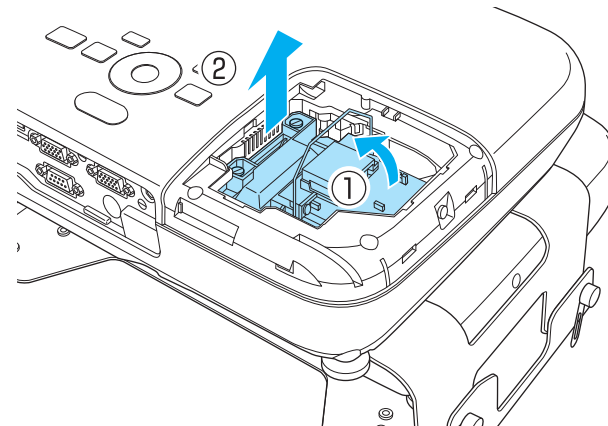


- 3** Desserrez les deux vis de fixation de la lampe.

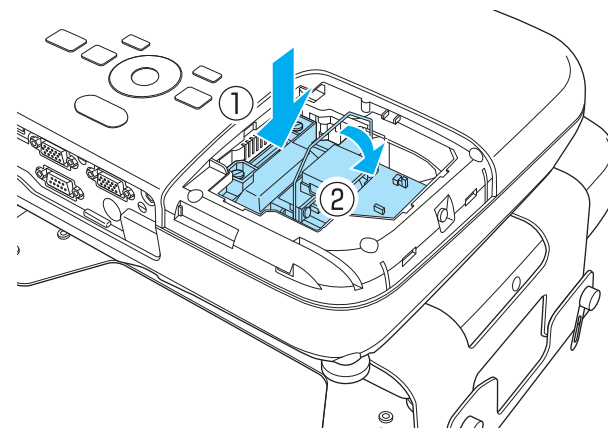


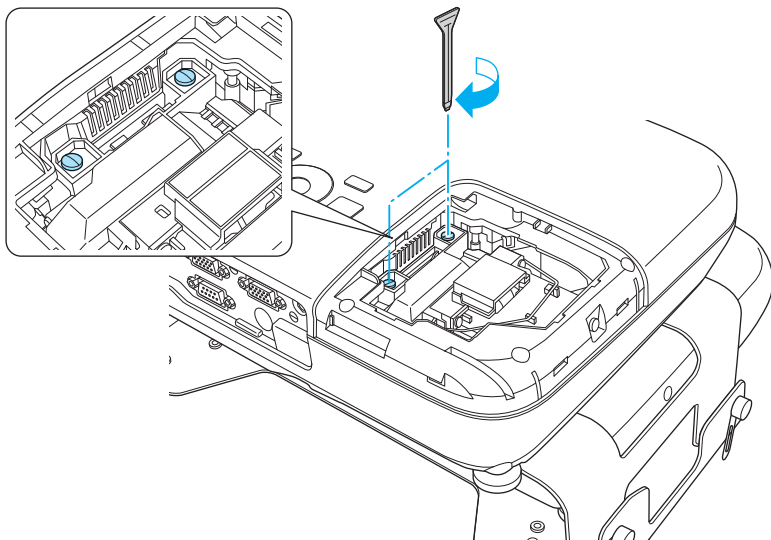
- 4** Retirez l'ancienne lampe en tirant sur la poignée.
Si la lampe est cassée, remplacez-la ou demandez l'assistance de votre revendeur.

 [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

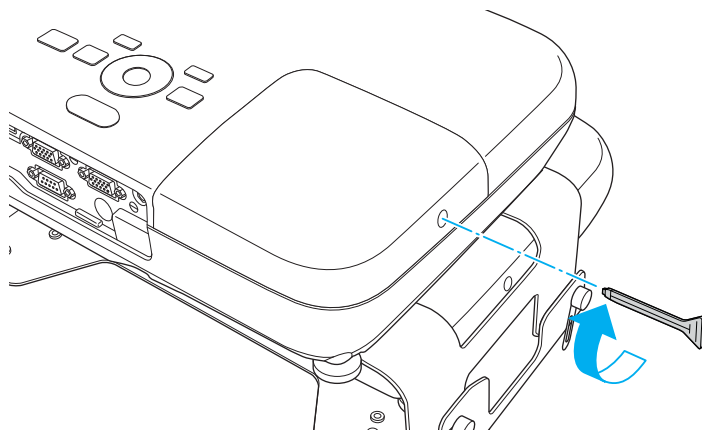


- 5** Installez la nouvelle lampe.
Installez la nouvelle lampe le long du rail de guidage, dans le bon sens de manière à ce qu'elle s'insère correctement, appuyez fermement, puis serrez les deux vis une fois la lampe en place.





