



Guide de l'utilisateur

Multimedia Projector

EB-696Ui

Symboles Utilisés Dans ce Guide 8

Introduction de votre projecteur 9

Caractéristiques du projecteur 10

Fonctions interactives uniques	10
Configuration rapide et facile	10
Connectivité flexible.....	10
Connexion à des ordinateurs	11
Connexion à des appareils mobiles.....	11
Agrandir et projeter des fichiers à l'aide de la Caméra document.....	12

Parties et fonctions du projecteur 13

Parties du projecteur - Avant/Côté.....	13
Parties du projecteur - Haut/Côté.....	14
Parties du projecteur - Interface	15
Parties du projecteur - Dessous.....	17
Parties du projecteur - Panneau de commande	17
Parties du projecteur - Télécommande	18
Pièces du projecteur - Crayons interactifs	20
Pièces du projecteur - Plateau pour crayons.....	21
Pièces du projecteur - Unité tactile	21

Configuration du projecteur 23

Emplacement du projecteur 24

Options de configuration et d'installation du projecteur.....	25
Paramètres lors de l'utilisation des fonctions interactives	25
Paramètres lors de l'utilisation de l'unité tactile.....	26

Connexions du projecteur..... 27

Connexion à un ordinateur	27
Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio VGA.....	27
Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio USB	28

Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio HDMI	29
Connexion à des smartphones ou tablettes	30
Connexion à des sources vidéo	31
Connexion à une source vidéo HDMI	31
Connexion à une source vidéo de composantes à VGA	31
Connexion à une source vidéo composite	32
Connexion à des appareils USB externes.....	33
Projection d'appareil USB.....	33
Connexion à un périphérique USB	34
Déconnexion d'un appareil USB	34
Connexion à une caméra document	34
Connexion à des appareils de sortie externes	34
Connexion à un moniteur VGA	35
Connexion à des haut-parleurs externes.....	35
Connecter un microphone.....	36
Connecter plusieurs projecteurs du même modèle	36

Installation des piles dans la télécommande 39

Installer les piles dans les crayons 40

Fonctionnement de la télécommande 41

Utilisation des fonctions de base du projecteur 42

Mise sous tension du projecteur 43

Écran d'accueil	44
-----------------------	----

Mise hors tension du projecteur..... 46

Régler la date et l'heure 47

Sélection de la langue pour les menus du projecteur..... 49

Modes de projection..... 50

Modifier le mode de projection à l'aide de la télécommande.....	50
Modifier le mode de projection à l'aide des menus	50

Mettre au point l'image 52

Réglage de la hauteur de l'image.....	55
Forme de l'image.....	56
Correction de la forme de l'image à l'aide des boutons Keystone.....	56
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner.....	57
Corriger la forme de l'image avec une surface courbe.....	59
Charger le réglage de forme de l'image depuis la mémoire.....	61
Redimensionnement de l'image à l'aide des boutons.....	63
Réglage de la position de l'image	64
Sélection d'une source d'image	65
Format d'image	67
Modifier le rapport d'aspect de l'image.....	67
Rapports L/H disponibles	67
Aspect de l'image projetée avec chaque mode d'aspect.....	68
Mode couleurs	69
Modifier le mode de couleurs	69
Modes couleurs disponibles.....	69
Configurer Iris auto.....	70
Réglage de la couleur de l'image	71
Réglage de la teinte, de la saturation et de la luminosité	71
Réglage du Gamma.....	72
Contrôle du volume à l'aide des boutons de volume.....	74
Utiliser les fonctions interactives	75
Modes des fonctions interactives	76
Préparation avant d'utiliser les fonctions interactives	77
Consignes de sécurité pour les fonctions interactives.....	77
Utiliser les stylets interactifs	77
Calibrage du stylet	79
Calibrer automatiquement	79
Calibrer manuellement.....	80

Utiliser les opérations tactiles interactives avec votre doigt	82
Calibrer pour les opérations tactiles interactives avec votre doigt.....	84
Instructions de sécurité pour les fonctions tactiles interactives	86
Étiquettes d'avertissement du laser	87
Dessiner sur une image projetée (mode d'annotation)	88
Utiliser l'écran projeté comme tableau blanc (mode tableau blanc).....	90
Contrôler les fonctions de l'ordinateur depuis un écran projeté (mode interactif)	92
Configuration requise pour le mode interactif sur ordinateur	92
Utiliser le mode interactif sur ordinateur	93
Ajustement de la zone d'opération du stylet.....	95
Installer Easy Interactive Driver sur OS X.....	97
Interagir avec l'écran	98
Basculer sur le mode interactif.....	98
Barres d'outils du mode annotation et du mode tableau blanc	98
Sélectionner la largeur et la couleur de ligne	100
Sélectionner les motifs de tableau blanc.....	101
Barre d'outils inférieure pour contrôler le projecteur	101
Enregistrer le contenu dessiné	102
Imprimer le contenu dessiné.....	102
Sélectionner l'affichage d'appareils en réseau.....	103
Utilisation des fonctions interactives via un réseau	105
Précautions lors de la connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent....	105
Saisie du stylet et Outils Encre de Windows	107
Activer la saisie du stylet et la fonction manuscrite de Windows.....	107
Utiliser la saisie du stylet et la fonction manuscrite de Windows	108
Fonctions interactives lors de la projection simultanée de deux images.....	109
Basculer sur la projection sur écran partagé.....	109
Sélectionner les paramètres split screen pour la fonctionnalité interactive.....	110

Fonctions interactives lors de la projection avec deux projecteurs..... 112

Utiliser temporairement les fonctions interactives sur un seul des projecteurs 112

Réglage des fonctions du projecteur 114

Projection simultanée de deux images 115

Combinaisons de sources d'entrée non prises en charge pour la projection

Split Screen..... 116

Contraintes liées à la projection sur écran divisé 117

Projeter une présentation PC Free..... 118

Types de fichiers PC Free pris en charge 118

Précautions à respecter lors d'une projection PC Free..... 118

Démarrer un diaporama PC Free 119

Démarrer une présentation de film PC Free..... 120

Options d'affichage PC Free 122

Désactiver l'image et le son temporairement..... 123

Arrêter temporairement l'action vidéo..... 124

Zoomer sur des images 125

Utiliser la télécommande comme souris sans fil 126

Utiliser la télécommande comme pointeur..... 128

Enregistrement d'une image de logo d'utilisateur..... 129

Enregistrement d'un motif utilisateur 132

Utiliser plusieurs projecteurs..... 134

Système d'identification de projecteur pour le contrôle de plusieurs projecteurs..... 134

Réglage de l'ID du projecteur..... 134

Sélectionner le projecteur que vous souhaitez faire fonctionner 135

Ajuster Uniformité 136

Ajuster la luminosité de la lampe 138

Correspondance des couleurs de l'image 139

Ajuster RGBCMY 141

Projeter des images depuis le port HDMI3 avec le boîtier d'interface optionnel 143

Fonctions de sécurité du projecteur 145

Types de protection par mot de passe..... 145

Configurer un mot de passe 145

Sélectionner les types de protection par mot de passe..... 146

Saisir un mot de passe pour utiliser le projecteur..... 147

Verrouiller les boutons du projecteur..... 147

Déverrouiller les boutons du projecteur..... 148

Installer un câble de sécurité..... 149

Utiliser le projecteur sur un réseau 150

Projection sur réseau câblé..... 151

Connexion à un réseau câblé 151

Sélectionner les réglages du réseau câblé 151

Projection sur réseau sans fil..... 154

Installation du module LAN sans fil 154

Sélectionner manuellement les paramètres du réseau sans fil..... 155

Sélectionner les paramètres de réseau sans fil dans Windows..... 157

Sélectionner les paramètres de réseau sans fil dans OS X..... 158

Configurer la sécurité du réseau sans fil 158

Utiliser un code QR pour se connecter à un appareil mobile..... 159

Utilisation d'une clé USB pour connecter un ordinateur Windows..... 159

Surveiller et contrôler le projecteur 161

Moniteur EasyMP 162

Contrôler un projecteur en réseau à l'aide d'un navigateur Web 163

Configurer les alertes e-mail réseau du projecteur..... 165

Messages d'alerte par e-mail sur projecteur réseau	165
Configurer la surveillance avec SNMP	166
Utiliser les commandes ESC/VP21	167
Liste de commandes ESC/VP21	167
Câblage	167
Prise en charge de PJLink.....	169
Support Crestron RoomView	170
Aide pour la configuration de Crestron RoomView	170
Contrôler un projecteur en réseau à l'aide de Crestron RoomView.....	171
Fenêtre de fonctionnement Crestron RoomView	171
Fenêtre d'outils Crestron RoomView	172
Ajuster les paramètres du menu	174
Utiliser les menus du projecteur	175
Utiliser le clavier virtuel	176
Texte disponible à l'aide du clavier visuel à l'écran.....	176
Paramètres de qualité d'image - Menu Image	177
Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal	179
Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage	181
Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé.....	184
Menu Avancé - Menu Easy Interactive Function	187
Général	187
Interactivité PC.....	189
Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau	190
Menu Réseau - Menu Base	191
Menu Réseau - Menu LAN sans fil	192
Menu Réseau - Menu LAN câblé	193
Menu Réseau - Menu Notification	194
Menu Réseau - Menu Autres	195
Menu Réseau - Menu Réinit.	196

Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO	197
Affichage des informations du projecteur - Menu Information	199
Menu Information - Menu Infos projecteur.....	199
Liste des codes d'ID d'événement.....	200
Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.....	201
Copie des paramètres du menu entre projecteurs (Configuration par lot)	202
Transfert de réglages depuis une clé USB.....	202
Transfert de réglages depuis un ordinateur.....	203
Notification d'erreur de configuration de lot.....	204

Maintenance du projecteur 205

Nettoyage de la fenêtre de projection	206
Nettoyage du capteur d'obstacles	207
Nettoyage du boîtier du projecteur	208
Maintenance du filtre à air et des grilles d'aération	209
Nettoyage du filtre à air	209
Remplacement du filtre à air	211
Maintenance de la lampe du projecteur	213
Remplacement de la lampe	214
Réinitialisation de la Durée de lampe	216
Remplacer les piles de la télécommande	218
Remplacer la pile du crayon interactif.....	219
Remplacer la pointe du crayon interactif.....	220
Remplacer la pointe souple du crayon.....	220
Remplacer la pointe souple du crayon par la pointe dure du crayon.....	221

Dépannage 222

Problèmes de projection 223

État des indicateurs du projecteur 224

Utiliser les écrans d'aide du projecteur 226

Résoudre les problèmes relatifs aux images ou au son..... 227

Solutions lorsqu'aucune image n'est visible 227

Solutions lorsque l'image ne s'affiche pas correctement avec la fonction USB

Display 227

Solutions lorsque le message « Pas de signal » est affiché 228

Affichage depuis un ordinateur portable 228

Affichage depuis un ordinateur portable Mac..... 229

Solutions lorsque le message « Non Supporté » est affiché..... 229

Solutions lorsqu'une image tronquée s'affiche..... 229

Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire..... 230

Solutions lorsque l'image contient du bruit ou est statique..... 230

Solutions lorsque l'image est trouble ou floue 230

Solutions lorsque la luminosité ou les couleurs de l'image ne sont pas correctes 231

Solutions en cas de problèmes de son..... 231

Solutions en cas de problèmes de micro..... 232

Solutions lorsque les noms de fichiers d'image ne s'affichent pas correctement dans PC Free..... 232

Résoudre les problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande 233

Solutions pour les problèmes de mise sous tension ou de mise hors tension du projecteur..... 233

Solutions aux problèmes liés à la télécommande..... 233

Solutions relatives aux problèmes de mot de passe..... 234

Solution si le message « La batterie qui sert à mémoriser l'heure est presque déchargée. » apparaît..... 234

Résolution des problèmes pour les fonctions interactives 235

Solutions quand le message « Erreur survenue dans Easy Interactive Function » apparaît 235

Solutions si les crayons interactifs ne fonctionnent pas..... 235

Solutions si le calibrage manuel ne fonctionne pas..... 236

Solutions si vous ne pouvez pas utiliser un ordinateur depuis l'écran projeté. . 236

Solutions si la position du crayon interactif n'est pas précise..... 236

Solutions si les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser 237

Solutions si les opérations tactiles interactives ne fonctionnent pas..... 237

Résolution des problèmes réseau 238

Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur via le Web 238

Solutions lorsque les alertes e-mail réseau ne sont pas reçues..... 238

Solutions lorsque l'image est statique lors de la projection réseau..... 238

Annexe 240

Accessoires en option et consommables..... 241

Câbles 241

Supports 241

Pour la fonctionnalité interactive 241

Pour la connexion sans fil 241

Périphériques externes 242

Consommables 242

Taille de l'écran et distance de projection..... 243

Résolutions d'affichage du moniteur prises en charge..... 244

Caractéristiques du projecteur 246

Spécifications des connecteurs 247

Dimensions externes 248

Configuration système requise pour USB Display..... 250

Configuration requise pour Easy Interactive Driver 251

Liste des symboles de sécurité (correspondant à CEI60950-1 A2) 252

Glossaire 254

Avis 256

Indication of the manufacturer and the importer in accordance with
requirements of EU directive..... 256

Restrictions d’emploi 256

À propos des systèmes d'exploitation 256

Marques commerciales..... 256



Avis de droit d'auteur 257

Droits d'auteur 257




Symboles Utilisés Dans ce Guide

Symboles de sécurité

La documentation et le projecteur utilisent des symboles graphiques et des libellés qui indiquent comment utiliser l'appareil en toute sécurité. Lisez et suivez attentivement les instructions marquées de ces symboles et libellés 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.
 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	Ce libellé indique les procédures pouvant entraîner des dommages matériels ou corporels si elles ne sont pas exécutées avec un soin suffisant.
	Ce libellé indique les informations supplémentaires qu'il peut être utile de connaître.
[Nom de bouton]	Indique le nom des boutons de la télécommande ou du panneau de commande. Exemple : bouton [Esc]
Nom de menu/paramètre	Indique les noms du menu et des paramètres du projecteur. Exemple : Sélectionnez le menu Image  Image > Avancé
»»	Cette étiquette indique des liens vers les pages liées.
	Cet étiquette renvoie à une page contenant des informations détaillées sur un sujet.

Introduction de votre projecteur

Reportez-vous à ces sections pour en découvrir davantage sur les fonctions de votre projecteur et les noms de ses parties.

» Liens connexes

- "Caractéristiques du projecteur" [p.10](#)
- "Parties et fonctions du projecteur" [p.13](#)

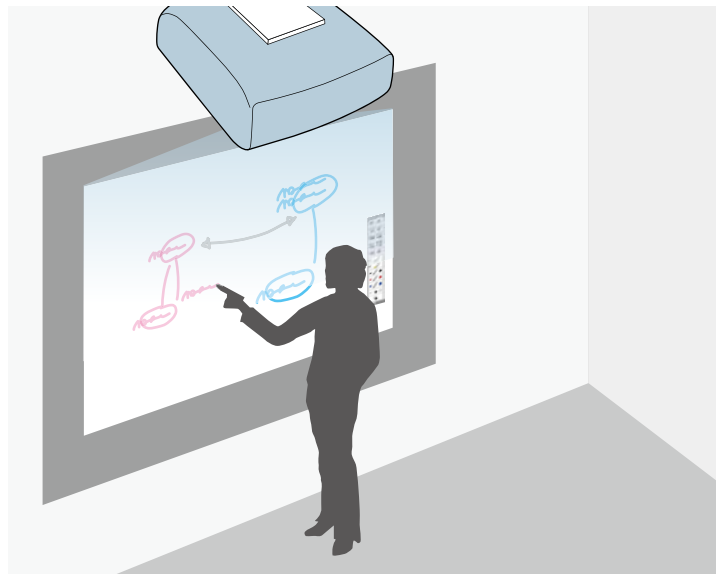
Le projecteur dispose de ces fonctionnalités spéciales. Consultez ces sections pour plus de détails.

» Liens connexes

- "Fonctions interactives uniques" [p.10](#)
- "Configuration rapide et facile" [p.10](#)
- "Connectivité flexible" [p.10](#)

Fonctions interactives uniques

Annotations faciles sur l'écran de projection avec le crayon interactif ou votre doigt.



- Annotations avec ou sans un ordinateur.
- Annotations avec deux crayons en même temps.
- Barre d'outils rapide et facile pour vous aider à annoter l'écran.
- Opérations du projecteur à partir de l'écran de projection.

- Imprimez, enregistrez et distribuez facilement vos présentations.
- Opérations de l'ordinateur à partir de l'écran de projection.
- Interactivité tactile avec votre doigt.

Configuration rapide et facile

- La fonction Aliment. Directe sert à allumer le projecteur dès que vous le branchez.
- La fonction Activation auto sert à allumer le projecteur lorsqu'il détecte un signal d'image provenant du port que vous avez spécifié en tant que source **Activation auto**.
- Fonction Écran d'accueil pour sélectionner facilement une source d'entrée et des fonctions utiles.

» Liens connexes

- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Mise sous tension du projecteur" [p.43](#)
- "Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner" [p.57](#)

Connectivité flexible

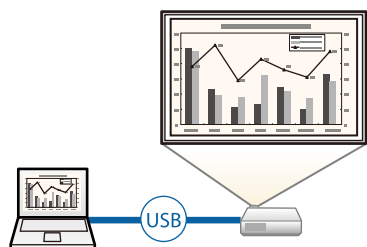
Ce projecteur prend en charge diverses options de connectivité simples d'utilisation comme indiqué ci-dessous.

» Liens connexes

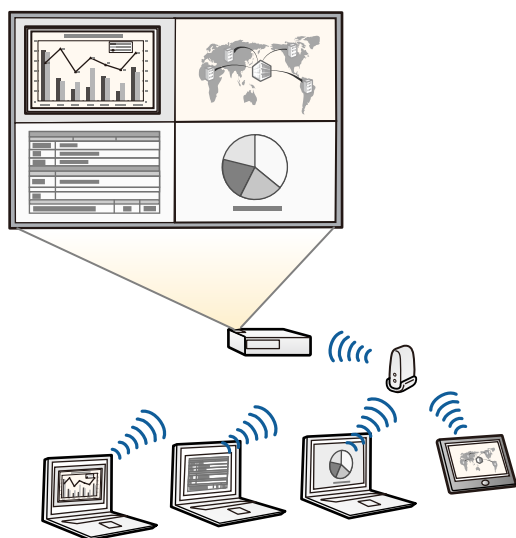
- "Connexion à des ordinateurs" [p.11](#)
- "Connexion à des appareils mobiles" [p.11](#)
- "Agrandir et projeter des fichiers à l'aide de la Caméra document" [p.12](#)

Connexion à des ordinateurs

- Branchez un câble USB pour projeter des images et émettre de l'audio (USB Display).



- EasyMP Multi PC Projection pour projeter jusqu'à quatre images à la fois en divisant l'écran projeté. Vous pouvez projeter des images depuis des ordinateurs sur le réseau ou depuis des smartphones ou des tablettes sur lesquels Epson iProjection est installé.
Voir le *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection* pour plus de détails.



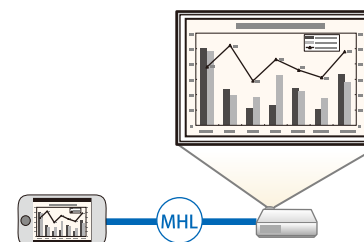
- En cas de projection d'images avec un réseau sans fil, vous devez installer le module de réseau local sans fil 802.11b/g/n d'Epson, puis configurer votre projecteur et votre ordinateur pour la projection sans fil.
Le module Réseau sans fil Epson 802.11b/g/n peut ne pas être fourni avec votre projecteur.
- Vous pouvez télécharger le logiciel et les manuels nécessaires sur le site Web suivant :
<http://www.epson.com/>

» Liens connexes

- "Accessoires en option et consommables" [p.241](#)
- "Connexion à un ordinateur" [p.27](#)
- "Utiliser le projecteur sur un réseau" [p.150](#)

Connexion à des appareils mobiles

- Port HDMI1/MHL pour connecter un câble MHL à l'appareil mobile et au projecteur.



- Epson iProjection pour connecter votre projecteur et votre appareil mobile sans fil avec l'application disponible sur App Store ou Google Play.



Les éventuels frais de communication avec App Store ou Google Play sont à la charge du client.

» Liens connexes

- "Connexion à des smartphones ou tablettes" [p.30](#)

Agrandir et projeter des fichiers à l'aide de la Caméra document

Caméra document optionnelle pour projeter des documents papier et des objets.

Vous pouvez faire fonctionner la caméra document optionnelle à partir de l'écran de projection.

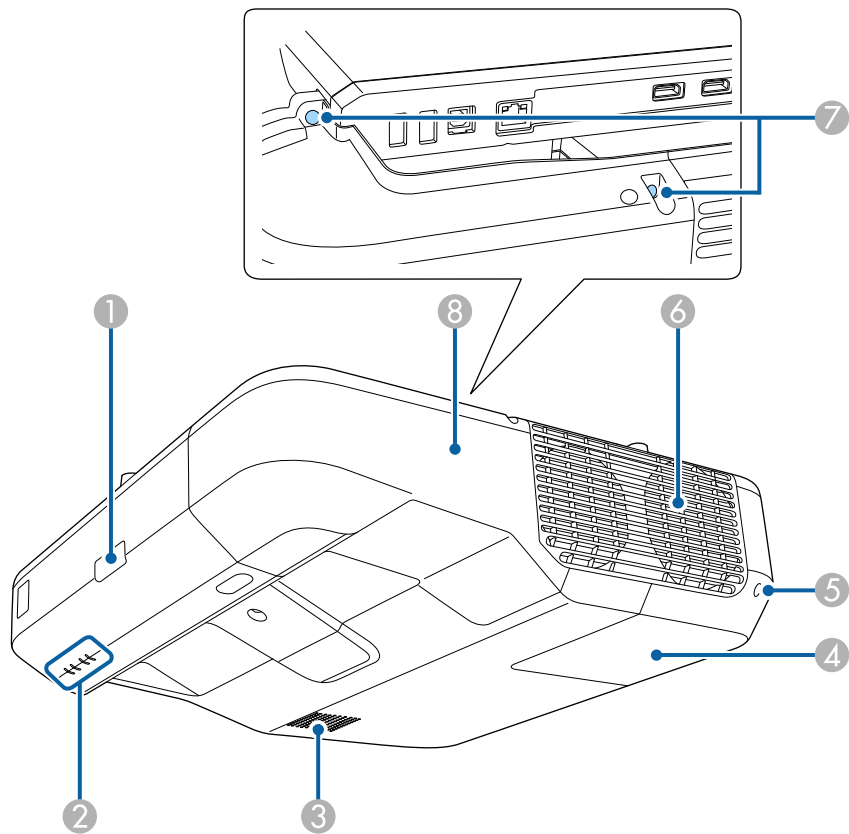
Vous ne pouvez pas faire fonctionner
ELPDC06/ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20 à partir de l'écran de projection.

Les parties du projecteur et leurs fonctions sont détaillées dans les sections suivantes.

» **Liens connexes**

- "Parties du projecteur - Avant/Côté" [p.13](#)
- "Parties du projecteur - Haut/Côté" [p.14](#)
- "Parties du projecteur - Interface" [p.15](#)
- "Parties du projecteur - Dessous" [p.17](#)
- "Parties du projecteur - Panneau de commande" [p.17](#)
- "Parties du projecteur - Télécommande" [p.18](#)
- "Pièces du projecteur - Crayons interactifs" [p.20](#)
- "Pièces du projecteur - Plateau pour crayons" [p.21](#)
- "Pièces du projecteur - Unité tactile" [p.21](#)

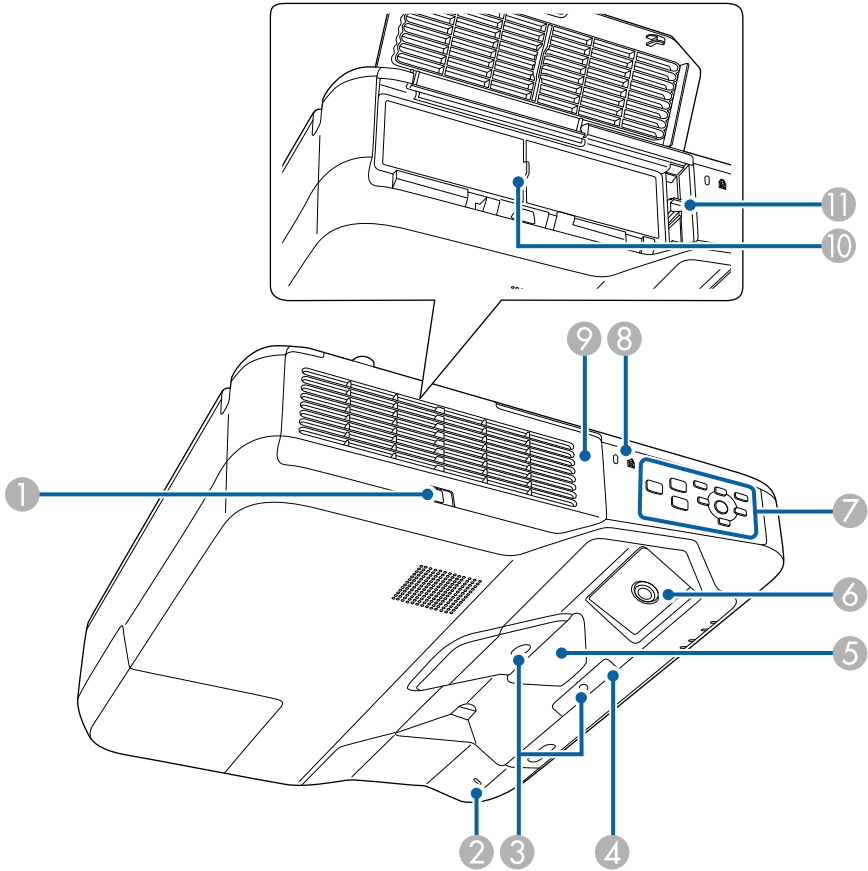
Parties du projecteur - Avant/Côté



Nom		Fonction
①	Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.
②	Indicateurs	Indique l'état du projecteur.
③	Haut-parleur	Sorties audio.
④	Couvercle de la lampe	Ouvrez pour accéder à la lampe du projecteur.
⑤	Vis du couvercle de la lampe	Vis pour fixer le couvercle de la lampe en place.

Nom	Fonction
⑥ Grille de sortie d'air	<div>Grille de ventilation permettant de refroidir l'intérieur du projecteur.</div> <div>⚠ Avertissement Ne regardez pas dans les fentes d'aération. Si la lampe explose, des gaz peuvent s'échapper et des petits fragments de verre peuvent se disperser, ce qui peut causer une blessure. Contactez un médecin si des fragments de verre cassé sont inhalés ou pénètrent dans les yeux ou dans la bouche.</div> <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>
⑦ Vis du couvercle du câble	Vis pour fixer le couvercle du câble en place.
⑧ Couvercle du câble	Desserrez les deux vis et ouvrez le couvercle lors de la connexion de câbles à des appareils externes ou de l'installation du module réseau sans fil.

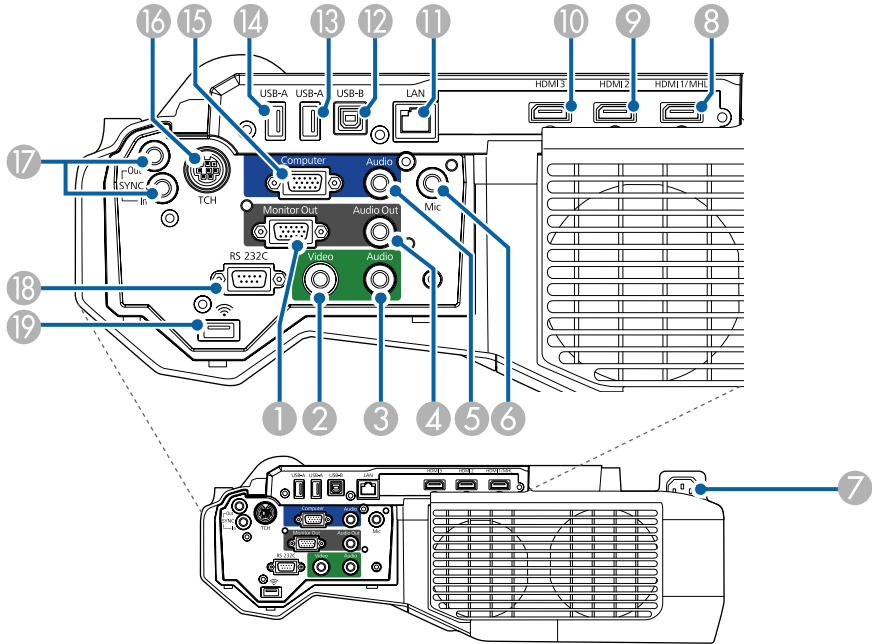
Parties du projecteur - Haut/Côté



Nom	Fonction
① Loquet du couvercle du filtre	Ouvre le couvercle du filtre à air.
② Témoin du réseau sans fil	Indique l'état d'accès du module de réseau sans fil optionnel.
③ Capteur d'obstacles	Détecte les obstacles dans la zone de projection.

Nom	Fonction
④ Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.
⑤ Fenêtre de projection	Les images sont projetées d'ici. <div>⚠ Avertissement<ul style="list-style-type: none">• Ne regardez pas dans la fenêtre de projection lorsque le projecteur est allumé.• Ne placez pas des objets ou votre main près de la fenêtre de projection. Cela pourrait entraîner des brûlures, un incendie ou la déformation des objets car la zone atteint une température élevée due à la concentration de la lumière de projection.</div>
⑥ Récepteur du crayon interactif	Reçoit des signaux du stylet interactif.
⑦ Panneau de configuration	Actionne le projecteur.
⑧ Fente pour système de sécurité	La fente pour système de sécurité est compatible avec le système Microsaver Security System fabriqué par Kensington.
⑨ Couvercle du filtre à air	Ouvrez pour accéder au filtre à air ou au levier de mise au point.
⑩ Grille d'entrée d'air (filtre à air)	L'air utilisé pour refroidir l'intérieur du projecteur entre par cette ouverture.
⑪ Levier de mise au point	Permet de régler la mise au point de l'image. Ouvrez le couvercle du filtre à air pour l'utiliser.

Parties du projecteur - Interface

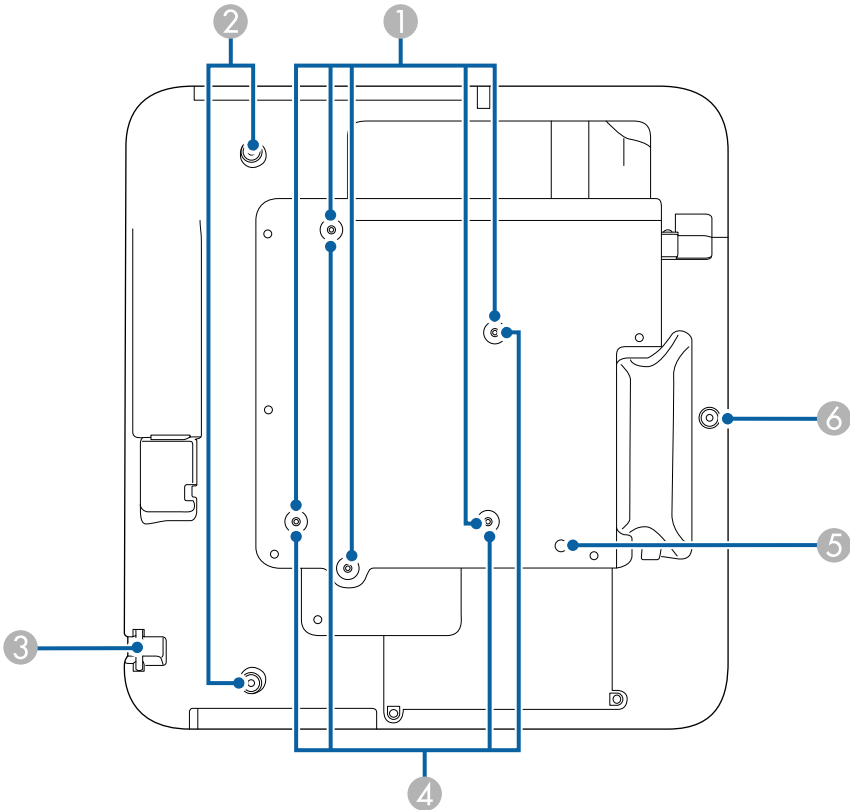


Nom	Fonction
① Port Monitor Out	Génère les signaux RVB analogiques en entrée depuis le port Computer vers un moniteur externe. Vous ne pouvez pas émettre en sortie des signaux reçus d'autres ports ou des signaux de vidéo component.
② Port Video	Reçoit en entrée les signaux vidéo composites provenant de sources vidéo.
③ Port Audio	Reçoit les signaux audio de l'équipement connecté au port Video. Entrée audio d'autres appareils lors de la projection d'images du périphérique connecté au port USB-A. Désormais désigné comme le port Audio 2.

Nom	Fonction
④ Port Audio Out	Émet de l'audio de la source d'entrée actuelle ou du port Mic vers un haut-parleur externe.
⑤ Port Audio	Reçoit l'audio de l'équipement connecté au port Computer. Désormais désigné comme le port Audio 1.
⑥ Port Mic	Entrée audio à partir du micro.
⑦ Prise d'alimentation	Permet de brancher le cordon d'alimentation au projecteur.
⑧ Port HDMI1/MHL	Reçoit des signaux vidéo provenant d'ordinateurs et d'équipements vidéo compatibles HDMI ou d'appareils mobiles compatibles MHL (Mobile High-Definition). Ce projecteur est compatible avec HDCP.
⑨ Port HDMI2	Reçoit les signaux vidéo d'équipements vidéo compatibles HDMI et d'ordinateurs. Ce projecteur est compatible avec HDCP.
⑩ Port HDMI3	Reçoit les signaux vidéo d'équipements vidéo compatibles HDMI et d'ordinateurs. Ce projecteur est compatible avec HDCP.
⑪ Port LAN	Permet de brancher un câble LAN en vue de la connexion à un réseau.
⑫ Port USB-B	Connecte un câble USB à l'ordinateur pour projeter les images de l'ordinateur ou utiliser la fonction Souris Sans Fil. Permet de connecter le projecteur à un ordinateur via le câble USB fourni pour utiliser le crayon interactif comme une souris.
⑬ Port USB-A	Permet de connecter un périphérique mémoire USB ou un appareil photo numérique et de projeter des fichiers films ou images PC Free. Sélectionnez USB1 en tant que source d'image lorsque vous connectez un appareil USB à ce port pour utiliser les fonctions PC Free du projecteur. Permet de connecter la caméra document en option. Sélectionnez USB2 en tant que source d'image lorsque vous connectez la caméra document à ce port.

Nom	Fonction
⑭ Port USB-A	Permet de connecter un périphérique mémoire USB ou un appareil photo numérique et de projeter des fichiers films ou images PC Free. Sélectionnez USB1 en tant que source d'image lorsque vous connectez un appareil USB à ce port pour utiliser les fonctions PC Free du projecteur. Permet de connecter la caméra document en option. Sélectionnez USB2 en tant que source d'image lorsque vous connectez la caméra document à ce port.
⑮ Port Computer	Fournit en entrée des signaux image provenant d'un ordinateur et des signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.
⑯ Port TCH	Relie le câble de connexion fourni avec l'unité tactile à l'unité tactile.
⑰ Port SYNC IN/OUT	Lorsque vous utilisez les fonctions interactives dans la même pièce avec plusieurs versions du même projecteur, vous devez connecter le jeu de câbles de télécommande optionnel aux projecteurs. Lorsque le jeu de câbles est connecté, le crayon interactif fonctionne de façon stable.
⑱ Port RS-232C	Connecte un câble RS-232C pour contrôler le projecteur à partir d'un ordinateur. (Ce port est destiné à des fins de contrôle et ne doit normalement pas être utilisé.)
⑲ Emplacement du module réseau sans fil	Installez le module réseau sans fil optionnel.

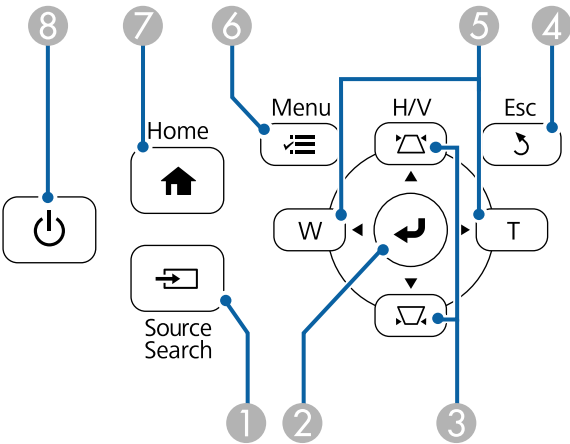
Parties du projecteur - Dessous



Nom		Fonction
1	Points d'installation de la fixation de plafond (cinq points)	Pour suspendre le projecteur au plafond, installez la fixation de plafond optionnelle ici.
2	Points d'installation du pied arrière (deux points)	Fixez les pieds lorsque vous utilisez le projecteur sur un bureau ou une surface similaire. (Uniquement les modèles avec des pieds arrière)

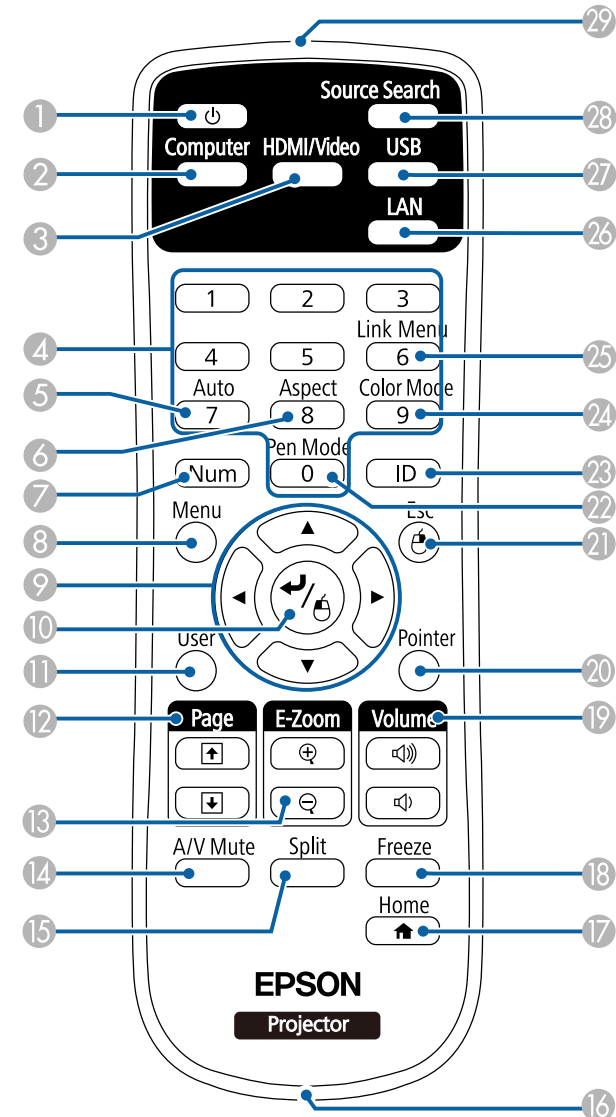
Nom		Fonction
3	Point d'installation pour câble de sécurité	Faites passer un câble de sécurité, disponible dans le commerce, et verrouillez-le. Ne passez pas les câbles de prévention des chutes ici lors du montage du projecteur sur un mur ou de sa suspension à un plafond.
4	Points d'installation de la fixation murale (quatre points)	Fixez la plaque d'installation fournie ou en option en cas de montage mural.
5	Capteur de luminosité	Détecte la luminosité des environs et ajuste automatiquement la luminosité de l'écran. Définissez Consommation électr. sur Automatique dans le menu ECO du projecteur.
6	Point d'installation du pied avant	Fixez le pied avec un espaceur lorsque vous utilisez le projecteur sur un bureau ou une surface similaire. (Uniquement les modèles avec des pieds arrière)



Parties du projecteur - Panneau de commande



Nom	Fonction
① Bouton [Source Search]	Permet de passer à la source d'entrée suivante.
② Bouton [Enter] [↵]	Si le menu du projecteur ou l'écran d'aide est affiché, ce bouton valide la sélection actuelle et accède au niveau suivant. Permet d'optimiser l' Alignement , la Sync. et la Position dans le menu Signal du projecteur lors de la projection de signaux RVB analogiques depuis le port Computer. Désormais désigné comme le bouton [Enter].
③ Boutons de correction keystone et boutons fléchés	Affiche l'écran Keystone vous permettant de corriger la distorsion trapézoïdale. Permet de sélectionner des éléments de menu quand le menu ou l'écran d'aide du projecteur est affiché.
④ Bouton [Esc]	Arrête la fonction en cours. Revient au niveau précédent du menu si le menu du projecteur est affiché.
⑤ Boutons Large/Télé et boutons fléchés	W : Augmente la taille de l'image projetée. T : Réduit la taille de l'image projetée. Corrige la distorsion trapézoïdale dans le sens horizontal lorsque l'écran Distorsion est affiché. Permet de sélectionner des éléments de menu quand le menu ou l'écran d'aide du projecteur est affiché.
⑥ Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu du projecteur.
⑦ Bouton [Home]	Affiche et ferme l'écran d'accueil.
⑧ Bouton d'alimentation [⏻]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. Désormais désigné comme le bouton d'alimentation.

Parties du projecteur - Télécommande

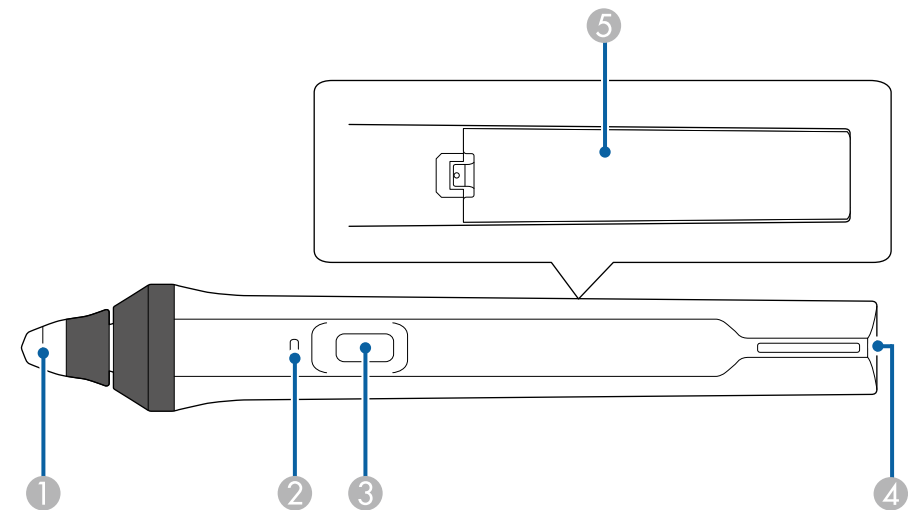


Nom	Fonction
① Bouton d'alimentation []	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. Désormais désigné comme le bouton d'alimentation.
② Bouton [Computer]	Sélectionne le port Computer en tant que source d'image.
③ Bouton [HDMI/Video]	Bascule la source d'image entre les ports HDMI et Video.
④ Pavé numérique	Permet de saisir des chiffres dans le menu du projecteur tout en maintenant le bouton [Num] enfoncé.
⑤ Bouton [Auto]	Permet d'optimiser l' Alignement , la Sync. et la Position dans le menu Signal du projecteur lors de la projection de signaux RVB analogiques depuis le port Computer.
⑥ Bouton [Aspect]	Modifie le rapport.
⑦ Bouton [Num]	Maintenez ce bouton enfoncé et utilisez les touches du pavé numérique pour saisir des chiffres.
⑧ Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu du projecteur.
⑨ Boutons fléchés	Permet de sélectionner des éléments de menu quand le menu ou l'écran d'aide du projecteur est affiché.
⑩ Bouton [Enter] []	Si le menu du projecteur ou l'écran d'aide est affiché, ce bouton valide la sélection actuelle et accède au niveau suivant. Fait office de bouton gauche de la souris en cas d'utilisation de la fonction Souris Sans Fil. Désormais désigné comme le bouton [Enter].
⑪ Bouton [User]	Exécute les paramètres attribués dans le Bouton utilisateur du menu Réglage du projecteur.
⑫ Boutons [Page] haut et bas	Contrôle la fonction page haut et page bas de votre ordinateur après avoir connecté un projecteur et un ordinateur avec un câble USB ou sur un réseau. Affiche l'écran précédent ou suivant lorsque vous utilisez la fonction PC Free.
⑬ Boutons [E-Zoom] +/-	Agrandit ou réduit l'image.

Nom	Fonction
⑭ Bouton [A/V Mute]	Active ou désactive temporairement l'audio et la vidéo.
⑮ Bouton [Split]	Projette simultanément deux images de sources différentes en divisant l'écran projeté.
⑯ Point de fixation de la sangle	Vous permet de fixer une sangle disponible dans le commerce sur la télécommande.
⑰ Bouton [Home]	Affiche et ferme l'écran d'accueil.
⑱ Bouton [Freeze]	Met sur pause ou remet en route les images.
⑲ Boutons [Volume] haut et bas	Permettent de régler le volume du haut-parleur.
⑳ Bouton [Pointer]	Affiche le pointeur à l'écran.
㉑ Bouton [Esc]	Arrête la fonction en cours. Revient au niveau précédent du menu si le menu du projecteur est affiché. Fait office de bouton droit de la souris en cas d'utilisation de la fonction Souris Sans Fil.
㉒ Bouton [Pen Mode]	Bascule entre l'utilisation de l'ordinateur ou le dessin avec le stylet interactif.
㉓ Bouton [ID]	Maintenez ce bouton enfoncé et appuyez sur les touches du pavé numérique pour sélectionner l'ID du projecteur que vous souhaitez contrôler à l'aide de la télécommande.
㉔ Bouton [Color Mode]	Modifie le mode de couleurs.
㉕ Bouton [Link Menu]	Affiche le menu de paramètres pour l'appareil lié aux ports HDMI du projecteur.
㉖ Bouton [LAN]	Permet de basculer entre les sources d'image entre les appareils connectés au réseau.
㉗ Bouton [USB]	Permet de basculer la source d'image entre USB Display, USB1 et USB2.
㉘ Bouton [Source Search]	Permet de passer à la source d'entrée suivante.
㉙ Émetteur de signaux lumineux	Envoie les signaux de la télécommande.

Pièces du projecteur - Crayons interactifs

Tenez le crayon pour le mettre en marche automatiquement. Les crayons s'éteignent automatiquement après 15 secondes quand vous les posez.



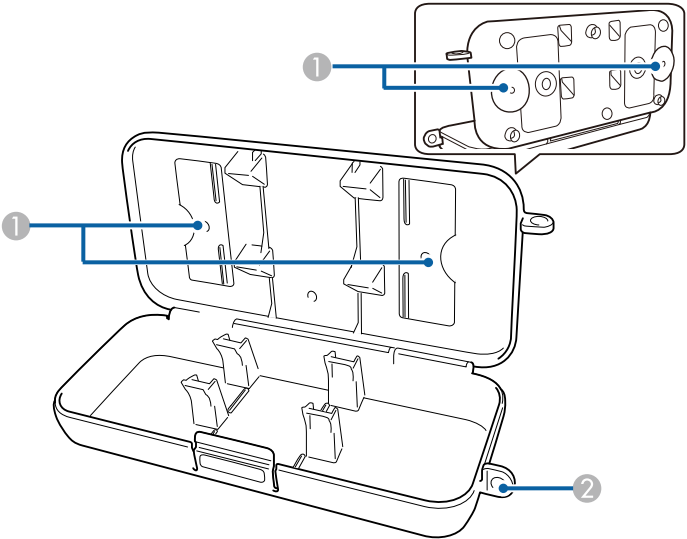
Nom		Fonction
1	Pointe du stylet	Pointe de crayon souple remplaçable. Si la pointe souple est difficile à utiliser sur une surface texturée, remplacez-la avec la pointe dure.
2	Témoin de pile	Appuyez sur le bouton sur le côté du stylet pour indiquer le niveau de batterie restant. <ul style="list-style-type: none">• Lorsque la pile est chargée, le témoin devient bleu jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.• Lorsque la pile est faible, le témoin clignote en bleu jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.• Ne s'allume pas lorsque la pile est épuisée. Changez la pile.

Nom		Fonction
3	Bouton	Si Pression Crayon est réglé sur Gomme dans le menu Avancé du projecteur, appuyez sur le bouton pour basculer le fonctionnement de la pointe entre crayon et gomme en écrivant. Si Pression Crayon est réglé sur Ouvr br outils dess. , appuyez sur le bouton pour afficher la barre d'outils près de la pointe du crayon. Si Pression Crayon est réglé sur Effacer l'écran , appuyez sur le bouton pour effacer tout le contenu dessiné sur l'écran de projection. ☛ Avancé > Easy Interactive Function > Général > Avancé > Pression Crayon Appuyez sur le bouton pour effectuer un clic droit lors de l'utilisation du stylet comme souris.
4	Point de fixation de la sangle	Permet de fixer une sangle disponible dans le commerce.
5	Couvercle de la pile	Ouvrez ce couvercle pour remplacer la pile.

» Liens connexes

- "Remplacer la pointe du crayon interactif" [p.220](#)

Pièces du projecteur - Plateau pour crayons



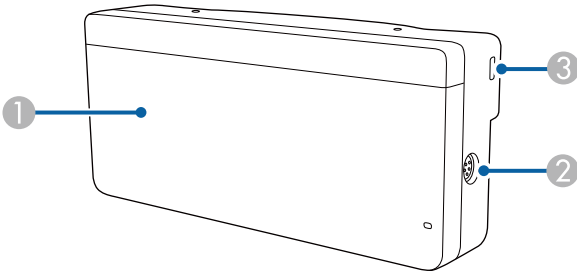
Nom		Fonction
①	Points de fixation	Fixez l'étui des stylets à un tableau blanc ou un mur.
②	Trou de blocage de sécurité	Passez un verrou disponible dans le commerce dans cette boucle.



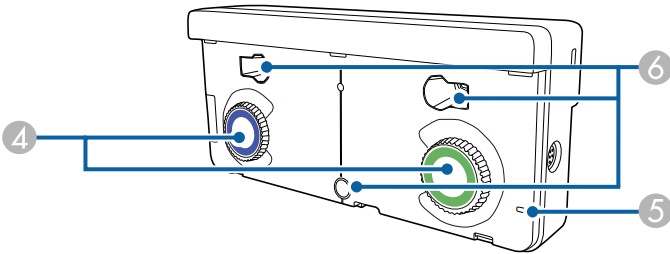
Il est recommandé de fixer fermement l'étui des stylets avec deux boulons M5 disponibles dans le commerce.

Pièces du projecteur - Unité tactile

Avant



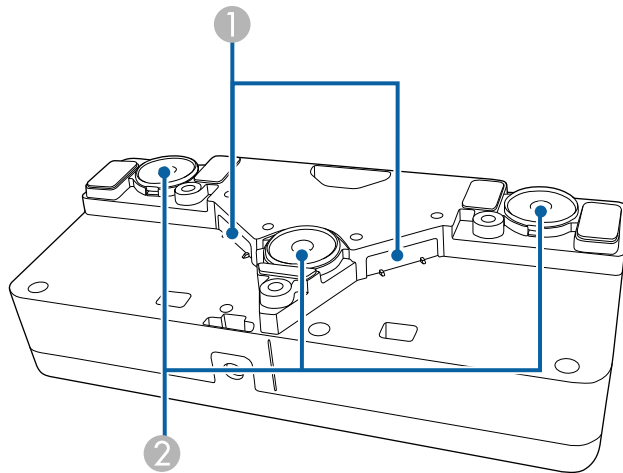
Lorsque le couvercle du cadran n'est pas fixé



Nom		Fonction
①	Couvercle du cadran	Enlevez-le pour utiliser les cadrans de réglage.
②	Port TCH	Relie le projecteur à l'unité tactile avec le câble de connexion de l'unité tactile.
③	Fente pour système de sécurité	La fente pour système de sécurité est compatible avec le système Microsaver Security System fabriqué par Kensington.
④	Cadrans de réglage	Permet d'effectuer des réglages d'angle.
⑤	Témoin	Éclairé lorsque l'unité tactile est allumée.

Nom	Fonction
⑥ Trous de vis (pour l'installation)	Trous de vis pour fixer l'unité tactile.

Arrière



Nom	Fonction
① Ports de diffusion laser	Diffusez la lumière laser pour détecter la position des doigts.
② Aimants d'installation	Aimants utilisés pour l'installation.

⚠ Avertissement

N'utilisez pas l'unité tactile à proximité d'équipement médical, par exemple des pacemakers. Par ailleurs, lorsque vous utilisez l'unité tactile, vérifiez qu'aucun équipement médical, tel que des pacemakers, ne se trouve dans les environs. Les interférences électromagnétiques peuvent entraîner des anomalies de fonctionnement au niveau de l'équipement médical.

⚠ Attention

- N'utilisez pas l'unité tactile à proximité de supports de stockage magnétiques, comme des cartes magnétiques ou des appareils de précision électroniques comme les ordinateurs, montres numériques ou téléphones portables. Les données pourraient être endommagées ou un dysfonctionnement pourrait se produire.
- Lors de l'installation de l'unité tactile sur une surface magnétique, veillez à ne pas coincer vos doigts ou toute autre partie de votre corps entre l'aimant et la surface d'installation.

Attention

- Ne connectez l'unité tactile à aucun appareil autre que EB-696Ui. L'appareil pourrait mal fonctionner, ou la lumière laser pourrait fuir au-delà de la limite.
- Veillez à utiliser le câble de connexion à l'unité tactile qui a été fourni. Les opérations ne peuvent pas être effectuées avec un câble disponible dans le commerce.
- Ne démontez pas l'unité tactile lors de sa mise au rebut. Mettez l'appareil au rebut en fonction des lois ou réglementations locales ou nationales.



Consultez le *Guide d'installation* pour les méthodes d'installation de l'unité tactile et les méthodes de réglage de l'angle.

Configuration du projecteur

Suivez les instructions de ces sections pour configurer votre projecteur.

» Liens connexes

- "Emplacement du projecteur" [p.24](#)
- "Connexions du projecteur" [p.27](#)
- "Installation des piles dans la télécommande" [p.39](#)
- "Installer les piles dans les crayons" [p.40](#)
- "Fonctionnement de la télécommande" [p.41](#)

Vous pouvez installer le projecteur sur un mur ou le placer sur une table pour projeter des images.

Vous avez besoin des montants optionnels pour suspendre le projecteur au plafond, l'installer sur un mur ou le placer verticalement sur une table.