6 Remplacez le couvercle de la lampe.



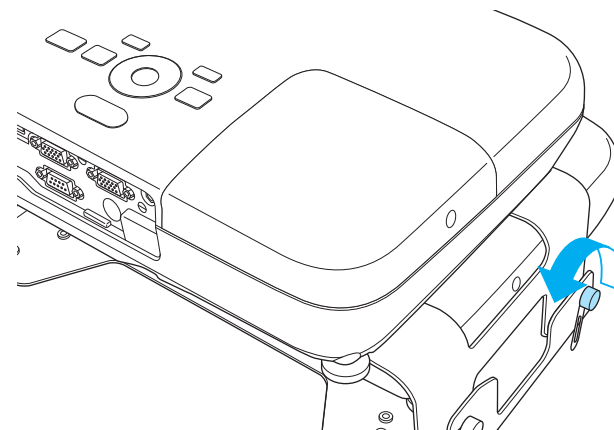
Attention

- 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'auront pas été réinstallés correctement.
- Ce produit est équipé d'une lampe contenant du mercure (Hg). Veuillez consulter les réglementations locales relatives à la mise au rebut ou au recyclage. Ne jetez pas la lampe avec des déchets ménagers.

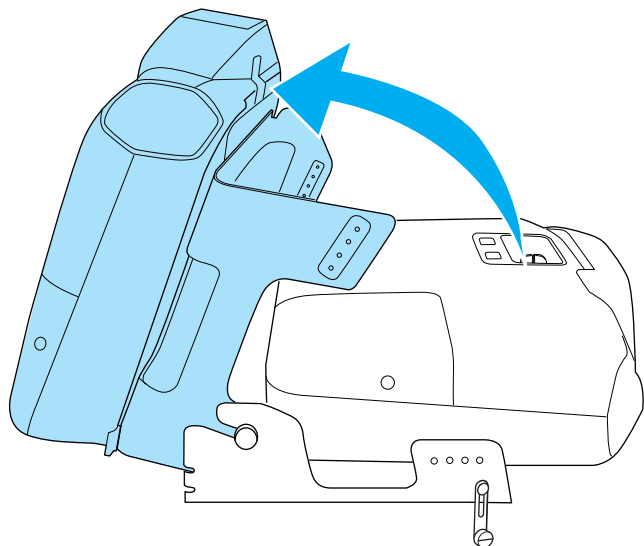
Remplacement de la lampe pour le récepteur

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

2 Retirez les vis de réglage de l'angle d'empilement.



3 Inclinez la partie contrôleur vers l'arrière.



Les étapes à partir d'ici sont les mêmes que pour remplacer la lampe du contrôleur.

☞ "Remplacement de la lampe pour le contrôleur" [p.91](#)

Lorsque vous avez terminé de remplacer la lampe, remettez la partie contrôleur à sa position précédente, puis serrez les vis de réglage de l'angle d'empilement.



Attention

En remettant la partie contrôleur, veillez à ne pas vous coincer les doigts dans les pièces mobiles du support.

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.68](#)



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

Si le message s'affiche fréquemment alors que le filtre à air a été nettoyé, remplacez le filtre à air.

Procédure de remplacement du filtre à air

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

Les explications de cette section indiquent comment remplacer le filtre à air du contrôleur. Remplacez le filtre à air du récepteur de la même manière.

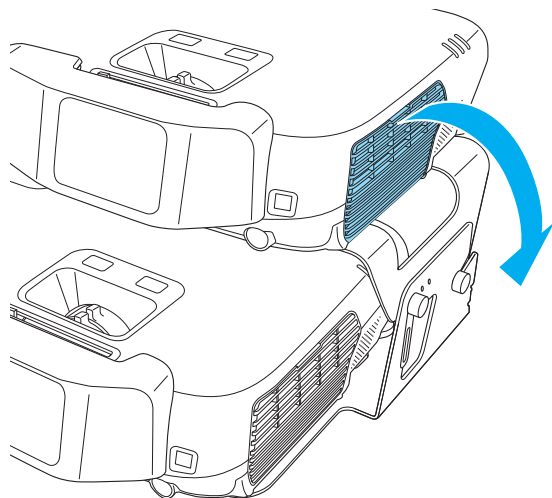
1

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

2

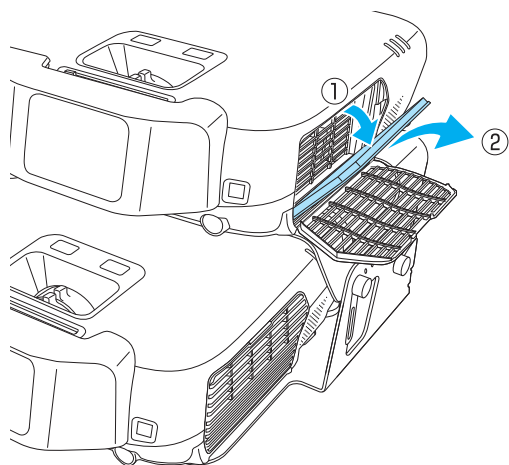
Ouvrez le couvercle du filtre à air.

Placez votre doigt dans la gorge au sommet du filtre à air, et tirez vers vous.



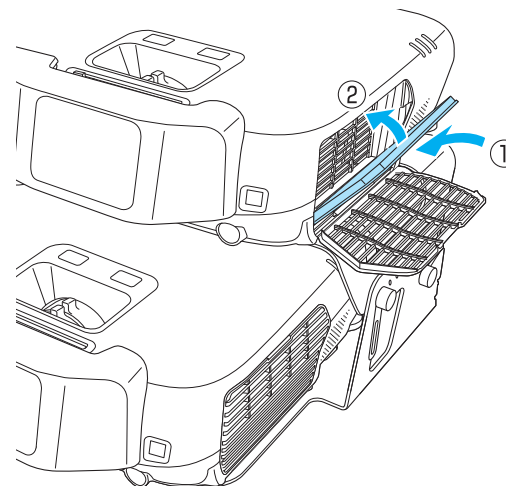
3 Retirez le filtre à air.

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 : Résine ABS

Composition du filtre : Mousse de polyuréthane



Annexe

Vous pouvez utiliser un seul des projecteurs, si l'un d'eux a mal fonctionné ou si vous n'avez pas besoin d'utiliser deux projecteurs.

Allumage d'un projecteur dans une configuration empilée

Allumage du contrôleur seul

Tout en maintenant enfoncé le bouton [1] de la télécommande, appuyez sur le bouton [⏻].

Le contrôleur s'allume. Le contrôleur peut maintenant être utilisé de la même manière qu'il est indiqué dans le manuel de l' EB-W16 suivant.

🖱 [Guide de l'utilisateur EB-W16/EH-TW550/EH-TW510](#)



Les fonctions suivantes ne sont pas prises en charge.

- Visualisation d'images 3D
- Projection des périphériques connectés aux ports USB(TypeA) et USB(TypeB)
- Keystone H/V auto.
- Aide de mise au point
- Screen Fit

Allumage du récepteur seul

Tout en maintenant enfoncé le bouton [2] de la télécommande, appuyez sur le bouton [⏻]. Vous pouvez également appuyer sur le bouton [⏻] du panneau de commande du récepteur.

Le récepteur s'allume. Le récepteur peut maintenant être utilisé de la même manière qu'il est indiqué dans le manuel de l' EB-W16 suivant.

🖱 [Guide de l'utilisateur EB-W16/EH-TW550/EH-TW510](#)



Les fonctions suivantes ne sont pas prises en charge.

- Visualisation d'images 3D
- Projection des périphériques connectés aux ports USB(TypeA) et USB(TypeB)
- Keystone H/V auto.
- Aide de mise au point
- Screen Fit

Suppression de la configuration empilée, puis utilisation d'un projecteur

1

Allumez le projecteur (contrôleur et récepteur).



Si la configuration empilée a déjà été supprimée, le contrôleur et le récepteur ne sont pas reliés entre eux et doivent être allumés individuellement.