Notez les points suivants lors de la sélection d'un emplacement pour le projecteur :

- Placez le projecteur sur une surface solide et plane, ou installez-le à l'aide d'un support compatible.
- Laissez suffisamment d'espace autour et en dessous du projecteur pour la ventilation, et ne le placez pas sur ou à côté d'un objet susceptible de bloquer ses grilles de ventilation.
- Positionnez le projecteur à portée d'une prise électrique ou d'une rallonge mise à la terre.
- Placez le projecteur parallèlement à l'écran.



Si vous ne pouvez pas installer le projecteur parallèlement à l'écran, corrigez la distorsion trapézoïdale à l'aide des commandes du projecteur.



Avertissement

- Une procédure d'installation spécifique est requise lors de la suspension du projecteur à un mur ou au plafond. Si vous ne placez pas le projecteur correctement, il pourrait tomber et causer des dommages ou blessures.
- N'utilisez pas d'adhésifs sur les points d'installation de la plaque de fixation murale ou les points d'installation de la fixation de plafond pour éviter que les vis ne se desserrent, ni de lubrifiants, d'huiles, etc., sur le projecteur, sinon le boîtier du projecteur risquerait de se craqueler et de tomber de sa fixation. ce qui pourrait entraîner des blessures pour les personnes se trouvant sous la fixation et endommager le projecteur.
- Ne recouvrez pas la grille d'entrée ou les sorties d'air du projecteur. L'obstruction de l'un de ces éléments peut provoquer une élévation de la température interne et provoquer un incendie.
- N'installez pas le projecteur sur une surface instable ou dans un emplacement qui n'est pas non conçu pour supporter le poids de l'appareil. Une installation incorrecte risque d'entraîner des blessures ou des détériorations en cas de chute ou de basculement du projecteur.
- Lors de l'installation du projecteur en hauteur, prenez des mesures pour empêcher le projecteur de tomber. Vous pouvez notamment utiliser des câbles pour assurer la sécurité des utilisateurs en cas d'urgence, comme un tremblement de terre, et éviter les accidents. Une installation incorrecte risque d'entraîner des blessures ou des détériorations en cas de chute du projecteur.

Attention

- Si vous utilisez le projecteur à des altitudes supérieures à 1500 m, réglez le **Mode haute alt.** sur **On** dans le menu **Avancé** du projecteur pour vous assurer que la température interne du projecteur est régulée correctement.
☞ **Avancé > Fonctionnement > Mode haute alt.**
- Évitez d'installer le projecteur dans un local très humide ou poussiéreux, ou dans un local exposé à la fumée d'un feu ou à de la fumée de tabac.

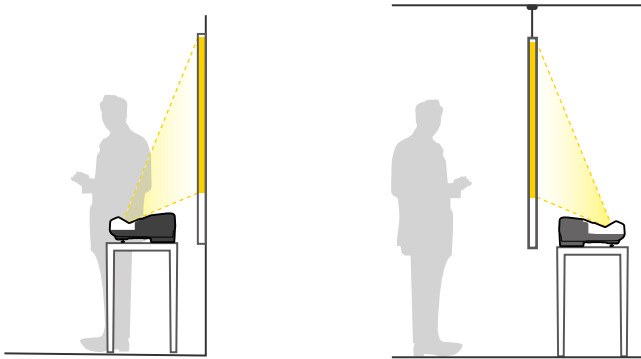
» Liens connexes

- "Options de configuration et d'installation du projecteur" [p.25](#)
- "Paramètres lors de l'utilisation des fonctions interactives" [p.25](#)
- "Forme de l'image" [p.56](#)
- "Accessoires en option et consommables" [p.241](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)

Options de configuration et d'installation du projecteur

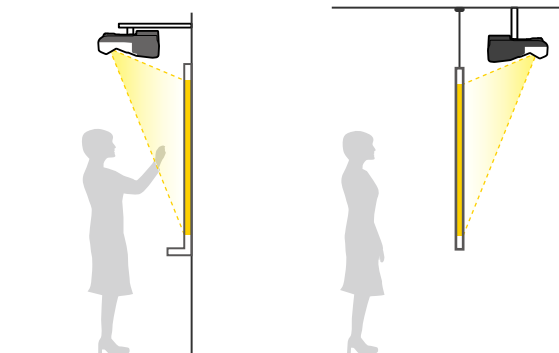
Vous pouvez configurer ou installer votre projecteur comme suit :

Avant/Arrière

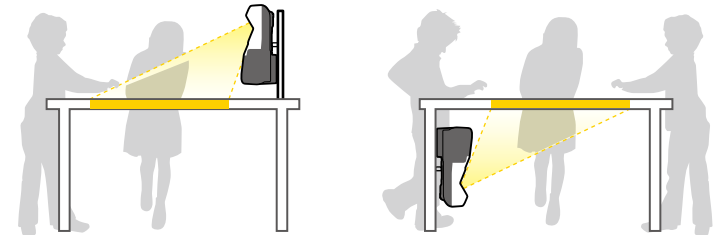


Fixez les pieds (s'ils sont fournis) lorsque vous utilisez le projecteur sur un bureau ou une surface similaire.

Avant Retourné, Arrière Retourné



Avant Retourné, Arrière Retourné (Verticalement)



Assurez-vous de sélectionner la bonne option de **Projection** dans le menu **Avancé** du projecteur en fonction de la méthode d'installation utilisée.



- Le réglage **Projection** par défaut est **Avant/Retourné**.
- Vous pouvez modifier le réglage **Projection** comme suit en appuyant environ cinq secondes sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande.
 - Passer à/d'**Avant** depuis/à **Avant/Retourné**
 - Passer à/d'**Arrière** depuis/à **Arrière/Retourné**

» Liens connexes

- "Modes de projection" [p.50](#)

Paramètres lors de l'utilisation des fonctions interactives

En cas d'utilisation des fonctions interactives, projetez depuis l'avant de l'écran.

Réglez **Projection** sur **Avant/Retourné** ou **Avant**.

Attention

Les fonctions interactives fonctionnent à l'aide d'une communication infrarouge. Notez les points suivants lors de l'installation du projecteur.

- Vérifiez qu'aucune lumière forte et qu'aucun rayon de soleil ne se reflète sur le récepteur du crayon interactif, l'écran de projection, le projecteur ou l'arrière du projecteur.
- N'installez pas le projecteur dans un lieu où il pourrait être exposé à la lumière directe du soleil à travers une fenêtre. Cela pourrait causer un fonctionnement incorrect des fonctions interactives.
- Installez le projecteur de manière à ce que le récepteur du crayon interactif ne soit pas trop proche de lumières fluorescentes. Si la zone environnante est trop lumineuse, les fonctions interactives pourraient mal fonctionner.
- Si de la poussière est présente sur le récepteur du crayon interactif, elle peut perturber la communication infrarouge, et les fonctions interactives pourraient alors ne pas fonctionner correctement. Nettoyez le récepteur s'il est sale.
- Évitez de faire des marques ou de coller des autocollants sur le récepteur du crayon interactif.
- Lorsque vous utilisez les fonctions interactives, n'utilisez pas une télécommande infrarouge ou un microphone dans la même pièce. Le stylet interactif pourrait mal fonctionner.
- N'utilisez pas d'appareils générant des bruits forts, comme des appareils rotatifs ou des transformateurs, à proximité du projecteur, car les fonctions interactives peuvent ne pas fonctionner correctement.



- Nous conseillons l'utilisation d'un écran plat, façon tableau, sans irrégularité. Si l'écran de projection est irrégulier, l'image projetée peut être déformée.
- L'image projetée peut devenir déformée en fonction du matériau de l'écran et de la méthode d'installation.
- Lorsque vous utilisez les fonctions interactives, installez le projecteur de manière à ce que l'écran projeté soit un rectangle sans déformation.
- Lorsque vous utilisez les fonctions interactives avec plusieurs projecteurs dans la même pièce, le fonctionnement du stylet interactif peut devenir instable. Dans ce cas, branchez le jeu de câbles de télécommande optionnel sur les projecteurs, puis modifiez **Sync des projecteurs** sur **Câblé** depuis le menu **Avancé** du projecteur.
☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Général > Avancé > Sync des projecteurs**

» Liens connexes

- "Paramètres lors de l'utilisation de l'unité tactile" [p.26](#)

Paramètres lors de l'utilisation de l'unité tactile

Lorsque vous utilisez l'unité tactile, installez le projecteur en utilisant l'une des méthodes suivantes. L'unité tactile ne peut pas être utilisée si une autre méthode d'installation est employée.

- Montez le projecteur sur un mur ou suspendez-le depuis un plafond et projetez des images vers l'avant de l'écran (la plaque d'installation ou la fixation de plafond est requise).
- Installez à la verticale sur un bureau et projetez vers l'avant du bureau (la fixation interactive de table est requise).

» Liens connexes

- "Accessoires en option et consommables" [p.241](#)

Vous pouvez connecter le projecteur à diverses sources audio, vidéo, et informatique pour afficher des présentations, des films, d'autres images, avec ou sans son.

Attention

Vérifiez la forme et l'orientation des connecteurs sur tous les câbles que vous prévoyez de brancher. Ne forcez pas un connecteur dans un port s'il n'est pas adapté. L'appareil ou le projecteur pourrait être endommagé ou ne pas fonctionner correctement.



Consultez le *Guide de démarrage rapide* pour obtenir une liste de câbles fournis avec votre projecteur. Achetez des câbles en option ou disponibles dans le commerce si nécessaire.

- Connectez à un ordinateur disposant d'un port USB, d'un port (moniteur) de sortie vidéo standard, ou d'un port HDMI.
- Pour la projection vidéo, connectez des appareils comme des lecteurs DVD, des consoles de jeu, des appareils photo numériques et des smartphones dotés de ports de sortie vidéo compatibles.
- Si votre présentation ou vidéo est accompagnée de son, vous pouvez raccorder des câbles d'entrée audio.
- Pour les diaporamas ou présentations sans ordinateur, vous pouvez raccorder des appareils USB (comme un lecteur flash ou un appareil photo) ou encore la caméra document Epson en option.

» Liens connexes

- "Connexion à un ordinateur" [p.27](#)
- "Connexion à des smartphones ou tablettes" [p.30](#)
- "Connexion à des sources vidéo" [p.31](#)
- "Connexion à des appareils USB externes" [p.33](#)
- "Connexion à une caméra document" [p.34](#)
- "Connexion à des appareils de sortie externes" [p.34](#)
- "Connecter plusieurs projecteurs du même modèle" [p.36](#)
- "Accessoires en option et consommables" [p.241](#)

Connexion à un ordinateur

Suivez les instructions de ces sections pour connecter un ordinateur au projecteur.

» Liens connexes

- "Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio VGA" [p.27](#)
- "Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio USB" [p.28](#)
- "Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio HDMI" [p.29](#)

Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio VGA

Vous pouvez connecter le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble d'ordinateur VGA.

Vous pouvez obtenir du son par le biais des haut-parleurs du projecteur en connectant un câble audio à mini-jack stéréo 3,5 mm disponible dans le commerce.

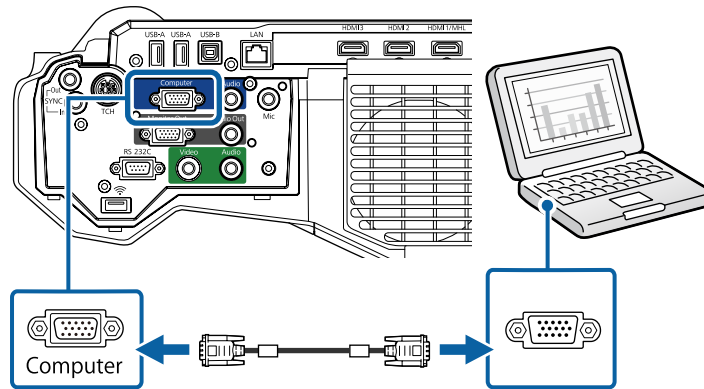


- Pour connecter un Mac ne disposant pas d'un port vidéo VGA, il vous faut un adaptateur vous permettant de vous connecter au port vidéo VGA du projecteur.
- Vous pouvez également définir le port utilisé pour l'entrée audio depuis le menu du projecteur.
☛ **Avancé > Réglages A/V > Sortie audio**
- Vérifiez que le câble audio porte la mention « Sans résistance ».

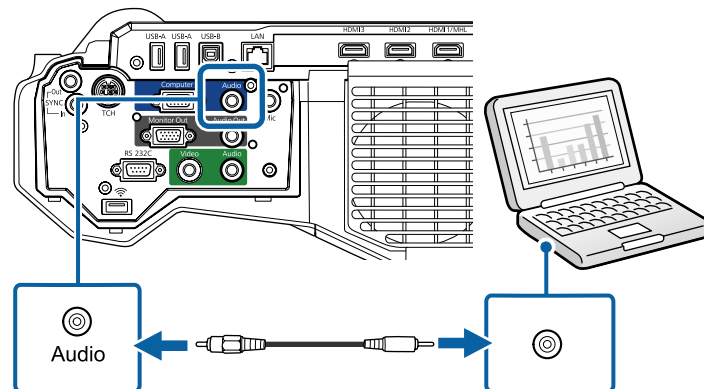
1

Branchez le câble d'ordinateur VGA au port moniteur de votre ordinateur.

- 2 Branchez l'autre extrémité à un port Computer du projecteur.



- 3 Serrez les vis du connecteur VGA.
- 4 Branchez le câble audio à la prise du casque ou de la sortie audio de votre portable, ou au port du haut-parleur ou de sortie audio de votre ordinateur de bureau.
- 5 Branchez l'autre extrémité au port Audio 1 du projecteur.



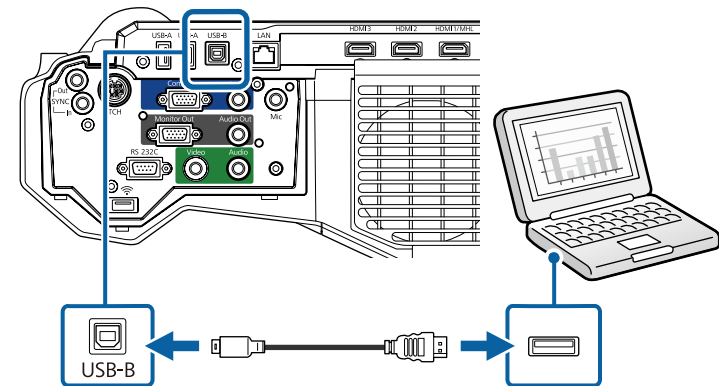
Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio USB

Si votre ordinateur respecte les exigences système, vous pouvez envoyer la sortie vidéo et audio vers le projecteur par l'intermédiaire du port USB de l'ordinateur. Cette fonction est baptisée USB Display. Connectez le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.



- Si vous utilisez un concentrateur USB, la connexion risque de ne pas fonctionner correctement. Connectez directement le câble USB au projecteur.
- Pour utiliser la fonction USB Display, sélectionnez **USB Display/Easy Interactive Function** ou **Souris Sans Fil/USB Display** comme réglage **USB Type B** dans le menu **Avancé** du projecteur.

- 1 Connectez le câble au port USB-B de votre projecteur.



- 2 Connectez l'autre extrémité à n'importe quel port USB disponible sur votre ordinateur.
- 3 Allumez le projecteur et votre ordinateur.
- 4 Effectuez une des opérations suivantes pour installer le logiciel Epson USB Display :



Vous devez uniquement installer ce logiciel la première fois où vous connectez le projecteur à l'ordinateur.

- Windows : Sélectionnez **Exécuter EMP_UDSE.EXE** dans la boîte de dialogue affichée pour installer le logiciel Epson USB Display.
- OS X : Le dossier de configuration Epson USB Display s'affiche sur votre écran. Sélectionnez **USB Display Installer** et suivez les instructions à l'écran pour installer le logiciel Epson USB Display. Si le dossier d'USB Display d'**USB Display** ne s'affiche pas automatiquement, double-cliquez sur **EPSON_PJ_UD > USB Display Installer**.

5 Suivez les instructions qui s'affichent.

Ne débranchez pas le câble USB et n'éteignez pas le projecteur jusqu'à ce que le projecteur affiche une image.

Le projecteur affiche l'image provenant du bureau de votre ordinateur et génère du son si votre présentation contient de l'audio.



- Si le projecteur ne projette pas d'images, effectuez l'une des actions suivantes :
 - Windows : Cliquez sur **Tous les programmes > EPSON Projector > Epson USB Display > Epson USB Display Ver.x.xx**.
 - OS X : Double-cliquez sur l'icône **USB Display** dans le dossier **Application**.
- Une fois la projection terminée, effectuez une des actions suivantes :
 - Windows : Déconnectez le câble USB. Vous n'avez pas besoin d'utiliser **Retirer le périphérique en toute sécurité**.
 - OS X : Sélectionnez **Déconnecter** dans le menu d'icônes **USB Display** de la barre d'outils ou dans le **Dock**, puis débranchez le câble USB.

» Liens connexes

- "Configuration système requise pour USB Display" [p.250](#)

Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio HDMI

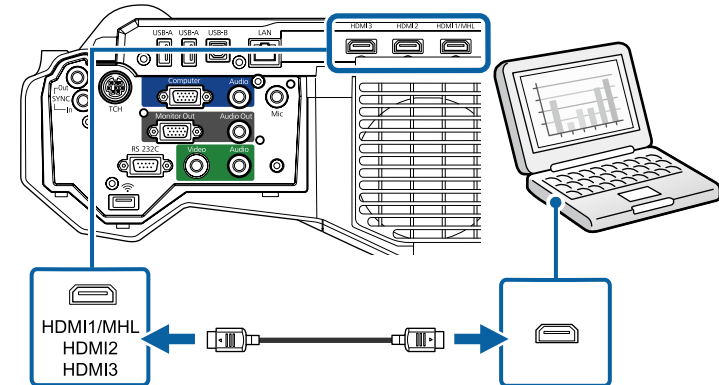
Si votre ordinateur dispose d'un port HDMI, vous pouvez le connecter au projecteur à l'aide d'un câble HDMI et envoyer l'audio de l'ordinateur avec l'image projetée.



Pour connecter un Mac ne disposant pas d'un port HDMI, il vous faut un adaptateur vous permettant de vous connecter au port HDMI du projecteur. Contactez Apple pour en savoir plus sur les adaptateurs compatibles. Les ordinateurs Mac anciens (2009 et avant) peuvent ne pas prendre en charge l'audio via le port HDMI.

1 Branchez le câble HDMI au port de sortie HDMI de votre ordinateur.

2 Branchez l'autre extrémité au port HDMI du projecteur.





Si vous avez du mal à entendre l'audio par le biais de la connexion HDMI, branchez l'extrémité d'un câble audio mini-jack stéréo 3,5 mm disponible dans le commerce au port Audio du projecteur, et l'autre extrémité au port de sortie audio de votre ordinateur. Sélectionnez le port d'entrée audio auquel vous êtes connecté dans le menu **Avancé** du projecteur.

- ☛ **Avancé > Réglages A/V > Sortie audio HDMI1**
- ☛ **Avancé > Réglages A/V > Sortie audio HDMI2**
- ☛ **Avancé > Réglages A/V > Sortie audio HDMI3**

» Liens connexes

- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)

Connexion à des smartphones ou tablettes

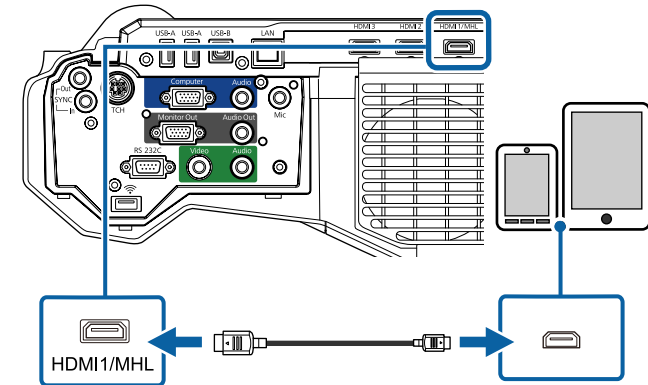
Vous pouvez connecter le projecteur à des smartphones et tablettes à l'aide d'un câble MHL et envoyer l'audio avec l'image projetée.



- Il est possible que le projecteur ne puisse pas projeter correctement en fonction du modèle et des paramètres du smartphone ou de la tablette.
- Il est possible que vous ne puissiez pas être en mesure de connecter un câble MHL à tous les appareils. Contactez le fabricant de votre smartphone ou de votre tablette pour vérifier si votre appareil prend en charge MHL.

1 Branchez le câble MHL au port Micro USB de votre appareil.

2 Branchez l'autre extrémité au port HDMI1/MHL du projecteur.



Attention

Si vous branchez un câble MHL non conforme aux normes MHL, le smartphone ou la tablette peuvent devenir chauds, et des fuites ou explosions peuvent survenir.

Le smartphone ou la tablette connecté commence à se charger lorsque des images sont projetées. Si vous vous connectez à l'aide d'un adaptateur de conversion MHL-HDMI, recharger le smartphone ou la tablette pourrait ne pas fonctionner ou vous pourriez ne pas pouvoir effectuer d'opérations avec la télécommande du projecteur.



- Le chargement peut ne pas fonctionner en cas d'utilisation d'une grande quantité d'énergie, comme lors de la lecture d'un film.
- Le chargement ne fonctionne pas quand le projecteur est en mode attente ou que la batterie dans un smartphone ou une tablette est vide.



Si les images ne sont pas projetées correctement, débranchez puis rebranchez le câble MHL.

Connexion à des sources vidéo

Suivez les instructions de ces sections pour connecter des appareils vidéo au projecteur.



- Si la forme du port de l'appareil que vous souhaitez connecter est inhabituelle, utilisez le câble fourni avec le périphérique ou un câble en option pour le connecter au projecteur.
- Le câble varie selon le signal de sortie provenant de l'équipement vidéo connecté.
- Certains types d'équipement vidéo peuvent envoyer différents types de signaux. Consultez la documentation de l'équipement vidéo pour vérifier quels types de signaux il peut envoyer.

» Liens connexes

- "Connexion à une source vidéo HDMI" [p.31](#)
- "Connexion à une source vidéo de composantes à VGA" [p.31](#)
- "Connexion à une source vidéo composite" [p.32](#)

Connexion à une source vidéo HDMI

Si votre source vidéo dispose d'un port HDMI, vous pouvez la connecter au projecteur à l'aide d'un câble HDMI et envoyer l'audio de la source de l'image avec l'image projetée.

Attention

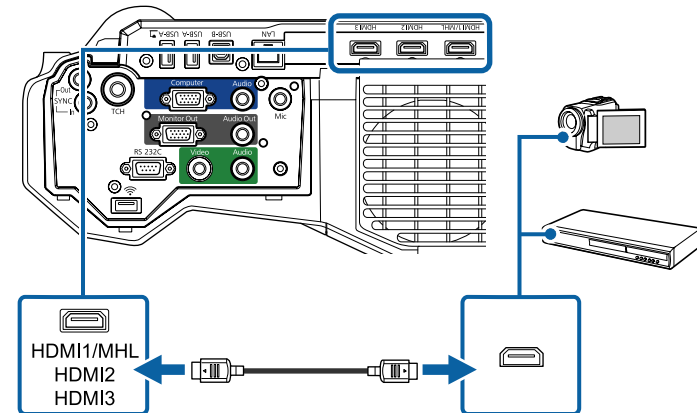
N'allumez pas la source vidéo avant de l'avoir connectée au projecteur. Cela pourrait endommager le projecteur.

1

Branchez le câble HDMI au port de sortie HDMI de votre source vidéo.

2

Branchez l'autre extrémité au port HDMI du projecteur.



Si vous avez du mal à entendre l'audio par le biais de la connexion HDMI, branchez l'extrémité d'un câble audio mini-jack stéréo 3,5 mm disponible dans le commerce au port Audio du projecteur, et l'autre extrémité au port de sortie audio de votre ordinateur. Sélectionnez le port d'entrée audio auquel vous êtes connecté dans le menu **Avancé** du projecteur.

☛ **Avancé** > **Réglages A/V** > **Sortie audio HDMI1**

☛ **Avancé** > **Réglages A/V** > **Sortie audio HDMI2**

☛ **Avancé** > **Réglages A/V** > **Sortie audio HDMI3**

» Liens connexes

- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)

Connexion à une source vidéo de composantes à VGA

Si votre source vidéo dispose de ports vidéo composantes, vous pouvez la connecter au projecteur avec un câble vidéo de composantes à VGA. En fonction de vos ports de connexion, il se peut que vous ayez à utiliser un câble adaptateur avec un câble vidéo composantes.

Vous pouvez lire du son par l'intermédiaire du système de haut-parleur du projecteur en connectant un câble audio mini-jack stéréo.



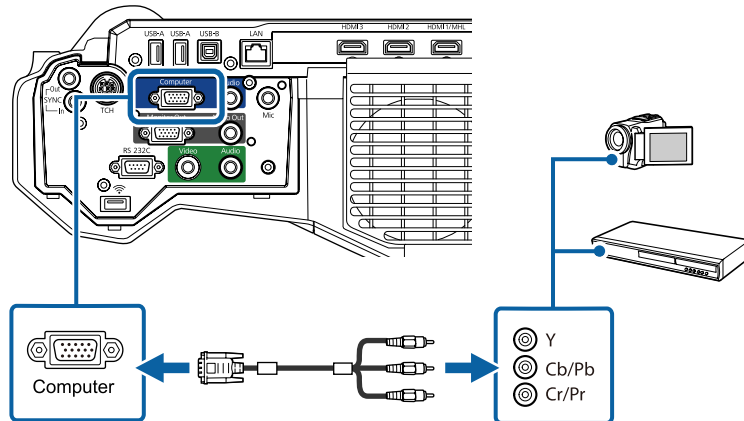
- Vous pouvez également définir le port utilisé pour l'entrée audio dans le menu **Avancé** du projecteur.
- **Avancé > Réglages A/V > Sortie audio**
- Vérifiez que le câble audio porte la mention « Sans résistance ».

- 1 Connectez les connecteurs composantes sur les ports de sortie vidéo composantes colorés de votre source vidéo.



Les ports habituellement étiquetés Y, Pb, Pr ou Y, Cb, Cr. Si vous utilisez un adaptateur, branchez ces connecteurs à votre câble vidéo composantes.

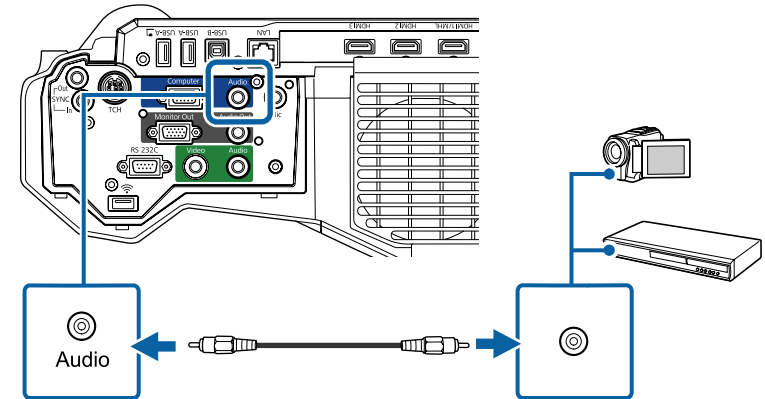
- 2 Branchez le connecteur VGA à un port Computer sur le projecteur.



- 3 Serrez les vis du connecteur VGA.

- 4 Branchez le câble audio au port de sortie audio de votre source vidéo.

- 5 Branchez l'autre extrémité au port Audio 1 du projecteur.



Si les couleurs de votre image apparaissent de manière incorrecte, il se peut que vous ayez à modifier le paramètre **Signal entrée** dans le menu **Signal** du projecteur.

» Liens connexes

- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)

Connexion à une source vidéo composite

Si votre source vidéo dispose d'un port vidéo composite, vous pouvez la connecter au projecteur à l'aide d'un câble vidéo de style RCA ou A/V.

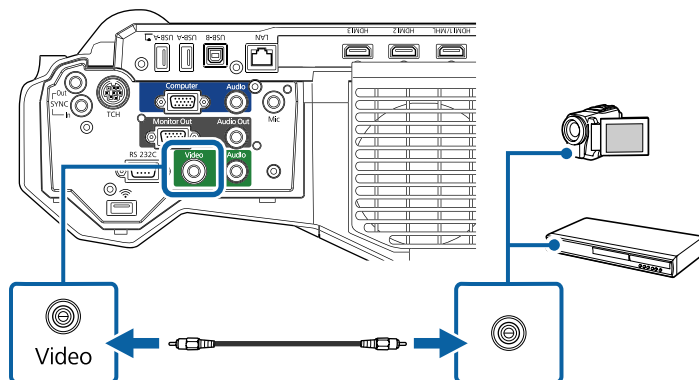
Vous pouvez lire du son par l'intermédiaire du système de haut-parleur du projecteur en connectant un câble audio mini-jack stéréo.



Vérifiez que le câble audio porte la mention « Sans résistance ».

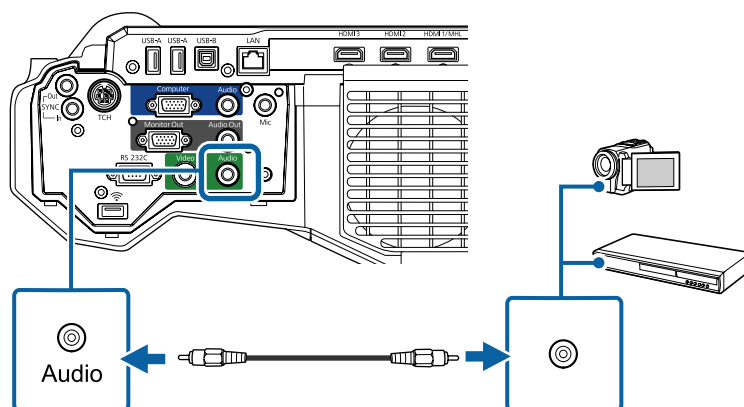
- 1 Branchez le câble doté du connecteur jaune au port de sortie vidéo jaune de votre source vidéo.

- 2** Branchez l'autre extrémité au port Video du projecteur.



- 3** Branchez le câble audio au port de sortie audio de votre source vidéo.

- 4** Branchez l'autre extrémité au port Audio 2 du projecteur.



Connexion à des appareils USB externes

Suivez les instructions de ces sections pour connecter des appareils USB externes au projecteur.

» Liens connexes

- "Projection d'appareil USB" [p.33](#)
- "Connexion à un périphérique USB" [p.34](#)
- "Déconnexion d'un appareil USB" [p.34](#)

Projection d'appareil USB

Vous pouvez projeter des images et autres contenus sans utiliser d'ordinateur ni d'appareil vidéo mais en connectant n'importe lequel de ces appareils à votre projecteur :

- Clé USB
- Appareil photo numérique ou smartphone
- Disque dur USB
- Visionneuse / enregistreur multimédia



- Les appareils photo numériques ou smartphones doivent être des appareils à montage USB, et non des appareils compatibles TWAIN, et doivent être compatibles USB à mémoire de grande capacité.
- Les disques durs USB doivent répondre à ces exigences :
 - Compatible USB à mémoire de grande capacité (les appareils de USB à mémoire de grande capacité ne sont pas tous pris en charge)
 - Formatage en FAT ou FAT32
 - Alimentation par leur propre alimentation CA (les disques durs alimentés par bus ne sont pas recommandés)
 - Évitez d'utiliser des disques durs dotés de plusieurs partitions

Vous pouvez projeter des fichiers image d'un appareil USB connecté.

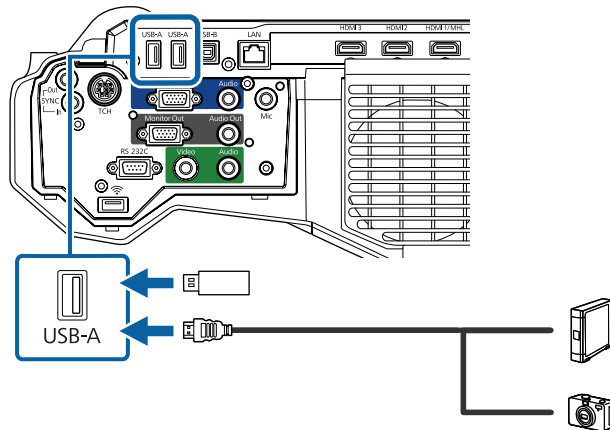
» Liens connexes

- "Projeter une présentation PC Free" [p.118](#)

Connexion à un périphérique USB

Vous pouvez brancher votre périphérique USB au port USB-A du projecteur et l'utiliser pour projeter des images et autres contenus.

- 1** Si votre appareil USB a été fourni avec un adaptateur d'alimentation, branchez l'appareil sur une prise électrique.
- 2** Connectez le câble USB ou la clé USB au port USB-A du projecteur comme indiqué.



Attention

- Utilisez le câble USB fourni ou conçu pour une utilisation avec l'appareil.
- Ne branchez pas de concentrateur USB ou de câble USB d'une longueur supérieure à 3 mètres, sinon l'appareil pourrait mal fonctionner.



Sélectionnez **USB1** en tant que source d'image lorsque vous connectez un appareil USB à l'un des ports USB-A.

- 3** Branchez l'autre extrémité à votre appareil, si nécessaire.

Déconnexion d'un appareil USB

Lorsque vous avez terminé votre présentation avec un appareil USB connecté, déconnectez l'appareil du projecteur.

- 1** Éteignez et débranchez l'appareil, si nécessaire.
- 2** Débranchez l'appareil USB du projecteur.

Connexion à une caméra document

Vous pouvez connecter une caméra document à votre projecteur pour projeter des images visualisées par la caméra.

La méthode de connexion varie en fonction du modèle de votre caméra document Epson. Consultez le manuel relatif à la caméra document pour plus de détails.



- Sélectionnez **USB2** en tant que source d'image lorsque vous connectez une caméra document USB à l'un des ports USB-A.
- Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs caméras document USB en même temps.

Connexion à des appareils de sortie externes

Suivez les instructions de ces sections pour connecter des appareils externes au projecteur.

» Liens connexes

- "Connexion à un moniteur VGA" [p.35](#)
- "Connexion à des haut-parleurs externes" [p.35](#)
- "Connecter un microphone" [p.36](#)

Connexion à un moniteur VGA

Si vous avez connecté le projecteur à un ordinateur à l'aide d'un port Computer, vous pouvez également connecter un moniteur externe au projecteur. Cela vous permet de voir votre présentation sur le moniteur externe même si l'image projetée n'est pas visible.



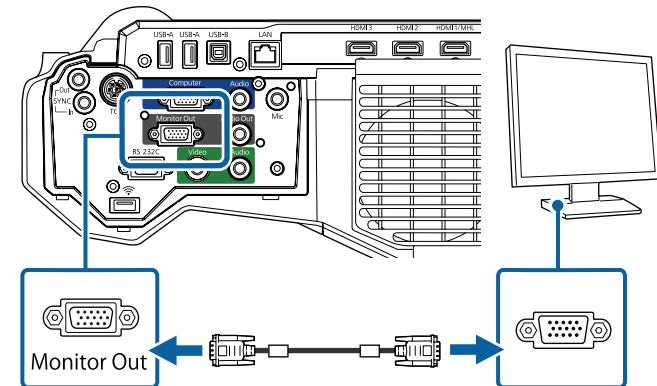
- Si vous souhaitez émettre des images vers un moniteur externe quand le projecteur est éteint, vous devez faire ce qui suit :
 - Sélectionnez **Comm. activée** comme paramètre du **Mode attente** dans le menu **ECO** du projecteur.
 - Sélectionnez **Toujours valide** comme paramètre de **Sortie A/V** dans le menu **Avancé** du projecteur.
 - ☛ **Avancé > Réglages A/V > Sortie A/V**
- Le contenu dessiné à l'écran à l'aide des fonctions interactives ne s'affiche pas sur un moniteur externe. Pour afficher le contenu dessiné sur un moniteur externe, utilisez les outils Easy Interactive Tools fournis.
- Les moniteurs utilisant un taux de rafraîchissement inférieur à 60 Hz pourraient ne pas être en mesure d'afficher correctement les images.

- 1** Assurez-vous que votre ordinateur est connecté au port Computer du projecteur.



- 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.

- 2** Connectez le câble du moniteur externe au port Monitor Out de votre projecteur.



Connexion à des haut-parleurs externes

Pour optimiser le son de votre présentation, vous pouvez connecter le projecteur à des haut-parleurs externes auto-alimentés. Vous pouvez contrôler le volume avec la télécommande du projecteur.

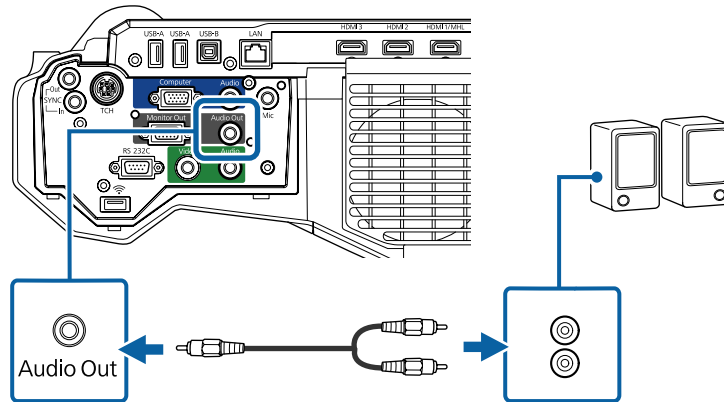
Si vous souhaitez envoyer de l'audio à partir des haut-parleurs externes quand le projecteur est éteint, vous devez faire ce qui suit :

- Sélectionnez **Comm. activée** comme paramètre du **Mode attente** dans le menu **ECO** du projecteur.
- Sélectionnez **Toujours valide** comme paramètre de **Sortie A/V** dans le menu **Avancé** du projecteur.
 - ☛ **Avancé > Réglages A/V > Sortie A/V**



- Vous pouvez également connecter le projecteur à un amplificateur avec des haut-parleurs.
- Le système de haut-parleurs intégrés du projecteur est désactivé lorsque vous connectez des haut-parleurs externes.

- 1** Assurez-vous que votre ordinateur ou votre source vidéo est connecté(e) au projecteur avec les câbles audio et vidéo si nécessaire.
- 2** Localisez le câble approprié pour connecter vos haut-parleurs externes, par exemple un câble stéréo mini-jack vers prise à broches ou un autre type de câble ou d'adaptateur.
- 3** Connectez une extrémité du câble à vos haut-parleurs externes si nécessaire.
- 4** Branchez l'extrémité mini-jack stéréo du câble au port Audio Out de votre projecteur.



Connecter un microphone

Vous pouvez connecter un micro au port Mic du projecteur pour assurer une prise en charge audio pendant les présentations.

Si vous souhaitez envoyer l'audio à partir d'un micro quand le projecteur est éteint, vous devez faire ce qui suit :

- Sélectionnez **Comm. activée** comme paramètre du **Mode attente** dans le menu **ECO** du projecteur.
- Sélectionnez **Toujours valide** comme paramètre de **Sortie A/V** dans le menu **Avancé** du projecteur.

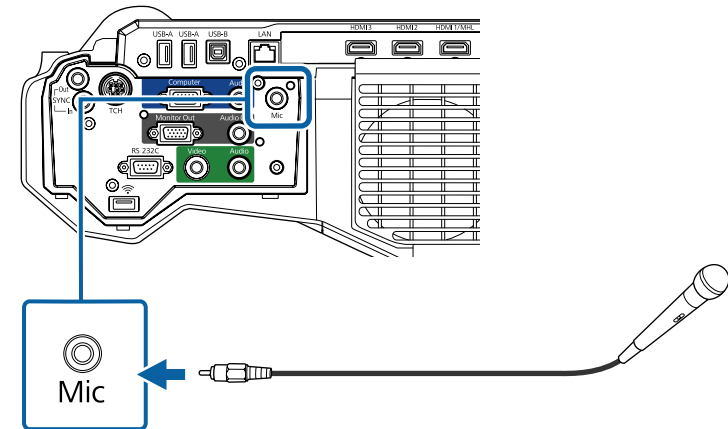
Avancé > Réglages A/V > Sortie A/V



- Les unités d'alimentation à enficher ne sont pas prises en charge.
- Réglez le paramètre **Volume entrée micro** si les sons du microphone sont difficilement audibles ou trop forts, ce qui entraîne un grésillement.

☛ Réglage > Volume entrée micro

- 1** Branchez le câble du micro au port Mic du projecteur.

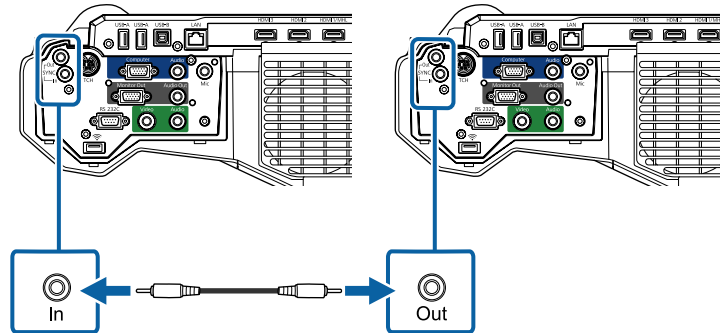


- 2** Mettez en marche le micro si nécessaire.

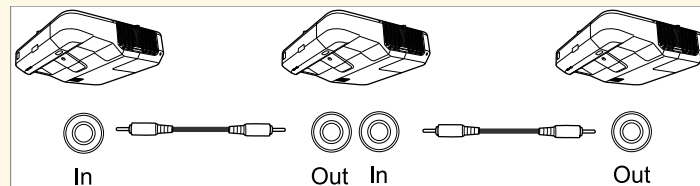
Connecter plusieurs projecteurs du même modèle

Si vous utilisez les fonctions interactives de plusieurs projecteurs du même modèle dans la même pièce, vous devez synchroniser les projecteurs. Pour ce faire, connectez le jeu de câbles de télécommande optionnel au port SYNC de chaque projecteur.

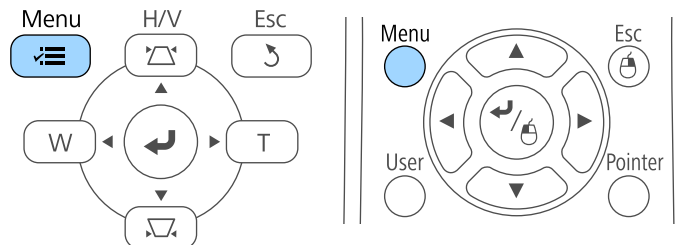
- 1 Connectez une extrémité du câble au port SYNC IN d'un projecteur et connectez l'autre extrémité au port SYNC OUT de l'autre projecteur.



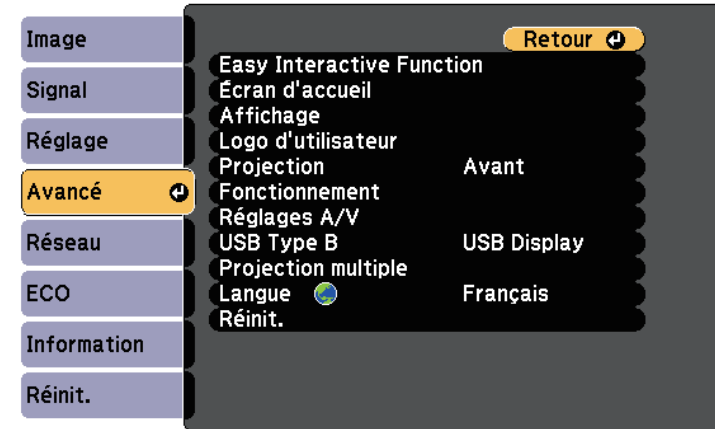
Si vous connectez trois projecteurs ou plus, connectez les projecteurs en chaîne comme indiqué.



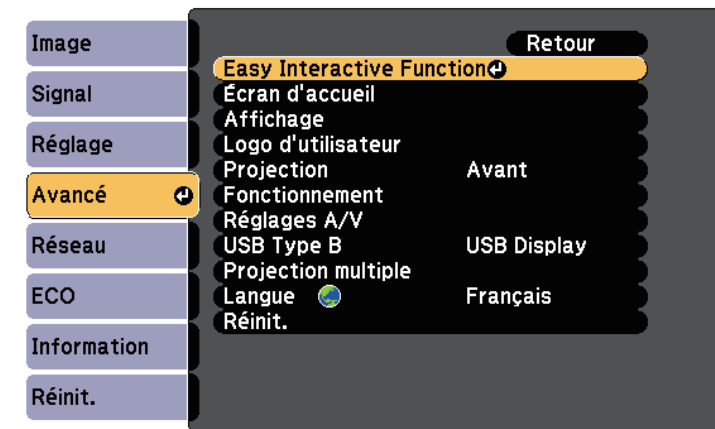
- 2 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



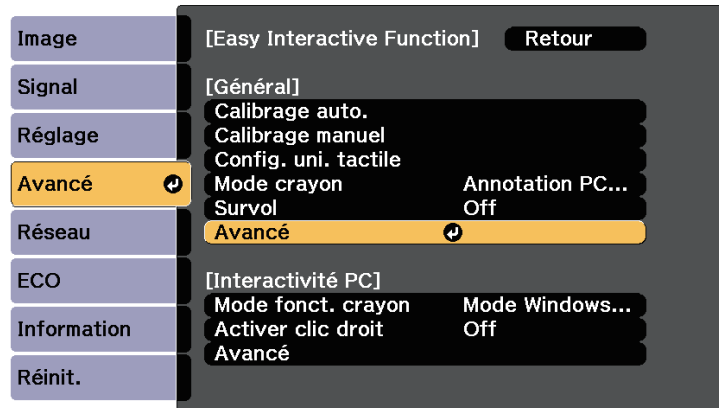
- 3 Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur [Enter].



- 4 Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function** et appuyez sur [Enter].

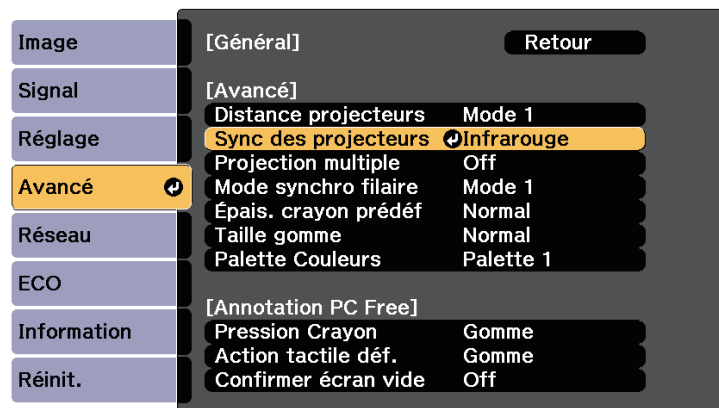


5 Dans la section **Général**, sélectionnez **Avancé**, puis appuyez sur [Enter].



- Si vous utilisez le projecteur dans la même pièce qu'un autre projecteur ne prenant pas en charge la connexion câblée, réglez le paramètre **Mode synchro filaire** sur **Mode 2** dans le menu **Avancé** du projecteur.
☛ Avancé > Easy Interactive Function > Général > Avancé > Mode synchro filaire
- Si vous ne possédez pas le jeu de câbles de télécommande optionnel, modifiez le paramètre **Distance projecteurs** dans le menu **Avancé** du projecteur.
☛ Avancé > Easy Interactive Function > Général > Avancé > Distance projecteurs

6 Sélectionnez **Sync des projecteurs** et appuyez sur [Enter].



7 Sélectionnez **Câblé** et appuyez sur [Enter].

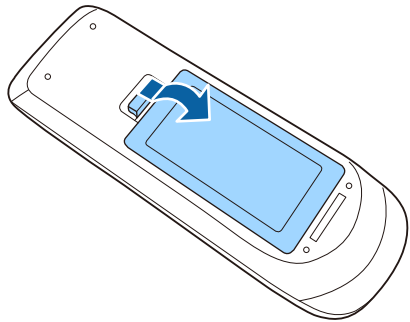
8 Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

La télécommande utilise les deux piles AA fournies avec le projecteur.

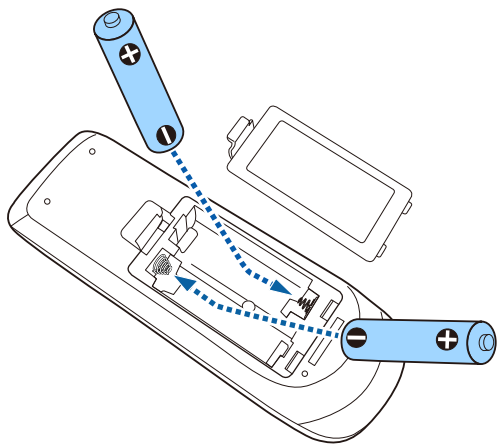
Attention

Lisez attentivement les *Consignes de sécurité* avant de manipuler les piles.

- 1 Retirez le couvercle des piles comme indiqué.



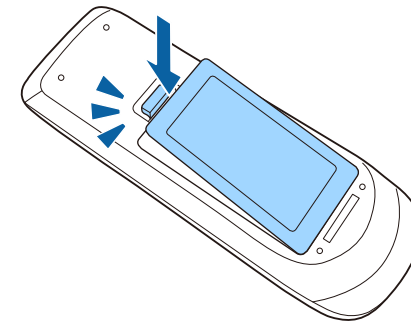
- 2 Insérez les piles avec les extrémités + et - orientées de la manière indiquée.



⚠ Avertissement

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 Remplacez le couvercle des piles et appuyez dessus jusqu'à ce qu'il se mette en place.

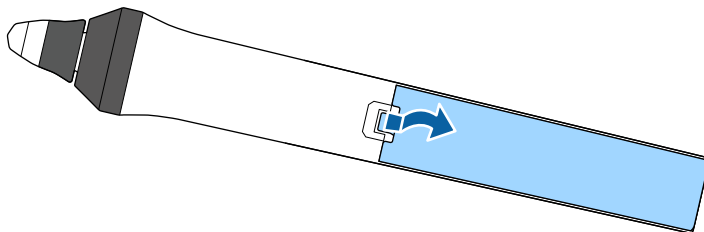


Chaque crayon utilise une pile AA.

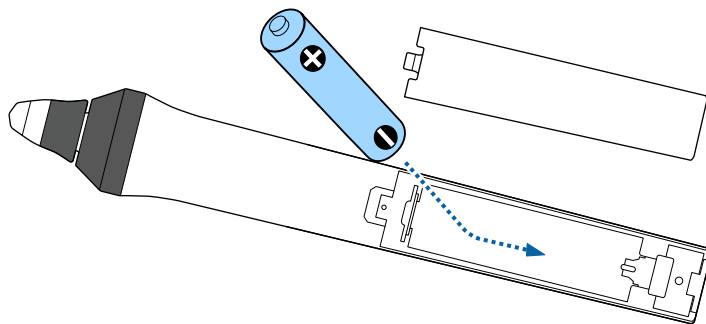
Attention

Lisez attentivement les *Consignes de sécurité* avant de manipuler la pile.

- 1 Ouvrez le couvercle des piles comme indiqué.



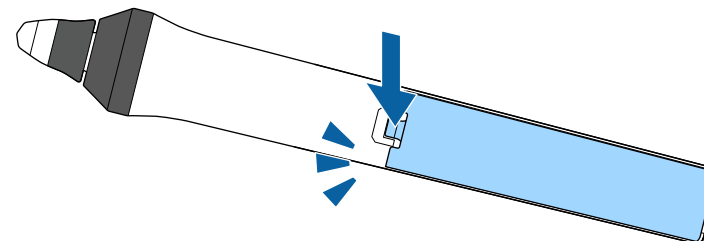
- 2 Insérez la pile avec les extrémités + et - orientées de la manière indiquée.



⚠ Avertissement

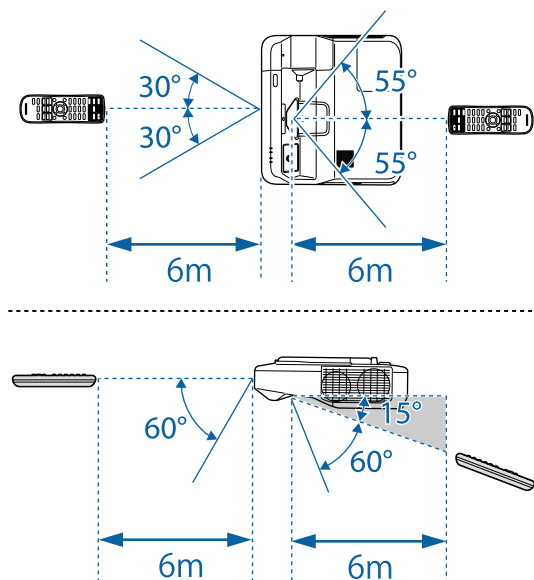
Veillez à installer les nouvelles piles à l'endroit en respectant les signes (+) et (-) marqués sur la pile et à l'intérieur du boîtier. Si la pile n'est pas utilisée de manière appropriée, elle peut exploser ou fuir et provoquer un incendie, des blessures ou endommager le produit.

- 3 Remplacez le couvercle des piles et appuyez dessus jusqu'à ce qu'il se mette en place.



La télécommande vous permet de contrôler le projecteur où que vous soyez dans la pièce.

Veillez à orienter la télécommande vers les récepteurs du projecteur en respectant les limites de distance et d'angles répertoriées ici.



Évitez d'utiliser la télécommande sous un éclairage fluorescent lumineux ou sous la lumière directe du soleil, car le projecteur peut ne pas répondre aux commandes. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser la télécommande pendant une longue période, retirez les piles.

Utilisation des fonctions de base du projecteur

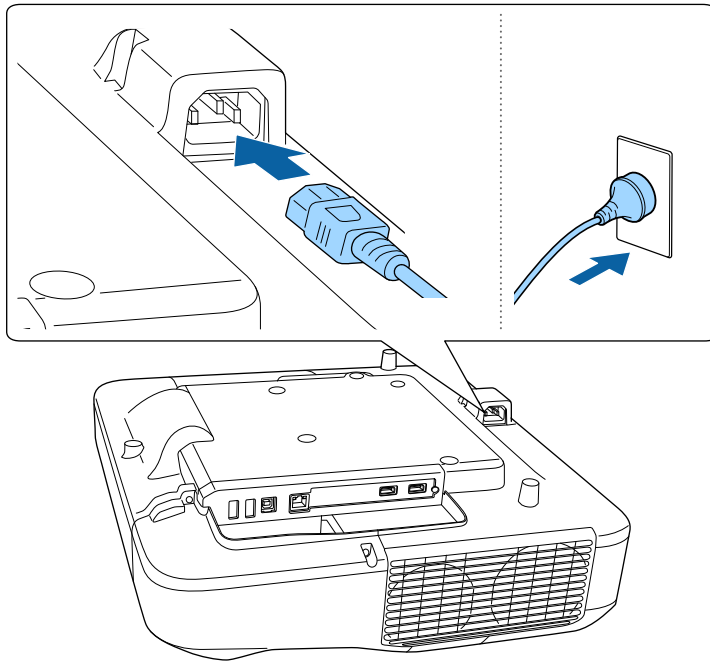
Suivez les instructions de ces sections pour utiliser les fonctions de base de votre projecteur.