- Contrôleur: Tout en maintenant enfoncé le bouton [1] de la télécommande, appuyez sur le bouton [⏻].
- Récepteur: Tout en maintenant enfoncé le bouton [2] de la télécommande, appuyez sur le bouton [⏻]. Vous pouvez également appuyer sur le bouton [⏻] du panneau de commande du récepteur.

2

Réglez **Mode Stack** sur **Off** depuis le menu Configuration.

🖱 **Avancé - Fonctionnement - Mode Stack** [p.65](#)

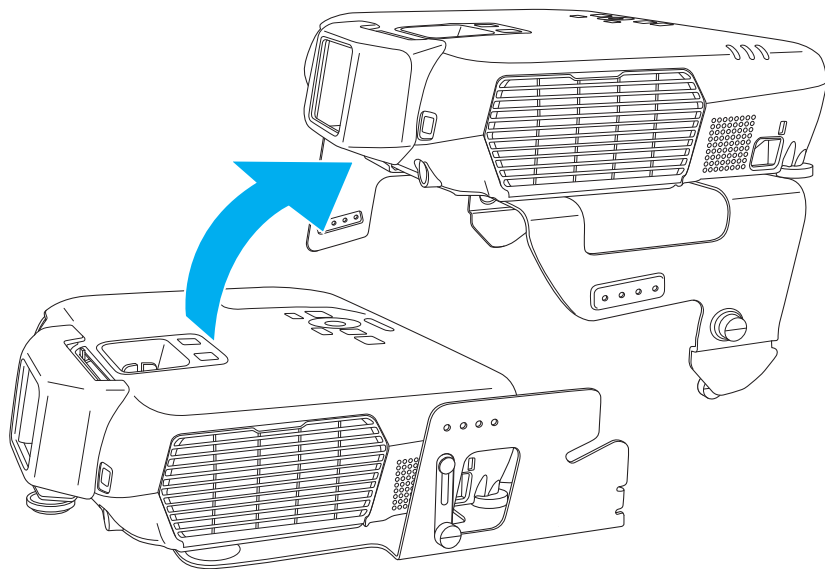
3

Appuyez sur le bouton [⏻] sur le contrôleur et sur le récepteur pour les allumer.

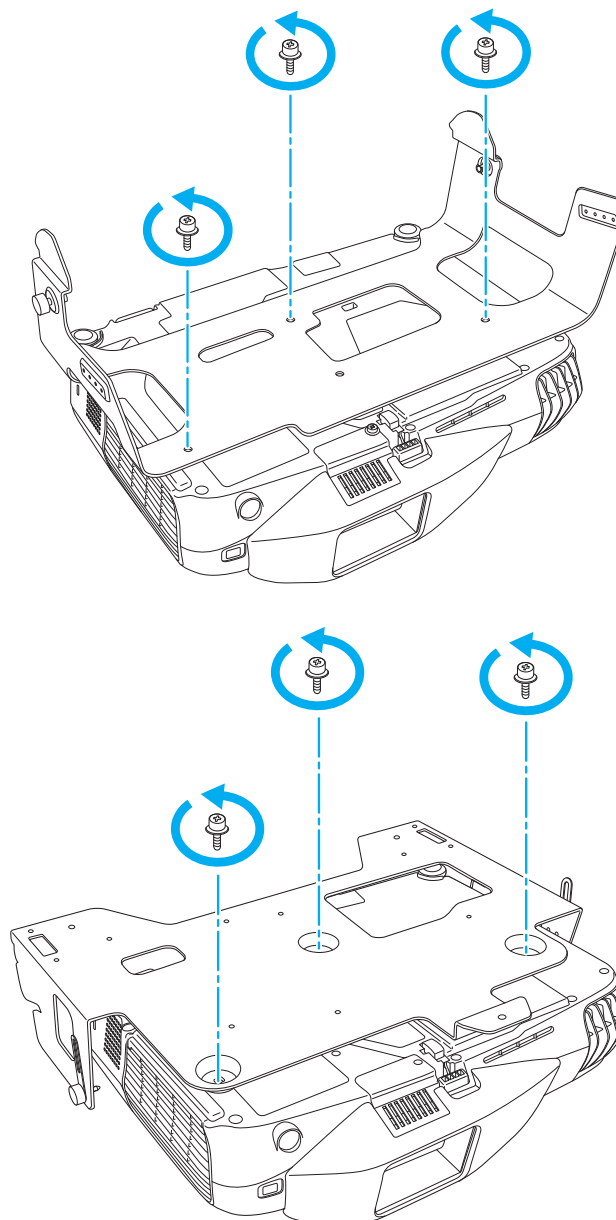
4

Débranchez le câble USB et les câbles d'alimentation pour le contrôleur et pour le récepteur.

- 5** Desserrez les vis du connecteur du support empilable et la partie réglage de l'angle d'empilage, puis enlevez le contrôleur du récepteur.



- 6** Retirez les supports d'empilage du commandant et du récepteur.



Lorsque le projecteur est remis sous tension, il peut être utilisé de la même manière qu'il est représenté dans le manuel de l' EB-W16 suivant. (Sauf pour visionner des images 3D)

☞ [Guide de l'utilisateur EB-W16/EH-TW550/EH-TW510](#)



Lorsque vous réalisez de nouveau la configuration empilée ultérieurement, effectuez les réglages suivants pour **Mode Stack**.

Contrôleur : Réglez **Mode Stack** sur **Contrôleur**.

Récepteur : Réglez **Mode Stack** sur **Récepteur**.

☞ **Avancé - Fonctionnement - Mode Stack** [p.65](#)

Les accessoires et consommables disponibles en option sont les suivants. Veuillez faire l'acquisition de ces produits lorsqu'ils sont nécessaires. La liste suivante présente les accessoires et consommables en option disponibles à partir de Août 2012. Les détails des accessoires peuvent faire l'objet de modifications sans préavis, et leur disponibilité peut varier selon le pays d'achat.



Pour voir les images 3D avec les projecteurs, il vous faut un écran argenté destiné à des images 3D passives. Achetez un écran argenté disponible dans le commerce si nécessaire.

Vous ne pouvez pas visualiser d'images 3D sur les écrans en option.

Accessoires en option

Lunettes 3D passives (jeu de cinq unités standard) ELPGS02A

Lunettes 3D passives (jeu de cinq unités pour enfant) ELPGS02B

Lunettes 3D polarisées passives. Utilisez celles-ci lors de la visualisation des images 3D avec les projecteurs.

Unité interactive ELPIU01

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

L'unité interactive ne peut pas être utilisée avec un écran argenté.

Écran portatif 50" ELPSC32

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)

Écran multi-aspects ELPSC26

Il s'agit d'un écran multi-aspects portable.

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.

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.

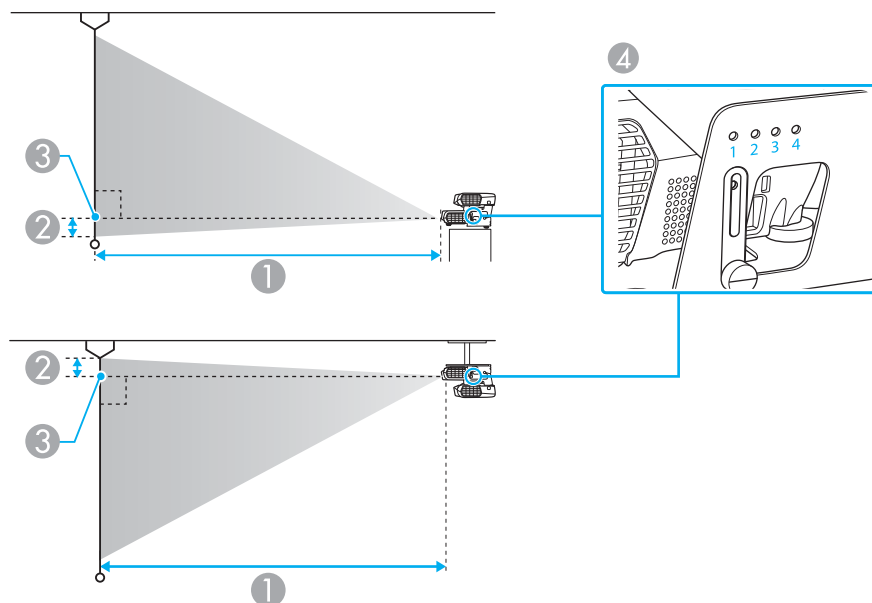
* Une expertise spéciale est requise pour suspendre le projecteur à un plafond. Contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.

 [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Consommables

Lampe ELPLP67
Pour remplacer une lampe usagée.
Filtre à air ELPAF42
Pour remplacer un filtre à air usagé.