» Liens connexes

- "Mise sous tension du projecteur" [p.43](#)
- "Mise hors tension du projecteur" [p.46](#)
- "Régler la date et l'heure" [p.47](#)
- "Sélection de la langue pour les menus du projecteur" [p.49](#)
- "Modes de projection" [p.50](#)
- "Mettre au point l'image" [p.52](#)
- "Réglage de la hauteur de l'image" [p.55](#)
- "Forme de l'image" [p.56](#)
- "Redimensionnement de l'image à l'aide des boutons" [p.63](#)
- "Réglage de la position de l'image" [p.64](#)
- "Sélection d'une source d'image" [p.65](#)
- "Format d'image" [p.67](#)
- "Mode couleurs" [p.69](#)
- "Réglage de la couleur de l'image" [p.71](#)
- "Contrôle du volume à l'aide des boutons de volume" [p.74](#)

Allumez l'ordinateur ou équipement vidéo que vous souhaitez utiliser après avoir allumé le projecteur.

- 1** Raccordez le cordon d'alimentation à la prise d'alimentation du projecteur et branchez-le à une prise électrique.



L'indicateur d'alimentation du projecteur passe au bleu. Ceci indique que le projecteur est alimenté, mais qu'il n'est pas encore allumé (il est en mode attente).

- 2** Appuyez sur le bouton d'alimentation du panneau de commande ou de la télécommande pour allumer le projecteur.

Le projecteur émet un bip et le témoin d'état clignote en bleu lors du préchauffage du projecteur. Une fois le projecteur préchauffé, le témoin d'état cesse de clignoter et passe au bleu.

Essayez ce qui suit si vous ne voyez pas d'image projetée.

- Allumez l'ordinateur ou appareil vidéo connecté.
- Si vous utilisez un ordinateur portable, modifiez la sortie de l'écran depuis l'ordinateur.
- Insérez un DVD ou un autre support vidéo, et appuyez sur lecture (si nécessaire).
- Appuyez sur le bouton [Source Search] du panneau de commande ou de la télécommande pour détecter la source.
- Appuyez sur le bouton de la source vidéo de votre choix sur la télécommande.
- Si l'Écran d'accueil est affiché, sélectionnez la source que vous souhaitez projeter.

Avertissement

- Ne regardez jamais dans l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée. Ceci peut endommager vos yeux et être particulièrement dangereux pour les enfants.
- Lors de la mise sous tension du projecteur à distance avec la télécommande, vérifiez que personne ne regarde dans la direction de l'objectif.
- Pendant la projection, ne bloquez pas la lumière du projecteur avec un livre ou un autre objet. Si la lumière provenant du projecteur est bloquée, la surface sur laquelle la lumière est dirigée devient chaude, ce qui peut le faire fondre, brûler ou déclencher un incendie. L'objectif peut également devenir chaud en raison de la lumière réfléchi, ce qui peut causer le dysfonctionnement du projecteur. Pour arrêter la projection, utilisez la fonction Pause A/V ou éteignez le projecteur.
- Une lampe au mercure avec une pression interne élevée est utilisée en tant que source lumineuse du projecteur. Si la lampe est soumise à des vibrations ou à des chocs, ou si elle est utilisée pendant une durée particulièrement étendue, la lampe peut se casser ou elle peut ne pas s'allumer. Si la lampe explose, des gaz peuvent s'échapper et des petits fragments de verre peuvent se disperser, ce qui peut causer une blessure. Assurez-vous de suivre les instructions ci-dessous.
 - Ne démontez pas ou n'endommagez pas la lampe et ne la soumettez pas à des impacts.
 - N'approchez pas votre visage du projecteur pendant qu'il est utilisé.
 - Un soin particulier doit être pris quand le projecteur est installé sur un mur ou un plafond, car de petits morceaux de verre peuvent tomber si le couvercle de la lampe est retiré. Si vous nettoyez le projecteur ou remplacez la lampe vous-même, faites très attention à ne pas laisser pénétrer ces morceaux de verre dans vos yeux ou votre bouche.

Si la lampe casse, aérez immédiatement la zone et contactez un médecin si des fragments de verre cassé sont inhalés ou pénètrent dans le yeux ou dans la bouche.



- Lorsque le paramètre **Aliment. Directe** est réglé sur **On** dans le menu **Avancé** du projecteur, le projecteur s'allume dès que vous le branchez. Veuillez noter que le projecteur s'allume également automatiquement dans des cas tels qu'un rétablissement après une coupure de courant.
 - ☛ **Avancé > Fonctionnement > Aliment. Directe**
- Si vous sélectionnez un port spécifique en tant que réglage **Activation auto** dans le menu **Avancé** du projecteur, le projecteur s'allume dès qu'il détecte un signal ou un raccordement de câble depuis ce port.
 - ☛ **Avancé > Fonctionnement > Activation auto**

» Liens connexes

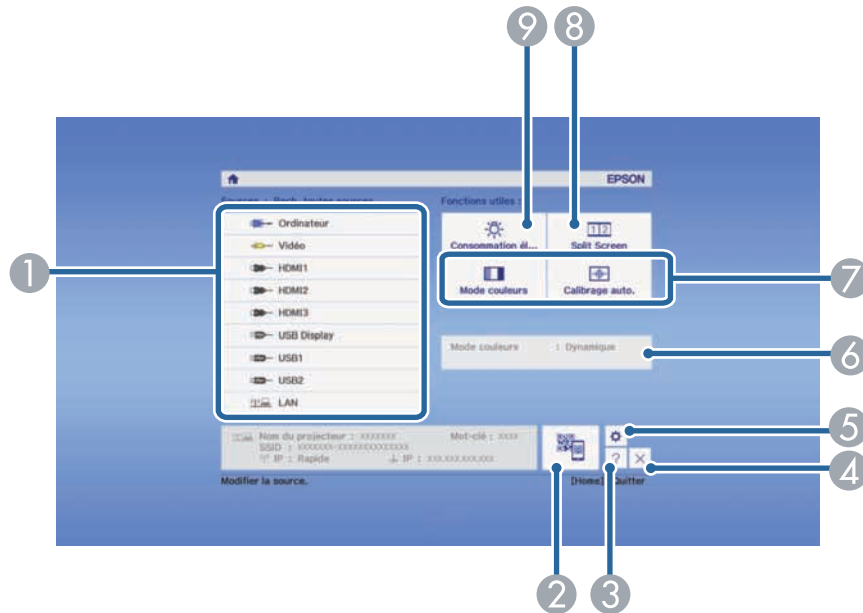
- "Écran d'accueil" [p.44](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO" [p.197](#)

Écran d'accueil

La fonction Écran d'accueil vous permet de sélectionner facilement une source d'image et d'accéder à des fonctions utiles. Vous pouvez afficher l'Écran d'accueil en appuyant sur le bouton [Home] du panneau de commande ou de la télécommande. L'Écran d'accueil est également affiché quand vous allumez le projecteur et si aucun signal n'est en entrée depuis la source d'entrée sélectionnée.

Appuyez sur les touches flèches du panneau de commande ou de la télécommande pour sélectionner un élément du menu, puis appuyez sur [Enter].

Vous pouvez également sélectionner des éléments de menu avec le crayon interactif ou votre doigt.



- ① Sélectionne la source que vous souhaitez projeter.
- ② Affiche le code QR et projette les données sur un smartphone ou une tablette.
- ③ Affiche le menu d'aide.
- ④ Ferme l'Écran d'accueil.
- ⑤ Fait des réglages pour les fonctions interactives.
- ⑥ Affiche le statut actuel du projecteur si vous modifiez le réglage tel que **Consommation électr.** dans l'écran d'accueil avec le crayon interactif ou votre doigt.
- ⑦ Exécute les options de menu attribuées à l'**Écran d'accueil** du menu **Avancé** du projecteur.
- ⑧ Projette simultanément deux images de sources différentes en divisant l'écran projeté.
- ⑨ Sélectionne le mode de luminosité de la lampe du projecteur :



L'Écran d'accueil disparaît après 10 minutes d'inactivité.

» Liens connexes

- "Forme de l'image" [p.56](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Utiliser un code QR pour se connecter à un appareil mobile" [p.159](#)
- "Utiliser les menus du projecteur" [p.175](#)
- "Utiliser les écrans d'aide du projecteur" [p.226](#)
- "Connexion à un ordinateur" [p.27](#)

Éteignez le projecteur après utilisation.



- Éteignez ce produit lorsque vous ne l'utilisez pas, pour prolonger la durée de vie du projecteur. La durée de vie de la lampe dépend du mode sélectionné, des conditions environnementales et de l'utilisation. La luminosité diminue avec le temps.

- 1** Appuyez sur le bouton d'alimentation de la télécommande ou du panneau de commande.

Le projecteur affiche un écran de confirmation d'arrêt.

Souhaitez vous éteindre ?

Oui : Presser la touche 

Non: Presser une autre touche

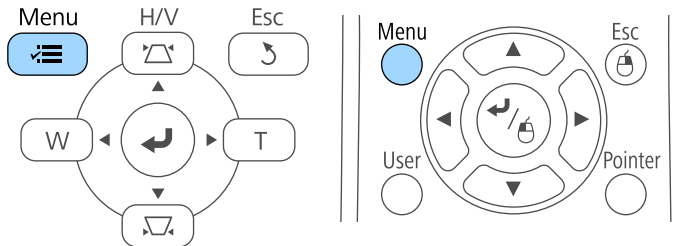
- 2** Appuyez à nouveau sur le bouton. (Pour le laisser allumé, appuyez sur n'importe quel autre bouton.)

Le projecteur émet un bip deux fois, la lampe s'éteint, et le témoin d'état s'éteint.

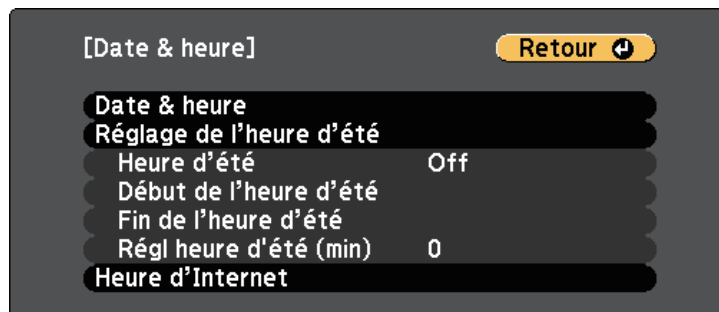
- 3** Pour transporter ou stocker le projecteur, vérifiez que l'indicateur d'alimentation est bleu (mais non clignotant) et que le témoin d'état est éteint, puis débranchez le cordon d'alimentation.

Vous pouvez régler la date et l'heure du projecteur.

- 1 Allumez le projecteur.
- 2 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.

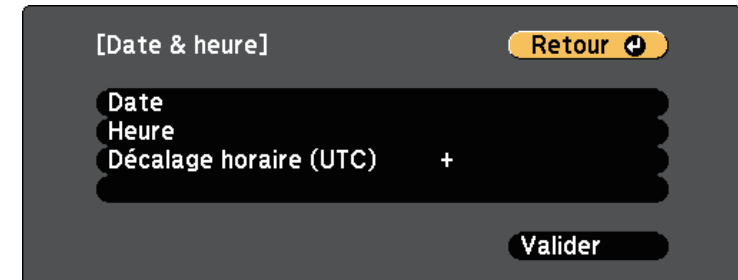


- 3 Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur [Enter].
- 4 Sélectionnez le paramètre **Fonctionnement** et appuyez sur [Enter].
- 5 Sélectionnez le paramètre **Date & heure** et appuyez sur [Enter].
Cet écran s'affiche :



- 6 Sélectionnez le paramètre **Date & heure** et appuyez sur [Enter].

Cet écran s'affiche :



- 7 Sélectionnez **Date**, appuyez sur [Enter] et utilisez le clavier qui s'affiche pour saisir la date du jour.
- 8 Sélectionnez **Heure**, appuyez sur [Enter] et utilisez le clavier qui s'affiche pour saisir l'heure actuelle.
- 9 Sélectionnez **Décalage horaire (UTC)**, appuyez sur [Enter] et réglez le décalage horaire par rapport au temps universel coordonné.
- 10 Une fois cela terminé, sélectionnez **Valider** et appuyez sur [Enter].

- 11** Pour activer l'heure d'été, sélectionnez le paramètre **Heure d'été** et appuyez sur [Enter]. Puis sélectionnez les réglages.

[Réglage de l'heure d'été] Retour ↩

Heure d'été	Off
Régl heure d'été (min)	0

[Début de l'heure d'été]

Mois	0
Semaine	0
Jour semaine	Lun
Heure	

[Fin de l'heure d'été]

Mois	0
Semaine	0
Jour semaine	Lun
Heure	

Valider

- 12** Une fois cela terminé, sélectionnez **Valider** et appuyez sur [Enter].

- 13** Pour actualiser automatiquement l'heure par l'intermédiaire d'un serveur d'horloge Internet, sélectionnez le paramètre **Heure d'Internet** et appuyez sur [Enter]. Puis sélectionnez les réglages.

[Heure d'Internet] Retour ↩

Heure d'Internet	Off
Serveur horloge Internet	0. 0. 0. 0

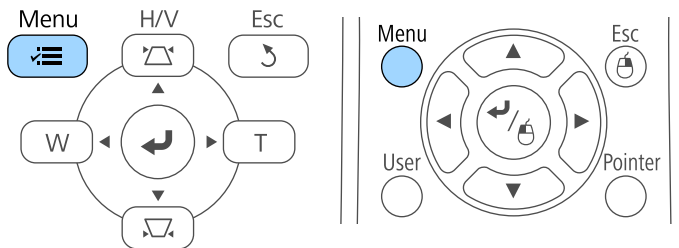
Valider

- 14** Une fois cela terminé, sélectionnez **Valider** et appuyez sur [Enter].

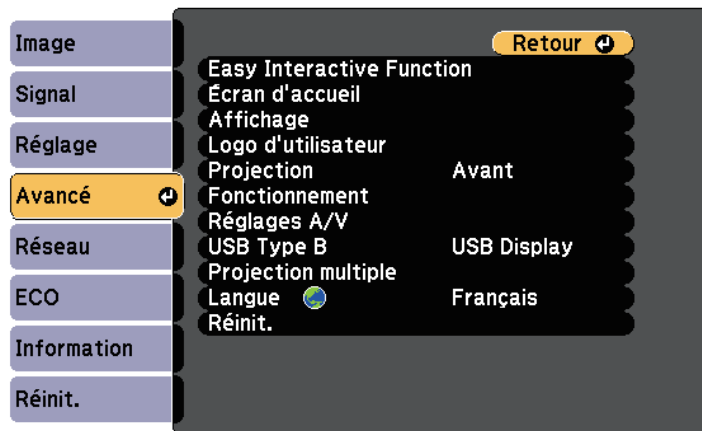
- 15** Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

Si vous souhaitez afficher les menus et messages du projecteur dans une autre langue, vous pouvez modifier les paramètres de **Langue**.

- 1 Allumez le projecteur.
- 2 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



- 3 Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur [Enter].



- 4 Sélectionnez le paramètre **Langue** et appuyez sur [Enter].

- 5 Sélectionnez la langue que vous souhaitez utiliser et appuyez sur [Enter].
- 6 Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

Selon la façon dont vous avez placé le projecteur, il se peut que vous ayez à modifier le mode de projection pour que vos images soient projetées correctement.

- **Avant** vous permet de projeter à partir d'une table positionnée en face de l'écran.
- **Avant/Retourné** (réglage par défaut) retourne l'image de haut en bas pour une projection à l'envers à partir d'un plafond ou d'un montage mural.
- **Arrière** retourne l'image horizontalement pour une rétroprojection derrière un écran translucide.
- **Arrière/Retourné** retourne l'image de haut en bas et horizontalement pour une projection à partir d'un plafond ou d'un support mural et derrière un écran translucide.

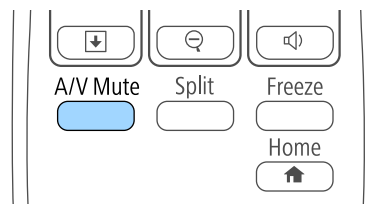
» Liens connexes

- "Modifier le mode de projection à l'aide de la télécommande" [p.50](#)
- "Modifier le mode de projection à l'aide des menus" [p.50](#)
- "Options de configuration et d'installation du projecteur" [p.25](#)

Modifier le mode de projection à l'aide de la télécommande

Vous pouvez modifier le mode de projection pour retourner l'image de haut en bas.

- 1 Allumez le projecteur et affichez une image.
- 2 Maintenez le bouton [A/V Mute] de la télécommande enfoncé pendant 5 secondes.



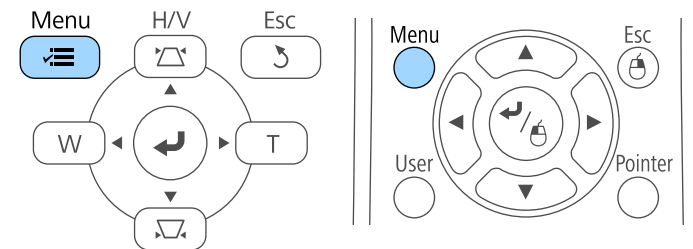
L'image disparaît brièvement et réapparaît retournée de haut en bas.

- 3 Pour faire repasser la projection au mode normal, maintenez à nouveau le bouton [A/V Mute] appuyé pendant 5 secondes.

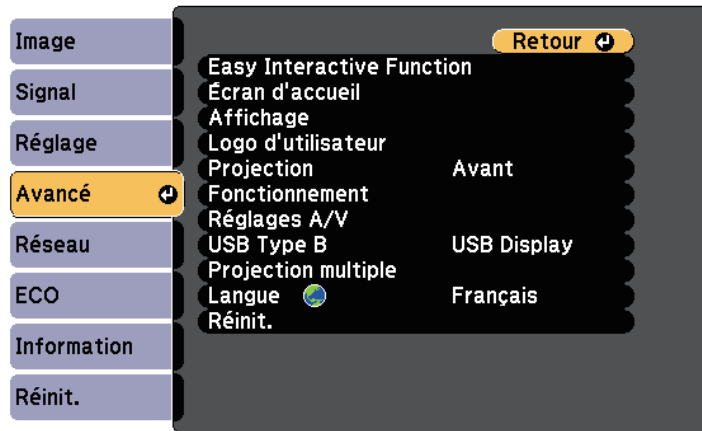
Modifier le mode de projection à l'aide des menus

Vous pouvez modifier le mode de projection de manière à retourner l'image de haut en bas et/ou de gauche à droite à l'aide des menus du projecteur.

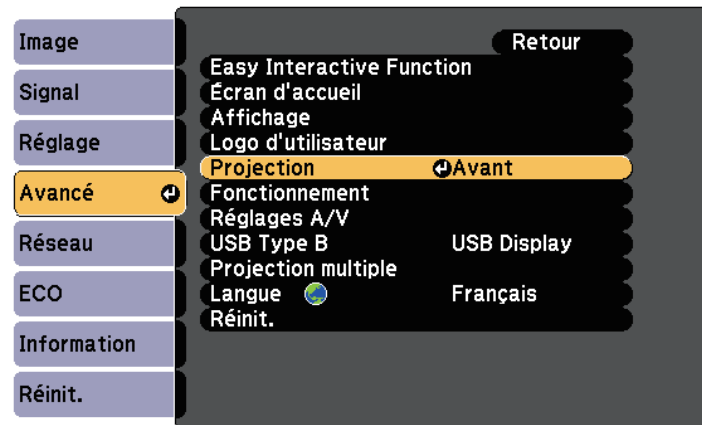
- 1 Allumez le projecteur et affichez une image.
- 2 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



3 Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur [Enter].



4 Sélectionnez **Projection** et appuyez sur [Enter].

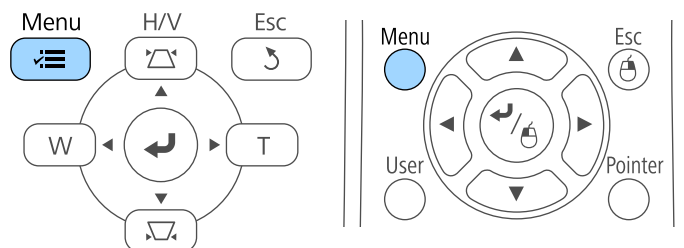


5 Sélectionnez un mode de projection et appuyez sur [Enter].

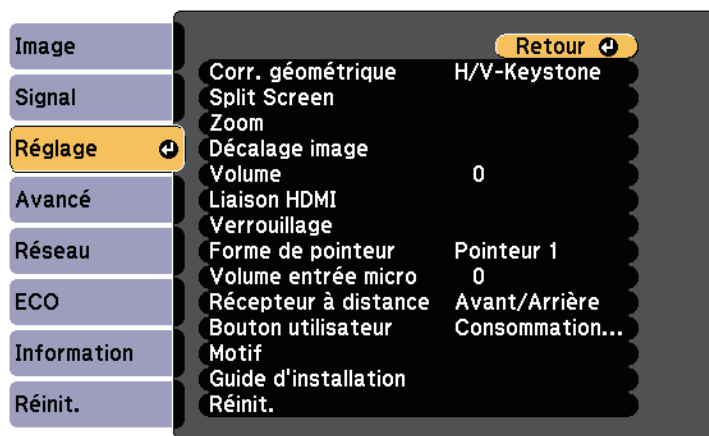
6 Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

Vous pouvez afficher la mire de test, puis régler la mise au point.

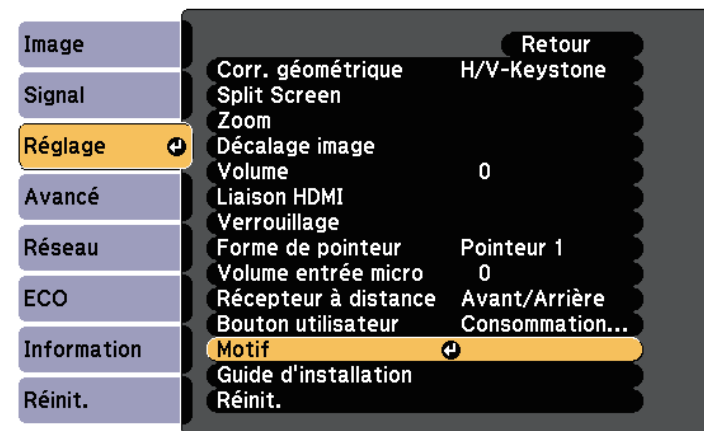
- Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



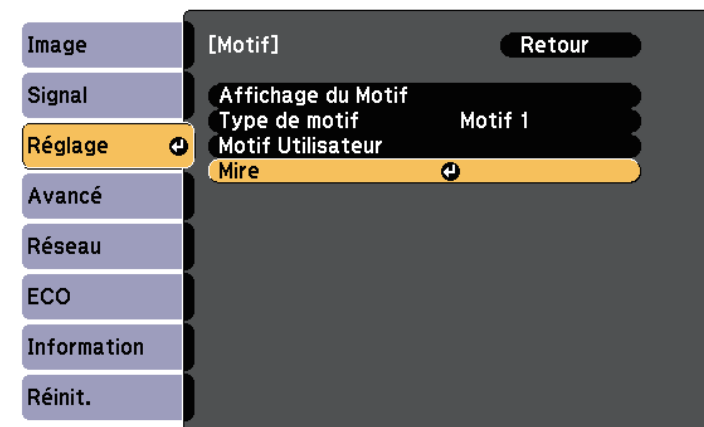
- Sélectionnez le menu **Réglage** et appuyez sur [Enter].



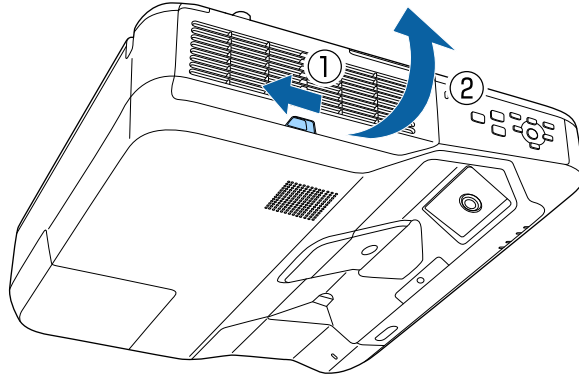
- Sélectionnez **Motif** et appuyez sur [Enter].



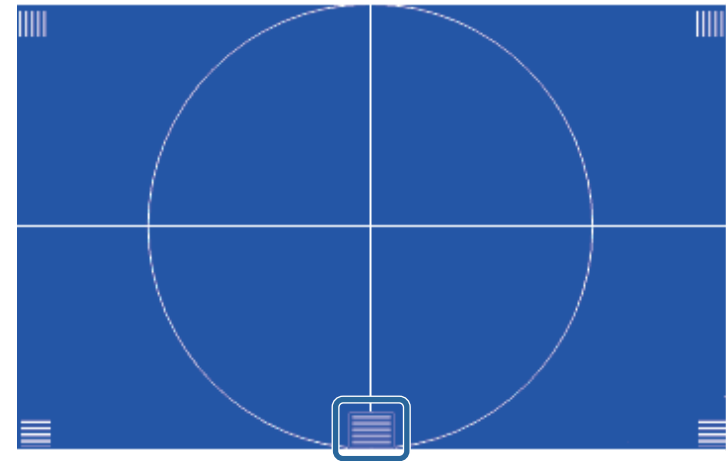
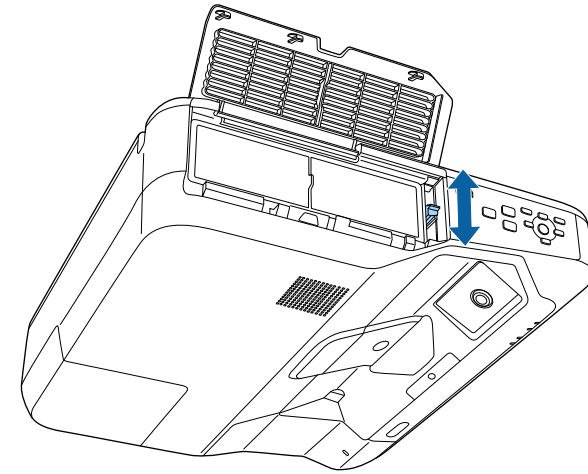
- Sélectionnez **Mire** et appuyez sur [Enter].



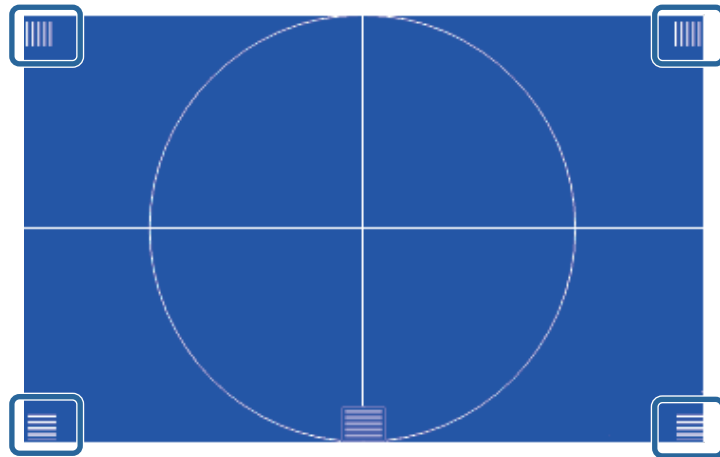
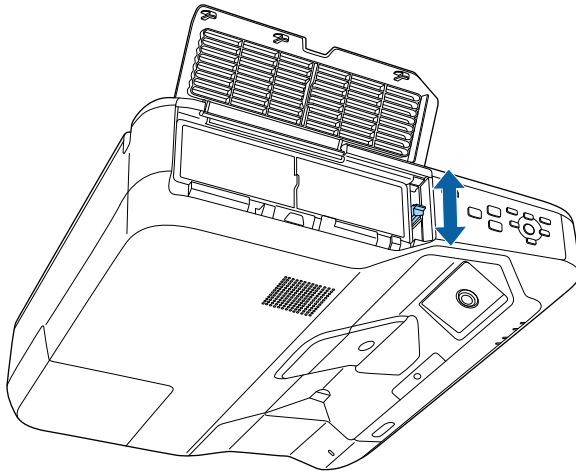
- 5** Ouvrez le couvercle du filtre à air.



- 6** Déplacez le levier de mise au point et mettez au point vers le centre-bas de l'écran de projection.



- 7** Vérifiez que la mise au point correspond aux coins de l'écran projeté.



- 8** Pour supprimer l'affichage de la mire, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande.



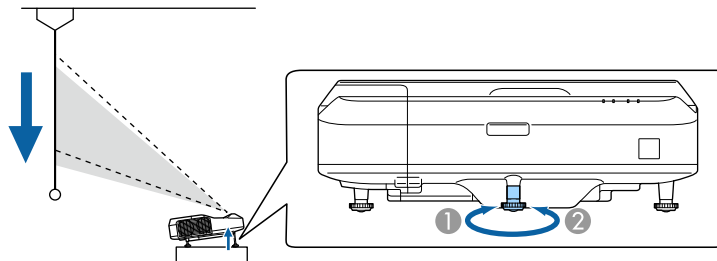
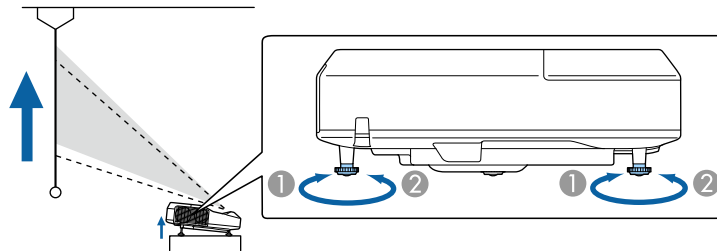
Si des zones ne sont pas au point, utilisez le levier de mise au point pour effectuer le réglage, jusqu'à ce que les coins aient la même mise au point.

Si vous projetez depuis une table ou une autre surface plate et que l'image est trop haute ou trop basse, vous pouvez régler la hauteur de l'image à l'aide des pieds ajustables du projecteur (uniquement sur les modèles livrés avec les pieds).

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

1 Allumez le projecteur et affichez une image.

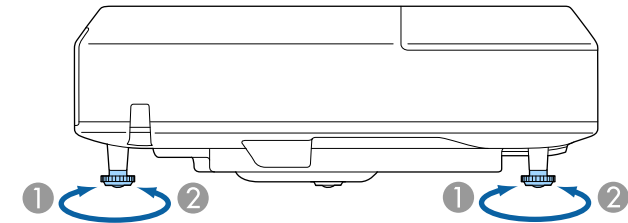
2 Pour ajuster la hauteur de l'image, faites tourner les pieds avant ou arrière pour les déplier ou les replier.



① Dépliez les pieds avant ou arrière.

② Repliez les pieds avant ou arrière.

3 Si l'image est inclinée, faites pivoter les pieds arrière pour ajuster leur hauteur.



① Dépliez le pied arrière

② Repliez le pied arrière

Si l'image projetée a une forme rectangulaire irrégulière, vous devez ajuster la forme de l'image.

» Liens connexes

- "Forme de l'image" [p.56](#)

Vous pouvez projeter une image régulière, rectangulaire, en plaçant directement le projecteur en face du centre de l'écran et en le laissant à niveau. Si vous placez le projecteur à un certain angle par rapport à l'écran, ou si vous l'inclinez vers le haut ou vers le bas, ou latéralement, il se peut que vous ayez à rectifier la forme de l'image.



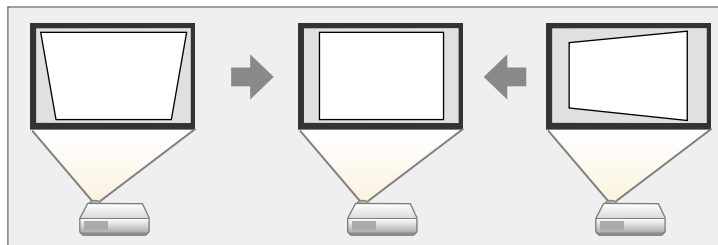
Vous ne pouvez pas corriger une forme d'image avec plusieurs méthodes en même temps.

» Liens connexes

- "Correction de la forme de l'image à l'aide des boutons Keystone" [p.56](#)
- "Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner" [p.57](#)
- "Corriger la forme de l'image avec une surface courbe" [p.59](#)

Correction de la forme de l'image à l'aide des boutons Keystone

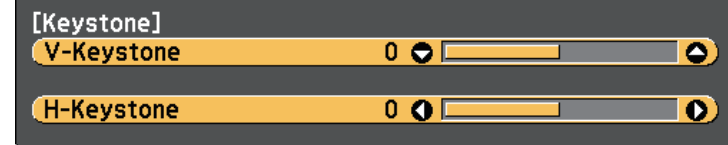
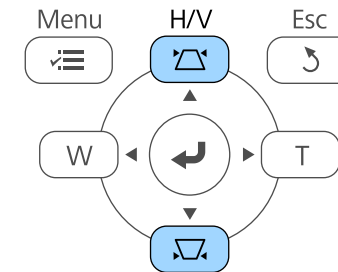
Vous pouvez utiliser les boutons de correction Keystone du projecteur pour corriger la forme rectangulaire irrégulière d'une image.



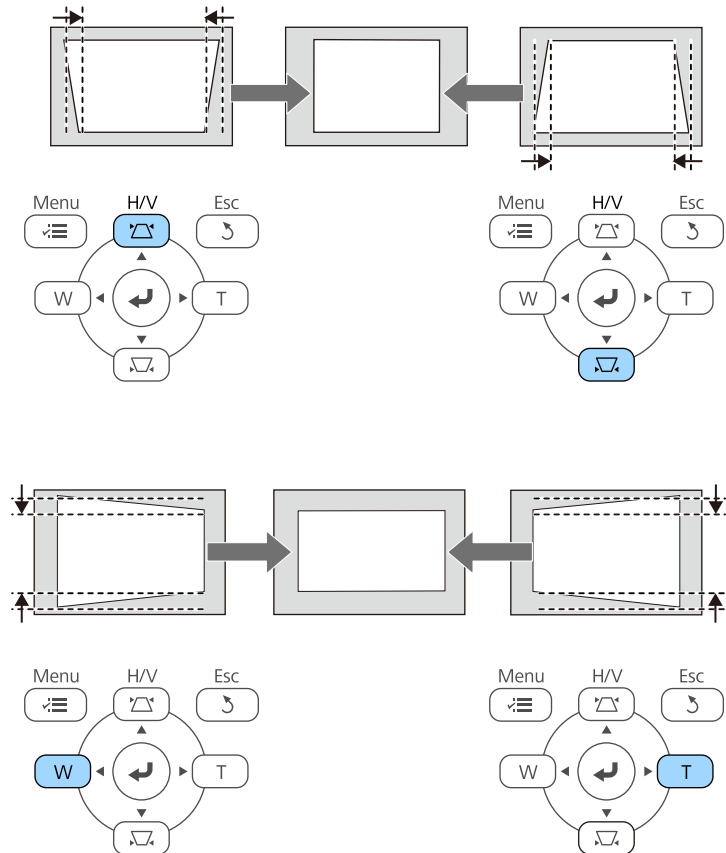
Vous pouvez utiliser les boutons Keystone pour corriger les images jusqu'à 3° horizontalement ou verticalement.

1 Allumez le projecteur et affichez une image.

2 Appuyez sur un des boutons de réglage de la distorsion trapézoïdale sur le panneau de commande pour afficher l'écran de réglage Keystone.



3 Appuyez sur un bouton Keystone pour ajuster la forme de l'image.



Après correction, votre image est légèrement plus petite.



Si le projecteur est installé hors de votre portée, vous pouvez également corriger la forme de l'image avec la télécommande.

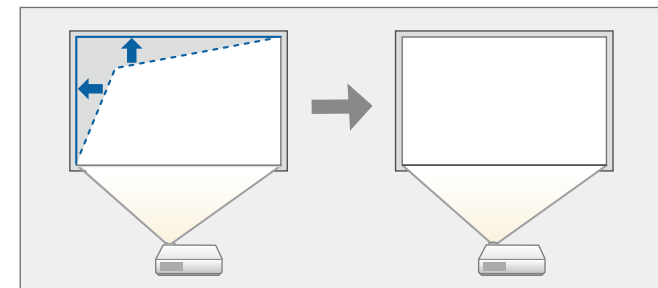
☛ Réglage > Corr. géométrique > H/V-Keystone

» Liens connexes

- "Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage" [p.181](#)

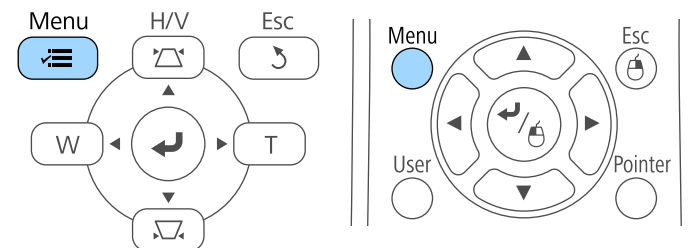
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner

Vous pouvez utiliser le paramètre Quick Corner du projecteur pour corriger la forme et la taille rectangulaire irrégulière d'une image.

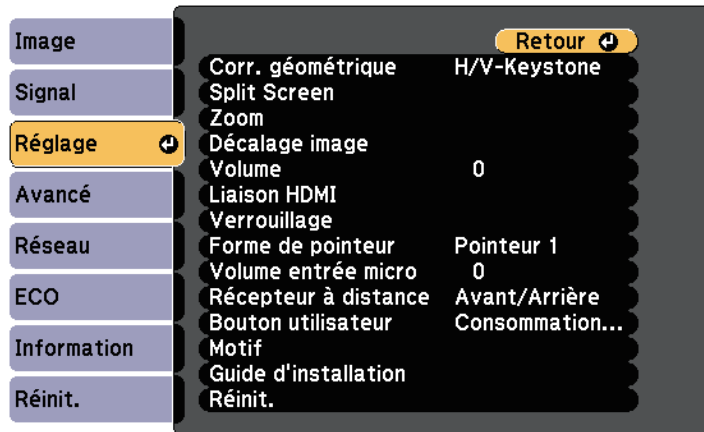


1 Allumez le projecteur et affichez une image.

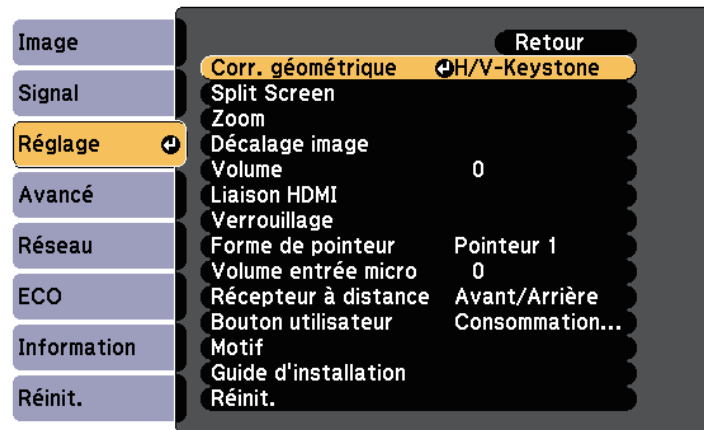
2 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



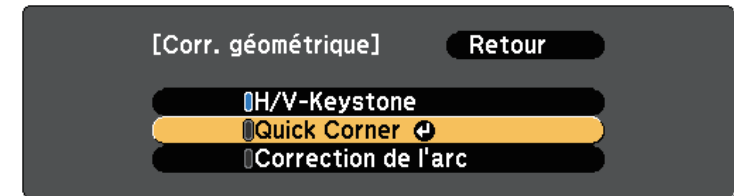
- 3** Sélectionnez le menu **Réglage** et appuyez sur [Enter].



- 4** Sélectionnez **Corr. géométrique** et appuyez sur [Enter].

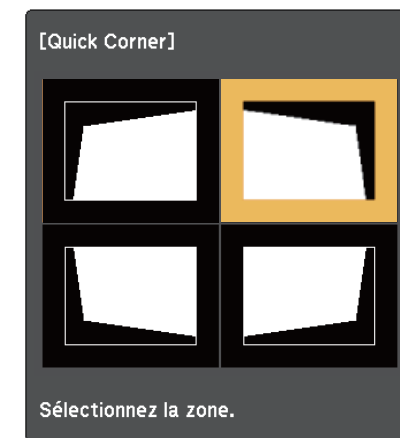


- 5** Sélectionnez le paramètre **Quick Corner** et appuyez sur [Enter]. Appuyez à nouveau sur [Enter] si nécessaire.



L'écran de sélection de zone apparaît.

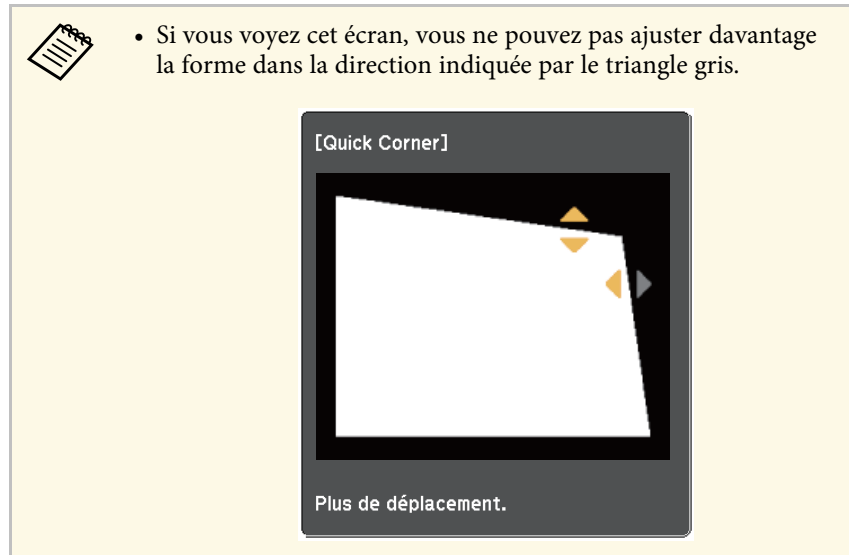
- 6** Utilisez les boutons fléchés pour sélectionner le coin de l'image que vous souhaitez ajuster. Appuyez ensuite sur [Enter].



Pour réinitialiser les corrections Quick Corner, maintenez la touche [Esc] enfoncée pendant environ deux secondes tandis que l'écran de sélection de zone est affiché, puis sélectionnez **Oui**.

- 7** Appuyez sur les boutons fléchés pour régler la forme de l'image de la manière souhaitée.

Pour retourner à l'écran de sélection de zone, appuyez sur [Enter].



8 Si nécessaire, répétez les étapes 6 et 7 pour régler les autres coins.

9 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [Esc].

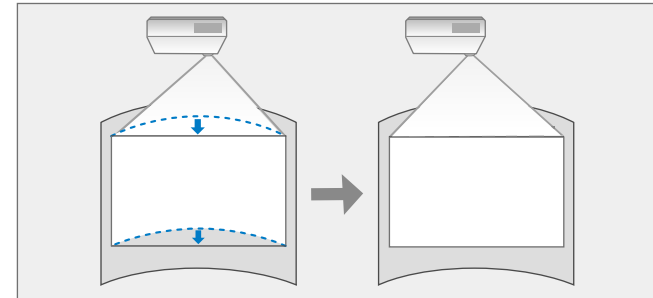
Le paramètre **Corr. géométrique** est réglé désormais sur **Quick Corner** dans le menu **Réglage** du projecteur. L'écran de sélection de zone s'affiche la prochaine fois que vous appuyez sur les boutons de correction keystone sur le panneau de commande.

» Liens connexes

- "Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage" [p.181](#)

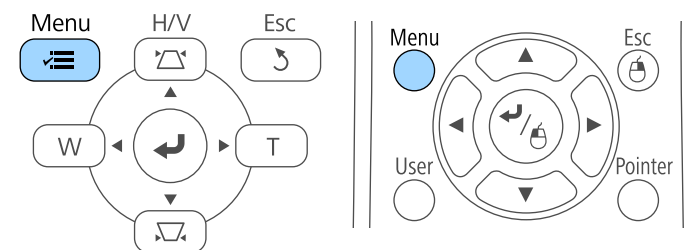
Corriger la forme de l'image avec une surface courbe

Vous pouvez utiliser le paramètre Correction de l'arc du projecteur pour ajuster la forme d'une image projetée sur une surface courbe ou sphérique.

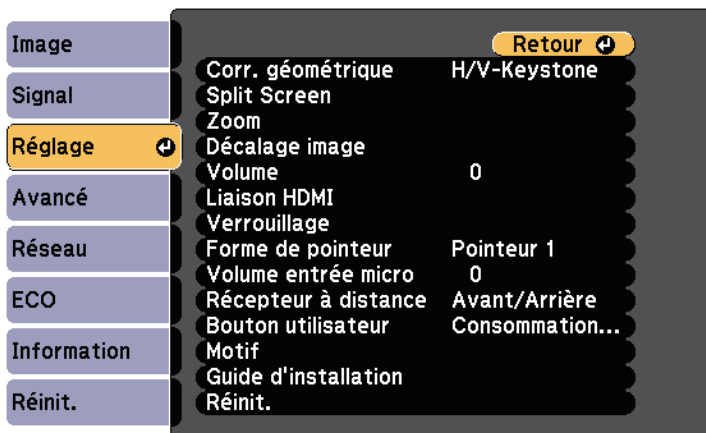


1 Allumez le projecteur et affichez une image.

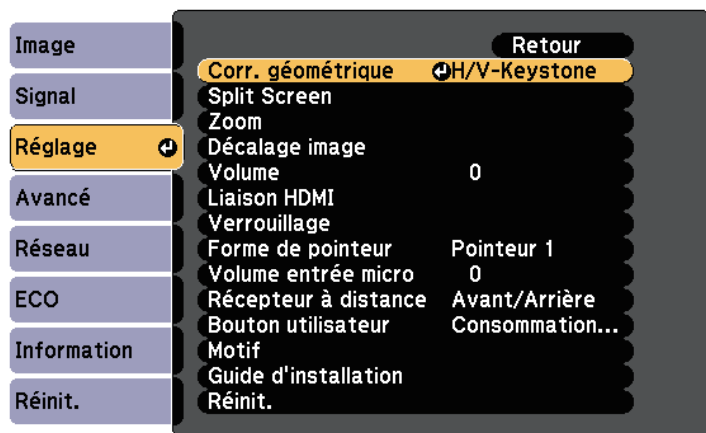
2 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



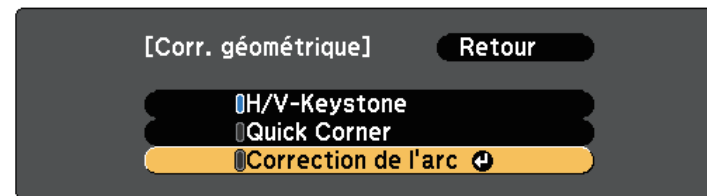
- 3** Sélectionnez le menu **Réglage** et appuyez sur [Enter].



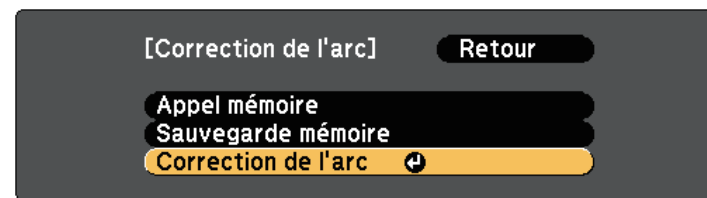
- 4** Sélectionnez **Corr. géométrique** et appuyez sur [Enter].



- 5** Sélectionnez **Correction de l'arc** et appuyez sur [Enter].



- 6** Sélectionnez **Correction de l'arc** et appuyez sur [Enter].



L'écran de sélection de zone apparaît.

- 7** Utilisez les boutons fléchés pour sélectionner la zone de l'image que vous souhaitez ajuster, puis appuyez sur [Enter].





Pour réinitialiser les réglages Correction de l'arc, maintenez la touche [Esc] enfoncée pendant environ deux secondes tandis que l'écran de sélection de zone est affiché, puis sélectionnez **Oui**.

- 8** Appuyez sur les boutons fléchés pour régler la forme de l'image de la zone sélectionnée de la manière souhaitée.

Pour retourner à l'écran de sélection de zone, appuyez sur [Enter].



Si vous voyez cet écran, vous ne pouvez pas ajuster davantage la forme dans la direction indiquée par le triangle gris.

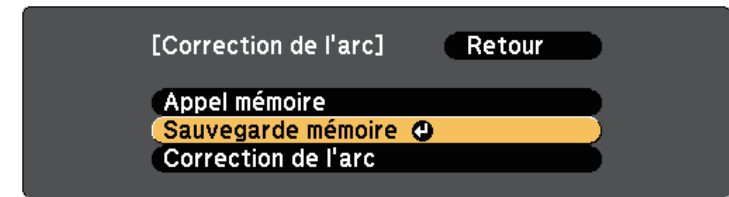


- 9** Si nécessaire, répétez les étapes 7 et 8 pour régler les autres coins.

- 10** Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [Esc].



Pour enregistrer la forme actuelle d'une image que vous avez ajustée, sélectionnez **Sauvegarde mémoire** dans le paramètre **Correction de l'arc**. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois formes d'images dans la mémoire de Correction de l'arc.



» Liens connexes

- "Charger le réglage de forme de l'image depuis la mémoire" [p.61](#)

Charger le réglage de forme de l'image depuis la mémoire

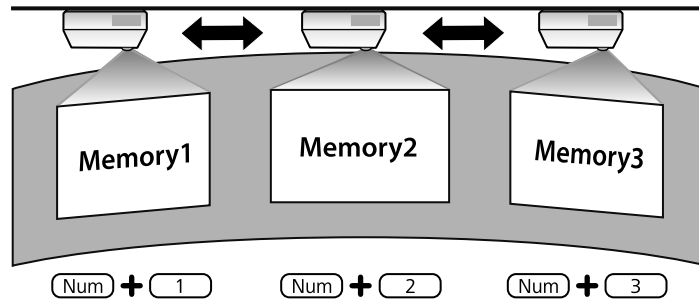
Vous pouvez charger les réglages que vous avez faits et enregistrés dans le paramètre **Correction de l'arc**.



Avant de charger la mémoire, assurez-vous que le paramètre **Corr. géométrique** est réglé sur **Correction de l'arc** dans le menu **Réglage** du projecteur.

- 1** Allumez le projecteur et affichez une image.

- 2** Maintenez enfoncé le bouton [Num] de la télécommande, puis appuyez sur le bouton numérique (1, 2 ou 3) correspondant au numéro du réglage enregistré.



L'illustration ci-dessus n'est qu'un exemple.

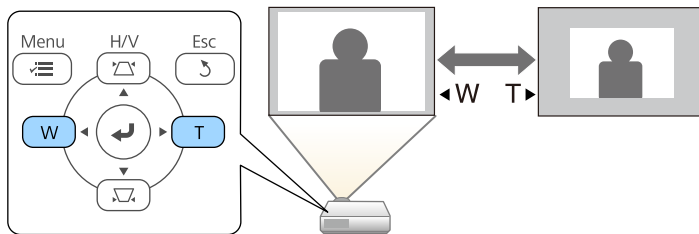
- 3** Une fois que vous avez terminé de charger les réglages, suivez les instructions à l'écran.



- Vous pouvez également charger les paramètres depuis **Appel mémoire** dans le menu **Réglage** du projecteur.
 - Si un périphérique mobile compatible MHL est connecté au projecteur, chargez les réglages depuis **Appel mémoire** dans le menu **Réglage** du projecteur.
- ☛ **Réglage > Corr. géométrique > Correction de l'arc > Appel mémoire**

Vous pouvez redimensionner l'image avec les boutons Large et Télé.

- 1** Allumez le projecteur et affichez une image.
- 2** Appuyez sur le bouton Large du panneau de commande du projecteur pour agrandir la taille de l'image. Appuyez sur le bouton Télé pour réduire la taille de l'image.

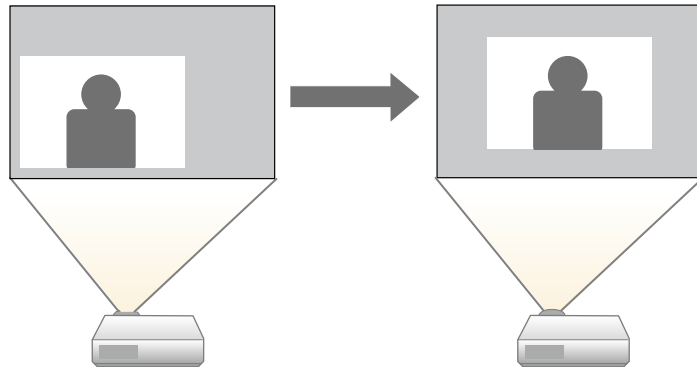


Vous pouvez également ajuster le paramètre **Zoom** dans le menu **Réglage** du projecteur.

Vous pouvez utiliser la fonction Décalage image pour ajuster la position de l'image sans déplacer le projecteur.



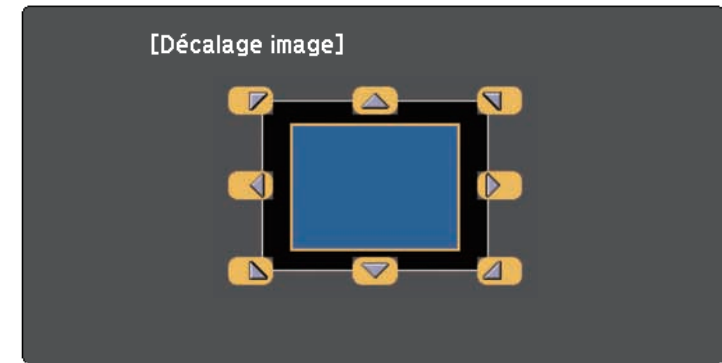
Cette fonction n'est pas disponible si l'option Zoom est définie sur le réglage le plus large.



1 Allumez le projecteur et affichez une image.

2 Ajustez la taille de l'image avec les boutons Large et Télé.
Après avoir ajusté la taille de l'image, l'écran Décalage image s'affiche automatiquement.

3 Utilisez les boutons fléchés sur le projecteur ou la télécommande pour ajuster la position de l'image.



Vous pouvez décaler l'image en diagonale en appuyant sur deux boutons flèches adjacents sur le panneau de commande ou la télécommande.

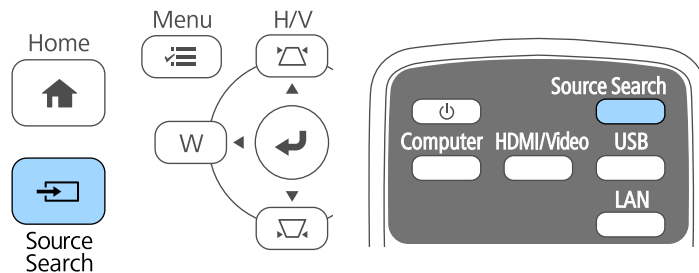
4 Appuyez sur le bouton [Esc] pour fermer l'écran d'ajustement.
L'écran d'ajustement disparaît après environ 10 secondes d'inactivité.



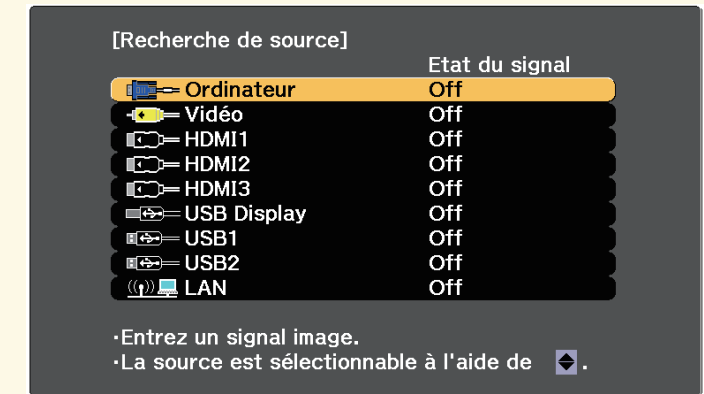
- Le réglage Décalage image est conservé lorsque le projecteur est éteint. Vous devez réajuster la position si vous changez la position ou l'angle du projecteur.
- Vous pouvez également utiliser le menu **Réglages** pour ajuster le réglage **Décalage image**.

Lorsque plusieurs sources d'image sont connectées au projecteur, par exemple un ordinateur et un lecteur DVD, vous pouvez basculer entre une source d'image et une autre.

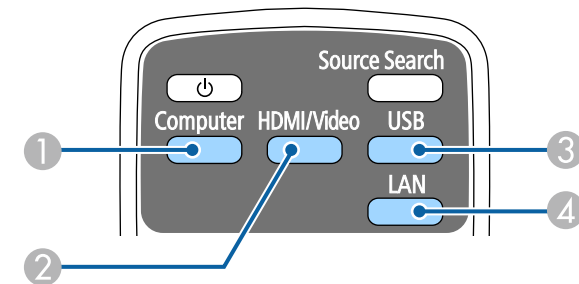
- 1** Vérifiez que la source d'image connectée que vous souhaitez utiliser est activée.
- 2** Pour les sources d'image vidéo, insérez un DVD ou un autre support vidéo et appuyez sur lecture.
- 3** Effectuez une des actions suivantes :
 - Appuyez sur le bouton [Source Search] sur le panneau de commande ou la télécommande jusqu'à ce que vous voyiez l'image de la source que vous souhaitez utiliser.



Cet écran s'affiche lorsqu'aucun signal d'image n'est détecté. Vérifiez les connexions câblées entre le projecteur et la source d'image.



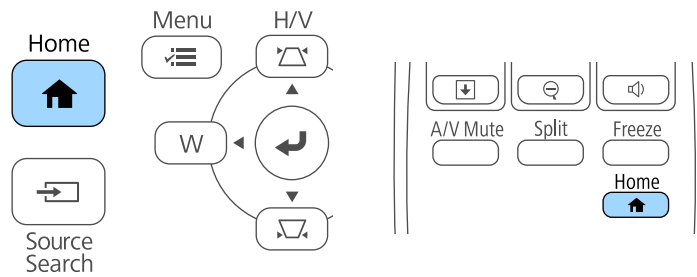
- Appuyez sur le bouton de la source souhaitée sur la télécommande. S'il y a plus d'un port pour cette source, appuyez à nouveau sur le bouton pour défiler entre les sources.



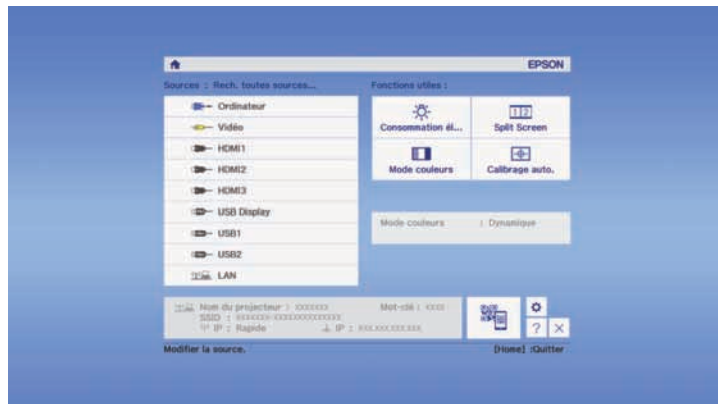
- 1 Source du port de l'Ordinateur (Port Computer)
- 2 Sources Vidéo, HDMI et MHL (Ports Vidéo, HDMI1/MHL, HDMI2 et HDMI3)
- 3 Sources des ports USB (port USB-B et appareils externes connectés aux ports USB-A)

④ Source réseau (LAN)

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



Puis sélectionnez la source que vous souhaitez utiliser depuis l'écran affiché.



Le projecteur peut afficher des images dans différents rapports largeur/hauteur (appelés rapports d'aspect). Normalement, le signal d'entrée de votre source vidéo détermine le rapport d'aspect de l'image. Cependant, vous pouvez modifier le rapport L/H de certaines images pour les faire tenir dans l'écran.

Si vous souhaitez utiliser un rapport particulier pour une certaine source d'entrée vidéo, vous pouvez le sélectionner avec le menu **Signal** du projecteur.

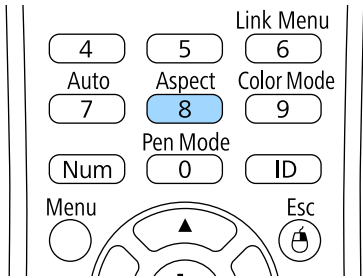
» Liens connexes

- "Modifier le rapport d'aspect de l'image" [p.67](#)
- "Rapports L/H disponibles" [p.67](#)
- "Aspect de l'image projetée avec chaque mode d'aspect" [p.68](#)
- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)

Modifier le rapport d'aspect de l'image

Vous pouvez modifier le rapport d'aspect de l'image sélectionnée.

- 1 Allumez le projecteur et basculez sur la source d'image que vous souhaitez utiliser.
- 2 Appuyez sur le bouton [Aspect] de la télécommande.



- 3 Pour parcourir les rapports d'aspect disponibles pour votre signal d'entrée, appuyez plusieurs fois sur le bouton [Aspect].



Pour afficher des images sans bandes noires, définissez **Résolution** sur **Large** ou **Normal** dans le menu **Signal** du projecteur en fonction de la résolution de l'ordinateur.

» Liens connexes

- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)

Rapports L/H disponibles

Vous pouvez sélectionner les rapports d'aspect d'image suivants en fonction du signal d'entrée de votre source d'image.



- Des bandes noires et des images rognées peuvent être projetées sous certains rapports d'aspect en fonction du rapport d'aspect et de la résolution de votre signal d'entrée.
- Le rapport d'aspect **Auto** est disponible uniquement pour les sources d'image HDMI.
- Notez que l'emploi de la fonction de rapport L/H du projecteur pour agrandir, réduire ou fractionner l'image projetée à des fins commerciales ou pour diffusion publique peut constituer une infraction aux droits du détenteur des droits d'auteur de l'image, en vertu des lois en matière de droits d'auteur.


Pour les projecteurs avec une résolution WUXGA (1920 × 1200)

Rapport L/H	Description
Auto	Règle automatiquement le rapport d'aspect sur le signal d'entrée et la Résolution .
Normale	Affiche des images en utilisant toute la surface de projection et conserve le rapport d'aspect de l'image.
16:9	Convertit le rapport d'aspect de l'image au format 16:9.
Complète	Affiche des images en utilisant toute la surface de projection, mais ne conserve pas le rapport L/H.

Rapport L/H	Description
Zoom	Affiche des images en utilisant toute la surface de la zone de projection et conserve le rapport d'aspect de l'image.
Native	Affiche les images telles quelles (rapport d'aspect et résolution maintenus).










Aspect de l'image projetée avec chaque mode d'aspect







Des bandes noires et des images rognées peuvent être projetées sous certains rapports d'aspect en fonction du rapport d'aspect et de la résolution de votre signal d'entrée. Consultez le tableau suivant pour confirmer la position des bandes noires et images rognées.



L'image pour **Native** varie selon le signal d'entrée.

Pour les projecteurs avec une résolution WUXGA (1920 × 1200)

Rapport L/H	Format d'image pour les signaux d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Normale Auto			
16:9			
Complète			

Rapport L/H	Format d'image pour les signaux d'entrée		
	16:10	16:9	4:3
Zoom			
Native			

Le projecteur propose différents modes de couleurs fournissant une luminosité, un contraste et des couleurs optimaux pour divers environnements de visualisation et types d'images. Vous pouvez sélectionner le mode conçu pour s'adapter à votre image et environnement, ou essayer les autres modes disponibles.

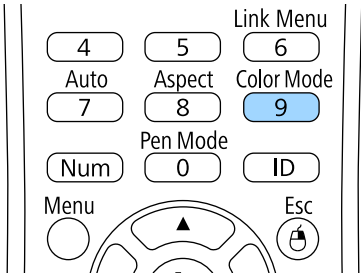
» Liens connexes

- "Modifier le mode de couleurs" [p.69](#)
- "Modes couleurs disponibles" [p.69](#)
- "Configurer Iris auto" [p.70](#)

Modifier le mode de couleurs

Vous pouvez modifier le Mode couleurs à l'aide de la télécommande pour optimiser l'image dans votre environnement de visualisation.

- 1 Allumez le projecteur et basculez sur la source d'image que vous souhaitez utiliser.
- 2 Appuyez sur le bouton [Color Mode] de la télécommande pour modifier le Mode couleurs.



Le nom du Mode couleurs apparaît brièvement à l'écran puis l'apparence de l'image change.

- 3 Afin de défiler à travers tous les modes de couleurs disponibles pour votre signal d'entrée, appuyez plusieurs fois sur le bouton [Color Mode].



Vous pouvez également définir le paramètre **Mode couleurs** dans le menu **Image** du projecteur.

» Liens connexes

- "Paramètres de qualité d'image - Menu Image" [p.177](#)

Modes couleurs disponibles

Vous pouvez configurer le projecteur pour qu'il utilise ces modes de couleurs en fonction de la source d'entrée que vous utilisez :

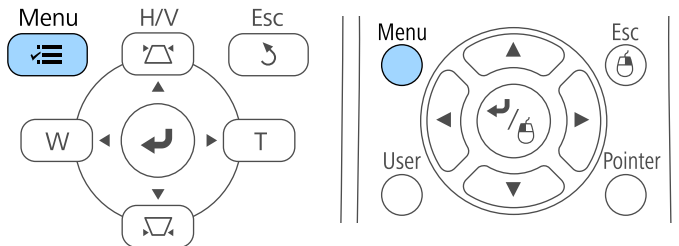
Mode couleurs	Description
Présentation	Optimale pour des présentations en couleur et des images de télévision dans une pièce lumineuse, avec des images vives au contraste net.
Dynamique	Idéal pour une projection dans une pièce éclairée. Il s'agit du mode le plus clair.
Cinéma	Idéal pour les films projetés dans une chambre noire avec des images à la tonalité naturelle.
sRGB	Optimale pour des images fixes projetées dans une pièce lumineuse conformes au standard de couleur sRGB.
Tableau noir	Idéal pour les présentations sur tableau vert (règle les couleurs en conséquence).

Configurer Iris auto

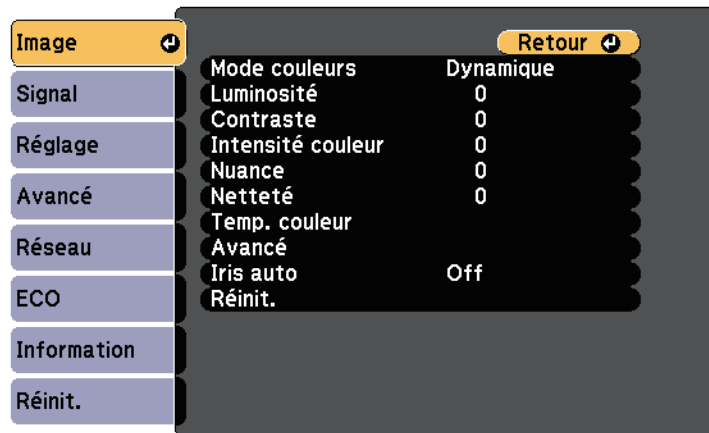
Vous pouvez activer Iris auto pour optimiser automatiquement les images en fonction de la luminosité du contenu.

Ce réglage est disponible pour les modes couleurs **Dynamique** ou **Cinéma**.

- 1** Allumez le projecteur et basculez sur la source d'image que vous souhaitez utiliser.
- 2** Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



- 3** Sélectionnez le menu **Image** et appuyez sur [Enter].



- 4** Sélectionnez le paramètre **Iris auto** et appuyez sur [Enter].



- 5** Choisissez une des options suivantes et appuyez sur [Enter] :
 - **Haute vitesse** pour ajuster la luminosité dès que la scène change.
 - **Normal** pour un ajustement standard de la luminosité.
- 6** Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

Vous pouvez régler finement plusieurs aspects de la façon dont les couleurs sont affichées dans vos images projetées.

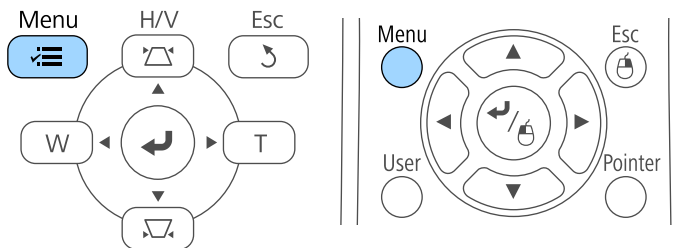
» Liens connexes

- "Réglage de la teinte, de la saturation et de la luminosité" [p.71](#)
- "Réglage du Gamma" [p.72](#)

Réglage de la teinte, de la saturation et de la luminosité

Vous pouvez ajuster les paramètres de Teinte, Saturation et Luminosité pour les couleurs individuelles des images.

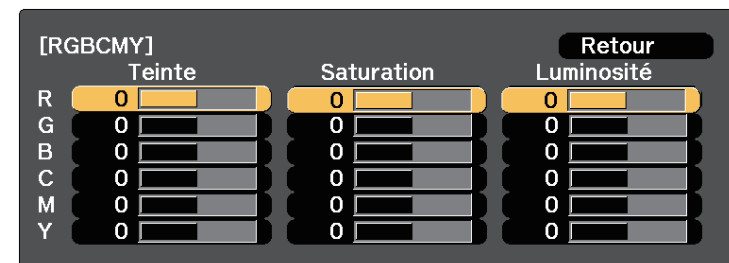
- 1 Allumez le projecteur et basculez sur la source d'image que vous souhaitez utiliser.
- 2 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



- 3 Sélectionnez le menu **Image** et appuyez sur [Enter].

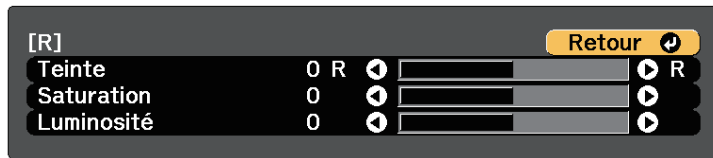


- 4 Sélectionnez **Avancé** et appuyez sur [Enter].
- 5 Sélectionnez **RGBCMY** et appuyez sur [Enter].
- 6 Sélectionnez la couleur à régler et appuyez sur [Enter].



- 7 Faites ce qui suit si nécessaire pour chaque réglage :
 - Pour ajuster la teinte générale de la couleur, bleuâtre - verdâtre - rougeâtre, ajustez le paramètre **Teinte**.

- Pour ajuster la vivacité générale de la couleur, ajustez le paramètre **Saturation**.
- Pour ajuster la luminosité générale de la couleur, ajustez le paramètre **Luminosité**.

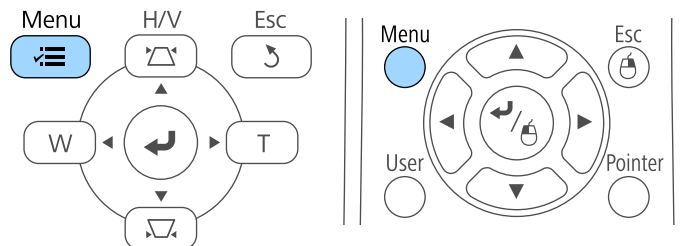


- Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

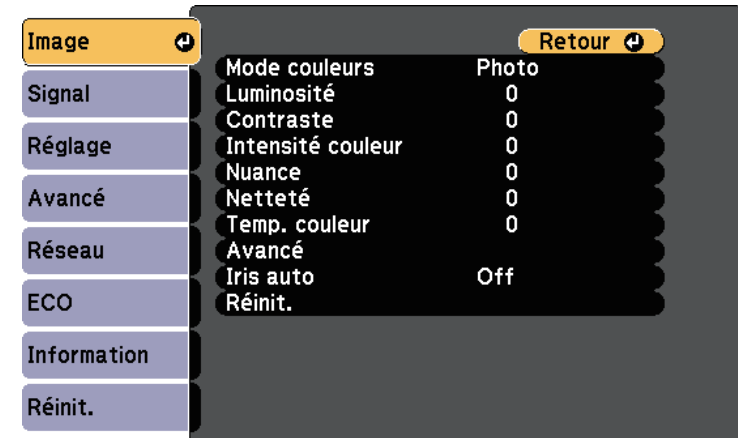
Réglage du Gamma

Vous pouvez corriger les différences de couleurs des images projetées qui se produisent entre différentes sources d'images en ajustant le paramètre Gamma.

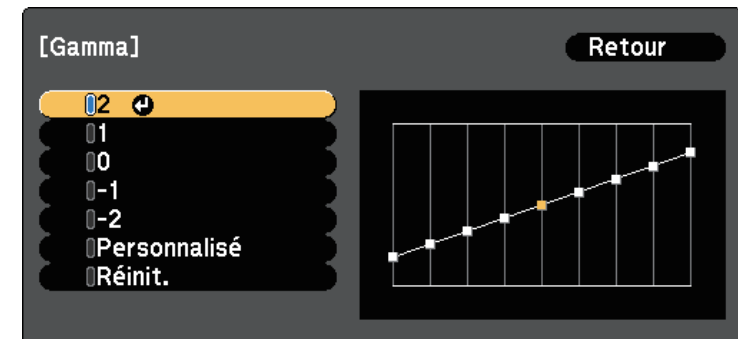
- Allumez le projecteur et basculez sur la source d'image que vous souhaitez utiliser.
- Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



- Sélectionnez le menu **Image** et appuyez sur [Enter].

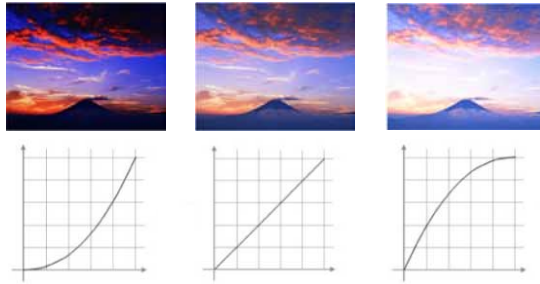


- Sélectionnez **Avancé** et appuyez sur [Enter].
- Sélectionnez **Gamma** et appuyez sur [Enter].
- Sélectionnez et ajustez la valeur de correction.



Lorsque vous sélectionnez une valeur inférieure, vous pouvez réduire la luminosité globale de l'image pour rendre l'image plus nette. Lorsque vous sélectionnez une valeur supérieure, les zones sombres des images

deviennent plus lumineuses, mais l'intensité des couleurs des zones plus claires peut devenir plus faible.



7 Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

Les boutons de volume contrôlent le système de haut-parleur interne du projecteur.

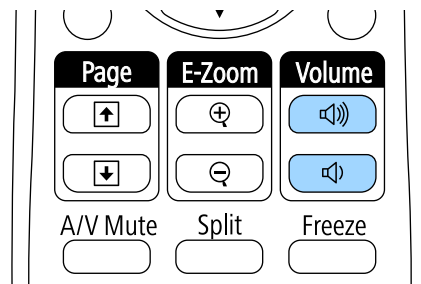
Vous pouvez également contrôler le volume des haut-parleurs externes que vous avez raccordés au projecteur.

Vous devez ajuster séparément le volume de chaque source d'entrée connectée.

» Liens connexes

- "Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage" [p.181](#)

- 1** Allumez le projecteur et lancez une présentation.
- 2** Pour diminuer ou augmenter le volume, appuyez sur les boutons [Volume] de la télécommande, comme indiqué.



Une jauge de volume s'affiche à l'écran.

- 3** Pour définir le volume d'une source d'entrée à un niveau spécifique, sélectionnez **Volume** dans le menu **Réglage** du projecteur.

Attention

Ne lancez pas de présentation à un volume élevé. Des bruits soudains peuvent entraîner une perte auditive.

Réduisez toujours le volume avant l'extinction pour pouvoir l'augmenter progressivement lors de la mise en marche suivante.

Utiliser les fonctions interactives

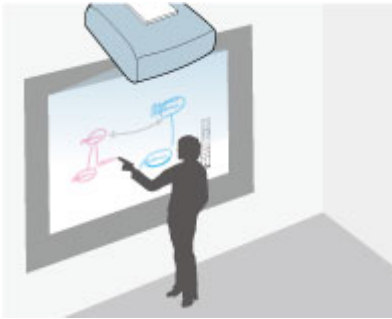
Suivez les instructions de ces sections pour utiliser les fonctions interactives.

» Liens connexes

- "Modes des fonctions interactives" [p.76](#)
- "Préparation avant d'utiliser les fonctions interactives" [p.77](#)
- "Dessiner sur une image projetée (mode d'annotation)" [p.88](#)
- "Utiliser l'écran projeté comme tableau blanc (mode tableau blanc)" [p.90](#)
- "Contrôler les fonctions de l'ordinateur depuis un écran projeté (mode interactif)" [p.92](#)
- "Interagir avec l'écran" [p.98](#)
- "Utilisation des fonctions interactives via un réseau" [p.105](#)
- "Saisie du stylet et Outils Encre de Windows" [p.107](#)
- "Fonctions interactives lors de la projection simultanée de deux images" [p.109](#)
- "Fonctions interactives lors de la projection avec deux projecteurs" [p.112](#)

Vous pouvez effectuer les opérations suivantes avec les fonctions interactives.

- En mode tableau blanc, vous pouvez utiliser les crayons interactifs ou votre doigt pour écrire sur le « tableau blanc » projeté.



Vous n'avez pas besoin d'utiliser un ordinateur ou d'installer des logiciels supplémentaires pour utiliser la fonction de dessin sur le tableau blanc intégrée. Cela est pratique pour les meetings pour remplacer un tableau blanc. Vous pouvez également enregistrer et imprimer le contenu dessiné.

- En mode annotation, vous pouvez utiliser les stylets interactifs ou votre doigt pour ajouter des notes au contenu projeté depuis un ordinateur, une tablette, une caméra document ou autre source.



Ceci vous aide à mettre en évidence des informations projetées ou à inclure des notes supplémentaires pour des leçons ou des présentations plus

efficaces. Vous pouvez également enregistrer et imprimer l'écran de projection avec votre annotation.

- En mode interactif sur ordinateur, vous pouvez utiliser les stylets interactifs ou votre doigt comme une souris. Ceci vous permet de naviguer, sélectionner et défiler à travers le contenu projeté depuis votre ordinateur.



Vous pouvez également utiliser le logiciel Easy Interactive Tools pour proposer des fonctions interactives supplémentaires, telles que l'enregistrement et l'impression de vos annotations. Consultez le *Guide d'utilisation Easy Interactive Tools* intégré au logiciel pour les instructions.

» Liens connexes

- "Contrôler les fonctions de l'ordinateur depuis un écran projeté (mode interactif)" [p.92](#)
- "Dessiner sur une image projetée (mode d'annotation)" [p.88](#)
- "Utiliser l'écran projeté comme tableau blanc (mode tableau blanc)" [p.90](#)

Cette section propose des instructions de sécurité concernant la configuration et l'utilisation des stylets interactifs, et l'utilisation des opérations tactiles avec votre doigt. Lisez ces instructions avant d'utiliser les fonctions interactives.

» Liens connexes

- "Consignes de sécurité pour les fonctions interactives" [p.77](#)
- "Utiliser les stylets interactifs" [p.77](#)
- "Utiliser les opérations tactiles interactives avec votre doigt" [p.82](#)

Consignes de sécurité pour les fonctions interactives

La fonction interactive fonctionne via une communication infrarouge. Notez les points importants suivants lorsque vous utilisez cette fonction.

- Veillez à ce qu'il n'y ait pas de lumière forte ou lumière du soleil réfléchie sur le récepteur du crayon interactif et sur l'écran de projection.
- Si de la poussière est présente sur le récepteur du crayon interactif, elle peut perturber la communication infrarouge, ce qui peut vous empêcher d'utiliser les fonctions normalement. Nettoyez le récepteur s'il est sale.
- Évitez de faire des marques ou de coller des autocollants sur le récepteur du crayon interactif.
- N'utilisez pas une télécommande infrarouge ou un microphone infrarouge dans la même pièce pour éviter des interférences avec le stylet interactif.
- N'utilisez pas d'appareils générant des bruits forts, comme les appareils rotatifs ou des transformateurs, à proximité du projecteur. Vous pourriez ne pas pouvoir utiliser les fonctions interactives.

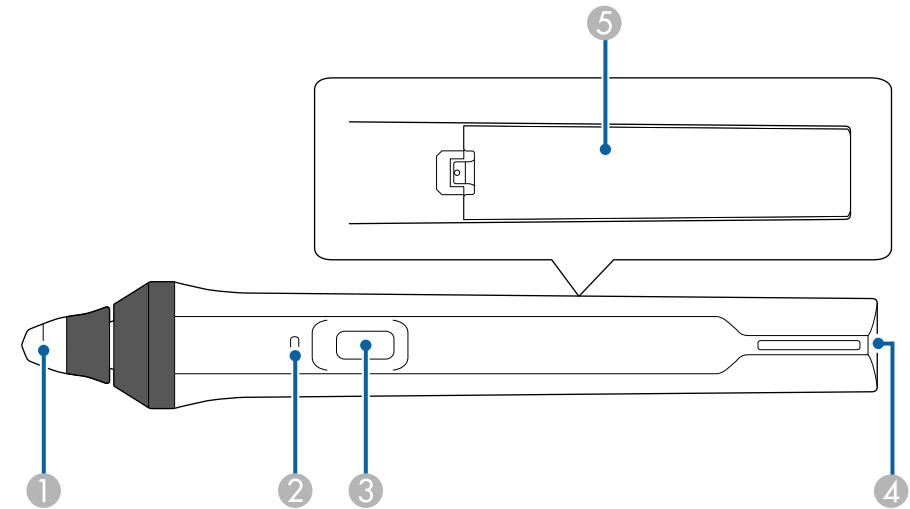
» Liens connexes

- "Maintenance du projecteur" [p.205](#)

Utiliser les stylets interactifs

Votre projecteur est proposé avec un stylet bleu et un stylet orange, identifiés par la couleur à l'extrémité du stylet. Vous pouvez en utiliser un ou les deux à la fois (un de chaque couleur).

Vérifiez que des piles sont installées dans les stylets.



- ① Pointe du stylet
- ② Témoin de pile
- ③ Bouton
- ④ Point de fixation de la sangle
- ⑤ Couvercle de la pile

Tenez le crayon pour le mettre en marche.

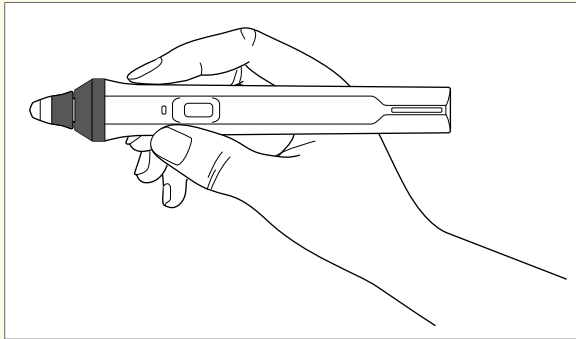
Lorsque vous avez fini d'utiliser le stylet, laissez le stylet tel quel à l'écart de l'écran de projection.

Attention

- N'utilisez pas les stylets interactifs avec des mains mouillées, ou dans des endroits humides. Les stylets interactifs ne sont pas étanches.
- Gardez le projecteur et l'écran de projection à l'écart de la lumière directe du soleil, ou les fonctions interactives pourraient ne pas fonctionner.

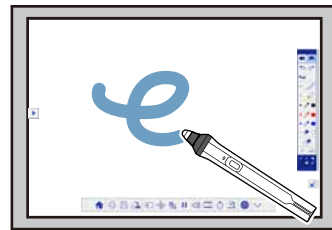
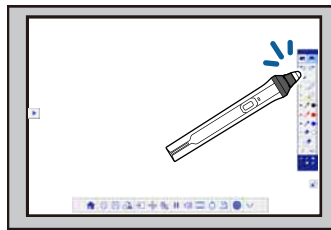


- Les crayons s'éteignent automatiquement après 15 secondes quand ils sont posés dessus. Tenez le crayon pour le remettre en marche automatiquement.
- Pour de meilleures performances, maintenez le stylet à la perpendiculaire sur le tableau, comme illustré ci-dessous. Ne couvrez pas la bande noire à proximité de la pointe du stylet.



Vous pouvez effectuer ce qui suit avec le stylet :

- Écrire ou dessiner sur la surface de projection en mode tableau blanc et en mode annotation.



- Pour sélectionner un élément projeté, comme une icône, appuyez sur la surface de projection avec la pointe du stylet.
- Pour dessiner sur l'écran projeté, appuyez sur la surface de projection avec le stylet et déplacez comme nécessaire.
- Pour déplacer le pointeur projeté, survolez la surface sans la toucher.

- Pour passer le fonctionnement du crayon d'un outil de dessin à une gomme ou d'autres fonctions sélectionnées dans le menu **Avancé** du projecteur, appuyez sur le bouton sur le côté.

☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Général > Avancé > Pression Crayon**

- Utilisez le stylet comme souris en mode interactif sur ordinateur.



- Pour faire un clic gauche, appuyez sur le tableau avec la pointe du stylet.
- Pour faire un double-clic, appuyez deux fois sur le tableau avec la pointe du stylet.
- Pour faire un clic droit, appuyez sur le bouton sur le côté.
- Pour cliquer et faire glisser, appuyez et déplacez le stylet.
- Pour déplacer le curseur, survolez le tableau sans le toucher.



- Si vous ne souhaitez pas utiliser la fonction de survol, vous pouvez la désactiver avec le paramètre **Survol** dans le menu **Avancé** du projecteur.

☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Survol**

- Pour qu'une longue pression du stylet fonctionne comme un clic droit, sélectionnez les réglages suivants dans le menu **Avancé** du projecteur.

• Réglez le paramètre **Mode fonct. crayon** sur **Mode Ubuntu**.

☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Mode fonct. crayon**

- Réglez **Activer clic droit** sur **On**.

☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Activer clic droit**

» Liens connexes

- "Calibrage du stylet" p.79
- "Calibrer automatiquement" p.79
- "Calibrer manuellement" p.80
- "Pièces du projecteur - Crayons interactifs" p.20

Calibrage du stylet

Le calibrage coordonne le positionnement du stylet avec l'emplacement de votre curseur. Vous ne devez calibrer que lors de la première utilisation.

Vous pouvez utiliser **Calibrage auto.** pour calibrer le système, mais **Calibrage manuel** est aussi disponible pour des ajustements plus fins si **Calibrage auto.** a échoué.



- Déplacez tout stylet que vous n'utilisez pas à l'écart de l'écran de projection lors du calibrage du système.
- Calibrez à nouveau le système si vous remarquez toute dégradation du positionnement après avoir effectué une des choses suivantes :
 - Effectuer une Corr. géométrique
 - Régler la taille de l'image
 - Utiliser la fonction Décalage image
 - Modifier la position du projecteur
- Les résultats du calibrage restent jusqu'au calibrage suivant.

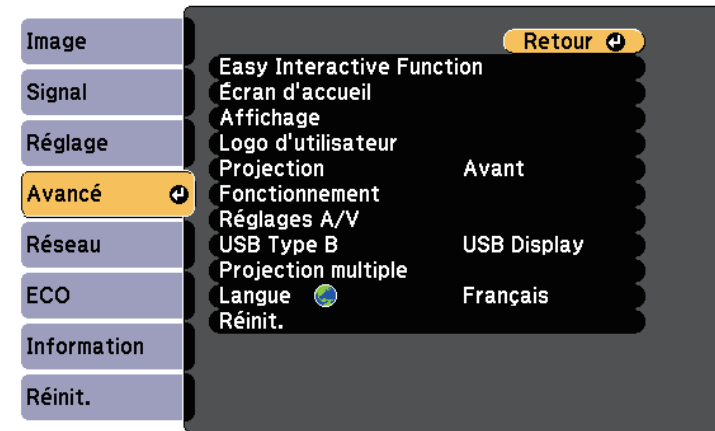
Calibrer automatiquement

Vous devez calibrer la première fois que vous utilisez votre projecteur et vous n'avez pas besoin des crayons ou d'un ordinateur pour le **Calibrage auto.**

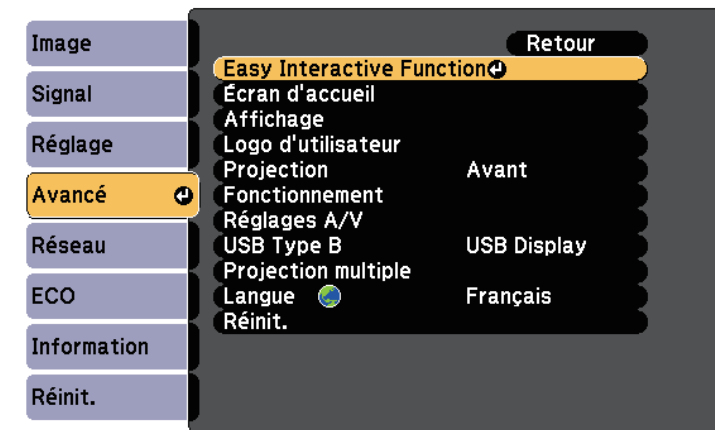


Vous pouvez également démarrer **Calibrage auto.** en appuyant sur le bouton [User] de la télécommande.

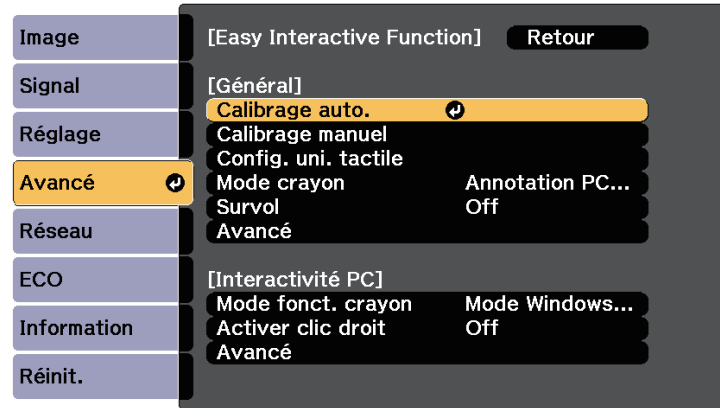
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, et appuyez sur le bouton [Enter].



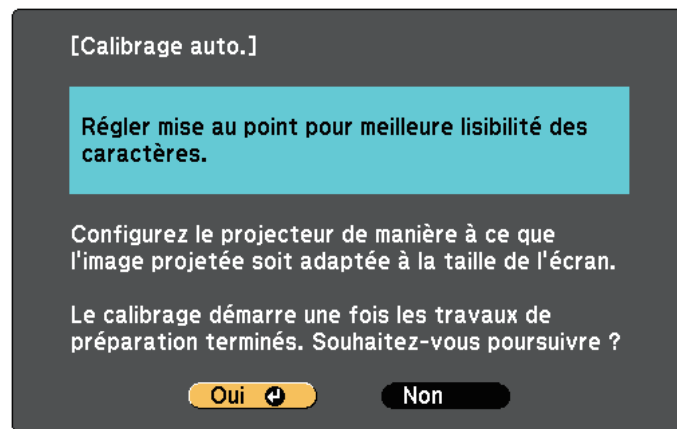
- 2 Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function** et appuyez sur le bouton [Enter].



- Sélectionnez **Calibrage auto.** et appuyez sur le bouton [Enter].



L'écran suivant s'affiche.



- Ajustez la mise au point si nécessaire, en ouvrant le couvercle du filtre à air sur le côté du projecteur et en faisant glisser le levier de mise au point.

- Sélectionnez **Oui** et appuyez sur le bouton [Enter].

Un motif s'affiche puis disparaît, et le système est calibré. Si vous voyez un message indiquant l'échec du calibrage, vous devez calibrer manuellement.

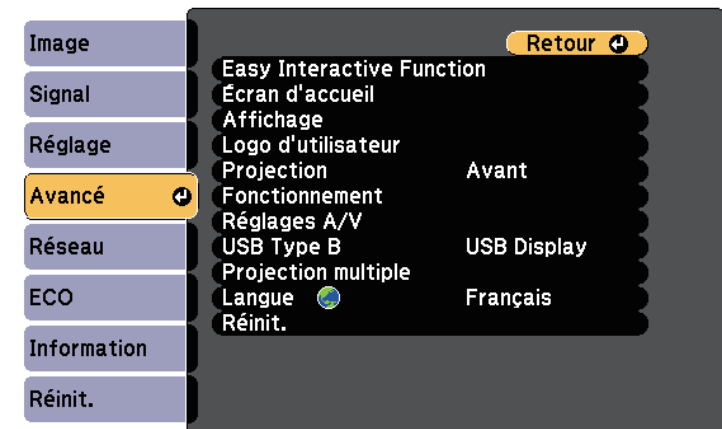
L'emplacement du curseur et celui du stylet doivent correspondre après calibrage. Sinon, vous pourriez avoir à calibrer manuellement.

Calibrer manuellement

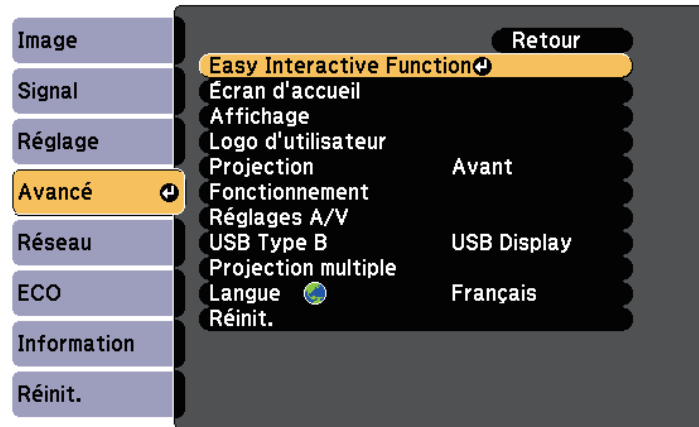
Si l'emplacement du curseur et celui du stylet ne correspondent pas après calibrage automatique, vous devez calibrer manuellement.

Assurez-vous d'effectuer le calibrage manuel si vous projetez des images sur une surface courbe.

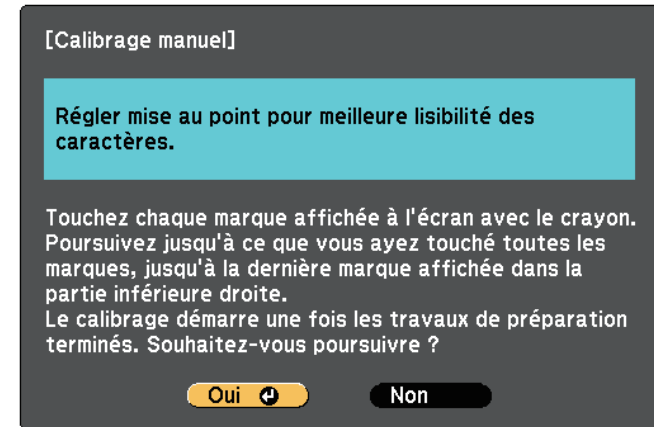
- Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, et appuyez sur le bouton [Enter].



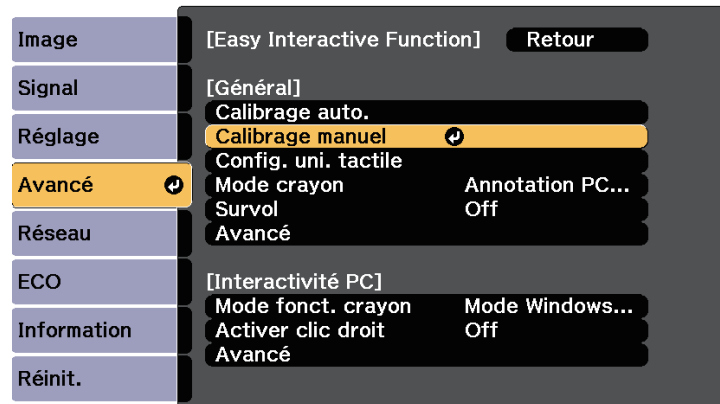
- 2** Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function** et appuyez sur le bouton [Enter].



L'écran suivant s'affiche.



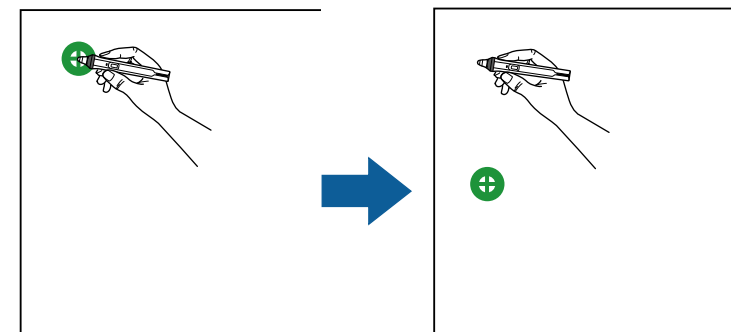
- 3** Sélectionner **Calibrage manuel** et appuyez sur le bouton [Enter].



- 4** Ajustez la mise au point si nécessaire, en ouvrant le couvercle du filtre à air sur le côté du projecteur et en faisant glisser le levier de mise au point.

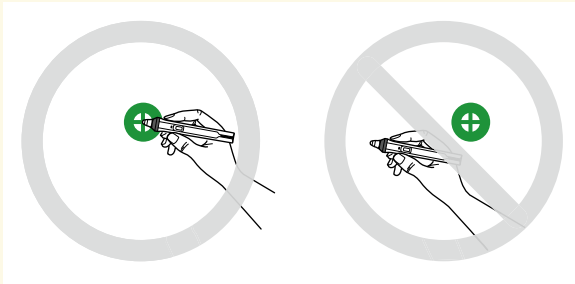
- 5** Sélectionnez **Oui** et appuyez sur le bouton [Enter].
Un cercle vert clignotant s'affiche dans le coin supérieur gauche de votre image projetée.

- 6** Touchez le centre du cercle avec la pointe du stylet interactif.
Le cercle disparaît et vous verrez un autre cercle en dessous du premier.

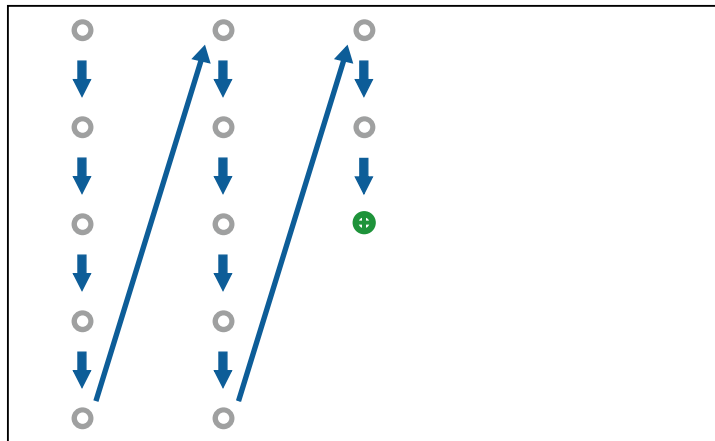




Pour un calibrage précis, assurez-vous de toucher le centre du cercle.

**7**

Touchez le centre du cercle suivant, puis répétez. Lorsque vous arrivez en bas de la colonne, le cercle suivant s'affiche au sommet d'une nouvelle colonne.



- Vérifiez que vous ne bloquez pas le signal entre le stylet et le récepteur interactif.
- Si vous avez fait une erreur, appuyez sur le bouton [Esc] sur la télécommande pour revenir au cercle précédent.
- Pour annuler le processus de calibrage, appuyez sur et maintenez le bouton [Esc] pendant 2 secondes.

8

Continuez jusqu'à ce que tous les cercles disparaissent.

Utiliser les opérations tactiles interactives avec votre doigt

Vous pouvez utiliser votre doigt pour interagir avec l'écran de projection, comme vous le feriez avec un crayon interactif. Vous pouvez utiliser un stylet ou votre doigt, ou les deux en même temps.

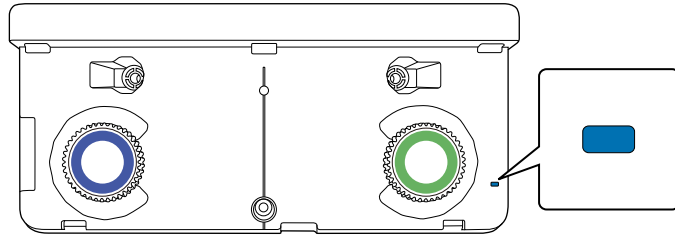
Le projecteur reconnaît jusqu'à six points tactiles en mode interactif sur ordinateur. Lorsque vous effectuez des opérations tactiles avec votre doigt, vous pouvez utiliser deux doigts en mode annotation et tableau blanc.

Effectuez ce qui suit avant d'utiliser votre doigt pour les opérations tactiles :

- Installez l'unité tactile
- Calibrez le système manuellement pour le stylet
- Effectuez l'ajustement de l'angle de l'unité tactile
- Calibrez le système pour les opérations tactiles

Consultez le *Guide d'installation* pour plus de détails.

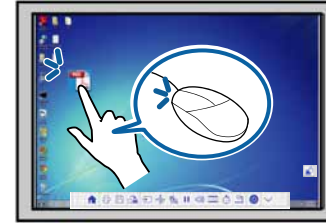
L'unité tactile s'allume et est prête pour le fonctionnement tactile avec votre doigt lorsque vous allumez le projecteur et les témoins s'éclairent en bleu.



- Vérifiez ce qui suit si l'unité tactile ne s'allume pas.
- Le paramètre **Alimentation** dans le menu **Config. uni. tactile** est réglé sur **On**.
☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Config. uni. tactile > Alimentation**
- L'unité tactile est connectée au port TCH du projecteur avec un câble de connexion de l'unité tactile.
- Des dégradations du positionnement peuvent survenir en fonction de l'angle de votre doigt ou de la direction dans laquelle vous pointez.
- Les opérations tactiles avec votre doigt peuvent ne pas fonctionner correctement avec des ongles longs ou artificiels, ou si vos doigts sont entourés de bandages.
- Les opérations tactiles peuvent être mal reconnues si vos doigts ou stylets sont trop rapprochés ou croisés.
- Si un vêtement ou une autre partie de votre corps s'approche ou touche l'écran, les opérations tactiles pourraient mal fonctionner.
- Si vous touchez l'écran avec votre main libre lors des opérations tactiles, celles-ci pourraient mal fonctionner.

Vous pouvez effectuer les opérations tactiles suivantes avec votre doigt :

- Utilisez votre doigt comme souris en mode interactif sur ordinateur.

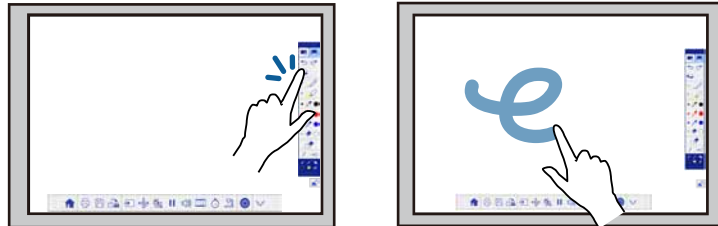


- Pour faire un clic, appuyez sur le tableau avec votre doigt.
- Pour faire un double-clic, appuyez deux fois sur le tableau avec votre doigt.
- Pour cliquer et déplacer, appuyez sur un élément et faites-le glisser avec votre doigt.



- Si votre appareil prend en charge ces fonctions, vous pouvez effectuer ce qui suit :
- Pour faire un zoom avant ou arrière, touchez un élément avec deux doigts, et déplacez vos doigts à l'écart (étirer pour faire un zoom avant) ou en les rapprochant (pincer pour faire un zoom arrière).
- Pour faire tourner l'image, touchez l'image avec deux doigts puis faites tourner votre main.
- Pour faire défiler la page vers le haut ou le bas, ou reculer ou avancer dans une fenêtre de navigateur, utilisez des gestes comme le balayage.
- Vous pouvez utiliser un seul outil avec un doigt à la fois.

- Écrire ou dessiner sur la surface de projection en mode annotation et en mode tableau blanc.



- Pour sélectionner un élément projeté, comme une icône, appuyez sur la surface de projection avec votre doigt.
- Pour dessiner sur l'écran projeté pour la première fois après avoir allumé le projecteur, sélectionnez un stylet dans la barre d'outils et appuyez sur la surface de projection avec votre doigt. Si vous ne le faites pas, votre doigt fonctionne comme une gomme la première fois que vous utilisez les opérations tactiles.

» Liens connexes

- "Calibrer pour les opérations tactiles interactives avec votre doigt" [p.84](#)
- "Instructions de sécurité pour les fonctions tactiles interactives" [p.86](#)
- "Étiquettes d'avertissement du laser" [p.87](#)

Calibrer pour les opérations tactiles interactives avec votre doigt

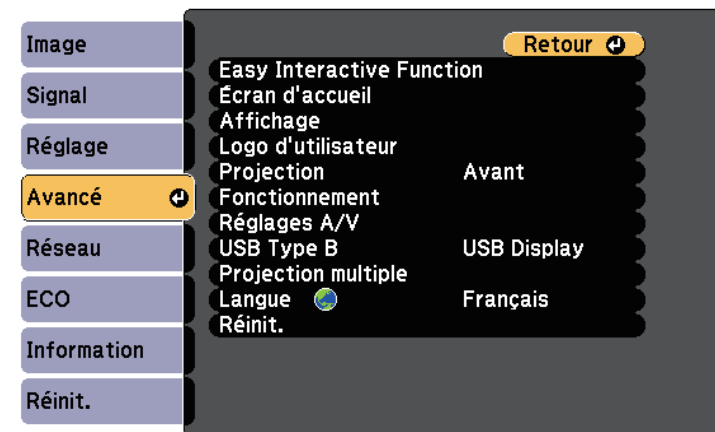
Le calibrage coordonne le positionnement de votre doigt avec l'emplacement de votre curseur. Si l'emplacement du curseur et celui de votre doigt ne correspondent pas, vous devez calibrer à nouveau.



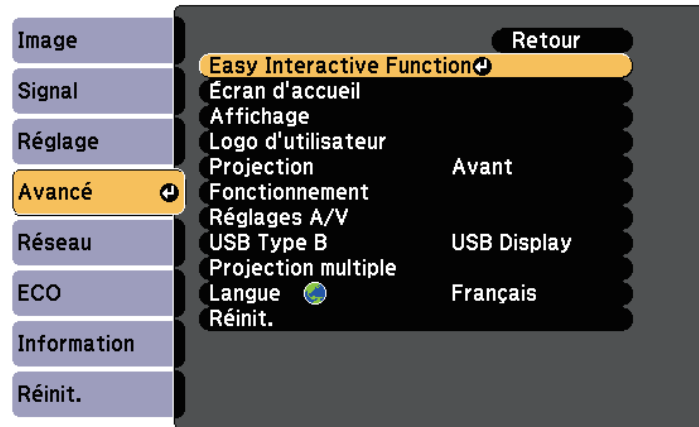
- Le positionnement de votre doigt est en général ajusté lors de l'installation de l'unité tactile. Consultez le *Guide d'installation* pour plus de détails.
- Veillez à avoir calibré le système avec le **Calibrage auto.** ou le **Calibrage manuel** avant de calibrer les opérations tactiles avec votre doigt.
- Calibrez à nouveau le système pour les opérations tactiles avec votre doigt si vous remarquez toute dégradation du positionnement après avoir effectué une des choses suivantes :
 - Calibrer le système pour une utilisation avec le crayon (automatiquement ou manuellement)
 - Effectuer les réglages d'angle de l'unité tactile
 - Effectuer une Corr. géométrique
 - Régler la taille de l'image
 - Utiliser la fonction Décalage image
 - Modifier la position du projecteur

1

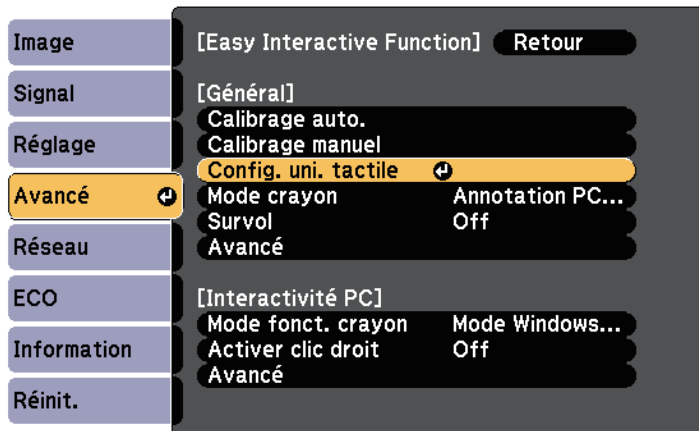
Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur [Enter].