Distance de projection



- ① Distance de projection
- ② Distance entre le centre de l'objectif du récepteur et la base de l'écran (ou le haut de l'écran, si le projecteur est suspendu)
- ③ Centre de l'objectif
- ④ Numéros des trous de vis (pour le réglage de l'angle)



Lors de la visualisation des images en 3D, vous pouvez utiliser des tailles d'écran allant jusqu'à 120".

Unité : cm

Format d'écran 4:3		①	②	④
		Du minimum au maximum		
80"	160x120	281 - 306	-11	N° 4

Format d'écran 4:3		①	②	④
		Du minimum au maximum		
90"	180x140	316 - 345	-12	N° 3
100"	200x150	351 - 383	-14	
110"	220x170	387 - 422	-15	N° 2
120"	240x180	422 - 461	-16	
130"	260x200	458 - 499	-18	N° 1
140"	280x210	493 - 538	-19	
150"	300x230	529 - 577	-20	

Unité : cm

Format d'écran 16:9		①	②	④
		Du minimum au maximum		
80"	180x100	255 - 278	-4	N° 4
90"	200x110	287 - 313	-5	
100"	220x130	319 - 348	-5	N° 3
110"	240x140	351 - 383	-6	
120"	270x150	383 - 418	-7	N° 2
130"	290x160	415 - 453	-7	
140"	310x170	447 - 488	-8	N° 1
150"	330x190	479 - 523	-8	

Unité : cm

Format d'écran 16:10		①	②	④
		Du minimum au maximum		
80"	170x110	248 - 270	-10	N° 4
90"	190x120	279 - 304	-11	
100"	220x130	310 - 338	-12	N° 3

Format d'écran 16:10		①	②	④
		Du minimum au maximum		
110"	240x150	341 - 372	-13	
120"	260x160	373 - 407	-14	N° 2
130"	280x180	404 - 441	-16	
140"	300x190	435 - 475	-17	N° 1
150"	320x200	467 - 509	-18	

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	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

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

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

Vidéo component

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

Vidéo composite

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

Signal d'entrée depuis le port HDMI

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+	60	1680x1050

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
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

Signal d'entrée 3D

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)	Frame Packing	Côte à côte	Haut et bas
HDTV750p (720p)	50/60	1280x720	✓	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920x1080	✓	-	✓

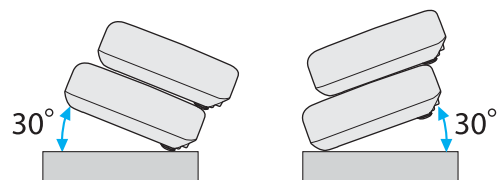
Caractéristiques Générales du Projecteur

Nom du produit		EB-W16SK (Contrôleur)	EB-W16SK (Récepteur)
Dimensions		325 (L) x 79 (H) x 243 (P) mm	
Dimensions (en configuration empilée)		372 (L) x 224 (H) x 350 (P) mm	
Taille du panneau LCD		0,59"	
Méthode d'affichage		Matrice active TFT au polysilicium	
Résolution		1 024 000 pixels WXGA (1280 (L) x 800 (H) points) x 3	
Réglage de la mise au point		Manuel	
Réglage du zoom		Manuellement (1-1,2)	
Lampe		Lampe UHE, 200 W N° modèle : ELPLP67	
Sortie audio max.		2 W	
Haut-parleur		1	
Alimentation électrique		100-240V CA±10% 50/60Hz 2,9-1,3A	100-240V CA±10% 50/60Hz 2,9-1,3A
Consommation électrique	Zone 100 à 120 V	En fonctionnement : 289 W Consommation en attente: 0,36 W	En fonctionnement : 289 W Consommation en veille: 0,36 W
	Zone 220 à 240 V	En fonctionnement : 277 W Consommation électrique en veille: 0,4 W	En fonctionnement : 277 W Consommation électrique en veille: 0,4 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 2,7 kg	
Poids (en configuration empilée)		Environ 7,9 kg	

Connecteurs	Port Computer1	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle)
-------------	----------------	---	---------------------------------