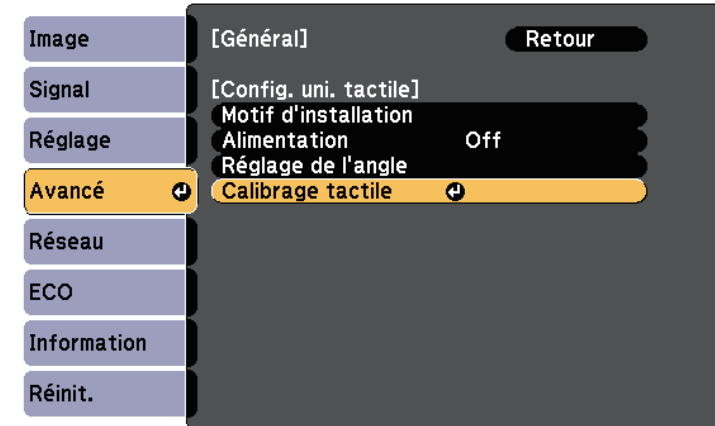
- 2** Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function** et appuyez sur [Enter].



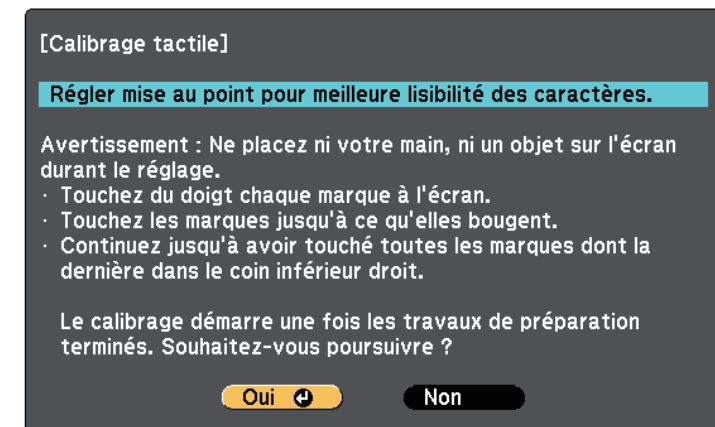
- 3** Sélectionnez **Config. uni. tactile** et appuyez sur le bouton [Enter].



- 4** Sélectionnez **Calibrage tactile** et appuyez sur le bouton [Enter].



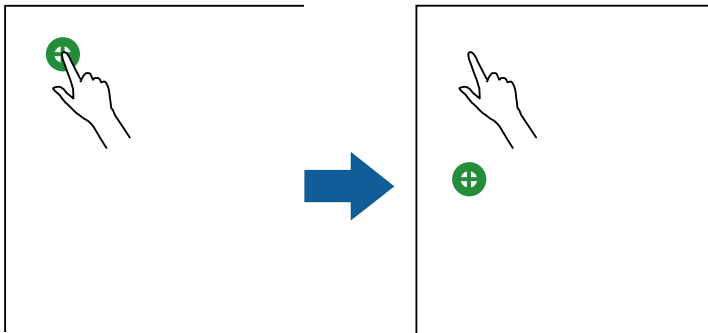
L'écran suivant s'affiche.



- 5** Ajustez la mise au point si nécessaire, en ouvrant le couvercle du filtre à air sur le côté du projecteur et en faisant glisser le levier de mise au point.
- 6** Sélectionnez **Oui** et appuyez sur le bouton [Enter].

Un cercle vert clignotant s'affiche dans le coin supérieur gauche de votre image projetée.

- 7** Touchez et maintenez enfoncé le centre du cercle avec votre doigt jusqu'à ce que le cercle disparaisse et que l'autre cercle apparaisse, puis relâchez-le.

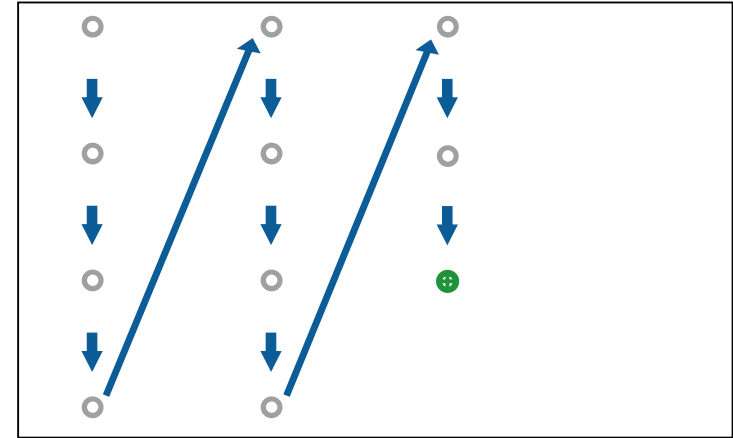


- Pour un calibrage précis, assurez-vous de toucher le centre du cercle.



- Ne touchez pas le cercle avec autre chose que l'extrémité de votre doigt.

- 8** Touchez le centre du cercle suivant avec votre doigt, puis répétez. Lorsque vous arrivez en bas de la colonne, le cercle suivant s'affiche au sommet d'une nouvelle colonne.



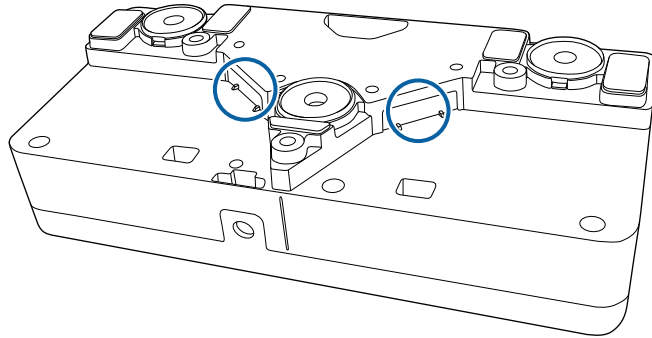
- Vérifiez que vous ne bloquez pas le signal entre votre doigt et le récepteur interactif.
- Si vous avez touché la mauvaise position, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande.
- Pour annuler le calibrage tactile, maintenez le bouton [Esc] enfoncé pendant deux secondes.

- 9** Continuez jusqu'à ce que tous les cercles disparaissent.

Instructions de sécurité pour les fonctions tactiles interactives

Le fonctionnement tactile au doigt s'active en installant l'unité tactile avec un laser haute puissance intégré.

Le laser émet à partir des ports de diffusion laser à l'arrière de l'unité tactile :



Notez les points importants suivants lorsque vous effectuez des opérations tactiles.

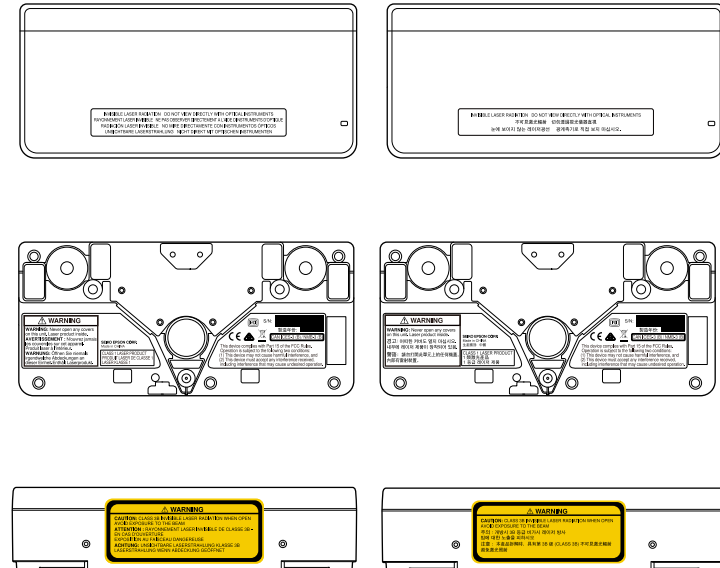
⚠ Avertissement

- N'ouvrez jamais de boîtier sur le projecteur ou l'unité tactile. Ne tentez jamais de démonter ou modifier le projecteur ou l'unité tactile. Les tensions électriques à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures sérieuses.
- Débranchez le projecteur de la prise et confiez toutes les réparations à du personnel de service qualifié si des problèmes surviennent avec le projecteur et l'unité tactile. Une utilisation continue de l'unité tactile pourrait causer des incendies ou accidents, ainsi que des blessures oculaires.

Étiquettes d'avertissement du laser

L'unité tactile est un produit laser de classe 1 conforme à la norme IEC/EN60825-1:2007.

Les étiquettes indiquant le produit laser et les avertissements de classe 1 sont placés aux endroits suivants de l'unité tactile :



Les étiquettes indiquent ce qui suit :



- **PRODUIT LASER DE CLASSE 1**
- **AVERTISSEMENT : N'ouvrez jamais les couvercles sur cette unité. Un produit laser se trouve dedans.**
- **AVERTISSEMENT :**
 - **ATTENTION : RADIATIONS LASER INVISIBLES DE CLASSE 3B LORS DE L'OUVERTURE**
 - **ÉVITEZ L'EXPOSITION AU FAISCEAU**



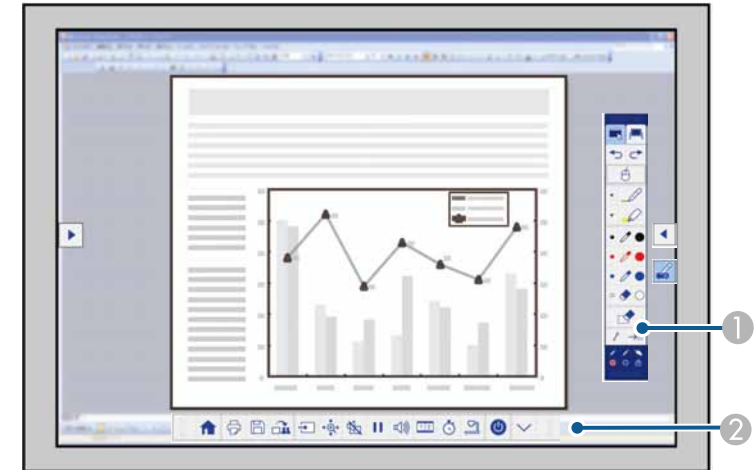
Le mode d'annotation vous permet de projeter depuis un ordinateur, une tablette, un appareil vidéo ou une autre source et d'ajouter des notes à votre contenu projeté avec les crayons interactifs ou votre doigt.



- Vous pouvez utiliser deux crayons en même temps.
- Vous pouvez utiliser deux crayons et deux doigts en même temps.
- Assurez-vous d'effectuer d'abord le calibrage.

- 1** Projette une image d'un appareil connecté.
- 2** Tenez un crayon interactif à proximité de l'écran de projection ou appuyez sur l'écran de projection avec votre doigt.
- 3** Pour écrire ou dessiner, appuyez sur l'onglet de la barre d'outils  ou .

Vous voyez la barre d'outils sur l'image projetée, par exemple :







- 1** Barre d'outils dessin
- 2** Barre d'outils inférieure

Lorsque les barres d'outils sont affichées, vous pouvez écrire sur l'écran de projection avec le crayon interactif ou votre doigt.

La barre d'outils dessin propose des outils de dessin tels qu'un crayon et une gomme.

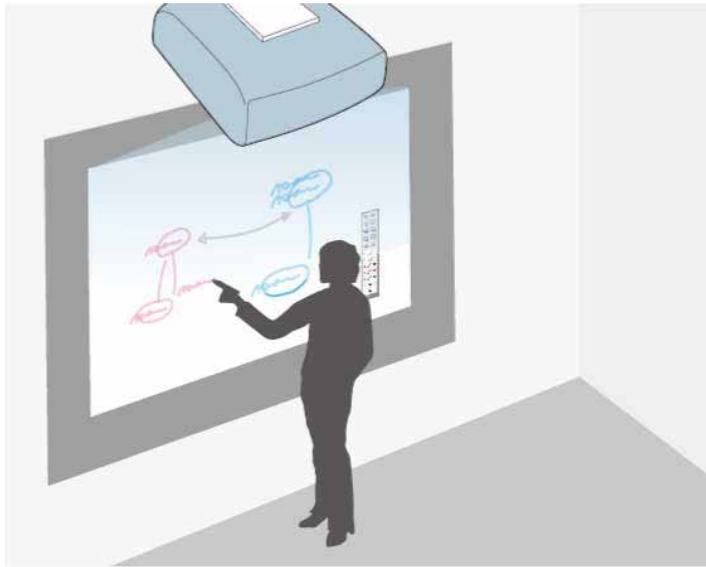
La barre d'outils inférieure propose des outils supplémentaires, tels que des outils pour contrôler le projecteur ou enregistrer l'écran de projection.



- Vous pouvez également contrôler le projecteur depuis l'écran de projection en utilisant la barre d'outils inférieure affichée à l'écran. Appuyez sur l'onglet barre d'outils  si la barre d'outils inférieure n'est pas affichée.
- Vous pouvez déplacer les onglets de la barre d'outils  et  en bas et en haut, et l'onglet de la barre d'outils  à gauche et à droite.

» Liens connexes

- "Barres d'outils du mode annotation et du mode tableau blanc" [p.98](#)
- "Barre d'outils inférieure pour contrôler le projecteur" [p.101](#)





Vous pouvez utiliser les crayons interactifs ou votre doigt pour écrire ou dessiner sur la surface de projection comme vous le feriez avec une craie sur un tableau noir.



- Vous pouvez utiliser deux crayons en même temps.
- Vous pouvez utiliser deux crayons et deux doigts en même temps.
- Assurez-vous d'effectuer d'abord le calibrage.

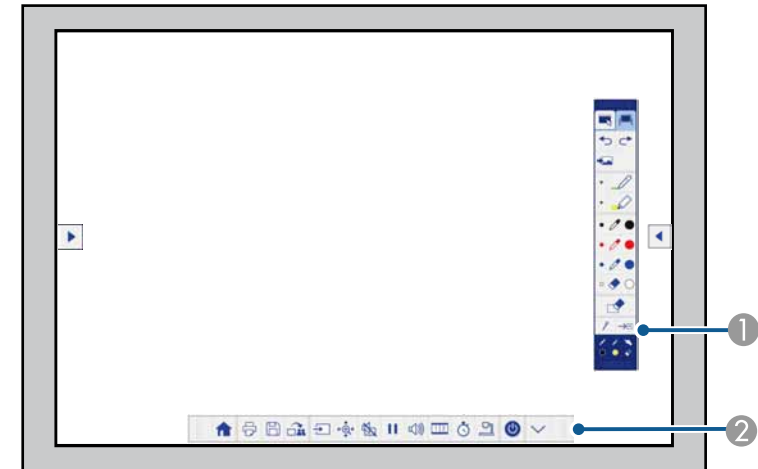
1 Tenez un crayon interactif à proximité de l'écran de projection ou appuyez sur l'écran de projection avec votre doigt.

2 Appuyez sur l'onglet de la barre d'outils  ou .

La barre d'outils est affichée.

3 Appuyez sur l'icône  dans la barre d'outils.

Vous voyez l'écran du tableau blanc et la barre d'outils, par exemple :



① Barre d'outils dessin





② Barre d'outils inférieure

Lorsque les barres d'outils sont affichées, vous pouvez écrire sur l'écran de projection avec le crayon interactif ou votre doigt.

La barre d'outils dessin propose des outils de dessin tels qu'un crayon et une gomme.

La barre d'outils inférieure propose des outils supplémentaires, tels que des outils pour contrôler le projecteur ou enregistrer l'écran de projection.



- Vous pouvez également contrôler le projecteur depuis l'écran de projection en utilisant la barre d'outils inférieure affichée à l'écran. Appuyez sur l'onglet barre d'outils  si la barre d'outils inférieure n'est pas affichée.
- Vous pouvez déplacer les onglets de la barre d'outils  et  en bas et en haut, et l'onglet de la barre d'outils  à gauche et à droite.



Vous pouvez aussi utiliser le logiciel Easy Interactive Tools pour fournir des fonctions interactives supplémentaires, par exemple le traitement de la zone dessinée en tant que page et la création de plusieurs pages sur lesquelles dessiner. Consultez le *Guide d'utilisation Easy Interactive Tools* pour plus d'instructions.

» Liens connexes

- "Barres d'outils du mode annotation et du mode tableau blanc" [p.98](#)
- "Barre d'outils inférieure pour contrôler le projecteur" [p.101](#)



Lorsque le projecteur est connecté à un ordinateur avec un câble USB, vous pouvez utiliser l'ordinateur depuis l'écran de projection avec les crayons interactifs ou votre doigt, comme vous le feriez avec une souris. Vous pouvez naviguer, sélectionner et interagir avec les programmes de votre ordinateur depuis l'écran projeté.



- Lorsque vous utilisez plusieurs écrans avec Windows 7 ou une version ultérieure et utilisez le mode interactif sur l'écran secondaire, effectuez les réglages suivants :
 - Réglez **Mode fonct. crayon** sur **Mode Windows/Mac** dans le paramètre **Easy Interactive Function** du menu **Avancé** du projecteur.
 - Allez dans **Panneau de configuration > Matériel et audio > Paramètres Tablet PC > Configuration** pour lancer le programme de configuration et régler les fonctions interactives.
- Si vous configurez un écran tiers, vous ne pouvez pas utiliser les fonctions interactives avec.
- Vous ne pouvez pas écrire ni dessiner sur plusieurs écrans.
- Pour utiliser le mode interactif sur ordinateur sur un réseau, vous devez installer EasyMP Multi PC Projection version 2.10 ou une version ultérieure (pour Windows et OS X).

» Liens connexes

- "Configuration requise pour le mode interactif sur ordinateur" [p.92](#)
- "Utiliser le mode interactif sur ordinateur" [p.93](#)
- "Ajustement de la zone d'opération du stylet" [p.95](#)
- "Installer Easy Interactive Driver sur OS X" [p.97](#)

Configuration requise pour le mode interactif sur ordinateur

Votre ordinateur doit utiliser l'un des systèmes d'exploitation suivants pour utiliser le mode interactif sur ordinateur.

Windows	Windows Vista Service Pack 2 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (32 bits) • Enterprise (32 bits) • Business (32 bits) • Home Premium (32 bits) • Home Basic (32 bits)
	Windows 7 Service Pack 1 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (32 et 64 bits) • Enterprise (32 et 64 bits) • Professional (32 et 64 bits) • Home Premium (32 et 64 bits)
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (32 et 64 bits) • Windows 8 Pro (32 et 64 bits) • Windows 8 Enterprise (32 et 64 bits)
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (32 et 64 bits) • Windows 8.1 Pro (32 et 64 bits) • Windows 8.1 Enterprise (32 et 64 bits)
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 10 Home (32 et 64 bits) • Windows 10 Pro (32 et 64 bits)
Mac	OS X <ul style="list-style-type: none"> • OS X 10.7.x • OS X 10.8.x • OS X 10.9.x • OS X 10.10.x • OS X 10.11.x

Ubuntu	Ubuntu <ul style="list-style-type: none"> • 14.10 • 15.04 • 15.10 • 16.04 LTS
--------	---

Utiliser le mode interactif sur ordinateur

Vous pouvez contrôler les programmes de votre ordinateur avec l'écran projeté à l'aide des stylets interactifs.

1 Si vous utilisez OS X, installez Easy Interactive Driver sur votre ordinateur la première fois que vous utilisez les fonctions interactives.

2 Connectez le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.

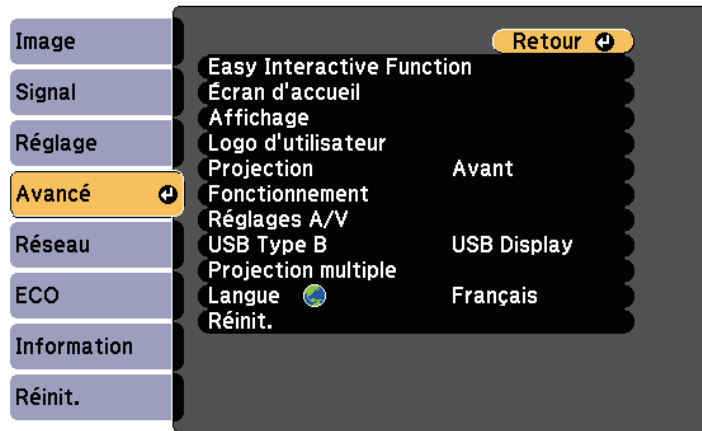


- Vous n'avez pas besoin de câble USB lors de l'utilisation du mode interactif sur ordinateur sur un réseau.

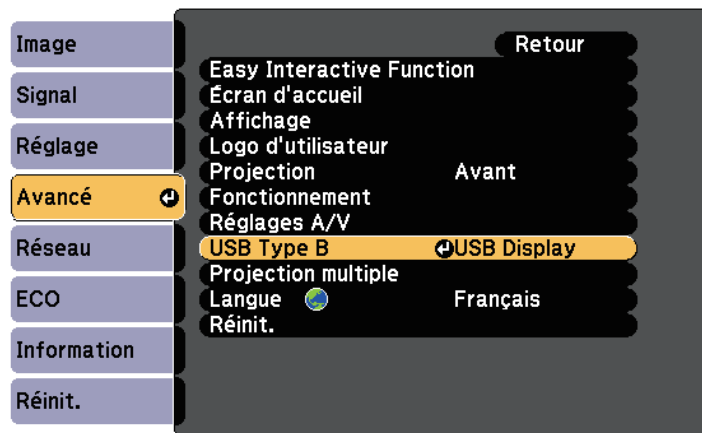
3 Allumez le projecteur.

4 Projetez l'écran de votre ordinateur.

- 5** Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur [Enter].



- 6** Sélectionnez le paramètre **USB Type B** et appuyez sur le bouton [Enter].

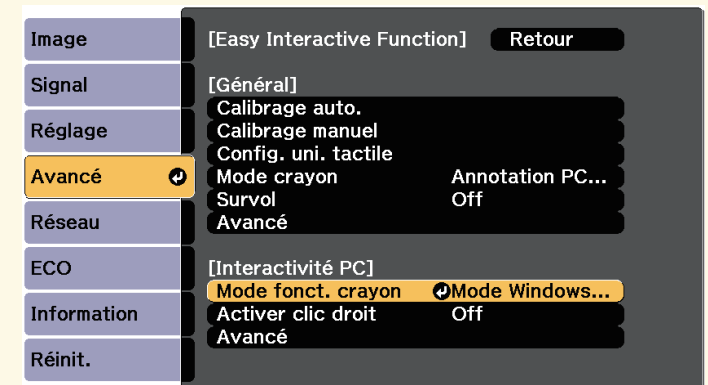


- 7** Sélectionnez l'un des éléments suivants :

- Pour utiliser le mode interactif avec un câble d'ordinateur, un câble HDMI ou sur un réseau, sélectionnez **Easy Interactive Function**.
- Pour utiliser le mode interactif sur ordinateur et USB Display en même temps, sélectionnez **USB Display/Easy Interactive Function**.




- Lors de la projection avec USB Display, le temps de réponse peut être plus lent.
- L'utilisation simultanée de deux stylets interactifs peut entraîner des interférences dans des applications. Déplacez les stylets non utilisés hors de portée de l'écran projeté.
- Sélectionnez le **Mode fonct. crayon** dans le paramètre **Easy Interactive Function** du menu **Avancé** du projecteur en fonction du système d'exploitation de l'ordinateur connecté.
➡ **Avancé > Easy Interactive Function > Mode fonct. crayon**





- 8** Appuyez sur le bouton [Menu] pour quitter les menus.

- 9** Vérifiez que vous avez calibré le projecteur lors de sa première utilisation.

- 10** Tenez un crayon interactif à proximité de l'écran projeté ou touchez l'écran de projection avec votre doigt.

L'icône  est affichée sur l'écran projeté.



- L'icône  est affichée sur la droite la première fois. Ensuite, elle s'affichera du côté choisi lorsque vous avez ouvert la barre d'outils la fois d'avant.
- Si l'icône  ne s'affiche pas, définissez le paramètre **Icône du mode crayon** sur **On** dans le menu **Avancé** du projecteur.
☛ **Avancé > Affichage > Icône du mode crayon**

11 Sélectionnez l'icône  puis sélectionnez l'icône .



- Vous pouvez également modifier le mode interactif de l'ordinateur en effectuant ce qui suit :
- Appuyez sur le bouton [Pen Mode] de la télécommande.
 - Modifiez le paramètre **Mode crayon** dans le menu **Avancé** du projecteur sur **Interactivité PC**.
☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Mode crayon**

Vous pouvez maintenant faire fonctionner l'ordinateur avec le stylet interactif ou votre doigt. Vous pouvez utiliser ce qui suit :

- Le panneau de saisie Tablet PC sous Windows 7 ou Windows Vista.
- Les Outils Encre pour les annotations dans Microsoft Office.

» Liens connexes

- "Saisie du stylet et Outils Encre de Windows" [p.107](#)
- "Calibrage du stylet" [p.79](#)

- "Configuration requise pour Easy Interactive Driver" [p.251](#)
- "Installer Easy Interactive Driver sur OS X" [p.97](#)
- "Utilisation des fonctions interactives via un réseau" [p.105](#)
- "Calibrer pour les opérations tactiles interactives avec votre doigt" [p.84](#)

Ajustement de la zone d'opération du stylet

La zone de fonctionnement du stylet est normalement ajustée automatiquement si vous connectez un ordinateur différent ou ajustez la résolution de l'ordinateur. Si vous remarquez que la position du stylet est incorrecte lorsque vous faites fonctionner votre ordinateur depuis l'écran projeté (mode interactif sur ordinateur), vous pouvez ajuster manuellement la zone du stylet.



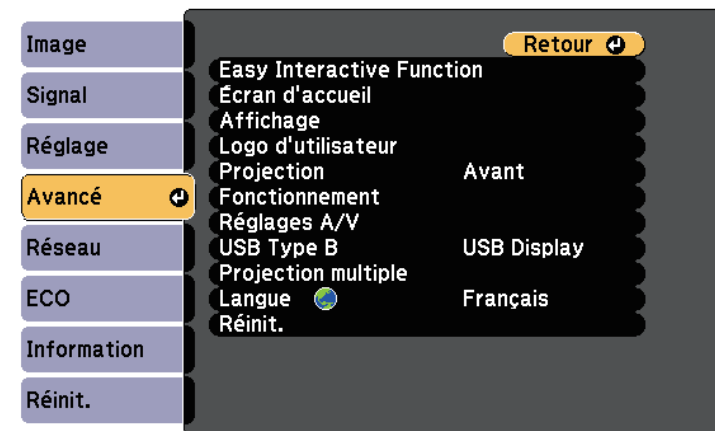
L'ajustement manuel n'est pas disponible lors de la projection depuis une source LAN.

1

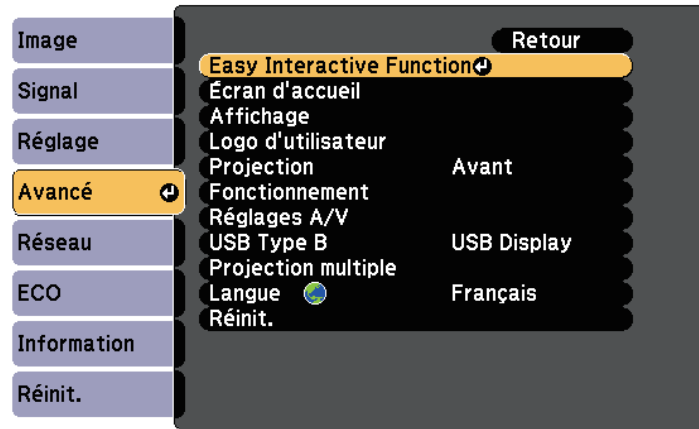
Basculez sur le mode interactif sur ordinateur, si nécessaire.

2

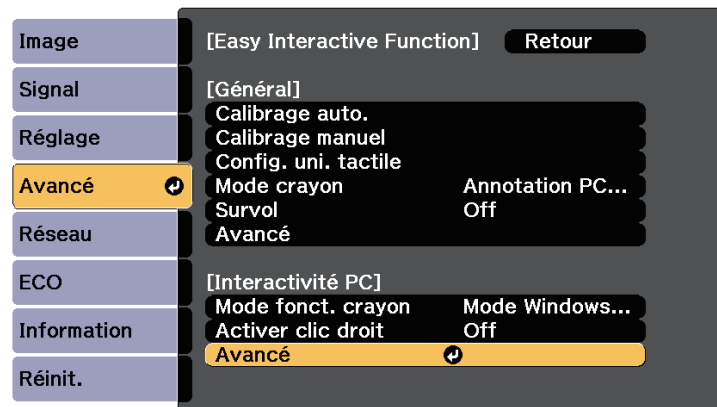
Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur [Enter].



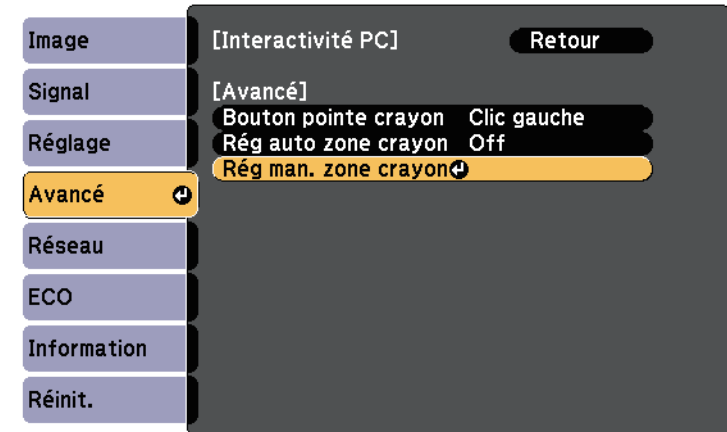
- 3** Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function** et appuyez sur [Enter].



- 4** Dans la section **Interactivité PC**, sélectionnez **Avancé**, puis appuyez sur [Enter].

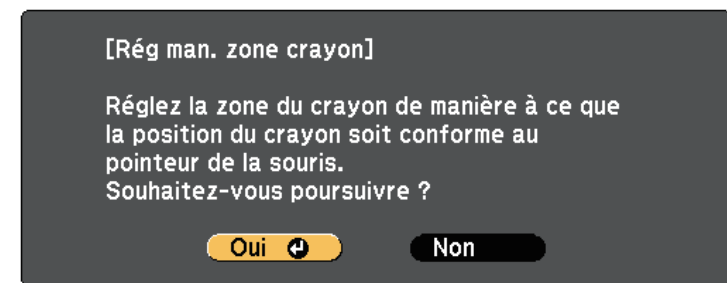


- 5** Sélectionnez **Rég man. zone crayon** et appuyez sur le bouton [Enter].



Lorsque **Rég auto zone crayon** est défini sur **On**, passez sur **Off**.

- 6** Sélectionnez **Oui** et appuyez sur le bouton [Enter].



Le pointeur de la souris se déplace vers le coin supérieur gauche.

- 7** Lorsque le pointeur de la souris s'arrête au coin supérieur gauche de l'image, touchez le bout du pointeur avec le stylet.

Le pointeur de la souris se déplace vers le coin inférieur droit.

- 8** Lorsque le pointeur de la souris s'arrête au coin inférieur droit de l'image, touchez le bout du pointeur avec le stylet.

» Liens connexes

- "Utiliser le mode interactif sur ordinateur" [p.93](#)

Installer Easy Interactive Driver sur OS X

Installez Easy Interactive Driver sur votre ordinateur pour utiliser le mode interactif sur ordinateur.



Vous avez peut-être déjà installé Easy Interactive Tools avec l'option **Easy Install**, qui installe également Easy Interactive Driver. Consultez le *Guide d'utilisation Easy Interactive Tools* sur le CD-ROM de documentation pour plus de détails.

- 1** Mettez votre ordinateur sous tension.
- 2** Insérez le CD « EPSON Projector Software for Easy Interactive Function » dans l'ordinateur.
La fenêtre EPSON s'affiche.
- 3** Double-cliquez sur l'icône **Install Navi** dans la fenêtre EPSON.
- 4** Sélectionner **Installation personnalisée**.
- 5** Suivez les instructions d'installation du logiciel qui s'affichent.
- 6** Redémarrez votre ordinateur.

Suivez ces instructions pour interagir avec l'image projetée ou contrôler le projecteur.

» Liens connexes

- "Basculer sur le mode interactif" [p.98](#)
- "Barres d'outils du mode annotation et du mode tableau blanc" [p.98](#)
- "Barre d'outils inférieure pour contrôler le projecteur" [p.101](#)

Basculer sur le mode interactif

Vous pouvez facilement basculer sur le mode interactif.

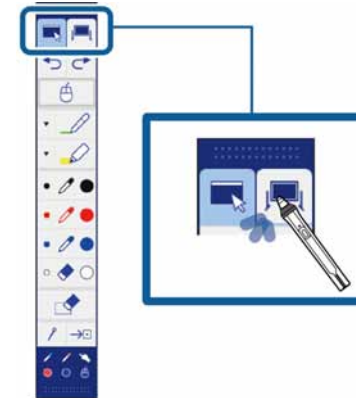
- Pour basculer entre les modes interactif sur ordinateur et annotation, sélectionnez l'une des icônes suivantes :
- Pour passer du mode annotation au mode interactif :



- Pour passer du mode interactif au mode annotation :



- Pour basculer entre le mode annotation et le mode tableau blanc, sélectionnez l'icône suivante dans la barre d'outils.

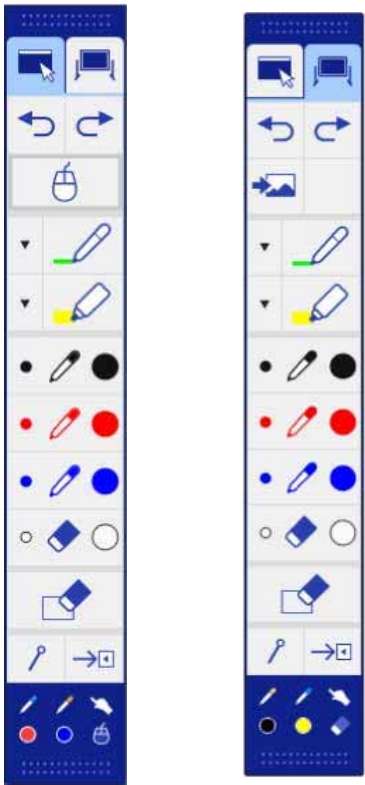




- Vous pouvez également modifier le mode interactif en effectuant ce qui suit :
 - Appuyez sur le bouton [Pen Mode] de la télécommande.
 - Basculez sur **Annotation PC Free** ou **Interactivité PC** dans le paramètre **Mode crayon** dans le menu **Avancé** du projecteur.
☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Mode crayon**
 - Vous ne pouvez pas basculer sur le mode interactif sur ordinateur lorsque le paramètre **USB Type B** du menu **Avancé** du projecteur est défini sur **Souris Sans Fil/USB Display**.
 - Après être passé en mode interactif sur ordinateur, le contenu dessiné avec le mode annotation est retenu.












Barres d'outils du mode annotation et du mode tableau blanc













La barre d'outils du mode annotation et celle du mode tableau blanc vous permettent de dessiner et d'écrire sur l'écran projeté. La barre d'outils vous permet de basculer facilement en mode annotation ou tableau blanc.

Dans l'illustration suivante, la barre d'outils du mode annotation s'affiche sur la gauche, et celle du mode tableau blanc sur la droite :



	Passe au mode annotation.
	Passe au mode tableau blanc.

	Annule l'opération précédente.
	Refait l'action annulée.
	Passe au mode interactif de l'ordinateur.
	Sélectionnez un arrière-plan noir ou blanc ou l'un des quatre motifs.
	Écrit ou dessine des lignes à forme libre avec un crayon personnalisé. Sélectionnez l'icône  pour modifier la couleur et la largeur du crayon personnalisé.
	Écrit ou dessine des lignes à forme libre avec un surligneur transparent. Sélectionnez l'icône  pour modifier la couleur et la largeur du surligneur.
	Crayon noir (point fin à gauche, épais à droite).
	Crayon rouge (point fin à gauche, épais à droite).
	Crayon bleu (point fin à gauche, épais à droite).


	Gomme (largeur fine à gauche, épaisse à droite).
	Efface tous les dessins.
	Masque ou affiche la barre d'outils lors du dessin.  : La barre d'outils est masquée lors du dessin.  : La barre d'outils est toujours affichée.
	Ferme la barre d'outils.
	Affiche l'outil que vous utilisez avec votre crayon  ou doigt  .  : Utiliser les outils du crayon. La couleur de l'icône correspond à celle du stylo.  : Utiliser les outils de gomme.  : Utiliser votre crayon ou votre doigt comme une souris.

» Liens connexes

- "Sélectionner la largeur et la couleur de ligne" [p.100](#)
- "Sélectionner les motifs de tableau blanc" [p.101](#)

Sélectionner la largeur et la couleur de ligne

Vous pouvez sélectionner la couleur et la largeur de ligne pour les outils crayon et surligneur personnalisés.


- 1 Sélectionnez l'icône  à côté de l'outil d'annotation crayon ou surligneur.



Une boîte comme celle-ci s'affiche :



- 2 Sélectionnez la largeur de ligne et la couleur que vous souhaitez utiliser pour les outils crayon ou surligneur.



- Lorsque vous survolez la palette de couleurs, le nom de la couleur s'affiche.
- Vous pouvez modifier la teinte de la palette de couleurs avec le paramètre **Palette Couleurs** dans le menu **Avancé** du projecteur.
 **Avancé** > **Easy Interactive Function** > **Général** > **Avancé** > **Palette Couleurs**


- 3 Sélectionnez l'outil  ou , puis utilisez le crayon ou votre doigt pour écrire ou dessiner sur la surface de projection.

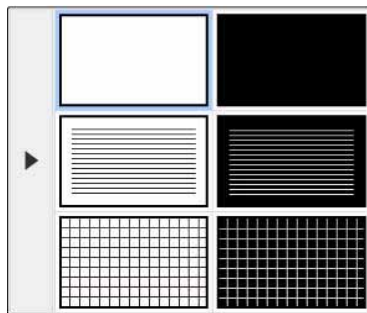


Lorsque plusieurs personnes dessinent sur l'écran projeté avec plusieurs stylets, vous pouvez sélectionner différentes couleurs et largeurs de ligne pour chaque stylet. Lors de l'utilisation des opérations tactiles, tous les utilisateurs partagent la même couleur et largeur de ligne.

Sélectionner les motifs de tableau blanc

En mode tableau blanc, vous pouvez modifier la couleur de fond et insérer des lignes horizontales ou un motif de fond.

- 1 En mode tableau blanc, sélectionnez l'icône . La boîte suivante s'affiche.















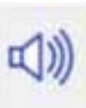











- 2 Sélectionnez l'un des motifs.



Barre d'outils inférieure pour contrôler le projecteur

La barre d'outils inférieure vous permet d'enregistrer, d'imprimer vos pages ou de contrôler les différentes fonctions du projecteur.



	Affiche l'écran d'accueil.
	Imprime l'écran de projection. <div>  Vous ne pouvez pas imprimer du contenu protégé par HDCP. </div>
	Enregistre l'écran de projection sur le périphérique de stockage USB connecté. <div>  Vous ne pouvez pas enregistrer du contenu protégé par HDCP. </div>
	Partage l'écran actuel avec EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection. <div>  Vous ne pouvez pas partager un écran protégé par HDCP. </div>
	Modifie la source d'image avec la liste affichée. Pour fermer la liste de sources d'images, sélectionnez l'icône  en haut de la liste.
	Agrandit ou réduit l'image projetée.
	Désactive l'audio et la vidéo. Appuyez sur l'écran pour réactiver la vidéo et l'audio.
	Met en pause l'action vidéo.

	Augmente ou réduit le volume.
	Sépare l'écran pour projeter deux images à la fois. Lors de la projection en split screen, sélectionnez cette icône pour faire des réglages détaillés afin d'utiliser les fonctions interactives de la projection split screen.
	Compte ou compte à rebours la durée.
	<p>Affiche la barre d'outils pour contrôler la caméra document. Vous pouvez également utiliser ces fonctions.</p> <div data-bbox="389 740 1052 831">  Les fonctions disponibles varient en fonction du modèle de votre caméra document Epson. </div> <p>AF : effectue automatiquement la focalisation de l'image de la caméra document.</p> <p> : interrompt l'action vidéo de la caméra document.</p> <p> : fait un zoom avant et arrière sur les images de la caméra document.</p> <p> : fait tourner l'image de la caméra document de 180 degrés.</p> <p> : capture les images fixes de la caméra document.</p> <p> : démarre et arrête l'enregistrement vidéo de la caméra document.</p> <p> : Lit le film de la caméra document.</p> <p> : ferme la barre d'outils de la caméra document.</p>

	Permet d'éteindre le projecteur.
	Ferme la barre d'outils inférieure.

» Liens connexes

- "Enregistrer le contenu dessiné" [p.102](#)
- "Imprimer le contenu dessiné" [p.102](#)
- "Sélectionner l'affichage d'appareils en réseau" [p.103](#)


Enregistrer le contenu dessiné

Vous pouvez enregistrer le contenu dessiné que vous avez créé sur l'écran projeté sur un périphérique de stockage USB. Vous pouvez enregistrer au format JPG. Une erreur survient si vous ne pouvez pas accéder au périphérique de stockage USB. Le nom de fichier est défini automatiquement.



Les périphériques de stockage USB avec mot de passe protégé ne sont pas pris en charge.

1 Connectez un périphérique de stockage USB au port USB-A du projecteur.

2 Sélectionnez l'icône  dans la barre d'outils inférieure. Sélectionnez **Oui** pour enregistrer le contenu dessiné.


Imprimer le contenu dessiné

Vous pouvez imprimer le contenu dessiné que vous avez créé avec les **Paramètres de l'imprimante** dans le menu **Réseau** du projecteur. Une erreur se produit si aucune imprimante n'est connectée.

Les commandes de contrôle d'imprimante* suivantes sont prises en charge.*

Commandes de contrôle	Méthode de connexion
ESC/P-R	Via un réseau
ESC/Page, ESC/Page-Color	
PCL6	

* Certaines imprimantes ne sont pas prises en charge. Pour plus de détails sur les modèles pris en charge, contactez Epson.

- 1 Sélectionnez l'icône  dans la barre d'outils inférieure. L'écran Imprimer s'affiche.
- 2 Indiquez le nombre de copies sur l'écran Imprimer (jusqu'à 20 feuilles).
- 3 Sélectionnez **Imprimer**.

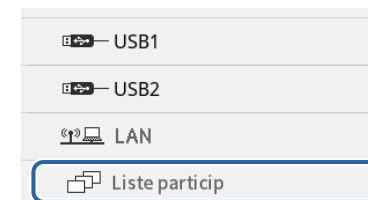
Sélectionner l'affichage d'appareils en réseau

Si vous avez connecté des appareils au projecteur via un réseau, vous pouvez choisir de projeter une image depuis ces appareils. Vous pouvez sélectionner la source de l'image à partir d'ordinateurs sur lesquels EasyMP Multi PC Projection est exécuté ainsi que les smartphones et tablettes avec Epson iProjection.



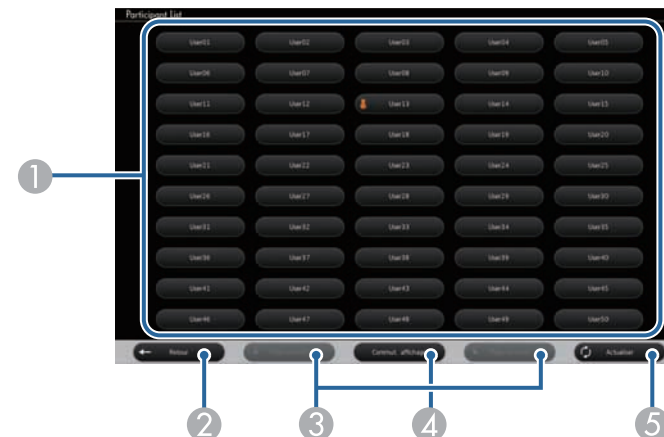
Vous pouvez sélectionner tout appareil en réseau connecté pour la projection, même si l'utilisateur connecté utilise le logiciel EasyMP Multi PC Projection avec la fonction modérateur activée. Consultez le *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection* pour plus de détails sur la fonction de modération.

- 1 Sélectionnez l'icône  sur la barre d'outils inférieure, puis sélectionnez **Liste particip** depuis la liste de sources d'images.

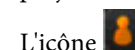


L'écran de sélection de l'utilisateur s'affiche.

- 2 Sélectionnez le nom d'utilisateur pour l'appareil à partir duquel vous souhaitez projeter.



- 1 Affiche les noms d'utilisateur pour les appareils réseau connectés au projecteur.



L'icône s'affiche à côté du nom d'utilisateur de l'appareil actuellement projeté (Uniquement lors de l'affichage de pages avec des icônes).

- 2 Ferme l'écran de sélection d'utilisateur et revient à l'écran précédent.

- 3 Cliquez pour passer à la page précédente ou à la page suivante lors de l'affichage d'une miniature.
- 4 Bascule l'affichage de l'écran de sélection de l'utilisateur entre les miniatures et les icônes.
- 5 Actualise l'écran de sélection de l'utilisateur.
Lorsqu'un utilisateur supplémentaire se connecte au projecteur via un réseau, sélectionnez ce bouton pour mettre à jour la liste d'utilisateurs.



- Sur l'écran de sélection de l'utilisateur, vous pouvez utiliser deux crayons ou un doigt à la fois.
- Lorsque l'écran de sélection de l'utilisateur est affiché, vous ne pouvez pas effectuer ce qui suit :
 - Sélectionner une source d'image différente
 - Utiliser d'autres fonctions interactives
 - Contrôler le projecteur depuis la barre d'outils inférieure
 - Vous connecter à plusieurs projecteurs
 - Entendre le son provenant du projecteur (désactivé temporairement)
 - Projeter une image avec EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection

Vous voyez l'image de l'écran de l'utilisateur sélectionné.

Lorsque vous changez d'utilisateur, répétez ces étapes.



- Vous ne pouvez pas accéder à l'écran Liste particip en cas de connexion à plusieurs projecteurs avec EasyMP Multi PC Projection et de projection de la même image (miroir).
- Si les opérations du crayon ou les opérations tactiles ne fonctionnent pas sur l'écran de sélection de l'utilisateur, vous pouvez revenir à l'écran précédent en appuyant sur le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande.

Vous pouvez utiliser votre projecteur en mode interactif sur ordinateur sur un réseau.

Si vous souhaitez annoter lors de l'utilisation du mode interactif sur ordinateur sur un réseau, vous devez utiliser Easy Interactive Tools (ou un autre programme d'annotation). Easy Interactive Tools vous permet d'utiliser divers outils de dessin, de traiter la zone de dessin comme une page et d'enregistrer vos dessins dans un fichier pour une utilisation ultérieure. Vous pouvez installer Easy Interactive Tools depuis EPSON Projector Software sur le CD Easy Interactive Function. Vous pouvez également télécharger le logiciel depuis le site Web d'Epson.

Utilisez EasyMP Multi PC Projection version 2.10 ou ultérieure (pour Windows et OS X) pour configurer votre projecteur sur un réseau informatique et utiliser le mode interactif sur le réseau.

Sélectionnez **Utiliser le crayon interactif** dans l'onglet **Paramètres généraux** et **Transférer la fenêtre des couches** dans l'onglet **Régler les performances**.

Voir le *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection* pour plus d'instructions.



- Le nombre de crayons ou de doigts que vous pouvez utiliser simultanément est le suivant :
 - Windows : deux crayons et six doigts
 - OS X : un crayon et un doigt
- La réponse peut être plus lente sur le réseau.
- Vous ne pouvez pas modifier le **Mode fonct. crayon** dans le menu **Avancé** du projecteur.
- Vous pouvez connecter jusqu'à quatre projecteurs à la fois avec EasyMP Multi PC Projection. Lors de la connexion à plusieurs projecteurs, le mode interactif sur ordinateur fonctionne pour tout projecteur. Les opérations effectuées sur un projecteur sont reflétées sur les autres.
- Pour utiliser le mode annotation sur le réseau, décochez **Utiliser le crayon interactif** dans l'onglet **Paramètres généraux** et **Transférer la fenêtre des couches** dans l'onglet **Régler les performances** dans EasyMP Multi PC Projection, puis reconnectez-vous au réseau.

» Liens connexes

- "Précautions lors de la connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent" [p.105](#)

Précautions lors de la connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent

Respectez ces précautions lorsque vous vous connectez à un projecteur sur un sous-réseau différent avec EasyMP Multi PC Projection et utilisez les fonctions interactives :

- Recherchez le projecteur sur le réseau en précisant l'adresse IP du projecteur. Vous ne pouvez pas le rechercher en précisant le nom du projecteur.
- Assurez-vous de recevoir une réponse d'écho du projecteur réseau lors de l'envoi d'une requête d'écho avec la commande ping. Lorsque l'option Internet Control Message Protocol (ICMP) est désactivée sur le routeur, vous pouvez vous connecter au projecteur à distance même si vous ne pouvez pas recevoir de réponse d'écho.
- Vérifiez que les ports suivants sont ouverts.

Port	Protocole	Utilisation	Communication
3620	TCP/UDP	Pour la connexion et le contrôle	bidirectionnel
3621	TCP	Pour transférer des images	bidirectionnel
3629	TCP	Pour contrôler le projecteur	bidirectionnel

- Vérifiez que les options de filtrage d'adresses MAC et d'applications sont désactivées sur le routeur.
- Lorsque la gestion de bande passante est appliquée pour les communications entre emplacements, et que EasyMP Multi PC Projection dépasse la bande passante contrôlée, vous pourriez ne pas pouvoir vous connecter au projecteur à distance.



Epson ne garantit pas la réussite de la connexion au projecteur sur un sous-réseau différent avec EasyMP Multi PC Projection même si vous répondez aux conditions ci-dessus. Lorsque l'implantation est envisagée, veuillez à vérifier la connexion dans votre environnement réseau.

Si vous utilisez Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7, ou Windows Vista, vous pouvez utiliser la saisie du crayon et les outils Encre pour ajouter des entrées et annotations manuscrites à votre travail.

Vous pouvez également utiliser la saisie du stylet et les fonctions manuscrites sur un réseau lorsque vous définissez les fonctions interactives disponibles sur votre réseau.

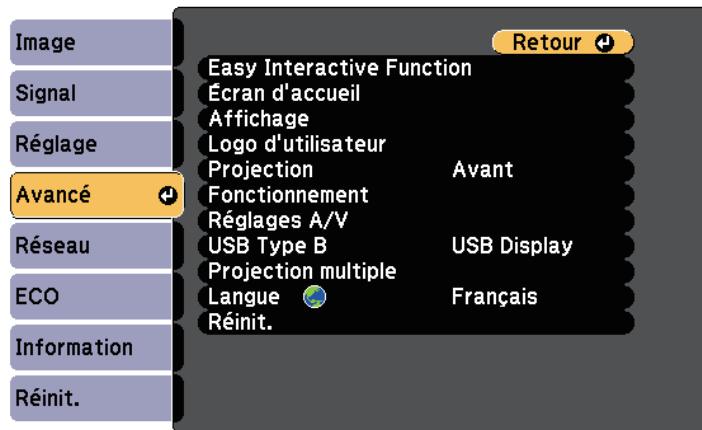
» Liens connexes

- "Activer la saisie du stylet et la fonction manuscrite de Windows" [p.107](#)
- "Utiliser la saisie du stylet et la fonction manuscrite de Windows" [p.108](#)

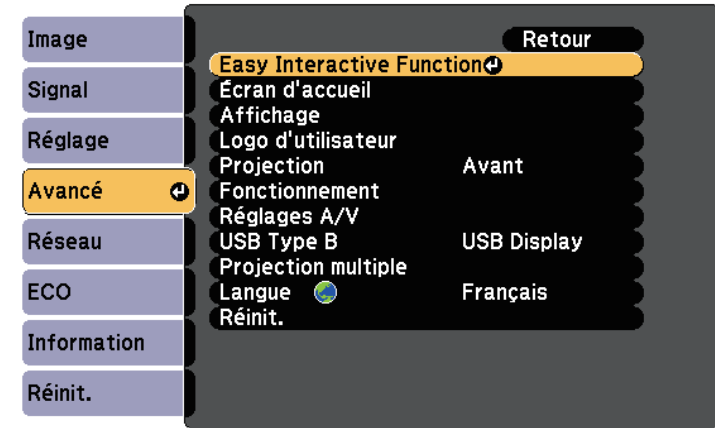
Activer la saisie du stylet et la fonction manuscrite de Windows

Si vous souhaitez utiliser la saisie du crayon et les fonctions Encre sous Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7, ou Windows Vista, vous devez ajuster les paramètres de stylet dans le menu **Avancé** du projecteur.

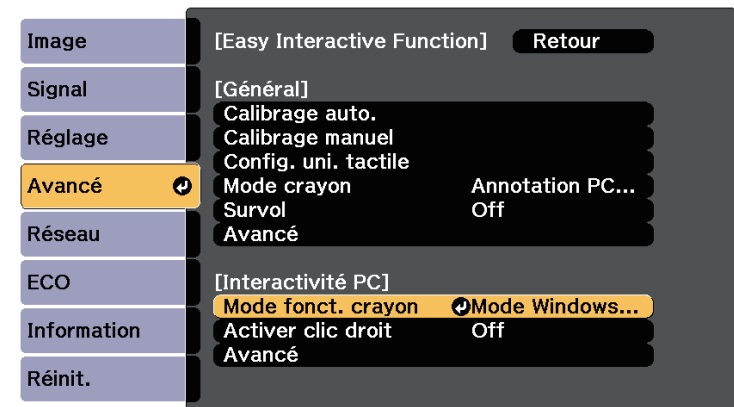
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, et appuyez sur le bouton [Enter].



- 2 Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function** et appuyez sur le bouton [Enter].



- 3 Sélectionnez le paramètre **Mode fonct. crayon** et appuyez sur le bouton [Enter].



- 4 Sélectionnez **Mode Windows/Mac** et appuyez sur [Enter].


Utiliser la saisie du stylet et la fonction manuscrite de Windows

Si vous utilisez Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7, ou Windows Vista, vous pouvez ajouter des entrées manuscrites et les convertir en texte.

Si vous possédez Microsoft Office 2007 ou une version ultérieure, vous pouvez également utiliser la fonction manuscrite pour ajouter des notes à la main dans un document Word, une feuille de calcul Excel ou une présentation PowerPoint.



La dénomination des options pour les fonctions d'annotation peut varier en fonction de votre version de Microsoft Office.

- Pour ouvrir le clavier tactile sous Windows 10, effectuez un clic droit ou appuyez sur et maintenez enfoncée la barre des tâches, puis sélectionnez **Afficher bouton clavier tactile**. Sélectionnez l'icône clavier à l'écran.
- Pour ouvrir le clavier tactile sous Windows 8, effectuez un clic droit ou appuyez sur et maintenez la barre des tâches enfoncée, puis sélectionnez **Barres d'outils > Clavier tactile**. Sélectionnez l'icône de clavier sur l'écran, puis sélectionnez l'icône de crayon.
- Pour ouvrir le panneau de saisie Tablet PC sous Windows 7 ou Windows Vista, sélectionnez  > **Tous les programmes > Accessoires > Tablet PC > Panneau de saisie Tablet PC**.

Vous pouvez écrire dans la zone avec le crayon ou votre doigt, puis sélectionner parmi diverses options pour modifier et convertir le texte.