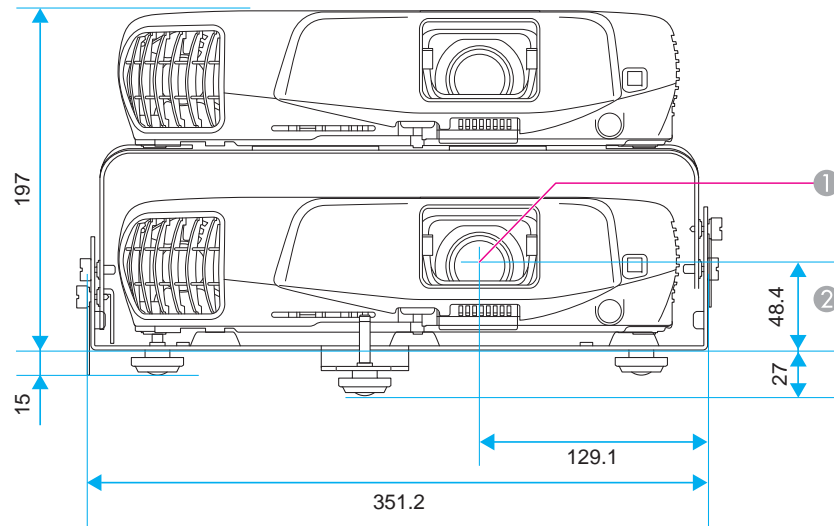
Port de Monitor Out/Computer2	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle)
Port Video	1	Jack broche RCA
Port S-Video	1	Mini DIN 4 broches
Port Audio-L/R	1	Jack broche RCA x 2 (G, D)
Port Audio Out	1	Mini jack stéréo (3,5 Φ)
Port HDMI	1	HDMI (audio uniquement pris en charge par PCM)
Port USB(TypeA)	1	Connecteur USB (Type A)
Port USB(TypeB)	1	Connecteur USB (Type B)
Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9 broches (mâle)

Angle d'inclinaison

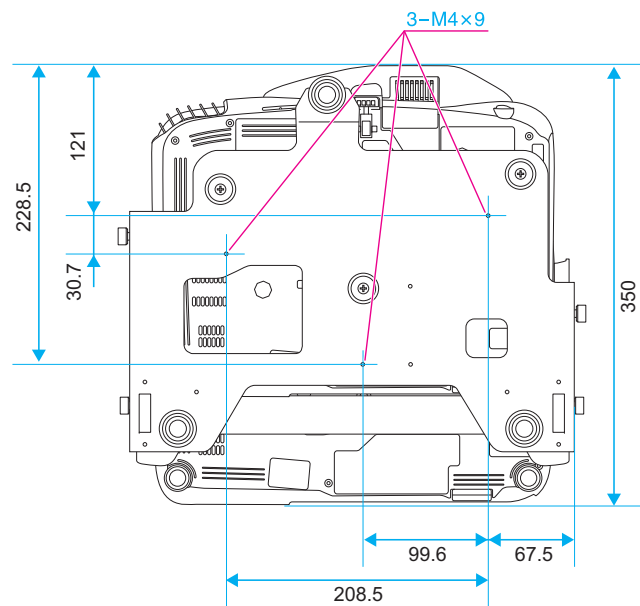


Si vous inclinez le projecteur de plus de 30°, il risque de tomber et d'être endommagé ou de provoquer un accident.

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.

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.
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.
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. Étant donné que les ports HDMI et DisplayPort de ce projecteur prennent 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
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 <u>HDTV</u> ➤.
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).
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.

Taux rafraîchi.	Les points lumineux des écrans ne conservent une même luminosité et une même leur couleur que pendant un temps très court. Pour qu'une image persiste à l'écran, celle-ci doit être balayée de nombreuses fois par seconde, pour « rafraîchir » les points lumineux de l'écran. Le nombre d'opérations de rafraîchissement par seconde est appelé cadence (ou fréquence ou taux) de rafraîchissement et s'exprime en hertz (Hz).
VGA	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.

Restrictions d'emploi

En cas d'utilisation de ce produit pour des applications exigeant une grande fiabilité/sécurité, telles qu'appareils employés en transport aérien, ferroviaire, maritime, automobile, etc., appareils de prévention des catastrophes, divers appareils de sécurité, etc., ou appareils de fonction/précision, vous devrez, avant d'utiliser ce produit, considérer l'incorporation à votre système de dispositifs de sécurité positive et de moyens redondants assurant la sécurité et la fiabilité de l'ensemble du système. Étant donné que ce produit n'est pas destiné aux applications exigeant une fiabilité/sécurité extrême, telles que matériel aérospatial, matériel de communications principal, matériel de commande nucléaire ou matériel de soins médicaux directs, etc., vous devrez, après totale évaluation, décider si ce produit convient.