- Pour ajouter des annotations manuscrites à des applications Microsoft Office, sélectionnez le menu **Révision**, puis sélectionnez **Commence la saisie manuscrite**.



Dans Microsoft Word ou Excel, sélectionnez l'onglet **Insérer** puis cliquez sur **Commence la saisie manuscrite**.

- Pour annoter vos diapositives PowerPoint en mode diaporama, appuyez sur le bouton sur le côté du crayon ou appuyez sur la surface de projection avec

votre doigt pendant environ 3 secondes, puis sélectionnez **Options du pointeur > Crayon** dans le menu déroulant.

Pour plus d'informations sur ces fonctions, consultez l'aide Windows.

Vous pouvez projeter des images simultanément depuis deux sources sur la droite et la gauche de l'écran, et utiliser les fonctions interactives.

Vous pouvez écrire et dessiner sur les écrans.




- Vous ne pouvez utiliser le mode interactif que sur l'un des écrans.
- Vous pouvez afficher la zone dans laquelle vous écrivez et dessinez avec un cadre. Lors de la projection de deux images simultanément, appuyez sur le bouton [Menu] et réglez **Afficher zone dessin** sur **On**.
- Le temps de réponse peut être plus lent.

» Liens connexes

- "Basculer sur la projection sur écran partagé" [p.109](#)
- "Sélectionner les paramètres split screen pour la fonctionnalité interactive" [p.110](#)
- "Projection simultanée de deux images" [p.115](#)

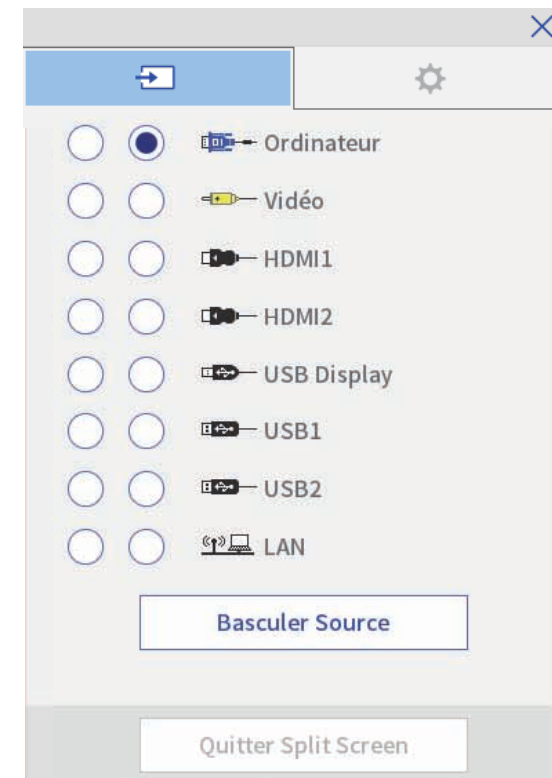
Basculer sur la projection sur écran partagé

Vous pouvez séparer l'écran pour projeter simultanément deux images avec la barre d'outils inférieure ou la télécommande. Suivez les étapes ci-dessous pour passer à la projection split screen avec la barre d'outils inférieure.

- 1 Sélectionnez l'icône  dans la barre d'outils inférieure.



- 2 Sélectionnez les sources d'entrée pour les écrans gauche et droit.





Vous ne pouvez sélectionner que des sources d'entrée pouvant être combinées.

3 Sélectionnez **Basculer Source**.

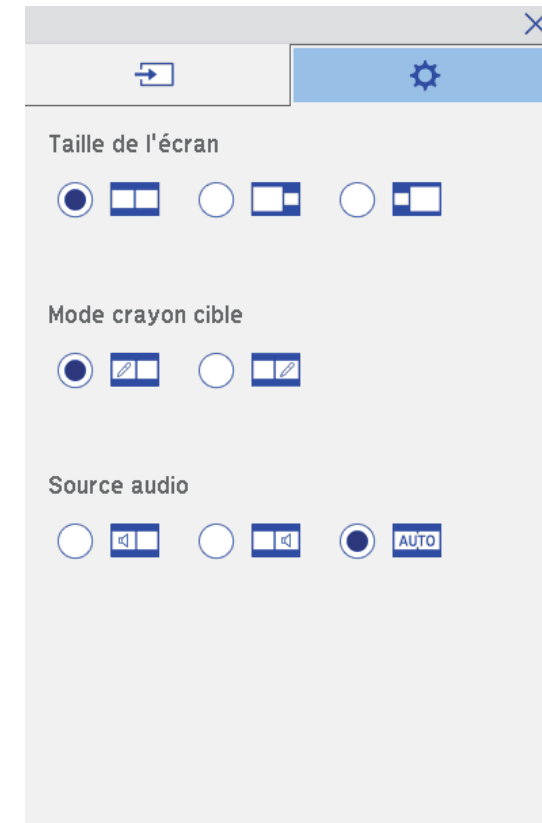
Sélectionner les paramètres split screen pour la fonctionnalité interactive



Suivez les étapes ci-dessous pour sélectionner les paramètres de projection split screen avec la barre d'outils inférieure.


1 Sélectionnez l'icône  dans la barre d'outils inférieure.
L'écran config. split screen s'affiche.

2 Sélectionnez l'onglet .

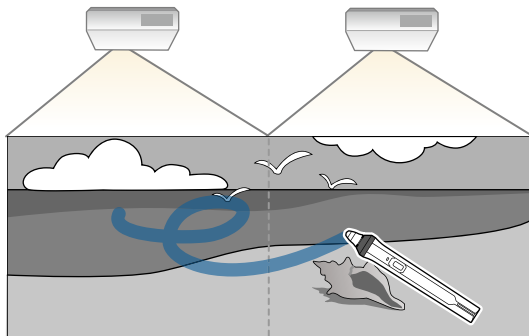
3 Sélectionnez les paramètres split screen suivants.



- **Taille de l'écran** : agrandit une image tout en réduisant l'autre image. Selon les signaux vidéo entrants, il se peut que les images n'aient pas la même taille, même si vous sélectionnez l'icône  (**Égal**).
- **Mode crayon cible** : vous permet d'utiliser le crayon ou votre doigt comme une souris sur l'un ou l'autre des écrans.
- **Source audio** : sélectionne l'audio. Sélectionnez l'icône  (**Auto**) pour entendre le son provenant de l'écran avant ou de l'écran de gauche.

- 4** Sélectionnez l'icône  sur l'écran Config. Split Screen pour quitter l'écran.

Vous pouvez utiliser les fonctions interactives de votre projecteur en projetant avec deux projecteurs installés côte à côte. Installez Easy Interactive Driver Ver. 4.0 depuis le CD-ROM logiciel Epson Projector pour Easy Interactive Function.



Consultez le *Guide d'installation* pour des instructions détaillées sur l'installation de plusieurs projecteurs et le réglage des fonctions interactives.




Vous ne pourrez peut-être pas écrire et dessiner sur la bordure des images.

» Liens connexes


- "Utiliser temporairement les fonctions interactives sur un seul des projecteurs" [p.112](#)
- "Utiliser plusieurs projecteurs" [p.134](#)
- "Connecter plusieurs projecteurs du même modèle" [p.36](#)

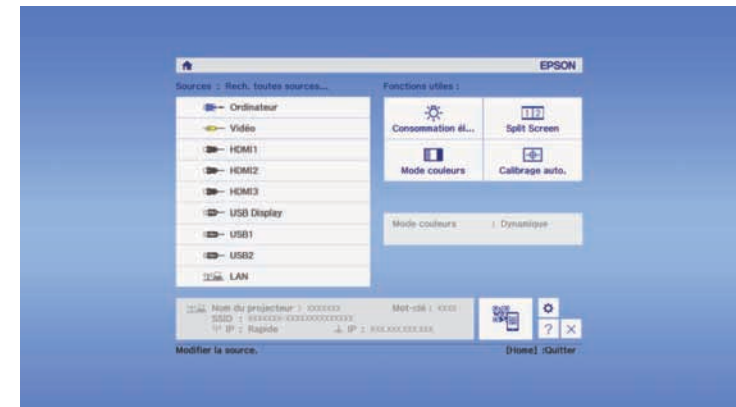
Utiliser temporairement les fonctions interactives sur un seul des projecteurs

Lorsque vous utilisez les fonctions interactives sur l'écran projeté par deux projecteurs, vous pouvez utiliser temporairement les fonctions interactives avec un seul des projecteurs en sélectionnant les réglages suivants. Ce réglage est uniquement disponible dans l'Écran d'accueil.

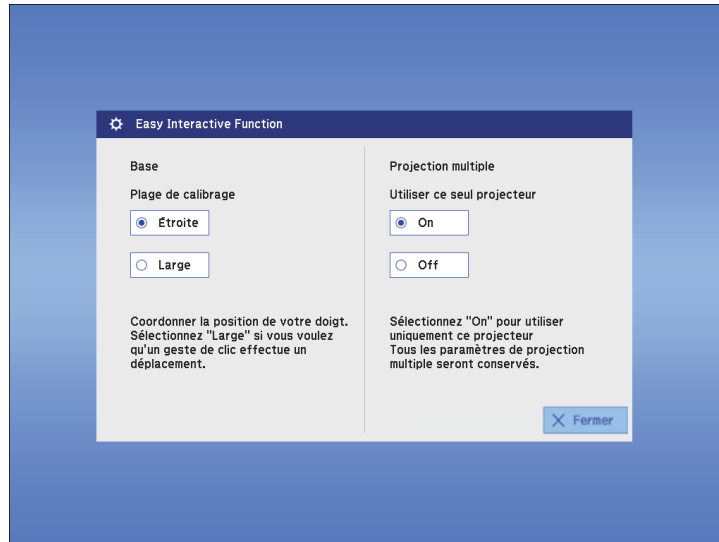
- 1 Appuyez sur le bouton [Home] de la télécommande ou sur l'icône  de la barre d'outils inférieure.

L'écran d'accueil s'affiche.

- 2 Appuyez sur l'icône .



3 Sélectionnez **On** pour **Utiliser ce seul projecteur**.



4 Appuyez sur **Fermer** pour revenir à l'écran précédent.

Vous pouvez à présent utiliser temporairement les fonctions interactives avec un seul des projecteurs.



Quand le projecteur s'éteint, le paramètre **Utiliser ce seul projecteur** repasse sur **Off**.

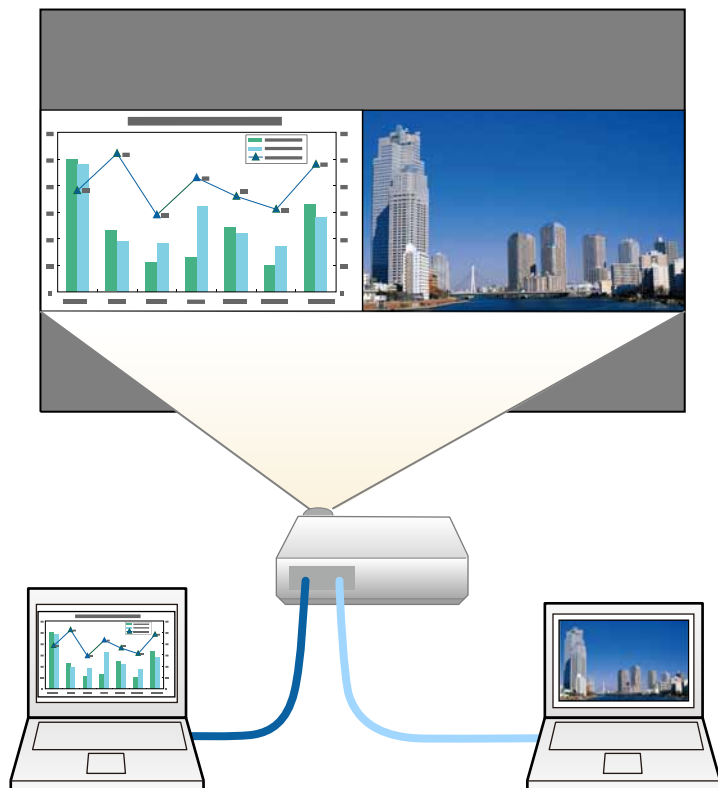
Réglage des fonctions du projecteur


Suivez les instructions de ces sections pour utiliser les fonctions de réglage de votre projecteur.

» Liens connexes

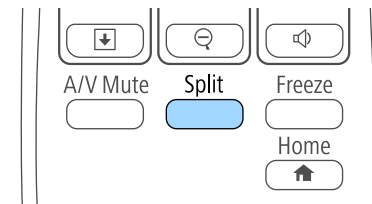
- "Projection simultanée de deux images" [p.115](#)
- "Projeter une présentation PC Free" [p.118](#)
- "Désactiver l'image et le son temporairement" [p.123](#)
- "Arrêter temporairement l'action vidéo" [p.124](#)
- "Zoomer sur des images" [p.125](#)
- "Utiliser la télécommande comme souris sans fil" [p.126](#)
- "Utiliser la télécommande comme pointeur" [p.128](#)
- "Enregistrement d'une image de logo d'utilisateur" [p.129](#)
- "Enregistrement d'un motif utilisateur" [p.132](#)
- "Utiliser plusieurs projecteurs" [p.134](#)
- "Projeter des images depuis le port HDMI3 avec le boîtier d'interface optionnel" [p.143](#)
- "Fonctions de sécurité du projecteur" [p.145](#)

Vous pouvez utiliser la fonction d'écran divisé pour projeter simultanément deux images provenant de différentes sources d'images. Vous pouvez contrôler la fonction d'écran divisé à l'aide de la télécommande ou des menus du projecteur.



- Lorsque vous utilisez la fonction d'écran divisé, d'autres fonctions du projecteur peuvent ne pas être disponibles et certains paramètres peuvent être appliqués automatiquement aux deux images.
- Vous ne pouvez pas exécuter Split Screen Projection si **Connecter ELPCB02** est réglé sur **On** dans le menu **Avancé** du projecteur.
 **Avancé > Fonctionnement > Connecter ELPCB02**

- 1 Appuyez sur le bouton [Split] de la télécommande.



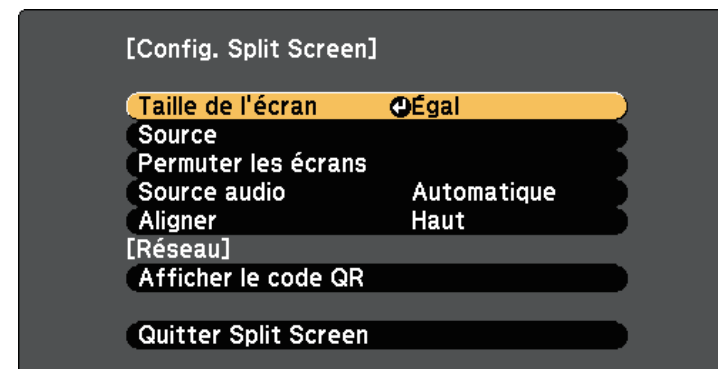
La source d'entrée sélectionnée est déplacée à gauche de l'écran.



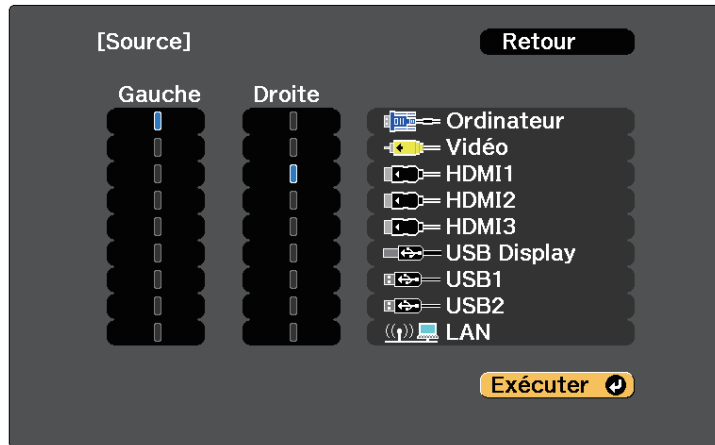
Vous pouvez effectuer les mêmes opérations à partir de **Split Screen** dans le menu **Réglage** du projecteur.

- 2 Appuyez sur le bouton [Menu].

Cet écran s'affiche :



- 3** Afin de sélectionner une source d'entrée pour l'autre image, sélectionnez le paramètre **Source**, appuyez sur [Enter], sélectionnez la source d'entrée, sélectionnez **Exécuter**, et appuyez sur [Enter].



- Vous ne pouvez sélectionner que des sources d'entrée pouvant être combinées.
- Lorsque vous utilisez la fonction d'écran divisé, l'écran **Source** s'affiche lorsque vous modifiez la source d'entrée à partir de la télécommande.

- 4** Pour basculer entre les images, sélectionnez **Permuter les écrans** et appuyez sur [Enter].

Les images projetées à gauche et à droite sont permutées.



- 5** Pour agrandir une image tout en réduisant l'autre, sélectionnez **Taille de l'écran**, appuyez sur [Enter], sélectionnez une taille, appuyez sur [Enter], et appuyez sur [Menu] pour quitter.



Selon les signaux vidéo entrants, il se peut que les images n'aient pas la même taille, même si vous sélectionnez **Égal**.

- 6** Pour sélectionner l'audio, sélectionnez **Source audio**, appuyez sur [Enter], sélectionnez une option audio, appuyez sur [Enter] et appuyez sur [Menu] pour quitter.



Sélectionnez **Automatique** pour entendre le son du plus grand écran ou de l'écran de gauche.

- 7** Pour aligner les images projetées en haut de l'écran, sélectionnez **Aligner**, appuyez sur [Enter], sélectionnez **Haut** et appuyez à nouveau sur [Enter]. Pour quitter le menu, appuyez sur [Menu].

- 8** Pour quitter la fonction d'écran divisé, appuyez sur [Split] ou sur [Esc].

» Liens connexes

- "Combinaisons de sources d'entrée non prises en charge pour la projection Split Screen" [p.116](#)
- "Contraintes liées à la projection sur écran divisé" [p.117](#)
- "Fonctions interactives lors de la projection simultanée de deux images" [p.109](#)

Combinaisons de sources d'entrée non prises en charge pour la projection Split Screen

Ces combinaisons de sources d'entrée ne peuvent pas être projetées sur un écran divisé

- Ordinateur et Vidéo

- USB Display et USB1/USB2/LAN
- USB1/USB2 et LAN
- USB1 et USB2

Contraintes liées à la projection sur écran divisé

Contraintes de fonctionnement

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

- Configurer le menu du projecteur
- E-Zoom
- Changement du mode d'aspect (le mode d'aspect est réglé sur **Normal**.)
- Opérations réalisées en appuyant sur le bouton [User] de la télécommande
- Iris auto



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

Contraintes liées à l'image

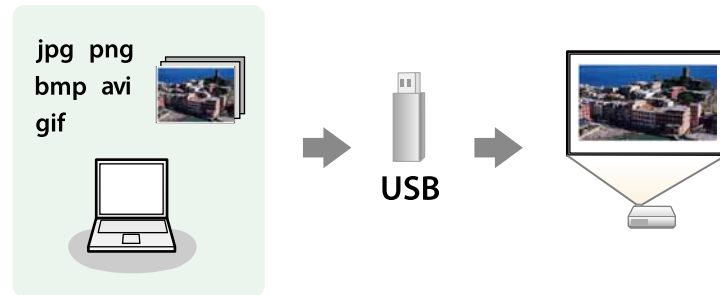
- Si vous effectuez des réglages tels que **Luminosité**, **Contraste**, **Intensité couleur**, **Nuance** et **Netteté** dans le menu **Image** du projecteur, vous pouvez uniquement les appliquer à l'image sur la gauche. Les réglages par défaut sont appliqués à l'image sur la droite. Les réglages affectant l'image projetée entière, comme **Mode couleurs** et **Temp. couleur** sont appliqués aux images de gauche et de droite.
- Même si vous faites des réglages pour **Réduction bruit** et **Désentrelacement** dans le menu **Image** du projecteur, **Réduction bruit** est réglé sur 0 et **Désentrelacement** est réglé sur **Off** pour l'image sur la droite.
 - ☛ **Image > Amélioration image > Réduction bruit**
 - ☛ **Image > Avancé > Désentrelacement**

- Même si vous définissez **Afficher le fond** sur **Logo** dans le menu **Avancé** du projecteur, l'écran bleu s'affiche lorsqu'aucun signal d'image n'est reçu.

» Liens connexes

- "Format d'image" [p.67](#)
- "Mode couleurs" [p.69](#)
- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)
- "Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage" [p.181](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Zoomer sur des images" [p.125](#)
- "Configurer Iris auto" [p.70](#)

Vous pouvez utiliser la fonction PC Free de votre projecteur lorsque vous connectez un appareil USB contenant des fichiers de présentation compatibles. Ceci vous permet d'afficher une présentation rapidement et facilement et de la contrôler avec la télécommande du projecteur.



» Liens connexes

- "Types de fichiers PC Free pris en charge" [p.118](#)
- "Précautions à respecter lors d'une projection PC Free" [p.118](#)
- "Démarrer un diaporama PC Free" [p.119](#)
- "Démarrer une présentation de film PC Free" [p.120](#)
- "Options d'affichage PC Free" [p.122](#)

Types de fichiers PC Free pris en charge

Vous pouvez projeter ces types de fichiers avec la fonction PC Free du projecteur.



- Pour de meilleurs résultats, placez vos fichiers sur un support formaté en FAT16/32.
- Si vous avez du mal à projeter d'un support qui n'a pas été formaté pour des systèmes de fichiers sous Windows, essayez de le formater sous Windows.

Contenu du fichier	Type de fichier (extension)	Détails
Image	.jpg	Vérifiez que le fichier n'est pas : <ul style="list-style-type: none"> • au format CMYK • au format progressif • hautement compressée • dans une résolution supérieure à 8192 × 8192
	.bmp	Vérifiez que le fichier n'est pas : <ul style="list-style-type: none"> • dans une résolution supérieure à 1280 × 800
	.gif	Vérifiez que le fichier n'est pas : <ul style="list-style-type: none"> • dans une résolution supérieure à 1280 × 800 • Animée
	.png	Vérifiez que le fichier n'est pas : <ul style="list-style-type: none"> • dans une résolution supérieure à 1920 × 1200
Film	.avi (Film JPEG)	Prend en charge uniquement AVI 1.0. Vérifiez que le fichier n'est pas : <ul style="list-style-type: none"> • enregistré avec un codec audio autre que PCM ou ADPCM • dans une résolution supérieure à 1280 × 720 • plus de 2 Go

Précautions à respecter lors d'une projection PC Free

Notez les précautions suivantes lorsque vous utilisez les fonctions PC Free.

- Ne déconnectez pas l'appareil de stockage USB lorsque le projecteur accède à ses données, sinon PC Free pourrait ne pas fonctionner correctement.
- Il est possible que vous ne soyez pas en mesure d'utiliser les fonctions de sécurité de certains appareils de stockage USB avec les fonctions de PC Free.
- Lorsque vous connectez un appareil USB doté d'un adaptateur CA, branchez l'adaptateur CA à une prise électrique si vous utilisez l'appareil avec votre projecteur.

- Certains lecteurs de cartes USB disponibles dans le commerce peuvent ne pas être compatibles avec le projecteur.
- Le projecteur peut reconnaître jusqu'à 5 cartes insérées en une fois dans le lecteur de cartes connecté.
- Vous ne pouvez pas corriger la distorsion trapézoïdale lors d'une projection PC Free, corrigez donc la forme de l'image avant de lancer votre présentation.
- Vous pouvez utiliser les fonctions suivantes lorsque vous projetez en mode PC Free.
 - Gel
 - Pause A/V
 - E-Zoom
 - Pointeur

» Liens connexes

- "Arrêter temporairement l'action vidéo" [p.124](#)
- "Désactiver l'image et le son temporairement" [p.123](#)
- "Zoomer sur des images" [p.125](#)
- "Utiliser la télécommande comme pointeur" [p.128](#)

Démarrer un diaporama PC Free

Après avoir connecté un appareil USB au projecteur, vous pouvez basculer sur la source d'entrée USB et lancer votre diaporama.



- Vous pouvez modifier les options de fonctionnement de PC Free ou ajouter des effets spéciaux en sélectionnant **Option** en bas de l'écran et en appuyant sur [Enter].
- Vous pouvez contrôler votre diaporama à l'aide du crayon interactif ou de votre doigt au lieu de la télécommande.

1 Appuyez sur le bouton [Source Search] de la télécommande ou du panneau de commande. Sélectionnez la source **USB1**.

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



- Si l'écran Sélectionner un lecteur s'affiche, appuyez sur les boutons fléchés pour sélectionner le lecteur et appuyez sur [Enter].
- Pour afficher des images sur l'autre lecteur USB, mettez en surbrillance **Sélectionner un lecteur** en haut de l'écran de liste de fichiers et appuyez sur [Enter].

2 Effectuez une des opérations suivantes pour localiser vos fichiers :

- Si vous avez besoin d'afficher des fichiers dans un sous-dossier sur votre appareil, appuyez sur les boutons fléchés pour surligner le dossier, puis appuyez sur [Enter].
- Pour remonter d'un niveau de dossiers sur votre appareil, surlignez **Haut page** et appuyez sur [Enter].
- Pour afficher des fichiers supplémentaires dans un dossier, surlignez **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur [Enter]. Vous pouvez aussi appuyer sur les boutons [Page] haut et bas de la télécommande.

3 Effectuez une des actions suivantes :

- Pour afficher une image en particulier, appuyez sur les boutons fléchés pour surligner l'image et appuyez sur [Enter]. (Appuyez sur le bouton [Esc] pour revenir à l'écran de la liste de fichiers.)
- Pour afficher un diaporama de toutes les images d'un dossier, appuyez sur les boutons fléchés pour surligner l'option **Diaporama** en bas de l'écran et appuyez sur [Enter].

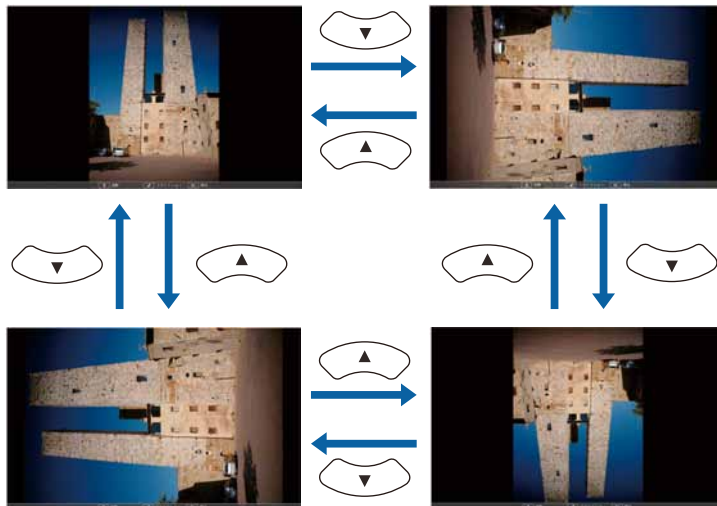


- Vous pouvez modifier la durée de basculement entre images en surlignant **Option** en bas de l'écran et en appuyant sur [Enter].
- Si les noms de fichier dépassent la zone d'affichage ou sont constitués de symboles non pris en charge, vous pouvez uniquement les raccourcir ou les modifier sur l'écran.

4 Lors de la projection, utilisez les commandes suivantes pour contrôler l'affichage :

- Pour faire pivoter une image à l'écran, appuyez sur les boutons haut et bas.

Vous pouvez également faire tourner l'image en appuyant dessus à l'aide du crayon interactif ou de votre doigt.



- Pour passer à l'image suivante ou précédente, appuyez sur les boutons gauche et droit.

Vous pouvez également avancer ou reculer en appuyant sur l'image à l'aide du crayon interactif ou de votre doigt.

5 Pour arrêter l'affichage, suivez les instructions à l'écran ou appuyez sur le bouton [Esc].

Vous revenez à l'écran de la liste de fichiers.

6 Éteignez l'appareil USB, si nécessaire, puis déconnectez l'appareil du projecteur.

» Liens connexes

- "Options d'affichage PC Free" [p.122](#)
- "Connexion à un périphérique USB" [p.34](#)

Démarrer une présentation de film PC Free

Après avoir connecté un appareil USB au projecteur, vous pouvez basculer sur la source d'entrée USB et lancer votre vidéo.



- Vous pouvez modifier les options de fonctionnement de PC Free en sélectionnant **Option** en bas de l'écran et en appuyant sur [Enter].

1 Appuyez sur le bouton [Source Search] de la télécommande ou du panneau de commande. Sélectionnez la source **USB1**.

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



- Si l'écran Sélectionner un lecteur s'affiche, appuyez sur les boutons fléchés pour sélectionner le lecteur et appuyez sur [Enter].
- Pour afficher des fichiers de films sur l'autre lecteur USB, mettez en surbrillance **Sélectionner un lecteur** en haut de l'écran de liste de fichiers et appuyez sur [Enter].

2 Effectuez une des opérations suivantes pour localiser vos fichiers :

- Si vous avez besoin d'afficher des fichiers dans un sous-dossier sur votre appareil, appuyez sur les boutons fléchés pour surligner le dossier, puis appuyez sur [Enter].
- Pour remonter d'un niveau de dossiers sur votre appareil, surlignez **Haut page** et appuyez sur [Enter].
- Pour afficher des fichiers supplémentaires dans un dossier, surlignez **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur [Enter]. Vous pouvez aussi appuyer sur les boutons [Page] haut et bas de la télécommande.

3 Si vous souhaitez visualiser une vidéo, appuyez sur les boutons fléchés pour surligner le fichier et appuyez sur [Enter].



- Si les noms de fichier dépassent la zone d'affichage ou sont constitués de symboles non pris en charge, vous pouvez uniquement les raccourcir ou les modifier sur l'écran.
- Si vous souhaitez lire toutes les vidéos d'un dossier à la suite, sélectionnez l'option **Diaporama** en bas de l'écran.

4 Pour arrêter la lecture vidéo, appuyez sur le bouton [Esc], surlignez **Quitter**, et appuyez sur [Enter].

Vous revenez à l'écran de la liste de fichiers.

5 Éteignez l'appareil USB, si nécessaire, puis déconnectez l'appareil du projecteur.

» Liens connexes

- "Options d'affichage PC Free" [p.122](#)
- "Connexion à un périphérique USB" [p.34](#)

Options d'affichage PC Free

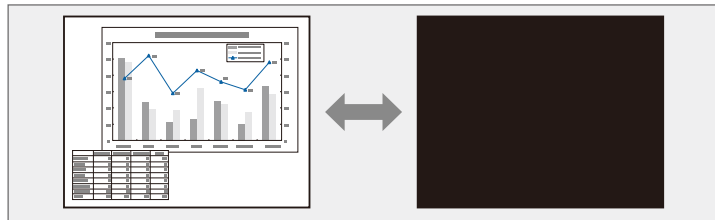
Vous pouvez sélectionner ces options d'affichage lors de l'utilisation de PC Free. Pour accéder à cet écran, surlignez **Option** en bas de l'écran de liste de fichiers PC Free et appuyez sur [Enter].



Réglage	Options	Description
Ordre d'affichage	Ordre des noms	Affiche les fichiers par ordre alphabétique
	Ordre des dates	Affiche les fichiers par ordre chronologique
Ordre de classement	Croissant	Trie les fichiers du premier au dernier
	Décroissant	Trie les fichiers du dernier au premier
Lecture continue	On	Affiche un diaporama en continu
	Off	Affiche un diaporama une seule fois

Réglage	Options	Description
Fréq. défilement	Non	N'affiche pas le fichier suivant automatiquement
	1 Seconde à 60 Secondes	Affiche les fichiers pendant la durée sélectionnée et bascule automatiquement au fichier suivant. Les images haute résolution peuvent basculer à un rythme légèrement plus lent.
Effet	Non	Aucun effet
	Effacer	Utilise un effet d'effacement pour la transition entre les images
	Dissoudre	Utilise un effet de dissolution pour la transition entre les images
	Aléatoire	Utilise des effets aléatoires pour la transition entre les images

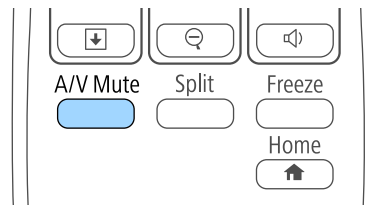
Vous pouvez désactiver temporairement l'image projetée et le son si vous souhaitez regagner l'attention de votre auditoire lors d'une présentation. Mais le son ou la vidéo continue de tourner, vous ne pouvez donc pas reprendre la projection là où vous l'avez laissée.



Si vous souhaitez afficher une image, comme un logo d'entreprise ou une image, lorsque vous appuyez sur le bouton [A/V Mute], vous pouvez sélectionner l'écran affiché dans le paramètre **Pause A/V** du menu **Avancé** du projecteur.

☛ **Avancé > Affichage > Pause A/V**

- 1** Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande afin d'arrêter temporairement la projection et de désactiver le son.



- 2** Pour activer à nouveau l'image et le son, appuyez à nouveau sur [A/V Mute].



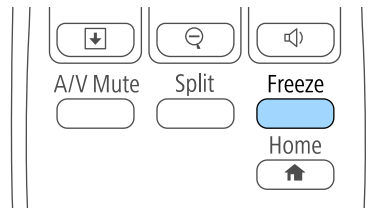
- L'alimentation du projecteur s'éteint automatiquement 30 minutes après l'activation de la Pause A/V. Vous pouvez désactiver cette fonction dans le menu **ECO** du projecteur.
☛ **ECO > Minuterie pause A/V**
- La lampe reste allumée durant la Pause A/V, ce qui augmente la durée d'utilisation cumulée de la lampe.

» Liens connexes

- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO" [p.197](#)

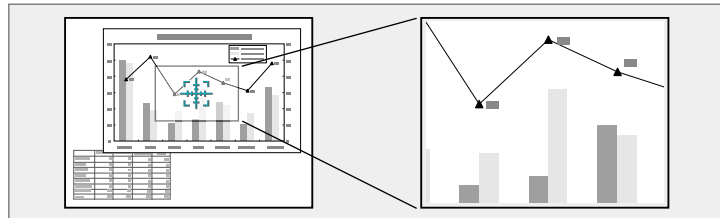
Vous pouvez arrêter temporairement l'action d'une vidéo ou d'une présentation sur ordinateur et conserver l'image actuelle à l'écran. Mais le son ou la vidéo continue de tourner, vous ne pouvez donc pas reprendre la projection là où vous l'avez laissée.

- 1** Appuyez sur le bouton [Freeze] de la télécommande pour arrêter l'action vidéo.



- 2** Pour redémarrer l'action vidéo en cours, appuyez de nouveau sur [Freeze].

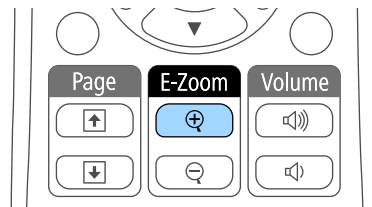
Vous pouvez attirer l'attention sur certaines parties d'une présentation en zoomant sur une portion de l'image et en l'agrandissant sur l'écran.



- Pour faire un zoom arrière sur l'image, appuyez sur le bouton [E-Zoom] –.
- Pour revenir à la taille d'origine de l'image, appuyez sur [Esc].

L'image agrandie est projetée et le rapport d'agrandissement s'affiche également à l'écran.

1 Appuyez sur le bouton [E-Zoom] + de la télécommande.



Un curseur en forme de croix apparaît sur l'écran, indiquant le centre de la zone de zoom.

2 Utilisez les boutons suivants sur la télécommande pour ajuster l'image zoomée :

- Utilisez les boutons fléchés pour positionner la croix dans la zone de l'image sur laquelle vous souhaitez zoomer. Pour déplacer la croix en diagonale, appuyez sur n'importe quelle combinaison de boutons fléchés adjacents en même temps.
- Appuyez sur le bouton [E-Zoom] + à plusieurs reprises pour zoomer sur la zone de l'image. Appuyez et maintenez enfoncé le bouton [E-Zoom] + pour zoomer plus rapidement. La zone sélectionnée peut être agrandie de une à quatre fois, en 25 incréments.
- Pour naviguer autour de la zone agrandie de l'image, utilisez les boutons fléchés.

Vous pouvez utiliser la télécommande du projecteur comme souris sans fil afin de pouvoir contrôler la projection à distance à partir de l'ordinateur.



Vous pouvez utiliser les fonctions de la souris sans fil Windows Vista et ses versions ultérieures, ou OS X 10.7.x et ses versions ultérieures.

- 1** Connectez le projecteur à un ordinateur à l'aide du port USB-B, Computer ou HDMI du projecteur.

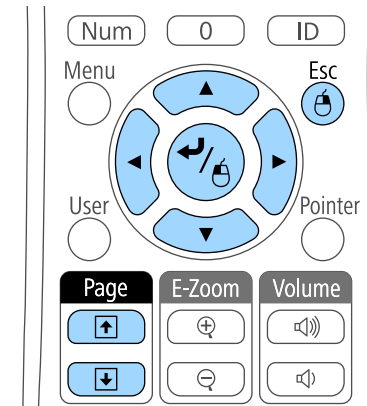


La fonction souris sans fil ne fonctionne pas lorsque vous projetez des images à partir d'un appareil connecté au port HDMI1/MHL avec un câble MHL.

- 2** Si vous avez connecté votre ordinateur à un autre port que le port USB-B, branchez également un câble USB au port USB-B du projecteur et à un port USB de votre ordinateur (pour la prise en charge de la souris sans fil).

- 3** Démarrez votre présentation.

- 4** Utilisez les boutons suivants sur la télécommande pour contrôler votre présentation :



- Pour vous déplacer à travers les diapositives ou pages, appuyez sur les boutons [Page] haut et bas.
- Pour déplacer le curseur sur l'écran, utilisez les boutons fléchés. Pour déplacer le curseur en diagonale, appuyez sur n'importe quelle combinaison de boutons fléchés adjacents en même temps.
- Pour faire un clic gauche, appuyez sur le bouton [Enter] une fois (et deux fois pour double-cliquer). Pour faire un clic droit, appuyez sur le bouton [Esc].
- Pour glisser et déposer, maintenez le bouton [Enter] enfoncé en déplaçant le curseur avec les boutons fléchés, puis relâchez [Enter] sur la destination.

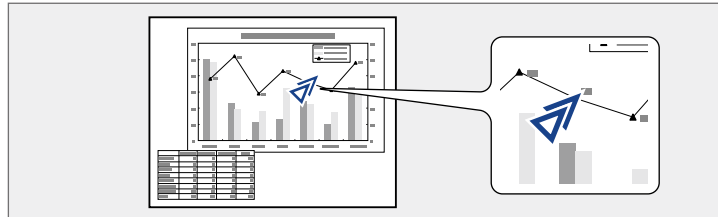


- Si les boutons de la souris sont inversés sur l'ordinateur, le fonctionnement des boutons de la télécommande est lui aussi inversé.
- La fonction Souris Sans Fil ne s'applique pas dans les conditions suivantes :
 - Lorsque le menu du projecteur ou un écran Aide est affiché.
 - Si **USB Type B** est réglé sur **Easy Interactive Function** ou **USB Display/Easy Interactive Function** depuis le menu **Avancé** du projecteur.
 - Lorsque vous utilisez des fonctions autre que la fonction Souris Sans Fil (réglage du volume par exemple).
Cependant, lorsque vous utilisez la fonction Zoom électronique ou Pointeur, la fonction de page précédente ou suivante est disponible.

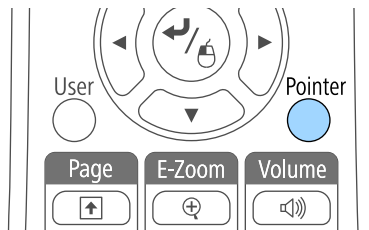
» Liens connexes

- "Zoomer sur des images" [p.125](#)
- "Utiliser la télécommande comme pointeur" [p.128](#)

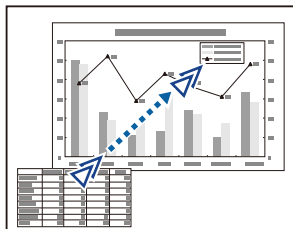
Vous pouvez utiliser la télécommande du projecteur comme pointeur pour vous aider à concentrer votre auditoire sur une information importante à l'écran. La forme du pointeur par défaut est une flèche. Vous pouvez modifier la forme dans le paramètre **Forme de pointeur** du menu **Réglage** du projecteur.



1 Appuyez sur le bouton [Pointer] de la télécommande.



2 Utilisez les boutons fléchés pour déplacer le pointeur sur l'écran. Pour déplacer le pointeur en diagonale, appuyez sur n'importe quelle combinaison de boutons fléchés adjacents en même temps.



3 Appuyez sur [Esc] pour supprimer le pointeur de l'écran.

» Liens connexes

- "Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage" [p.181](#)

Vous pouvez enregistrer une image sur le projecteur et l'afficher lorsque le projecteur s'allume. Vous pouvez également afficher l'image lorsque le projecteur ne reçoit pas de signal d'entrée ou lorsque vous arrêtez temporairement la projection (à l'aide de Pause A/V). Cette image s'appelle l'écran de logo de l'utilisateur.

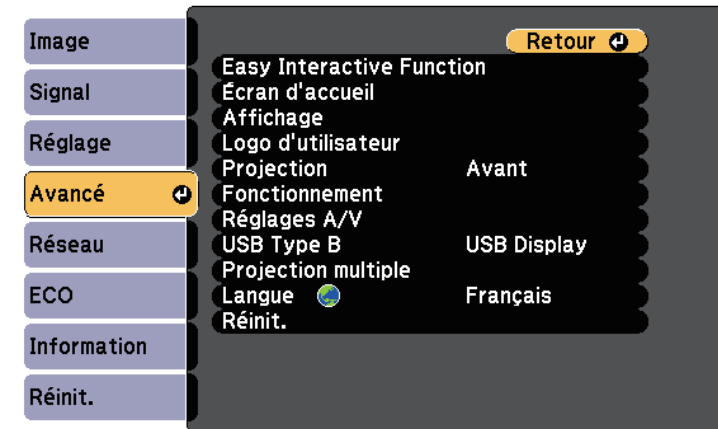
Vous pouvez sélectionner une photo, un graphique ou un logo d'entreprise comme logo d'utilisateur, ce qui est utile pour identifier le propriétaire du projecteur pour éviter les vols. Vous pouvez empêcher des modifications au logo de l'utilisateur en mettant en place une protection par mot de passe.



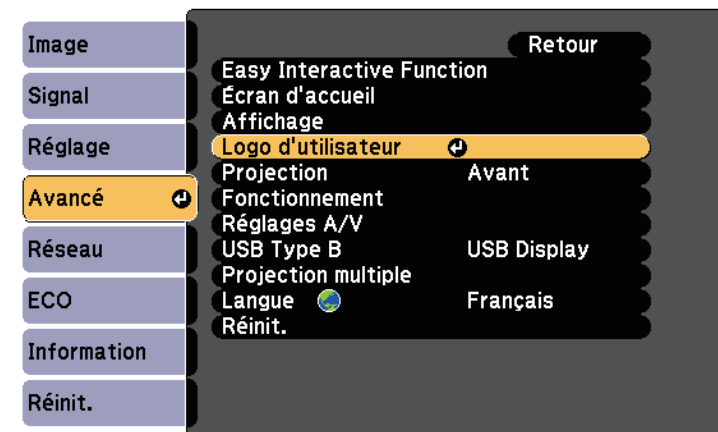
- Lorsqu'un logo d'utilisateur a été enregistré, il n'est plus possible de rétablir le logo défini en usine.
- Si le paramètre **Protec. logo utilis.** est sur **On** dans le menu **Mot de passe protégé**, définissez-le sur **Off** avant d'enregistrer le logo de l'utilisateur.
- Lorsque vous copiez les paramètres de menu d'un projecteur à un autre en utilisant la fonction de configuration par lot, le logo de l'utilisateur est également copié. N'enregistrez pas comme logo d'utilisateur des informations que vous ne souhaitez pas partager entre plusieurs projecteurs.

- 1 Affichez l'image que vous souhaitez projeter comme logo de l'utilisateur.
- 2 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.

- 3 Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur [Enter].



- 4 Sélectionnez le paramètre **Logo d'utilisateur** et appuyez sur [Enter].



Une fenêtre s'affiche vous demandant si vous souhaitez utiliser l'image affichée comme logo de l'utilisateur.



Les ajustements tels que Keystone, Zoom électronique, ou Aspect sont temporairement annulés lorsque vous sélectionnez **Logo d'utilisateur**.

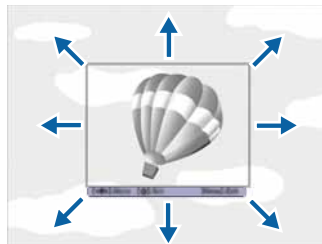
5 Sélectionnez le paramètre **Oui** et appuyez sur [Enter].

Une boîte de sélection superposée sur votre image apparaît.



La taille de l'écran peut être modifiée en fonction du signal de l'image actuel afin de la faire coïncider avec la résolution du signal d'image.

6 Utilisez les boutons fléchés pour entourer la zone de l'image que vous souhaitez utiliser comme logo de l'utilisateur, et appuyez sur [Enter].



Une fenêtre s'affiche vous demandant si vous souhaitez sélectionner cette zone de l'image.

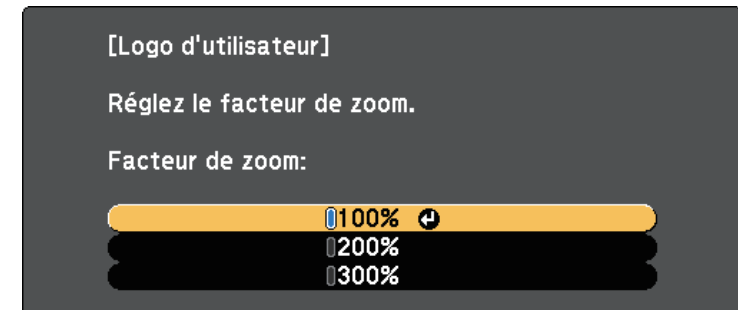


Vous ne pouvez pas modifier la taille de la surface de l'image (400 × 300 pixels).

7 Sélectionnez le paramètre **Oui** et appuyez sur [Enter]. (Si vous souhaitez modifier la zone sélectionnée, sélectionnez **Non**, appuyez sur [Enter], et répétez la dernière étape.)

Le menu du facteur de zoom du Logo d'utilisateur apparaît.

8 Sélectionnez un pourcentage de zoom et appuyez sur [Enter].



Une fenêtre s'affiche vous demandant si vous souhaitez enregistrer l'image comme logo de l'utilisateur.

9 Sélectionnez le paramètre **Oui** et appuyez sur [Enter].

Le logo de l'utilisateur est écrasé et un message de confirmation s'affiche.

10 Appuyez sur [Esc] pour quitter l'écran de message.

11 Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur [Enter].

12 Sélectionnez le paramètre **Affichage** et appuyez sur [Enter].

13 Sélectionnez ceci lorsque vous souhaitez afficher l'écran du Logo d'utilisateur :

- Pour l'afficher si aucun signal n'est reçu, sélectionnez **Afficher le fond** puis **Logo**.
- Pour l'afficher à chaque fois que vous allumez le projecteur, sélectionnez **Ecran démarrage** et sélectionnez **On**.
- Pour l'afficher chaque fois que vous appuyez sur le bouton [A/V Mute], sélectionnez **Pause A/V** puis **Logo**.

Pour empêcher quiconque de modifier le Logo d'utilisateur sans avoir d'abord saisi de mot de passe, réglez la **Protec. logo utilis.** sur **On** dans le menu **Mot de passe protégé** et définissez le mot de passe.

» Liens connexes

- "Désactiver l'image et le son temporairement" [p.123](#)
- "Sélectionner les types de protection par mot de passe" [p.146](#)

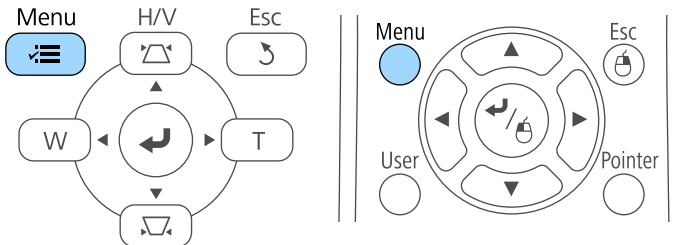
Quatre types de motifs sont pré-enregistrés dans le projecteur (des lignes ou une grille, par exemple). Vous pouvez projeter ces motifs pour vous aider dans les présentations à l'aide des paramètres **Affichage du Motif** dans le menu **Réglage**.

Vous pouvez également enregistrer l'image projetée en tant que Motif Utilisateur.

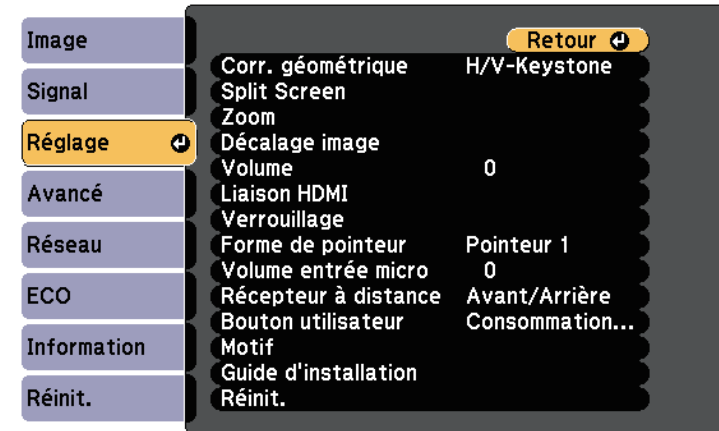


Une fois un Motif Utilisateur enregistré, il n'est plus possible de rétablir le paramètre par défaut du motif.

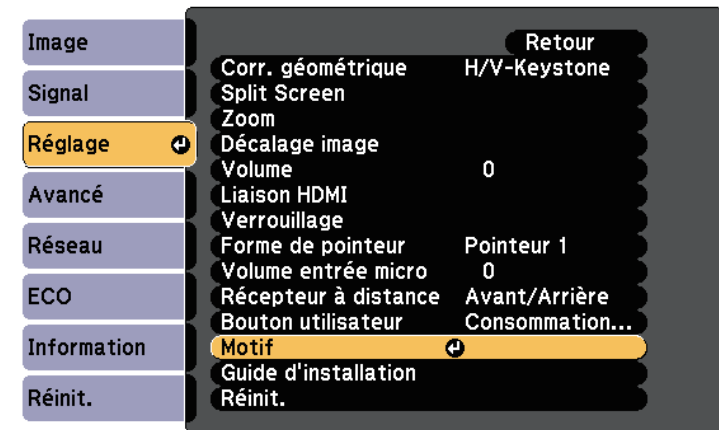
- 1 Projetez l'image à enregistrer en tant que Motif Utilisateur, puis appuyez sur le bouton [Menu] du panneau de commande ou de la télécommande.



- 2 Sélectionnez le menu **Réglage** et appuyez sur [Enter].



- 3 Sélectionnez **Motif** et appuyez sur [Enter].



- 4 Sélectionnez **Motif Utilisateur** et appuyez sur [Enter].

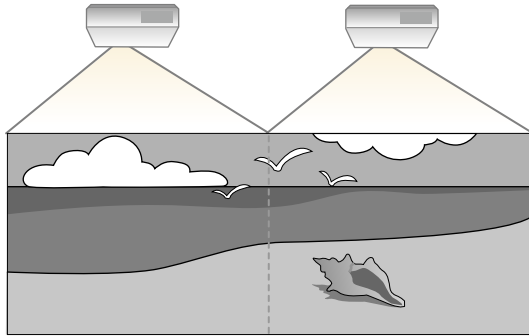
Une fenêtre s'affiche vous demandant si vous souhaitez utiliser l'image affichée en tant que Motif Utilisateur.



Les ajustements tels que Keystone, Zoom électronique, Aspect, Régler zoom ou Décalage image sont temporairement annulés lorsque vous sélectionnez **Motif Utilisateur**.

- 5** Sélectionnez le paramètre **Oui** et appuyez sur [Enter].
Une fenêtre s'affiche vous demandant si vous souhaitez enregistrer l'image en tant que Motif Utilisateur.
- 6** Sélectionnez le paramètre **Oui** et appuyez sur [Enter].
Vous pouvez voir un message d'achèvement.

Vous pouvez associer les images projetées provenant de deux projecteurs ou plus pour créer une grande image.



- Avant de commencer la projection, assurez-vous de régler **Projection multiple** sur **On** pour tous les projecteurs.
 - ☛ **Avancé > Projection multiple > Projection multiple**
- Avant de commencer la projection, assurez-vous de sélectionner le même mode couleurs pour tous les projecteurs.
 - ☛ **Image > Mode couleurs**

» Liens connexes

- "Système d'identification de projecteur pour le contrôle de plusieurs projecteurs" [p.134](#)
- "Ajuster Uniformité" [p.136](#)
- "Ajuster la luminosité de la lampe" [p.138](#)
- "Correspondance des couleurs de l'image" [p.139](#)
- "Ajuster RGBCMY" [p.141](#)

Système d'identification de projecteur pour le contrôle de plusieurs projecteurs

Lorsque plusieurs projecteurs sont alignés pour projeter des images, vous pouvez ajuster la luminosité et la tonalité des couleurs de l'image de chaque projecteur afin que les images soient harmonisées.

Vous pouvez définir un ID de projecteur unique pour chaque projecteur afin de les faire fonctionner individuellement avec une télécommande, et corrigez ensuite la luminosité et les couleurs de chaque projecteur.



- Dans certains cas, il peut arriver que la luminosité et la tonalité des couleurs ne correspondent pas totalement, même après une correction.
- Si des différences de luminosité et de tonalité couleur deviennent plus visibles avec le temps, répétez les réglages.

» Liens connexes

- "Réglage de l'ID du projecteur" [p.134](#)
- "Sélectionner le projecteur que vous souhaitez faire fonctionner" [p.135](#)

Réglage de l'ID du projecteur

Pour contrôler plusieurs projecteurs avec une télécommande, donnez à chaque projecteur un ID unique.

1

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

2

Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur [Enter].

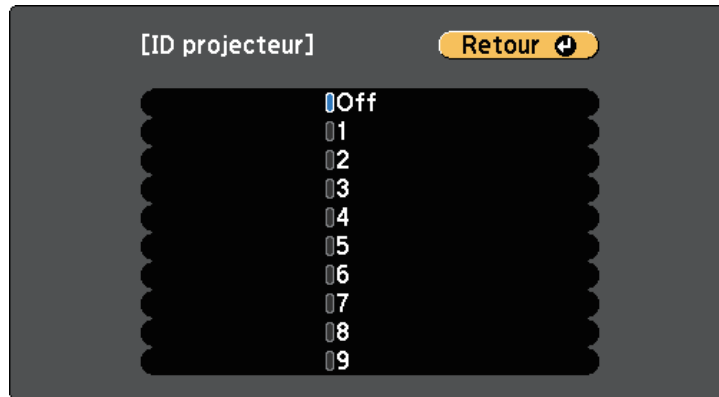
3

Sélectionnez **Projection multiple** et appuyez sur [Enter].

4

Sélectionnez **ID projecteur** et appuyez sur [Enter].

- 5** Utilisez les boutons fléchés pour sélectionner le numéro d'identification que vous souhaitez utiliser pour le projecteur. Appuyez ensuite sur [Enter].



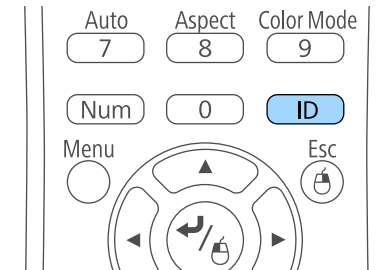
- 6** Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

Répétez ces étapes pour tous les autres projecteurs que vous souhaitez faire fonctionner avec une télécommande.

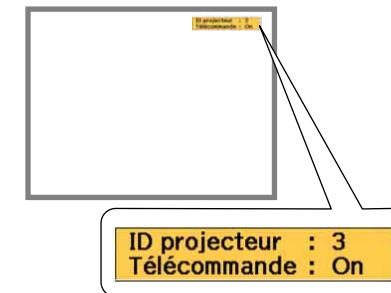
Sélectionner le projecteur que vous souhaitez faire fonctionner

Après avoir défini l'ID du projecteur, sélectionnez l'ID pour le projecteur que vous souhaitez faire fonctionner avec la télécommande.

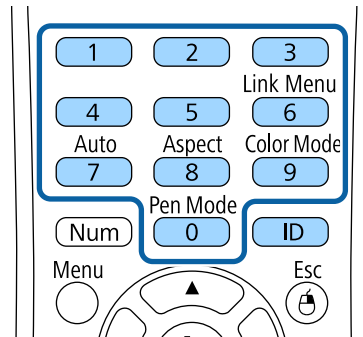
- 1** Pointez la télécommande vers le projecteur cible et appuyez sur le bouton [ID].



L'ID du projecteur actuel s'affiche sur l'écran projeté. Il disparaît au bout de 3 secondes.



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



Le projecteur que vous souhaitez contrôler est sélectionné.

- 3 Appuyez sur le bouton [ID] pour vérifier si le processus de définition d'ID a fonctionné.

Le projecteur affiche un message à l'écran.

- Si la télécommande est répertoriée sous **On**, vous pouvez faire fonctionner le projecteur avec la télécommande.
- Si la télécommande est répertoriée sous **Off**, vous ne pouvez pas faire fonctionner le projecteur avec la télécommande. Répétez les étapes ci-dessus pour activer la télécommande.




- Lorsque vous sélectionnez 0 avec la télécommande, vous pouvez faire fonctionner tous les projecteurs, quel que soit le paramètre ID projecteur.
- Vous devez sélectionner l'ID de projecteur depuis la télécommande à chaque fois que vous allumez le projecteur qui doit être contrôlé. Quand vous allumez le projecteur, 0 est sélectionné en tant qu'ID projecteur de la télécommande.
- Lorsque vous définissez **ID projecteur** sur **Off**, vous pouvez faire fonctionner le projecteur avec la télécommande, peu importe l'ID sélectionné avec la télécommande.

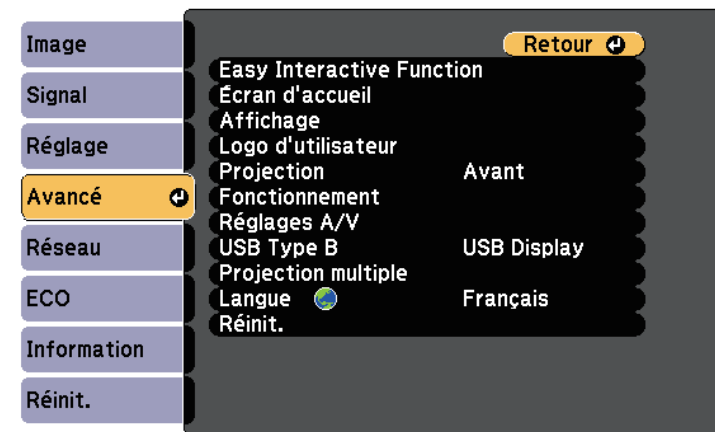
Ajuster Uniformité

Si la tonalité couleur sur l'écran de projection est irrégulière sur chaque projecteur, ajustez l'équilibre de la tonalité couleur avec le menu **Avancé** de chaque projecteur.

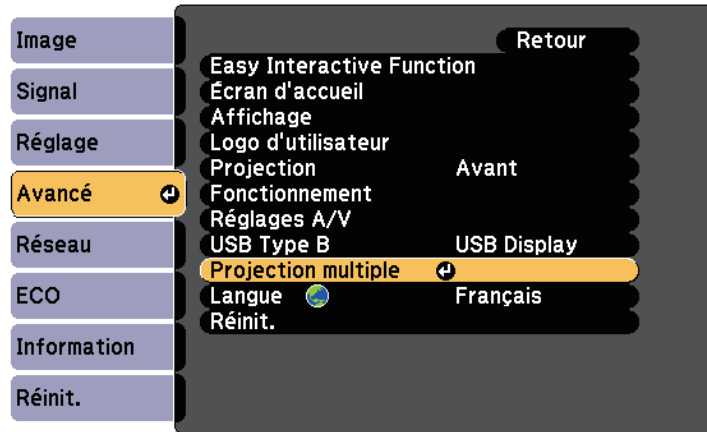


- Il est possible que la tonalité de couleur ne soit pas uniforme, même une fois la fonction exécutée.
- Si le Mode couleurs est réglé sur **Dynamique**, cette fonction est désactivée.
 **Image > Mode couleurs**
- Cette fonction est désactivée en mode tableau blanc.

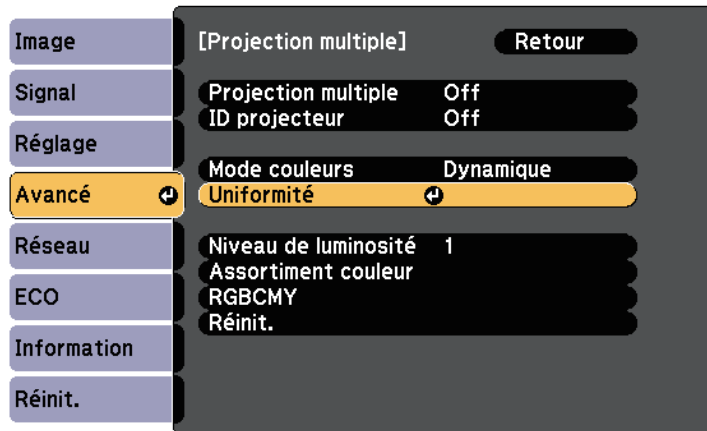
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur [Enter].



- 2** Sélectionnez **Projection multiple** et appuyez sur [Enter].



- 3** Sélectionnez **Uniformité** et appuyez sur [Enter].



- 4** Sélectionnez **Uniformité** et appuyez sur [Enter].

- 5** Sélectionnez **On** et appuyez sur [Enter]. Puis appuyez sur [Esc].

- 6** Sélectionnez **Niveau de réglage** et appuyez sur [Enter].

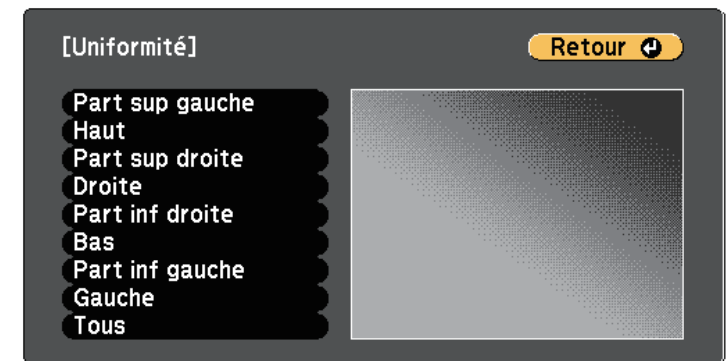


- 7** Sélectionnez le niveau et appuyez sur [Esc].



- 8** Sélectionnez **Démarrer réglages** et appuyez sur [Enter].

- 9** Sélectionnez la zone que vous souhaitez ajuster et appuyez sur [Enter].



Ajustez la circonférence en premier. Puis sélectionnez finalement **Tous**, et ajustez l'écran entier.

- 10** Sélectionnez la couleur (**Rouge**, **Vert** ou **Bleu**) que vous souhaitez ajuster et utilisez le bouton avec la flèche gauche pour atténuer la

tonalité couleur et le bouton avec la flèche droite pour intensifier la tonalité couleur.



L'écran d'ajustement change à chaque fois que vous appuyez sur [Enter].



11 Appuyez sur [Esc] pour revenir à l'écran de sélection de zone.

12 Répétez ces étapes pour ajuster chaque zone.

13 Appuyez sur [Esc] pour revenir à l'écran précédent.

Ajuster la luminosité de la lampe

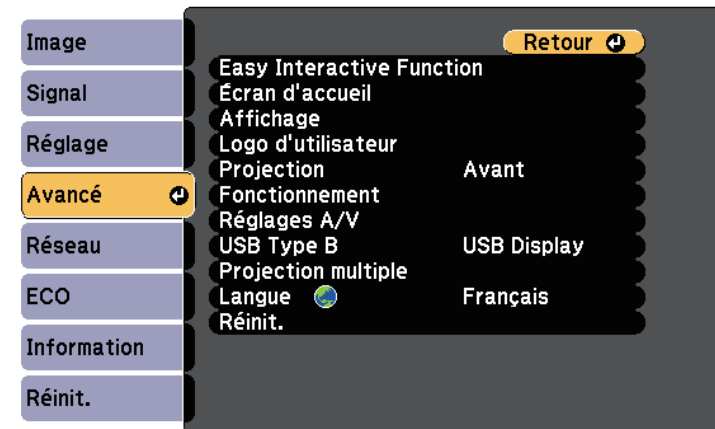
En cas de projection avec plusieurs projecteurs, vous devez ajuster le réglage de la luminosité pour chaque projecteur.

Allumez tous les projecteurs et sélectionnez le paramètre **Niveau de luminosité** dans le menu **Avancé** de chaque projecteur afin que tous les projecteurs soient aussi lumineux que la lampe la plus sombre sur l'écran combiné.

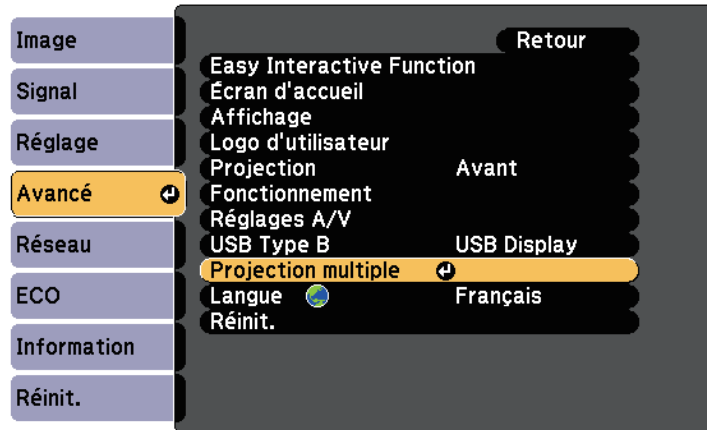


- Il est possible que la luminosité de chaque lampe ne soit pas exactement la même, même après avoir ajusté les niveaux de luminosité.
- Cette fonction est uniquement disponible lorsque **Consommation électr.** est réglé sur **Normal**.
 ➔ ECO > Consommation électr.
- Cette fonction est désactivée en mode tableau blanc.

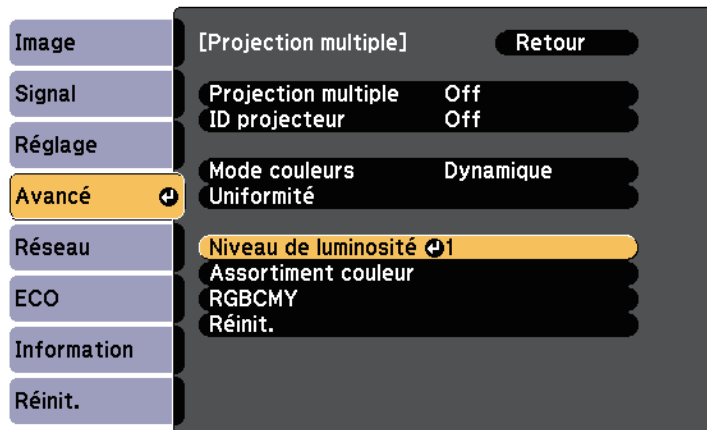
1 Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur [Enter].



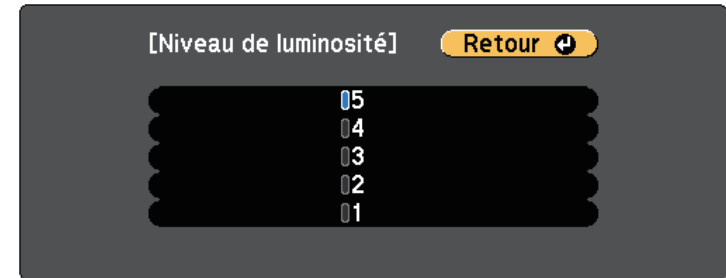
- 2** Sélectionnez **Projection multiple** et appuyez sur [Enter].



- 3** Sélectionnez **Niveau de luminosité** et appuyez sur [Enter].



- 4** Sélectionnez le niveau de luminosité et appuyez sur [Enter].



- 5** Appuyez sur [Esc] pour revenir à l'écran précédent.

Correspondance des couleurs de l'image

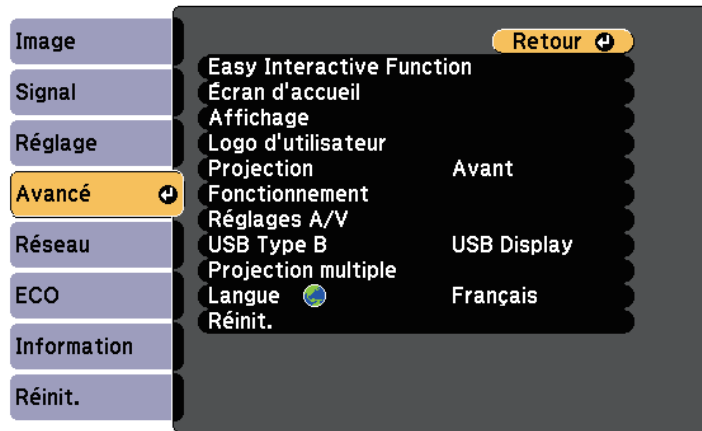
Vous pouvez accorder la qualité d'affichage de plusieurs projecteurs qui projetteront les uns à côté des autres.

Allumez tous les projecteurs et sélectionnez le paramètre **Assortiment couleur** dans le menu **Avancé** de chaque projecteur afin que la qualité d'affichage de tous les projecteurs soit assortie sur l'écran combiné.

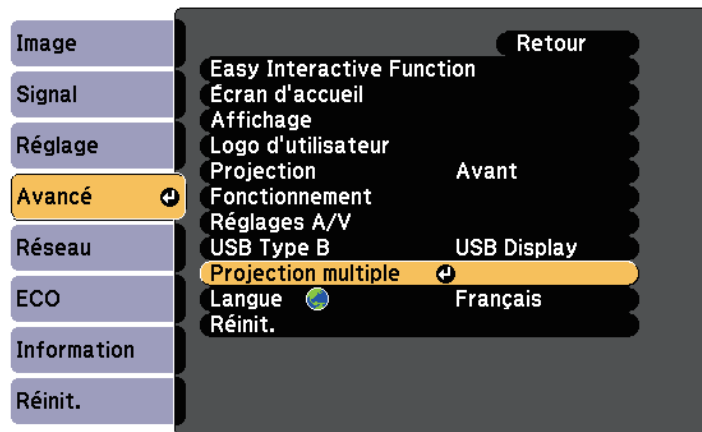


Cette fonction est désactivée en mode tableau blanc.

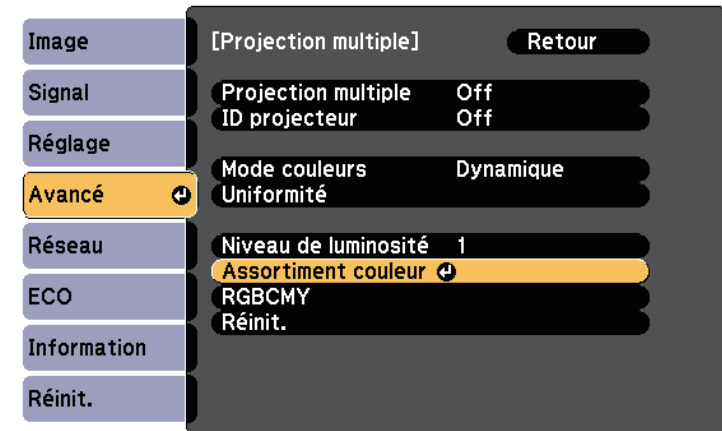
- Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur [Enter].



- Sélectionnez **Projection multiple** et appuyez sur [Enter].

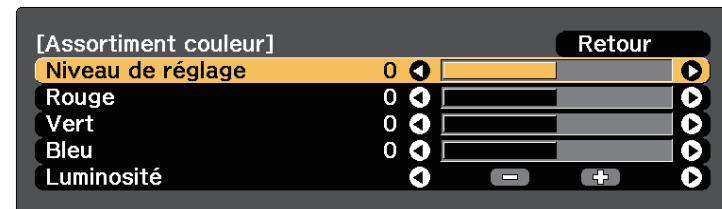


- Sélectionnez **Assortiment couleur** et appuyez sur [Enter].



- Sélectionnez **Niveau de réglage**.

Il existe six niveaux de réglage, du blanc jusqu'au noir, en passant par le gris, sont disponibles. Vous pouvez régler chaque niveau.



- Sélectionnez **Rouge**, **Vert**, ou **Bleu** et ajustez la tonalité des couleurs.
- Sélectionnez **Luminosité** et ajustez la valeur.
- Retournez à l'étape 4 et ajustez un autre niveau.
- Appuyez sur le bouton [Esc] pour revenir à l'écran précédent.

Ajuster RGBCMY

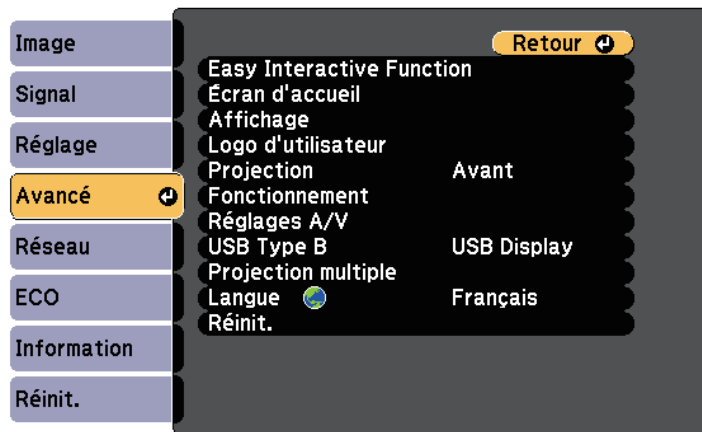
Vous pouvez ajuster les paramètres **Teinte**, **Saturation** et **Luminosité** pour les composantes de couleur R (rouge), G (vert), B (bleu), C (cyan), M (magenta) et Y (jaune).

Allumez tous les projecteurs et sélectionnez le paramètre **RGBCMY** dans le menu **Avancé** de chaque projecteur afin que la tonalité couleur sur l'écran combiné devienne entièrement homogène.

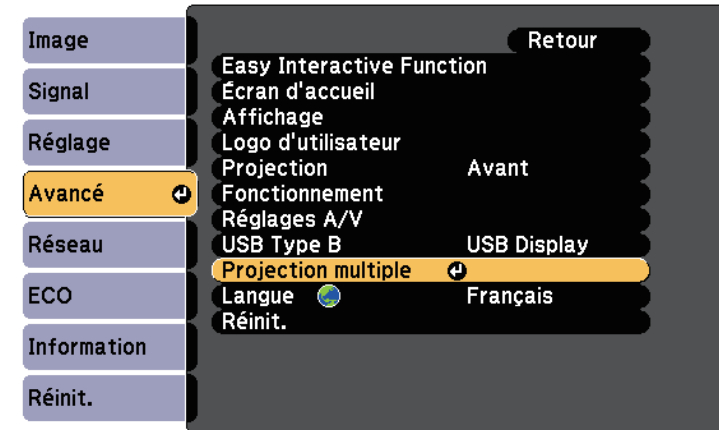


Cette fonction est désactivée en mode tableau blanc.

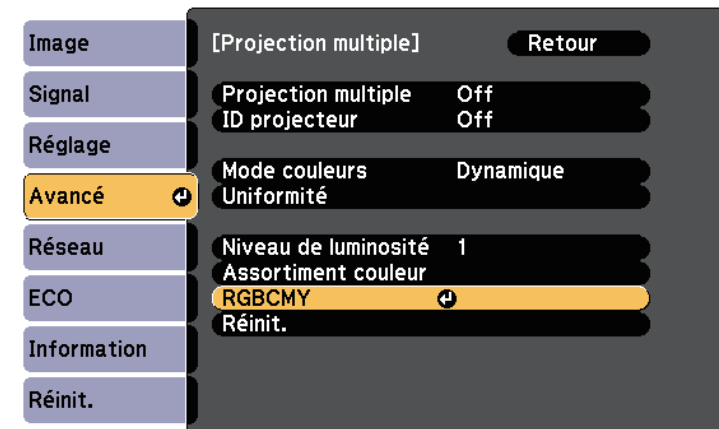
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu], sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur [Enter].



- 2 Sélectionnez **Projection multiple** et appuyez sur [Enter].



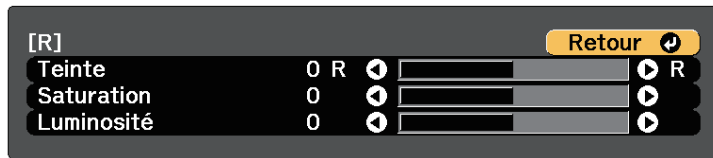
- 3 Sélectionnez **RGBCMY** et appuyez sur [Enter].



- 4 Sélectionnez la couleur à régler et appuyez sur [Enter].

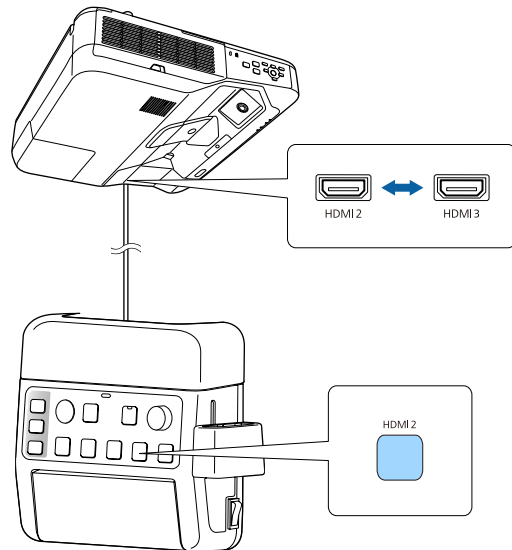
5 Faites ce qui suit si nécessaire pour chaque réglage :

- Pour ajuster la teinte générale de la couleur, bleuâtre - verdâtre - rougeâtre, ajustez le paramètre **Teinte**.
- Pour ajuster la vivacité générale de la couleur, ajustez le paramètre **Saturation**.
- Pour ajuster la luminosité générale de la couleur, ajustez le paramètre **Luminosité**.

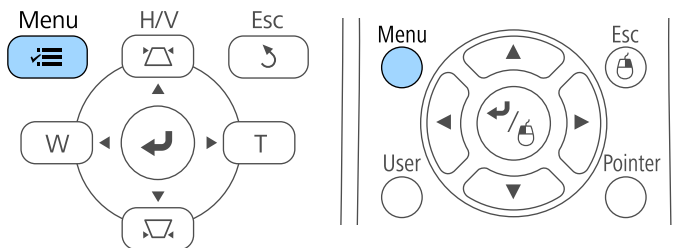


6 Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

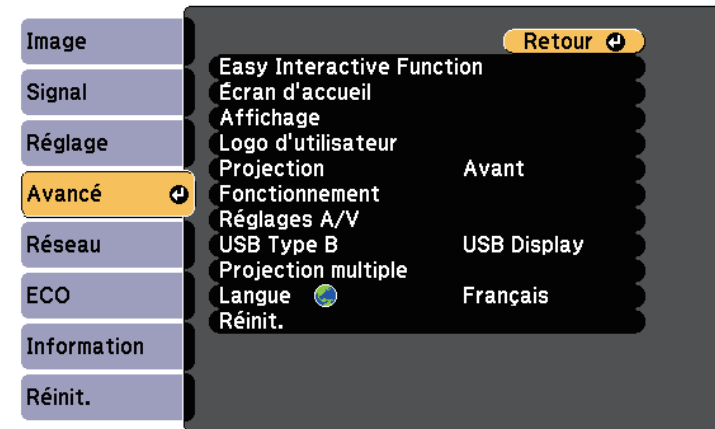
Si le boîtier d'interface optionnel (ELPCB02) est connecté au projecteur, vous devez sélectionner les paramètres suivants pour projeter des images depuis l'appareil connecté au port HDMI3 du projecteur. Après avoir sélectionné les réglages, la source d'entrée bascule entre HDMI2 et HDMI3 à chaque fois que vous appuyez sur le bouton [HDMI2] sur le boîtier d'interface.



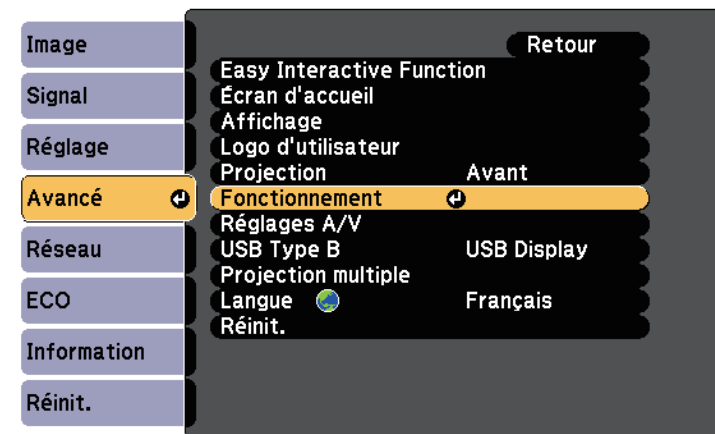
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



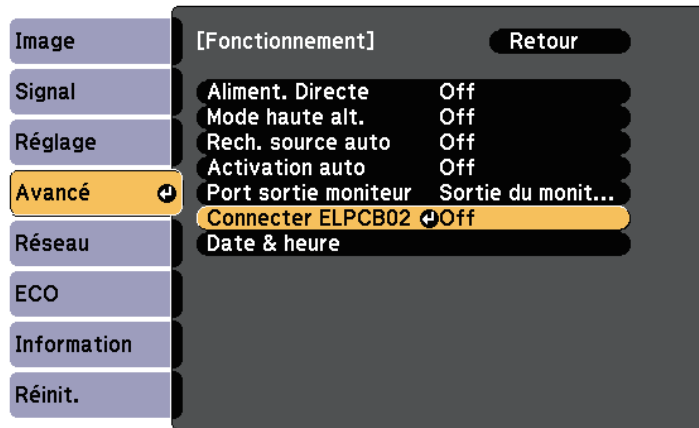
- 2 Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur [Enter].



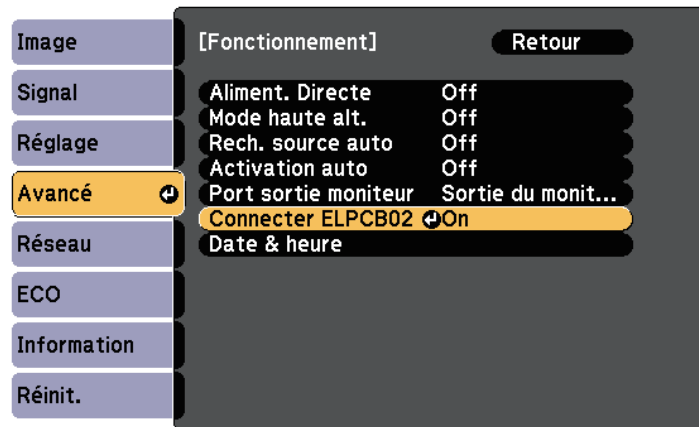
- 3 Sélectionnez **Fonctionnement** et appuyez sur [Enter].



- 4** Sélectionnez **Connecter ELPCB02** et appuyez sur [Enter].



- 5** Sélectionnez **On** et appuyez sur [Enter].



La source d'entrée bascule entre HDMI2 et HDMI3 à chaque fois que vous appuyez sur le bouton [HDMI2] sur le boîtier d'interface.

- 6** Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

Vous pouvez sécuriser votre projecteur afin de dissuader les vols ou utilisations accidentelles, en définissant les fonctions de sécurité suivantes :

- La protection par mot de passe pour empêcher que les personnes ne connaissant pas le mot de passe puissent utiliser le projecteur, et pour d'empêcher des modifications sur l'écran de démarrage ou d'autres paramètres.
Elle fait office de fonction antivol, puisque le projecteur ne peut pas être utilisé en cas de vol et vous pouvez restreindre l'utilisation du projecteur.
- Verrouillage de sécurité des boutons pour bloquer le fonctionnement du projecteur à l'aide des boutons du panneau de commande.
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.
- Câblage de sécurité pour maintenir physiquement le projecteur en place.

» Liens connexes

- "Types de protection par mot de passe" [p.145](#)
- "Verrouiller les boutons du projecteur" [p.147](#)
- "Installer un câble de sécurité" [p.149](#)

Types de protection par mot de passe

Vous pouvez définir les types suivants de protection par mot de passe avec un mot de passe partagé :

- Le mot de passe **Protec. démarrage** empêche quiconque d'utiliser le projecteur sans avoir saisi au préalable un mot de passe. Lorsque vous branchez le cordon d'alimentation et allumez le projecteur pour la première fois, vous devez saisir le bon mot de passe. Ceci s'applique également à Aliment. Directe et Activation auto.
- Le mot de passe **Protec. logo utilis.** empêche quiconque de modifier l'affichage de l'écran personnalisé du projecteur lorsqu'il s'allume, lorsqu'aucun signal n'est reçu ou lorsque vous utilisez la fonction Pause A/V. L'écran personnalisé dissuade les voleurs en identifiant le propriétaire du projecteur.

- Le mot de passe **Réseau protégé** empêche quiconque de modifier les paramètres **Réseau** du projecteur.

» Liens connexes

- "Configurer un mot de passe" [p.145](#)
- "Sélectionner les types de protection par mot de passe" [p.146](#)
- "Saisir un mot de passe pour utiliser le projecteur" [p.147](#)

Configurer un mot de passe

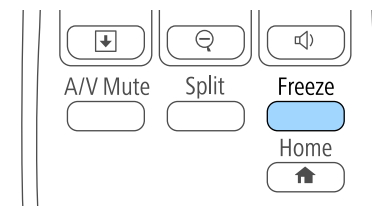
Pour utiliser la protection par mot de passe, vous devez définir un mot de passe.



Le mot de passe par défaut est réglé sur « 0000 ». Remplacez-le par votre propre mot de passe.

1

Maintenez enfoncé le bouton [Freeze] de la télécommande pendant 5 secondes.

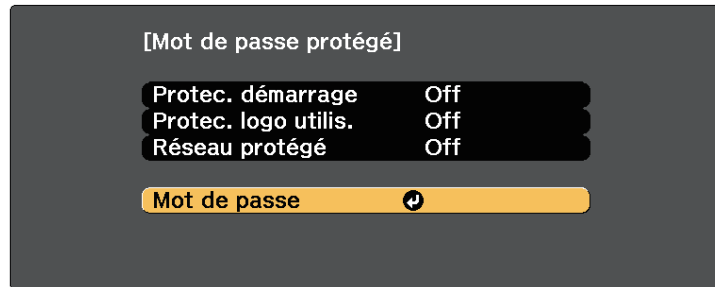


Le menu de réglage du Mot de passe protégé apparaît.



Si Mot de passe protégé est déjà activé, vous devez saisir le mot de passe correct pour afficher le menu de réglage Mot de passe protégé.

- 2 Sélectionnez **Mot de passe** et appuyez sur [Enter].



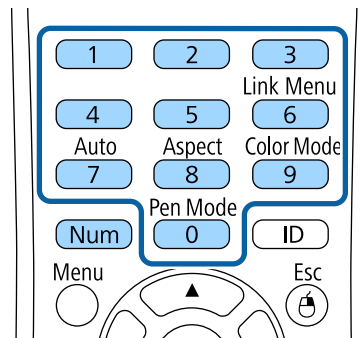
La fenêtre "Changer le mot de passe ?" s'affiche.

- 3 Sélectionnez le paramètre **Oui** et appuyez sur [Enter].



Si vous sélectionnez **Non**, le menu de réglage Mot de passe protégé s'affiche à nouveau.

- 4 Maintenez le bouton [Num] enfoncé sur la télécommande et utilisez les boutons numériques pour définir un mot de passe à quatre chiffres.

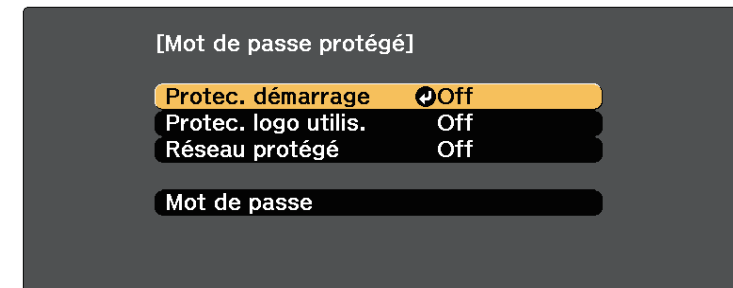


Le mot de passe s'affiche sous la forme **** lorsque vous le saisissez. Une fenêtre de confirmation s'affiche lorsque vous saisissez le quatrième chiffre.

- 5 Saisissez le mot de passe à nouveau.
Le message "Mot de passe accepté." apparaît. Si vous entrez un mot de passe incorrect, un message vous invite à l'entrer de nouveau.
- 6 Appuyez sur [Esc] pour revenir au menu.
- 7 Notez le mot de passe et gardez-le en lieu sûr.

Sélectionner les types de protection par mot de passe

Après avoir défini un mot de passe, ce menu vous permet de sélectionner les types de sécurité par mot de passe que vous souhaitez utiliser.



Si vous ne voyez pas ce menu, maintenez le bouton [Freeze] enfoncé sur la télécommande pendant 5 secondes jusqu'à ce que le menu s'affiche.

- Pour empêcher les utilisations non autorisées du projecteur, réglez **Protec. démarrage** sur **On**.
- Pour éviter les modifications sur l'écran Logo d'utilisateur ou les paramètres d'affichage liés, réglez **Protec. logo utilis.** sur **On**.
- Pour empêcher les modifications aux réglages réseau, réglez **Réseau protégé** sur **On**.

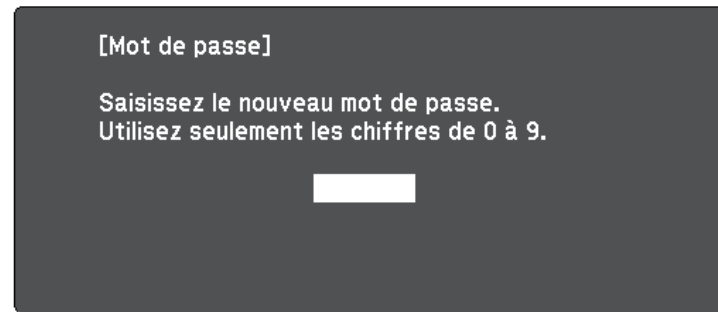
Vous pouvez coller l'autocollant de protection par mot de passe sur le projecteur comme outil de dissuasion supplémentaire contre le vol.



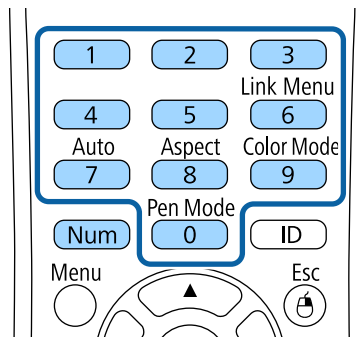
Veillez à conserver la télécommande en lieu sûr. Si vous la perdez, vous ne pourrez pas saisir le mot de passe.

Saisir un mot de passe pour utiliser le projecteur

Lorsque l'écran de mot de passe s'affiche, saisissez le mot de passe correct.



- 1 Maintenez le bouton [Num] enfoncé sur la télécommande lorsque vous saisissez le mot de passe avec les boutons numériques.



L'écran de mot de passe se ferme.

- 2 Si le mot de passe est erroné, un message apparaît vous invitant à réessayer. Saisissez le bon mot de passe pour poursuivre.

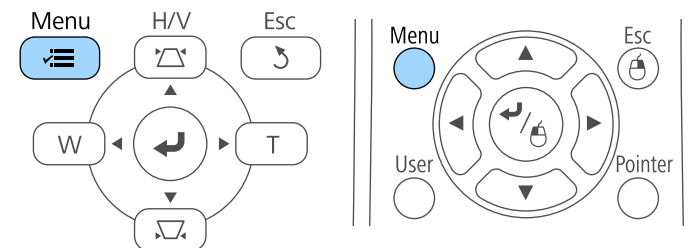
Attention

- Si vous entrez un mot de passe incorrect trois fois de suite, le message "Le projecteur est verrouillé." s'affiche pendant environ 5 minutes, puis le projecteur passe en mode attente. Dans une telle situation, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur, rebranchez-le puis rallumez le projecteur. Le projecteur affiche de nouveau l'écran de saisie du mot de passe, de manière à vous permettre de saisir 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 et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
- Si vous répétez l'opération ci-dessus et saisissez un mot de passe incorrect 30 fois de suite, le message suivant s'affiche "Le projecteur est verrouillé. Contactez Epson comme indiqué dans la documentation." et le projecteur n'accepte plus de saisie de mot de passe. Contactez Epson.

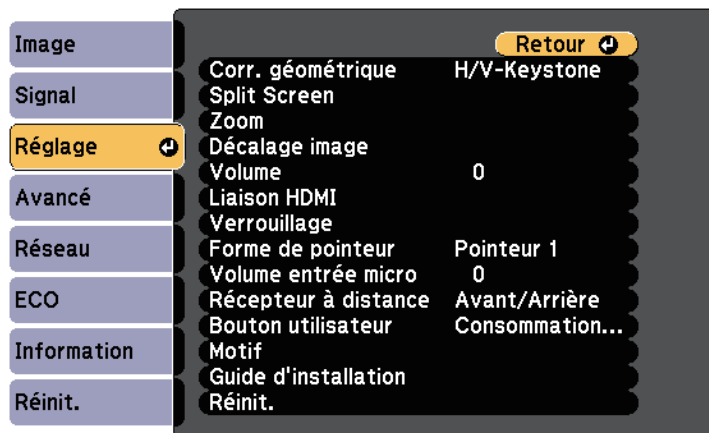
Verrouiller les boutons du projecteur

Vous pouvez verrouiller les boutons du panneau de commande pour empêcher quiconque d'utiliser le projecteur. Le projecteur peut toujours être utilisé à l'aide de la télécommande.

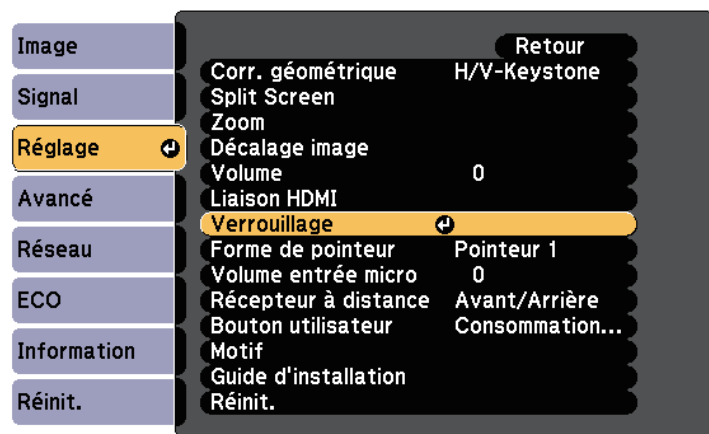
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.



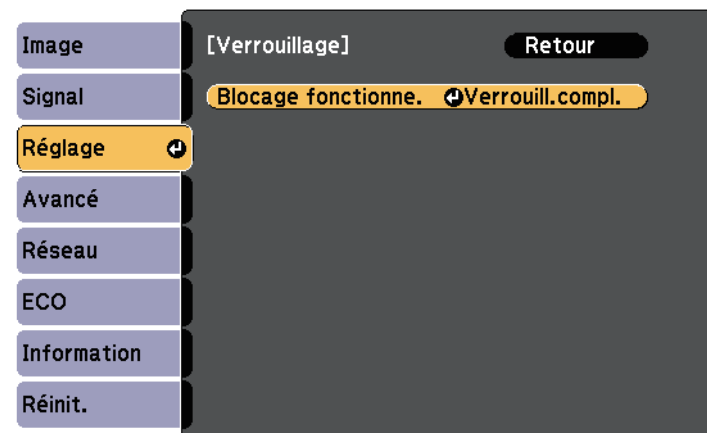
2 Sélectionnez le menu **Réglage** et appuyez sur [Enter].



3 Sélectionnez le paramètre **Verrouillage** et appuyez sur [Enter].



4 Sélectionnez le paramètre **Blocage fonctionne.** et appuyez sur [Enter].



5 Sélectionnez un des types de verrouillage suivants et appuyez sur [Enter] :

- Pour verrouiller tous les boutons du projecteur, sélectionnez **Verrou. complet**.
- Pour verrouiller tous les boutons à l'exception du bouton d'alimentation, sélectionnez **Verrou. partiel**.

Une fenêtre de confirmation apparaît.

6 Sélectionnez le paramètre **Oui** et appuyez sur [Enter].

Le paramètre **Blocage fonctionne.** prend effet.

» Liens connexes

- "Déverrouiller les boutons du projecteur" [p.148](#)

Déverrouiller les boutons du projecteur

Si les boutons du projecteur ont été verrouillés, effectuez une des actions suivantes pour les déverrouiller.

- Maintenez le bouton [Enter] enfoncé sur le panneau de commande pendant 7 secondes. Un message s'affiche et le verrou est débloqué.
- Sélectionnez **Off** comme paramètre **Blocage fonctionne.** dans le menu **Réglage** du projecteur.

☛ **Réglage > Verrouillage > Blocage fonctionne.**

» Liens connexes

- "Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage" [p.181](#)



Vous pouvez utiliser un câble antivol disponible dans le commerce. Consultez la documentation du câble antivol pour savoir comment le verrouiller.

Installer un câble de sécurité

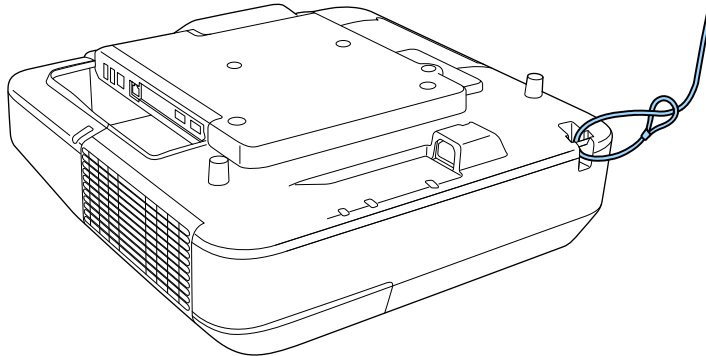
Vous pouvez installer le câble de sécurité sur le projecteur pour éviter les vols.

- Utilisez l'emplacement de sécurité sur le projecteur pour fixer un système de sécurité Microsaver Kensington.



Pour plus d'informations sur le système Microsaver Security System, consultez <http://www.kensington.com/>.

- Utilisez le point de fixation du câble de sécurité sur le projecteur pour fixer un câble et fixez-le à un point de fixation ou à un meuble lourd.



Utiliser le projecteur sur un réseau

Suivez les instructions de ces sections pour configurer votre projecteur à des fins d'utilisation sur un réseau.

» Liens connexes

- "Projection sur réseau câblé" [p.151](#)
- "Projection sur réseau sans fil" [p.154](#)

Vous pouvez envoyer des images à votre projecteur par l'intermédiaire d'un réseau câblé. Pour ce faire, connectez le projecteur à votre réseau, puis configurez votre projecteur et votre ordinateur pour la projection en réseau.

Après avoir connecté et configuré le projecteur comme décrit ici, installez EasyMP Multi PC Projection depuis le CD-ROM du logiciel Epson Projector (si disponible) ou le site Web.

Le logiciel EasyMP Multi PC Projection configure votre ordinateur pour une projection sur réseau. Il vous permet également de participer à des réunions interactives en projetant les écrans d'ordinateur des utilisateurs sur un réseau. Voir le *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection* pour plus d'instructions.

» Liens connexes

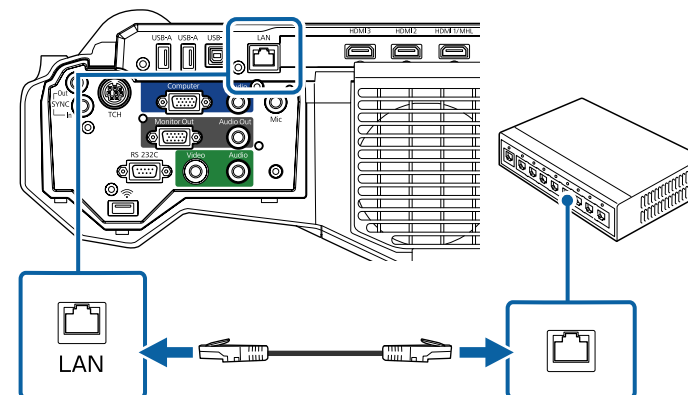
- "Connexion à un réseau câblé" [p.151](#)
- "Sélectionner les réglages du réseau câblé" [p.151](#)

Connexion à un réseau câblé

Pour connecter le projecteur à un réseau local (LAN) câblé, utilisez un câble réseau 100Base-TX ou 10Base-T. Pour assurer une transmission correcte des données, utilisez un câble blindé de catégorie 5 ou supérieure.

- 1 Connectez une extrémité du câble réseau à votre concentrateur, commutateur ou routeur réseau.

- 2 Branchez l'autre extrémité du câble au port LAN du projecteur.



Sélectionner les réglages du réseau câblé

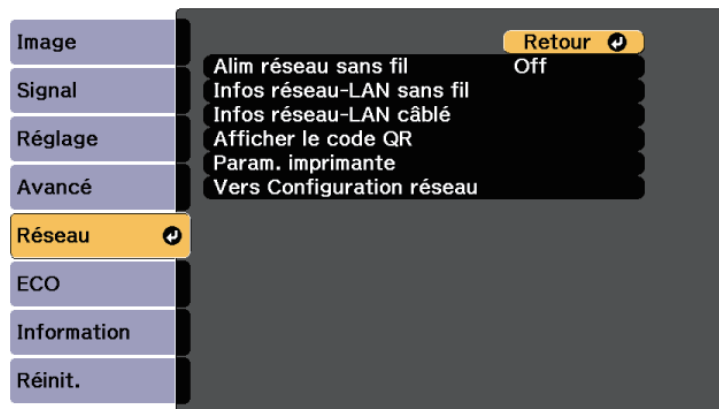
Avant de pouvoir projeter depuis les ordinateurs sur votre réseau, vous devez sélectionner les paramètres réseau sur le projecteur.



Assurez-vous d'avoir connecté le projecteur à votre réseau câblé à l'aide du port LAN.

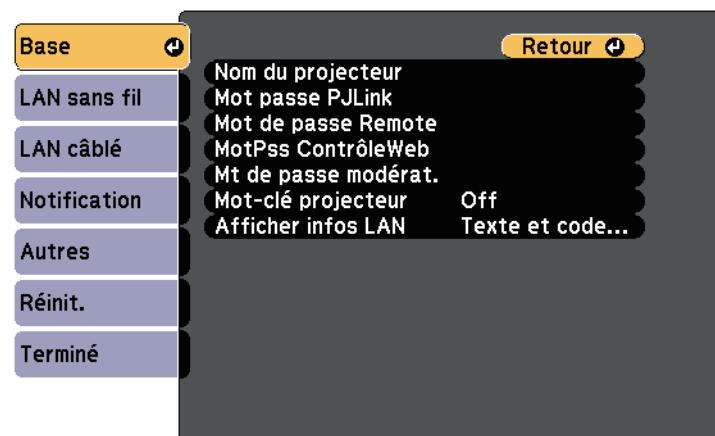
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.

- 2** Sélectionnez le menu **Réseau** et appuyez sur [Enter].



- 3** Sélectionnez le paramètre **Vers Configuration réseau** et appuyez sur [Enter].

- 4** Sélectionnez le menu **Base** et appuyez sur [Enter].



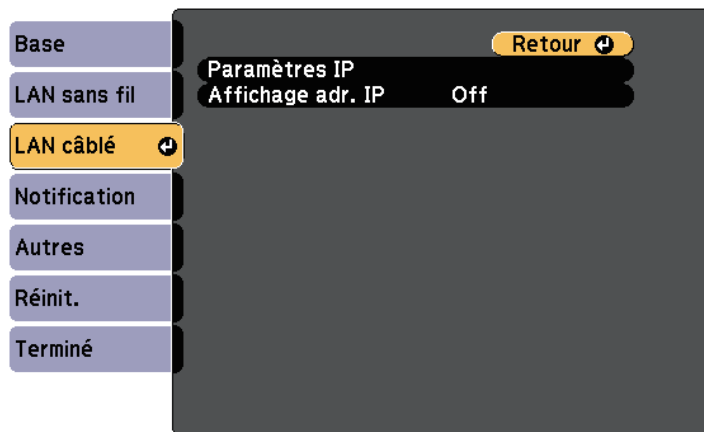
- 5** Sélectionnez les options de base souhaitées.

- **Nom du projecteur** vous pouvez saisir un nom contenant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur connecté au réseau.
- **Mot passe PJLink** vous pouvez saisir un mot de passe contenant jusqu'à 32 caractères alphanumériques pour utiliser le protocole PJLink à des fins de contrôle du projecteur.
- **Mot de passe Remote** vous permet de saisir un mot de passe contenant jusqu'à 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur via la Télécommande Web. (Le nom d'utilisateur est **EPSONREMOTE** ; le mot de passe par défaut est **guest**.)
- **MotPss ContrôleWeb** vous pouvez saisir un mot de passe contenant jusqu'à 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur via le Web. (Le nom d'utilisateur est **EPSONWEB** ; le mot de passe par défaut est **admin**.)
- **Mt de passe modérat.** vous permet de saisir un mot de passe numérique à quatre chiffres pour accéder au projecteur en tant que modérateur à l'aide de EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection. (Aucun mot de passe n'est défini par défaut.)
- **Mot-clé projecteur** vous permet d'activer une protection par mot de passe pour empêcher l'accès au projecteur par toute personne non présente dans la pièce où il se trouve. Vous devez saisir un mot-clé aléatoire affiché depuis un ordinateur avec EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection pour accéder au projecteur et partager l'écran actuel.
- **Afficher infos LAN** vous permet de valider le format d'affichage pour les informations réseau du projecteur.



Utilisez le clavier affiché pour saisir le nom, les mots de passe et le mot-clé. Appuyez sur les boutons fléchés de la télécommande pour sélectionner les caractères et appuyez sur [Enter] pour les sélectionner.

- 6** Sélectionnez le menu **LAN câblé** et appuyez sur [Enter].



- 7** Sélectionnez **Paramètres IP** et appuyez sur [Enter].

- 8** Sélectionnez vos **Paramètres IP** selon vos besoins.

- Si votre réseau attribue automatiquement des adresses, réglez le paramètre **DHCP** sur **On**.
- Si vous devez définir des adresses manuellement, réglez le paramètre **DHCP** sur **Off**, puis saisissez l'**Adresse IP**, le **Masque ss-rés**, et l'**Adresse passerelle** du projecteur si nécessaire.



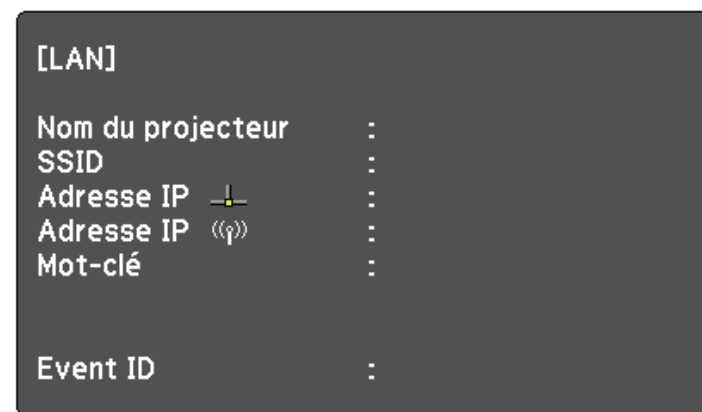
Pour mettre en surbrillance les chiffres souhaités à partir du clavier visuel, appuyez sur les boutons flèches de la télécommande. Pour sélectionner un chiffre en surbrillance, appuyez sur [Enter].

- 9** Afin d'empêcher l'adresse IP de s'afficher sur l'écran d'attente LAN et l'écran d'accueil, réglez le paramètre **Affichage de l'adresse IP** sur **Off**.

- 10** Lorsque vous avez effectué les réglages, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

- 11** Appuyez sur le bouton [LAN] de la télécommande.

Les réglages du réseau câblé sont terminés si vous voyez l'adresse IP correcte sur l'écran de veille LAN.



Vous pouvez envoyer des images à votre projecteur par l'intermédiaire d'un réseau sans fil.

Pour ce faire, vous devez installer le module de réseau local sans fil 802.11b/g/n d'Epson, puis configurer votre projecteur et votre ordinateur pour la projection sans fil à l'aide des menus **Réseau** du projecteur.