Avertissement

C'est un appareil de classe A. Dans un environnement résidentiel, ce produit peut causer des interférences radio et, le cas échéant, l'utilisateur devra prendre des mesures appropriées.

À propos des symboles

Système d'exploitation Microsoft® Windows® 2000

Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP

Système d'exploitation Microsoft® Windows Vista®

Système d'exploitation Microsoft® Windows® 7

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

Mac OS X 10.7.x

Dans le présent guide, les systèmes d'exploitation ci-dessus sont désignés par « Mac OS X 10.3.9 », « Mac OS X 10.4.x », « Mac OS X 10.5.x », « Mac OS X 10.6.x » et « Mac OS X 10.7.x ». Le terme collectif « Mac OS X » est en outre utilisé pour les désigner.

Marques commerciales et droits d'auteur

IBM, DOS/V, et XGA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'International Business Machines Corporation.

Mac et Mac OS sont des marques commerciales déposées de Apple Inc.

Microsoft, Windows, 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.

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

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 2012. All rights reserved.

A

Accessoires en option	100
Affichage	65
Afficher le fond	65
Ajustement Auto	63
Aliment. Directe	66
Arrière	21, 66
Aspect	41, 64
Autocollant Protection Par Mot de Passe	53
Avant	21, 66

B

Bague de mise au point	10
Bague de zoom	10
Blocage fonctionne.	54, 64
Bouton utilisateur	65
Bouton Volume	15

C

Capteur	10
Caractéristiques	106
Consommables	101
Consommation électrique	65
Couvercle de la lampe	10
Croix	51

D

Dépannage	72
Distance	102
Durée de lampe	67
Dynamique	40

E

Écran arrière	21
Écran démarrage	65
Entrée audio	66
ESC/VP21	57
E-Zoom	50

F

Fonction d'aide	70
Fonctionnement	66
Freeze	49

G

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

I

Info sync	67
Interv. vidéo HDMI	64
Iris auto	40, 62

L

Langue	66
Liste des moniteurs pris en charge	104

M

Menu Avancé	65
Menu de configuration	60
Menu Image	62
Menu Information	67
Menu Réglage	64
Menu Réinit.	68

Menu Signal	63
Messages	65
Minut cache objectif	66
Mode couleurs	40, 62
Mode haute alt.	66
Mode Veille	66
Moniteurs	104
Mot de passe protégé	52

N

Nettoyage	88
Nettoyage de l'extérieur du projecteur	88
Nettoyage du filtre à air et de la grille d'entrée d'air	89
Noms et fonctions des différentes parties du projecteur	9

P

Panneau de Configuration	14
Pause A/V	48
Périodicité de remplacement de la lampe	90
Périodicité de remplacement du filtre à air	94
Photo	40
Pied arrière	14
Plafond	21, 66
Points d'installation de la fixation de plafond	13
Port HDMI	12
Port Ordinateur	12
Port RS-232C	13
Port USB(TypeA)	12, 13
Port USB(TypeB)	12, 13
Port Vidéo	12

Présentation	40
Présentation 3D	40
Prise d'alimentation	12
Procédure de remplacement de la lampe ..	90
Procédure de remplacement du filtre à air ..	94
Progressif	63
Projection	66
Protec. démarrage	52
Protec. logo utilis.	52

R

Récepteur à distance	10
Recherche de source	14, 36
Réduction bruit	64
Réinitialisation de la durée d'utilisation de la lampe	94
Réinitialisation de la durée d'utilisation de la lampe	68
Remplacement des piles	18
Résolution	67

S

Signal entrée	64, 67
Signal Vidéo	64, 67
Source	67
Sports	40
sRGB	40
Surchauffe	73

T

Tableau blanc	40
Tableau noir	40
Taille de l'écran	102

Taux rafraîchi.	67
Télécommande	16
Témoin d'alimentation	72
Témoin de lampe	72
Témoin de température	72
Témoins	72, 73
Température de fonctionnement	106
Température de stockage	106
Théâtre	40
Théâtre 3D	40

V

Verrou. complet	54
Volume	65