Après avoir installé le module LAN sans fil et configuré le projecteur, installez le logiciel réseau à partir du CD-ROM de logiciels pour projecteur Epson (si disponible) ou téléchargez les logiciels nécessaires. Utilisez les logiciels et la documentation suivants pour configurer et contrôler la projection sans fil :

- Le logiciel EasyMP Multi PC Projection vous permet de participer à des réunions interactives en projetant les écrans d'ordinateur des utilisateurs sur un réseau. Voir le *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection* pour plus d'instructions.
- L'application Epson iProjection vous permet de projeter depuis des appareils iOS ou Android.
Vous pouvez télécharger l'application Epson iProjection dans l'App Store ou Google Play. Les éventuels frais de communication avec App Store ou Google Play sont à la charge du client.

» Liens connexes

- "Installation du module LAN sans fil" [p.154](#)
- "Sélectionner manuellement les paramètres du réseau sans fil" [p.155](#)
- "Sélectionner les paramètres de réseau sans fil dans Windows" [p.157](#)
- "Sélectionner les paramètres de réseau sans fil dans OS X" [p.158](#)
- "Configurer la sécurité du réseau sans fil" [p.158](#)
- "Utiliser un code QR pour se connecter à un appareil mobile" [p.159](#)
- "Utilisation d'une clé USB pour connecter un ordinateur Windows" [p.159](#)

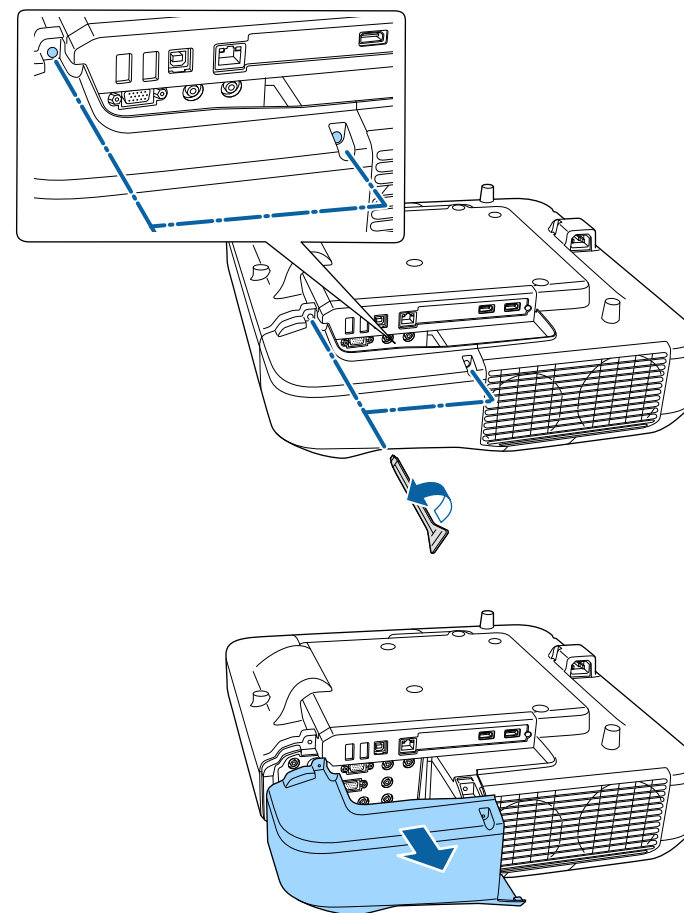
Installation du module LAN sans fil

Pour utiliser le projecteur sur un réseau sans fil, installez le module LAN sans fil Epson 802.11b/g/n. N'installez pas d'autre type de module de réseau sans fil.

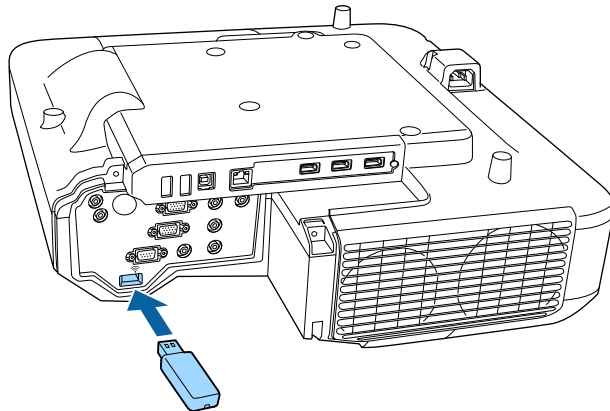
Attention

Ne retirez jamais le module lorsque son voyant est bleu ou clignotant, ou lorsque vous projetez sans fil. Ceci pourrait endommager le module ou entraîner la perte de données.

- 1 Retirez les deux vis du couvercle du câble pour l'ouvrir.



- 2 Connectez le module LAN sans fil à l'emplacement du module LAN sans fil.

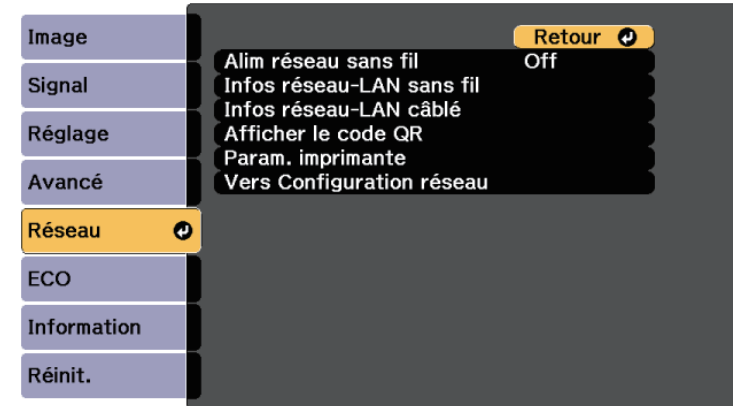


Sélectionner manuellement les paramètres du réseau sans fil

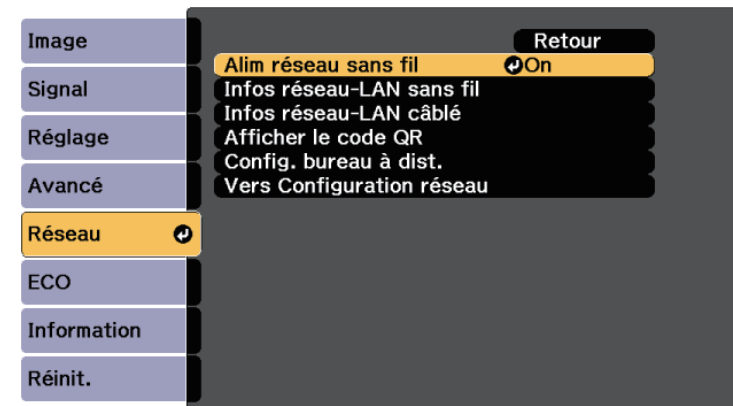
Avant de pouvoir projeter sur votre réseau sans fil, vous devez sélectionner les paramètres réseau du projecteur.

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

- 2 Sélectionnez le menu **Réseau** et appuyez sur [Enter].

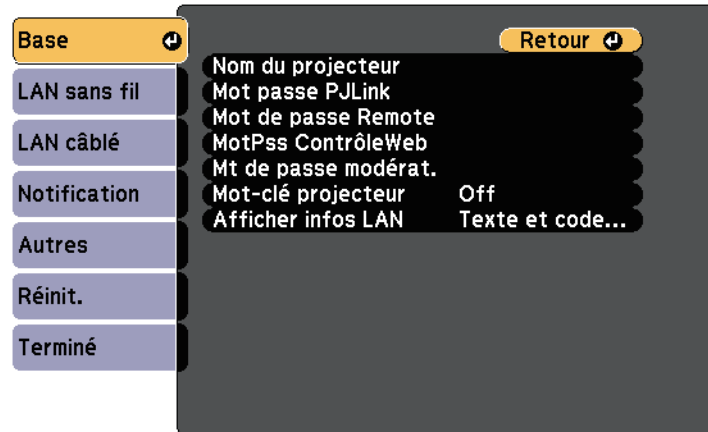


- 3 Sélectionnez LAN sans fil activé comme le paramètre Sans fil.



- 4 Sélectionnez le paramètre **Vers Configuration réseau** et appuyez sur [Enter].

- 5** Sélectionnez le menu **Base** et appuyez sur [Enter].



- 6** Sélectionnez les options de base souhaitées.

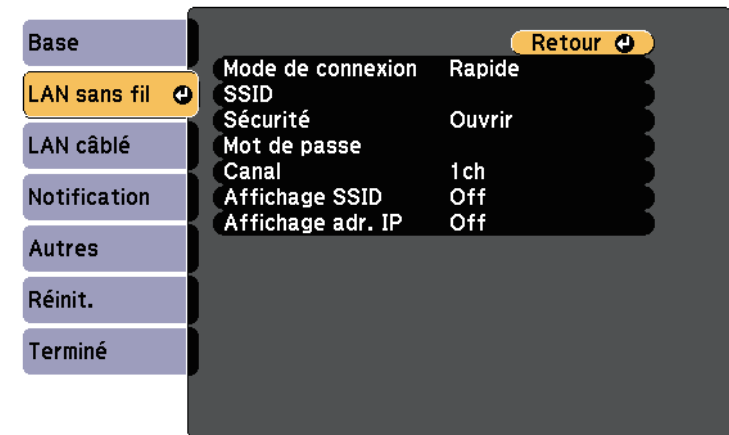
- **Nom du projecteur** vous pouvez saisir un nom contenant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur connecté au réseau.
- **Mot passe PLink** vous pouvez saisir un mot de passe contenant jusqu'à 32 caractères alphanumériques pour utiliser le protocole PLink à des fins de contrôle du projecteur.
- **Mot de passe Remote** vous permet de saisir un mot de passe contenant jusqu'à 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur via la Télécommande Web. (Le nom d'utilisateur est **EPSONREMOTE** ; le mot de passe par défaut est **guest**.)
- **MotPss ContrôleWeb** vous pouvez saisir un mot de passe contenant jusqu'à 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur via le Web. (Le nom d'utilisateur est **EPSONWEB** ; le mot de passe par défaut est **admin**.)
- **Mt de passe modérat.** vous permet de saisir un mot de passe numérique à quatre chiffres pour accéder au projecteur en tant que modérateur à l'aide de EasyMP MultiPC Projection ou Epson iProjection. (Aucun mot de passe n'est défini par défaut.)

- **Mot-clé projecteur** vous permet d'activer une protection par mot de passe pour empêcher l'accès au projecteur par toute personne non présente dans la pièce où il se trouve. Vous devez saisir un mot-clé affiché aléatoirement depuis un ordinateur avec EasyMP MultiPC Projection ou Epson iProjection pour accéder au projecteur et partager l'écran actuel.
- **Afficher infos LAN** vous permet de valider le format d'affichage pour les informations réseau du projecteur.



Utilisez le clavier affiché pour saisir le nom et le mot de passe. Appuyez sur les boutons fléchés de la télécommande pour sélectionner les caractères et appuyez sur [Enter] pour les sélectionner.

- 7** Sélectionnez le menu **LAN sans fil** et appuyez sur [Enter].



- 8** Sélectionnez le paramètre **Mode de connexion**.

- **Rapide** vous permet de vous connecter à plusieurs ordinateurs, smartphones ou tablettes directement avec une communication sans fil.
- **Avancé** : vous permet de vous connecter à des ordinateurs, des smartphones ou des tablettes sur un point d'accès réseau sans fil.

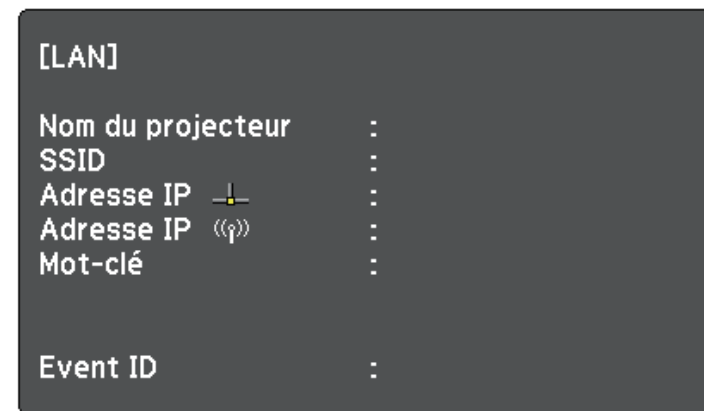
- 9** Si vous avez sélectionné le mode Connexion **Avancée**, sélectionnez **Rechercher le point d'accès** pour sélectionner le point d'accès auquel vous souhaitez vous connecter.



Si vous devez attribuer le SSID manuellement, sélectionnez **SSID** pour saisir le SSID.

- 10** Pour le mode Connexion **Avancée**, attribuez les paramètres IP pour votre réseau comme nécessaire.
- Si votre réseau attribue automatiquement des adresses, sélectionnez **Paramètres IP** pour définir le paramètre **DHCP** sur **On**.
 - Si vous devez définir des adresses manuellement, sélectionnez **Paramètres IP** pour régler **DHCP** sur **Off**, puis saisissez l'**Adresse IP**, le **Masque ss-rés**, et l'**Adresse passerelle** si nécessaire.
- 11** Afin d'empêcher le SSID ou l'adresse IP de s'afficher sur l'écran d'attente LAN et l'écran d'accueil, réglez **Affichage SSID** ou **Affichage de l'adresse IP** sur **Off**.
- 12** Lorsque vous avez effectué les réglages, sélectionnez **Terminé** puis suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.
- 13** Appuyez sur le bouton [LAN] de la télécommande.

Les réglages réseau sans fil sont terminés si vous voyez l'adresse IP correcte sur l'écran de veille LAN.



Lorsque vous avez terminé de régler les paramètres sans fil de votre projecteur, vous devez sélectionner le réseau sans fil sur votre ordinateur. Puis démarrez le logiciel réseau pour envoyer les images à votre projecteur par l'intermédiaire d'un réseau sans fil.

Sélectionner les paramètres de réseau sans fil dans Windows

Avant de vous connecter au projecteur, sélectionnez le bon réseau sans fil sur votre ordinateur.

- 1** Pour accéder à votre logiciel d'utilitaire sans fil, double-cliquez sur l'icône Réseau de la barre des tâches Windows.
- 2** Lors de la connexion en mode Avancé, sélectionnez le nom du réseau (SSID) auquel le projecteur se connecte.
- 3** Cliquez sur **Se connecter**.

Sélectionner les paramètres de réseau sans fil dans OS X

Avant de vous connecter au projecteur, sélectionnez le bon réseau sans fil dans OS X.

- 1 Cliquez sur l'icône AirPort dans la barre de menu au sommet de l'écran.
- 2 Lors de la connexion en mode Avancé, vérifiez qu'AirPort est activé et sélectionnez le nom du réseau (SSID) auquel le projecteur se connecte.

Configurer la sécurité du réseau sans fil

Vous pouvez configurer la sécurité de votre projecteur à utiliser sur un réseau sans fil. Configurez une des options de sécurité suivantes pour qu'elle coïncide avec le paramétrage utilisé sur votre réseau :

- Sécurité WPA2-PSK
- Sécurité WPA/WPA2-PSK *

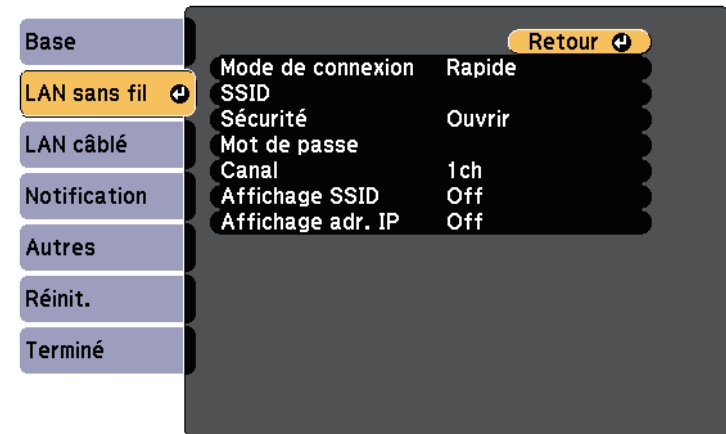
* Uniquement disponible avec le mode de connexion Avancé.



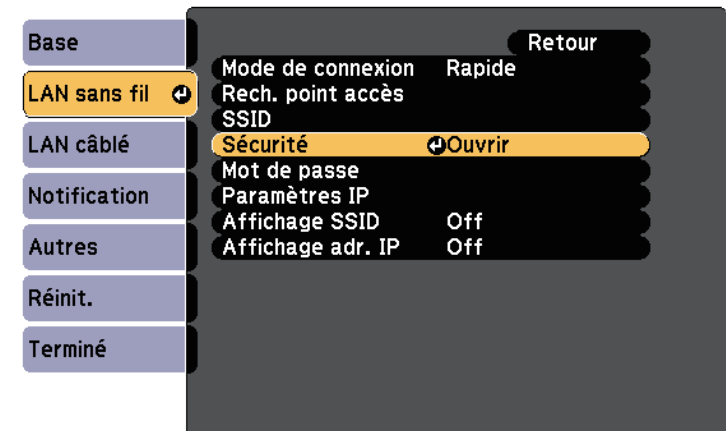
Contactez votre administrateur réseau pour des instructions sur la saisie des bonnes informations.

- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.
- 2 Sélectionnez le menu **Réseau** et appuyez sur [Enter].
- 3 Sélectionnez le paramètre **Vers Configuration réseau** et appuyez sur [Enter].

- 4 Sélectionnez le menu **LAN sans fil** et appuyez sur [Enter].



- 5 Sélectionnez le paramètre **Sécurité** et appuyez sur [Enter].



- 6 Sélectionnez les paramètres de sécurité pour qu'ils coïncident avec votre paramétrage réseau.

- 7 Lorsque vous avez effectué les réglages, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

» Liens connexes

- "Menu Réseau - Menu LAN sans fil" [p.192](#)

Utiliser un code QR pour se connecter à un appareil mobile

Après avoir sélectionné les réglages réseau sans fil pour votre projecteur, vous pouvez afficher un code QR à l'écran et l'utiliser pour connecter un appareil mobile à l'aide de l'application Epson iProjection.



- Assurez-vous d'avoir la dernière version d'Epson iProjection installée sur votre appareil (la V1.3.0 et les versions ultérieures prennent en charge cette fonctionnalité).
- Vous pouvez télécharger gratuitement l'application Epson iProjection dans l'App Store ou Google Play. Les éventuels frais de communication avec App Store ou Google Play sont à la charge du client.
- Lorsque vous utilisez Epson iProjection en mode de connexion Rapide, nous vous recommandons d'effectuer les réglages de sécurité.

- 1 Appuyez sur le bouton [LAN] de la télécommande.
Le code QR est affiché sur la surface projetée.



- Si vous ne voyez pas le code QR, réglez le paramètre **Afficher infos LAN sur Texte et code QR** dans le menu **Réseau** du projecteur.
☛ **Réseau > Vers Configuration réseau > Base > Afficher infos LAN**
- Pour masquer le code QR, appuyez sur le bouton [Esc].
- Vous pouvez également afficher le code QR en sélectionnant l'icône sur l'écran d'accueil.

- 2 Lancez l'application Epson iProjection sur votre appareil mobile.

- 3 Lisez le code QR projeté avec votre appareil mobile pour le connecter au projecteur.



Pour lire correctement le code QR, assurez-vous d'être directement face à l'écran et suffisamment près afin que le code projeté s'inscrive dans le guide du lecteur de code QR de l'appareil mobile. Si vous êtes trop éloigné de l'écran, le code peut ne pas être lu.

Lorsqu'une connexion est établie, l'image de l'appareil mobile s'affiche. Appuyez sur **Photos**, **Documents** ou **Web Page** dans le menu, puis sélectionnez le fichier que vous voulez projeter.

Utilisation d'une clé USB pour connecter un ordinateur Windows

Vous pouvez configurer votre lecteur flash USB comme une clé USB pour connecter rapidement le projecteur à un ordinateur Windows pris en charge par un réseau LAN sans fil. La clé USB vous permet de sélectionner automatiquement les paramètres réseau sans fil d'un ordinateur et de projeter votre présentation sans fil.

- 1 Configurez la clé USB avec EasyMP Multi PC Projection.



Voir le *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection* pour plus d'instructions.

- 2 Assurez-vous que le module LAN sans fil est installé ou intégré dans votre projecteur.

- 3 Allumez le projecteur.

- 4 Appuyez sur le bouton [LAN] de la télécommande.

La fenêtre d'attente LAN s'affiche. Vérifiez qu'un SSID et une adresse IP sont affichés.

5 Retirez la clé USB.

6 Branchez la clé USB à un port USB de votre ordinateur.



Sous Windows Vista, si la fenêtre de lecture automatique s'affiche, sélectionnez **MPPLaunch.exe**, puis sélectionnez **Autoriser**.

7 Suivez les instructions à l'écran pour installer l'application nécessaire.



- Si un message du pare-feu Windows s'affiche, cliquez sur **Oui** pour désactiver le pare-feu.
- Vous devez disposer de droits d'administrateur pour installer le logiciel.
- S'il ne s'installe pas automatiquement, double-cliquez sur **MPPLaunch.exe** dans la clé USB.

Après quelques minutes, l'image de votre ordinateur s'affiche sur le projecteur. Si elle ne s'affiche pas, appuyez sur le bouton [LAN] sur la télécommande de votre projecteur ou redémarrez votre ordinateur.

8 Lancez votre présentation.

9 Lorsque vous avez terminé la projection sans fil, sélectionnez l'option **Retirer le périphérique en toute sécurité** dans la barre des tâches de Windows, puis retirez la clé USB de votre ordinateur.



Vous devez peut-être redémarrer votre ordinateur pour réactiver votre connexion réseau sans fil.

Surveiller et contrôler le projecteur

Suivez les instructions de ces sections pour surveiller et contrôler le projecteur sur un réseau.

» Liens connexes

- "Moniteur EasyMP" [p.162](#)
- "Contrôler un projecteur en réseau à l'aide d'un navigateur Web" [p.163](#)
- "Configurer les alertes e-mail réseau du projecteur" [p.165](#)
- "Configurer la surveillance avec SNMP" [p.166](#)
- "Utiliser les commandes ESC/VP21" [p.167](#)
- "Prise en charge de PJLink" [p.169](#)
- "Support Crestron RoomView" [p.170](#)

Le logiciel EasyMP Monitor (Windows uniquement) vous permet de surveiller et de contrôler votre projecteur sur le réseau. Voir le *Guide d'utilisation EasyMP Monitor* pour des instructions plus détaillées.


Vous pouvez télécharger EasyMP sur le site Web suivant.

<http://www.epson.com/>

Lorsque vous avez connecté votre projecteur au réseau, vous pouvez sélectionner les paramètres du projecteur et contrôler la projection avec un navigateur Web compatible. Ceci vous permet d'accéder au projecteur à distance.



- Vérifiez que l'ordinateur et le projecteur sont reliés au réseau. Si vous projetez des images via un réseau local sans fil, connectez-vous en mode Connexion **Avancée**.
- La configuration Web et les fonctions de contrôle prennent en charge Internet Explorer version 9.0 ou ultérieure (Windows), et Safari (OS X) sur les réseaux n'utilisant pas de serveur proxy pour la connexion. Vous ne pouvez pas sélectionner tous les paramètres du menu du projecteur ou contrôler toutes les fonctions du projecteur avec un navigateur Web.
- Si vous définissez le **Mode attente** sur **Comm. activée** dans le menu **ECO** du projecteur, vous pouvez utiliser un navigateur Web pour sélectionner les paramètres et contrôler la projection, même si le projecteur est en mode attente (lorsque l'alimentation est éteinte).

- 1** Vérifiez que le projecteur est allumé.
- 2** Assurez-vous que votre ordinateur ou votre appareil est connecté au même réseau que le projecteur.
- 3** Démarrez votre navigateur Web sur l'ordinateur ou l'appareil.
- 4** Allez à l'écran Epson Web Control en saisissant l'adresse IP du projecteur dans la zone d'adresse du navigateur.
- 5** Sélectionnez l'icône  pour accéder à l'écran Contrôle Web.




- Il se peut que vous ayez à vous connecter avant de voir l'écran de Contrôle Web. Si un écran de connexion s'affiche, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. (Le nom d'utilisateur est **EPSONWEB** et le mot de passe par défaut est **admin**.)
- Vous pouvez modifier le mot de passe dans **MotPss ContrôleWeb** dans le menu **Réseau** du projecteur.
☛ **Réseau > Vers Configuration réseau > Base > MotPss ContrôleWeb**

- 6** Pour sélectionner les paramètres du menu du projecteur, sélectionnez le nom du menu et suivez les instructions à l'écran pour sélectionner les paramètres.



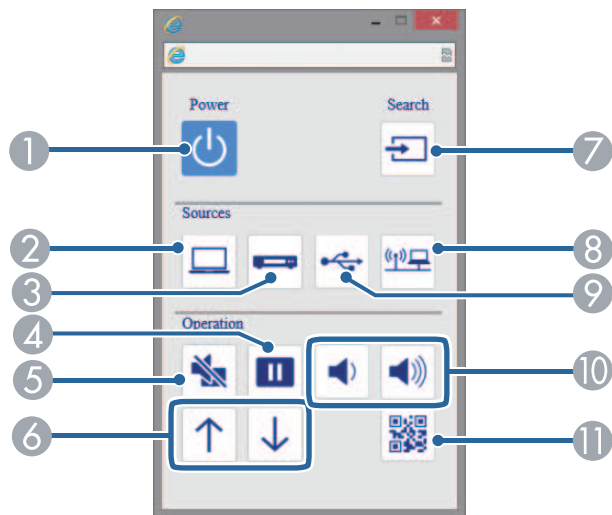
- Vous ne pouvez pas sélectionner les paramètres suivants avec un navigateur Web.
 - Décalage image
 - Liaison HDMI
 - Forme de pointeur
 - Bouton utilisateur
 - Mire
 - Easy Interactive Function
 - Logo d'utilisateur
 - USB Type B
 - Langue
 - Event ID
 - Réinitial. durée lampe
 - Param. imprimante
- Vous pouvez sélectionner les paramètres suivants uniquement avec un navigateur Web.
 - Mot passe Moniteur (jusqu'à 16 caractères alphanumériques)
 - Port HTTP (numéro de port utilisé pour le contrôle Web sauf pour 80 [par défaut], 843, 3620, 3621, 3625, 3629, 4352, 4649, 5357, 10000, 10001, 41794)

7 Pour contrôler la projection à distance, sélectionnez l'icône .



- Si une fenêtre de connexion apparaît, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. (Le nom d'utilisateur est **EPSONREMOTE** et le mot de passe par défaut est **guest**.)
- Vous pouvez modifier le mot de passe dans **Mot de passe Remote** dans le menu **Réseau** du projecteur.
☛ **Réseau > Configuration réseau > Base > Mot de passe Remote**

8 Sélectionnez l'icône correspondant à la fonction du projecteur que vous souhaitez contrôler.



- ① Contrôle du bouton d'alimentation
- ② Sélectionne la source du port Ordinateur
- ③ Sélectionne les sources des ports Vidéo et HDMI
- ④ Contrôle du bouton Freeze
- ⑤ Contrôle du bouton A/V Mute

- ⑥ Contrôle des boutons Page préc./suiv.
- ⑦ Recherche des sources
- ⑧ Sélectionne la source réseau
- ⑨ Sélectionne la source USB Display ou appareil USB
- ⑩ Contrôles des boutons de volume
- ⑪ Affiche le code QR

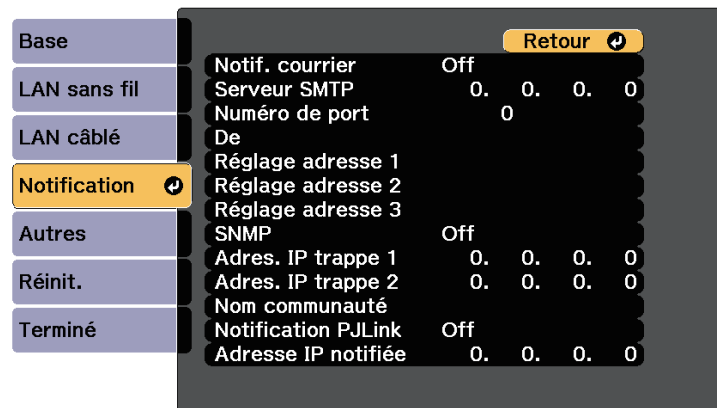
» Liens connexes

- "Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau" [p.190](#)
- "Menu Réseau - Menu Base" [p.191](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO" [p.197](#)

Vous pouvez configurer le projecteur pour qu'il vous envoie une alerte e-mail sur le réseau si un problème survient avec le projecteur.

Si vous définissez le **Mode attente** sur **Comm. activée** dans le menu **ECO** du projecteur, vous pouvez recevoir les alertes e-mail même si le projecteur est en mode attente (lorsque l'alimentation est coupée).

- 1** Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.
- 2** Sélectionnez le menu **Réseau** et appuyez sur [Enter].
- 3** Sélectionnez le paramètre **Vers Configuration réseau** et appuyez sur [Enter].
- 4** Sélectionnez le menu **Notification** et appuyez sur [Enter].



- 5** Réglez le paramètre **Notif. courrier** sur **On**.
- 6** Saisissez l'adresse IP pour l'option **Serveur SMTP**.



N'utilisez pas ces adresses : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 jusqu'à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255).

- 7** Sélectionnez un numéro pour le **Numéro de port** du serveur SMTP, entre 1 et 65535 (le numéro par défaut est 25).

- 8** Choisissez un champ adresse, saisissez l'adresse e-mail et sélectionnez les alertes que vous souhaitez recevoir. Vous pouvez ajouter jusqu'à trois adresses.



Votre adresse e-mail peut faire jusqu'à 32 caractères alphanumériques de long.

- 9** Lorsque vous avez effectué les réglages, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.



Si un problème critique cause l'arrêt d'un projecteur, il se peut que vous ne receviez pas d'alerte par e-mail.

» Liens connexes

- "Messages d'alerte par e-mail sur projecteur réseau" [p.165](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO" [p.197](#)

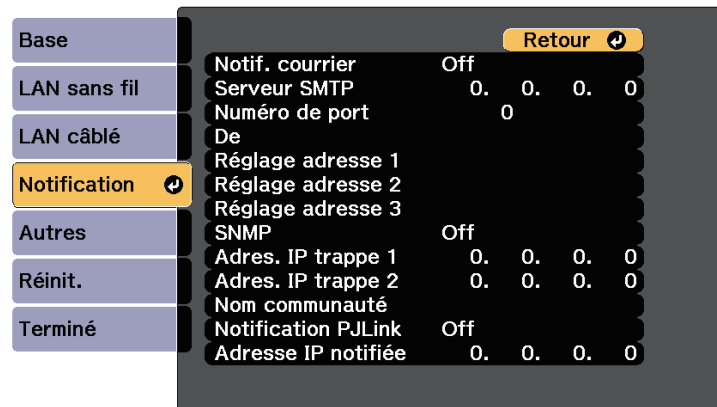
Messages d'alerte par e-mail sur projecteur réseau

Lorsqu'un problème survient avec un projecteur sur le réseau et que vous avez choisi de recevoir des alertes par e-mail, vous recevrez un e-mail contenant les informations suivantes :

- L'adresse électronique définie dans **De** en tant qu'expéditeur du courrier
- **Epson Projector** dans la ligne d'objet
- Le nom du projecteur sur lequel le problème s'est produit
- L'adresse IP du projecteur affecté
- Des informations détaillées sur le problème

Les administrateurs peuvent installer un logiciel de protocole SNMP (Simple Network Management Protocol) sur les ordinateurs en réseau afin de pouvoir surveiller les projecteurs. Si votre réseau utilise un tel logiciel, vous pouvez configurer le projecteur pour la surveillance SNMP.

- 1** Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.
- 2** Sélectionnez le menu **Réseau** et appuyez sur [Enter].
- 3** Sélectionnez le paramètre **Vers Configuration réseau** et appuyez sur [Enter].
- 4** Sélectionnez le menu **Notification** et appuyez sur [Enter].



The screenshot shows a configuration menu with a sidebar on the left and a main area on the right. The sidebar has buttons: Base, LAN sans fil, LAN câblé, Notification (highlighted with a right arrow), Autres, Réinit., and Terminé. The main area has a 'Retour' button at the top right. The settings are as follows:

Notif. courrier	Off
Serveur SMTP	0. 0. 0. 0
Numéro de port	0
De	
Réglage adresse 1	
Réglage adresse 2	
Réglage adresse 3	
SNMP	Off
Adres. IP trappe 1	0. 0. 0. 0
Adres. IP trappe 2	0. 0. 0. 0
Nom communauté	
Notification PLink	Off
Adresse IP notifiée	0. 0. 0. 0

- 5** Réglez le paramètre **SNMP** sur **On**.
- 6** Saisissez jusqu'à deux adresses IP pour recevoir des notifications SNMP en utilisant un nombre entre 0 à 255 pour chaque champ d'adresse.



N'utilisez pas ces adresses : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 jusqu'à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255). Ce projecteur prend en charge SNMP agent version 1 (SNMPv1).

- 7** Saisissez le **Nom de communauté** SNMP contenant jusqu'à 32 caractères alphanumériques.
- 8** Lorsque vous avez effectué les réglages, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

» Liens connexes

- "Liste de commandes ESC/VP21" [p.167](#)
- "Câblage" [p.167](#)

Liste de commandes ESC/VP21

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.

Les commandes suivantes sont disponibles.

Élément		Commande
Mise sous/hors tension	On	PWR ON
	éteint	PWR OFF

Élément			Commande
Sélection du signal	Ordinateur	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Composantes	SOURCE 14
	HDMI1/MHL		SOURCE 30
	HDMI2		SOURCE A0
	HDMI3		SOURCE C0
	Vidéo		SOURCE 41
	USB Display		SOURCE 51
	USB1		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
Pause A/V On/Off	éteint		MUTE OFF
	On		MUTE ON

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

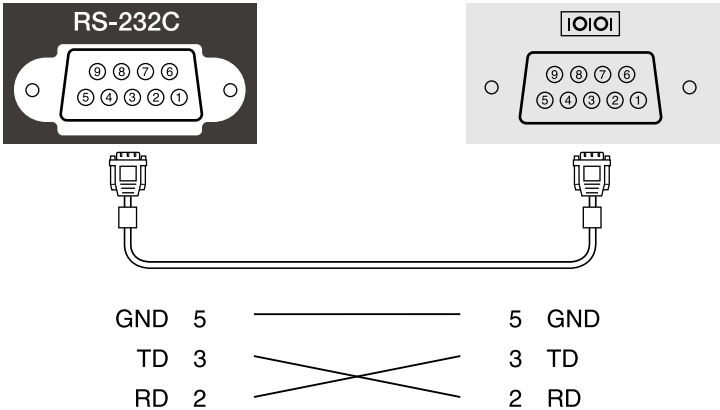
Contactez Epson pour plus de détails.

Câblage

Connexion série

- Forme du connecteur : D-Sub 9 broches (mâle)
- Nom du port d'entrée du projecteur : RS-232C
- Type de câble : Câble croisé (null modem)

Dans l'illustration suivante, le côté projecteur s'affiche sur la gauche, le côté ordinateur sur la droite :



Nom du signal	Fonction
GND	Fil de signal terre
TD	Transmission données
RD	Réception données

Protocole de communication

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

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

Le projecteur est conforme à la norme PLink Class2 définie par la JBMIA.

Le numéro de port utilisé pour la fonction de recherche PLink est 4352 (UDP).

Vous devez définir des paramètres réseau pour pouvoir utiliser PLink.

Il est conforme à toutes les commandes définies par la norme PLink Class2, à l'exception des commandes suivantes, et un accord a été confirmé par la vérification d'adéquation à la norme PLink.

<http://plink.jbmia.or.jp/english/>

- Commandes non compatibles

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

- Ports d'entrée et numéro de source d'entrée correspondante

Nom du port d'entrée	Numéro de source d'entrée
Ordinateur	11
Vidéo	21
HDMI1/MHL	32
HDMI2	33
HDMI3	36
USB1	41
USB2	42
LAN	52
USB Display	53

- Nom du fabricant affiché pour la « Demande d'informations sur le nom du fabricant »

EPSON

- Nom du modèle affiché pour la « Demande d'informations sur le nom du produit »

- EPSON 696Ui/696UT

Si vous utilisez le système de contrôle et de surveillance réseau Crestron RoomView, vous pouvez configurer votre projecteur pour l'utiliser sur le système. Crestron RoomView vous permet de contrôler et de surveiller votre projecteur avec un navigateur Web.



- Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Contrôle Web Epson ou le module complémentaire Message Broadcasting pour EasyMP Monitor si vous utilisez Crestron RoomView.
- Si vous définissez le **Mode attente** sur **Comm. activée** dans le menu **ECO** du projecteur, vous pouvez contrôler le projecteur même si le projecteur est en mode attente (lorsque l'alimentation est coupée).

Pour de plus amples informations sur Crestron RoomView, consultez le site Web Crestron.

<http://www.crestron.com>

Pour surveiller les appareils dans le système, vous pouvez utiliser Crestron RoomView Express ou Crestron RoomView Server Edition fournis par Creston. Vous pouvez communiquer avec le service d'assistance et envoyer des messages d'urgence. Pour plus d'informations, consultez le site Web suivant.

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

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

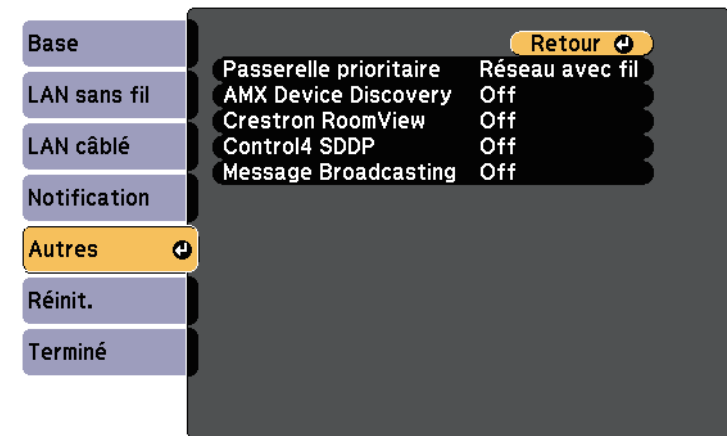
» Liens connexes

- "Aide pour la configuration de Crestron RoomView" [p.170](#)
- "Contrôler un projecteur en réseau à l'aide de Crestron RoomView" [p.171](#)

Aide pour la configuration de Crestron RoomView

Afin de configurer votre projecteur pour le surveiller et le contrôler avec un système Crestron RoomView, assurez-vous que votre ordinateur et votre projecteur sont connectés au réseau. Si vous utilisez une connexion sans fil, configurez le projecteur avec le mode de connexion réseau Avancé.

- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.
- 2 Sélectionnez le menu **Réseau** et appuyez sur [Enter].
- 3 Sélectionnez le paramètre **Vers Configuration réseau** et appuyez sur [Enter].
- 4 Sélectionnez le menu **Autres** et appuyez sur [Enter].



- 5 Réglez le paramètre **Crestron RoomView** sur **On** pour permettre au projecteur d'être détecté.
- 6 Lorsque vous avez effectué les réglages, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.
- 7 Éteignez le projecteur, puis rallumez-le pour activer le réglage.

Contrôler un projecteur en réseau à l'aide de Crestron RoomView

Une fois que vous avez configuré votre projecteur pour utiliser Crestron RoomView, vous pouvez contrôler et surveiller la projection avec un navigateur Web compatible.

1 Démarrez votre navigateur Web sur un ordinateur connecté au réseau.

2 Saisissez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresses du navigateur et appuyez sur la touche **Enter** de l'ordinateur.

Cet écran s'affiche :



3 Sélectionnez la source d'entrée que vous souhaitez contrôler dans la zone **Sources List**. Vous pouvez faire défiler les sources disponibles avec les flèches haut et bas dans la zone.

4 Pour contrôler la projection à distance, cliquez sur les boutons à l'écran qui correspondent aux boutons de la télécommande du projecteur. Vous pouvez faire défiler les options de boutons dans le bas de l'écran.



Ces boutons à l'écran ne correspondent pas directement aux boutons de la télécommande du projecteur :

- OK agit comme le bouton [Enter]
- Menu affiche le menu du projecteur

5 Pour visualiser les informations sur le projecteur, cliquez sur l'onglet **Info**.

6 Pour modifier les paramètres du projecteur, de Crestron et du mot de passe, cliquez sur l'onglet **Tools**, sélectionnez les paramètres sur l'écran affiché, puis cliquez sur **Send**.

7 Une fois que vous avez terminé de sélectionner les paramètres, cliquez sur **Exit** pour quitter le programme.

» Liens connexes

- "Fenêtre de fonctionnement Crestron RoomView" [p.171](#)
- "Fenêtre d'outils Crestron RoomView" [p.172](#)

Fenêtre de fonctionnement Crestron RoomView

Les réglages de la fenêtre de fonctionnement vous permettent de contrôler le projecteur et d'ajuster l'image projetée.

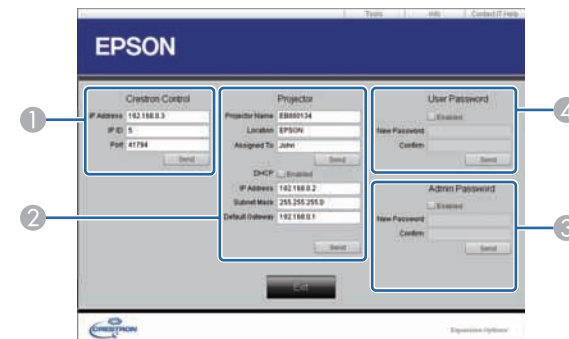


①	Power	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur.
	Vol-/Vol+	Permet de régler le volume.
	A/V Mute	Active ou désactive l'audio et la vidéo.
②	<p>Bascule sur l'image de la source d'entrée sélectionnée. Pour afficher les sources d'entrée qui ne figurent pas dans Source List, cliquez sur (a) ou (b) pour faire défiler vers le haut ou vers le bas. La source d'entrée de signal vidéo actuelle apparaît en bleu.</p> <p>Vous pouvez modifier le nom de la source si nécessaire.</p>	
③	Freeze	Active ou désactive le gel de l'image.
	Contrast	Permet de régler la différence entre les zones claires et les zones sombres des images.
	Brightness	Permet de régler la luminosité de l'image.
	Color	Permet de régler l'intensité des couleurs des images.
	Sharpness	Permet de régler la netteté de l'image.
	Zoom	Agrandit ou réduit l'image sans modifier la taille de la projection. Cliquez sur les boutons flèches pour modifier la position d'une image agrandie.
④	Boutons fléchés	Exécute les mêmes opérations que les boutons flèches de la télécommande.
	OK	Exécute la même opération que [Enter] sur la télécommande.
	Menu	Permet d'afficher et de fermer le menu du projecteur.
	Auto	Permet d'optimiser l' Alignement , la Sync. et la Position dans le menu Signal du projecteur lors de la projection de signaux RVB analogiques depuis le port Computer.
	Search	Permet de passer à la prochaine source d'entrée à envoyer une image.
	Esc	Exécute la même opération que le bouton [Esc] de la télécommande.

⑤	Contact IT Help	Affiche la fenêtre du support technique. Permet de communiquer avec l'administrateur à l'aide de Crestron RoomView Express.
	Info	Affiche des informations sur le projecteur actuellement connecté.
	Tools	Modifie les paramètres du projecteur actuellement connecté.

Fenêtre d'outils Crestron RoomView

Les paramètres dans la fenêtre Tools vous permettent de personnaliser diverses fonctions de configuration du projecteur.



①	Permet de configurer les contrôleurs centraux Crestron.
---	---

②	Projector Name	Entrez un nom pour différencier le projecteur actuellement connecté des autres projecteurs sur le réseau (jusqu'à 16 caractères alphanumériques).
	Location	Entrez un nom d'emplacement d'installation pour le projecteur actuellement connecté sur le réseau (jusqu'à 32 symboles et caractères alphanumériques).
	Assigned To	Saisissez un nom d'utilisateur pour le projecteur. (jusqu'à 32 symboles et caractères alphanumériques)
	DHCP	Sélectionnez pour utiliser le protocole DHCP. Vous ne pouvez pas entrer d'adresse IP si le protocole DHCP est activé.
	IP Address	Entrez l'adresse IP pour assigner le projecteur actuellement connecté.
	Subnet Mask	Entrez un masque de sous-réseau pour le projecteur actuellement connecté.
	Default Gateway	Entrez l'adresse de passerelle par défaut pour le projecteur actuellement connecté.
	Send	Cliquez pour valider les modifications apportées au projecteur.
③	Enabled (Admin Password)	Sélectionnez pour demander un mot de passe pour ouvrir la fenêtre Tools.
	New Password	Entrez le nouveau mot de passe lors de la modification du mot de passe d'ouverture de la fenêtre Tools (jusqu'à 26 caractères alphanumériques).
	Confirm	Entrez le même mot de passe que celui saisi dans New Password . Si les mots de passe sont différents, une erreur apparaît.
	Send	Cliquez pour valider les modifications apportées à Admin Password .

④	Enabled (User Password)	Sélectionnez pour demander un mot de passe pour ouvrir la fenêtre d'utilisation sur l'ordinateur.
	New Password	Entrez le nouveau mot de passe lors de la modification du mot de passe d'ouverture de la fenêtre d'utilisation (jusqu'à 26 caractères alphanumériques).
	Confirm	Entrez le même mot de passe que celui saisi dans New Password . Si les mots de passe sont différents, une erreur apparaît.
	Send	Cliquez pour valider les modifications apportées à User Password .

Ajuster les paramètres du menu

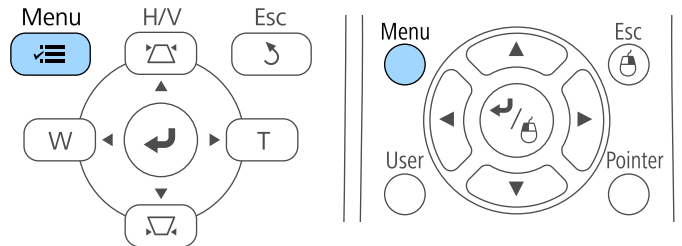
Suivez les instructions de ces sections pour accéder au système de menu du projecteur et modifier les paramètres du projecteur.

» Liens connexes

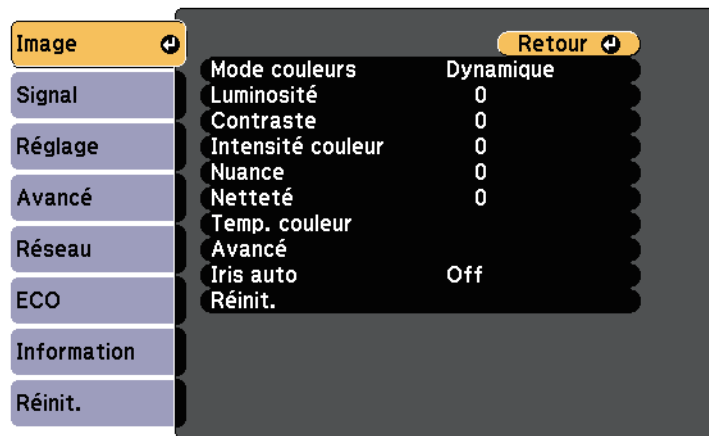
- "Utiliser les menus du projecteur" [p.175](#)
- "Utiliser le clavier virtuel" [p.176](#)
- "Paramètres de qualité d'image - Menu Image" [p.177](#)
- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)
- "Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage" [p.181](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau" [p.190](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO" [p.197](#)
- "Affichage des informations du projecteur - Menu Information" [p.199](#)
- "Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit." [p.201](#)
- "Copie des paramètres du menu entre projecteurs (Configuration par lot)" [p.202](#)

Vous pouvez utiliser les menus du projecteur pour ajuster les paramètres contrôlant la façon dont votre projecteur fonctionne. Le projecteur affiche les menus à l'écran.

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



L'écran du menu affichant les paramètres du menu **Image** apparaît.



- 2 Appuyez sur les boutons fléchés haut ou bas pour vous déplacer à travers les menus répertoriés sur la gauche. Les paramètres de chaque menu s'affichent sur la droite.

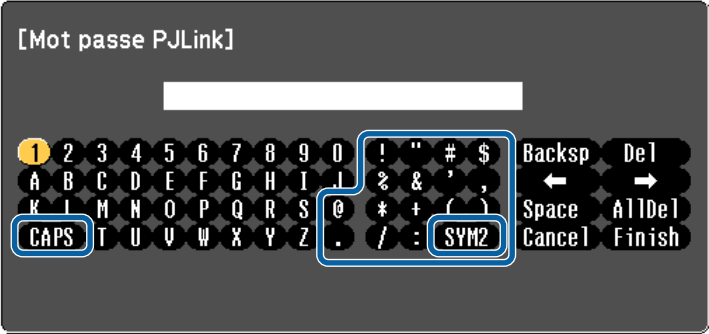


Les paramètres disponibles dépendent de la source d'entrée actuelle.

- 3 Pour modifier les paramètres du menu affiché, appuyez sur [Enter].
- 4 Appuyez sur les boutons fléchés haut ou bas pour vous déplacer à travers les paramètres.
- 5 Modifiez les paramètres à l'aide des boutons répertoriés en bas des écrans du menu.
- 6 Pour remettre tous les paramètres du menu à leurs valeurs par défaut, sélectionnez **Réinit.**
- 7 Lorsque vous avez fini de modifier les réglages d'un menu, appuyez sur [Esc].
- 8 Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

Le clavier virtuel s'affiche lorsque vous avez besoin de saisir des chiffres et des caractères.

- 1** Utilisez les boutons fléchés de la télécommande ou du panneau de commande pour surligner le chiffre ou caractère que vous souhaitez saisir, puis appuyez sur le bouton [Enter].



À chaque fois que vous sélectionnez la touche **CAPS**, les caractères basculent entre majuscules et minuscules. À chaque fois que vous sélectionnez la touche **SYM1/2**, les symboles entourés par le cadre changent.

- 2** Après avoir saisi le texte, sélectionnez **Finish** sur le clavier pour confirmer votre saisie. Sélectionnez **Cancel** pour annuler la saisie de texte.



Vous pouvez sélectionner les paramètres du projecteur et contrôler la projection sur un réseau avec un navigateur Web sur votre ordinateur. Certains symboles ne peuvent pas être saisis avec le clavier à l'écran. Utilisez votre navigateur Web pour saisir le texte.

Texte disponible à l'aide du clavier visuel à l'écran

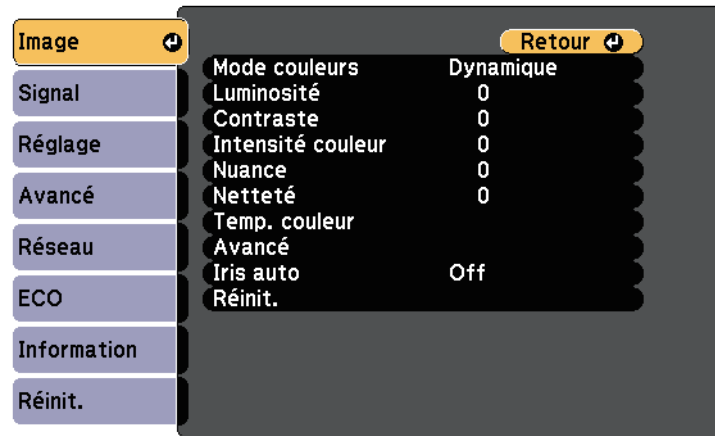
Vous pouvez saisir le texte suivant en utilisant le clavier visuel à l'écran.

Type de texte	Détails
Chiffres	0123456789
Lettres	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Symboles	! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { } ~

» Liens connexes

- "Texte disponible à l'aide du clavier visuel à l'écran" [p.176](#)
- "Contrôler un projecteur en réseau à l'aide d'un navigateur Web" [p.163](#)

Les paramètres du menu **Image** vous permettent d'ajuster la qualité de l'image pour la source d'entrée que vous utilisez actuellement. Les paramètres disponibles dépendent de la source d'entrée actuellement sélectionnée.



Pour modifier les paramètres d'une source d'entrée, assurez-vous que la source est connectée, et sélectionnez cette source.

Réglage	Options	Description
Mode couleurs	Voir la liste de modes couleurs disponibles	Ajuste l'intensité des couleurs de l'image pour divers types d'images et environnements.
Luminosité	Différents niveaux disponibles	Éclaircit ou assombrit l'image entière.
Contraste	Différents niveaux disponibles	Permet de régler la différence entre les zones claires et sombres de l'image.
Intensité couleur	Différents niveaux disponibles	Ajuste l'intensité des couleurs de l'image.
Nuance	Différents niveaux disponibles	Ajuste l'équilibre des tons de vert à magenta de l'image.
Netteté	Différents niveaux disponibles	Ajuste la netteté ou la douceur des détails de l'image.

Réglage	Options	Description
Temp. couleur		Définit le ton des couleurs en fonction de la température des couleurs. L'image prend une teinte bleue lorsqu'une valeur élevée est sélectionnée et une teinte rouge si la valeur est basse.
	Temp. couleur	Temp. couleur : définit la température de couleur en fonction du mode couleurs que vous avez sélectionné.
	Personnalisé	Personnalisé : ajuste les composants R (rouge), V (vert), B (bleu) du décalage et du gain.
Amélioration image	Réduction bruit	Réduit les vacillements sur les images analogiques.
Avancé		Sélectionne les différents réglages de couleur détaillés :
	Gamma	Gamma : ajuste la coloration en sélectionnant l'une des valeurs de correction du gamma ou en vous reportant à l'image projetée ou à un graphe gamma.
	RGBCMY	RGBCMY : ajuste la teinte, la saturation et la luminosité de chaque couleur séparément (R = rouge, V = vert, B = bleu, C = cyan, M = magenta et J = jaune).
	Désentrelacement (Pour les entrées à signal entrelacé [480i/576i/1080i])	Désentrelacement : détermine si les signaux de balayage « entrelacé à progressif » doivent être convertis pour certains types d'images vidéo. <ul style="list-style-type: none"> • Off : pour des images vidéo bougeant rapidement. • Vidéo : pour la plupart des images vidéo. • Film/Auto : pour les films, l'infographie et l'animation.

Réglage	Options	Description
Iris auto	Off Normale Haute vitesse	Ajuste la luminance projetée en fonction de la luminosité de l'image. Disponible quand le Mode couleurs est réglé sur Dynamique ou Cinéma . Cet élément est désactivé si Projection multiple est réglé sur On . ☛ Avancé > Projection multiple > Projection multiple
Réinit.	—	Rétablit les valeurs par défaut sauf le Mode couleurs dans le menu Image .



- Le paramètre **Luminosité** n'affecte pas la luminosité de la lampe. Pour modifier le mode de luminosité de la lampe, utilisez le paramètre **Consommation électr.** dans le menu **ECO** du projecteur.

» Liens connexes

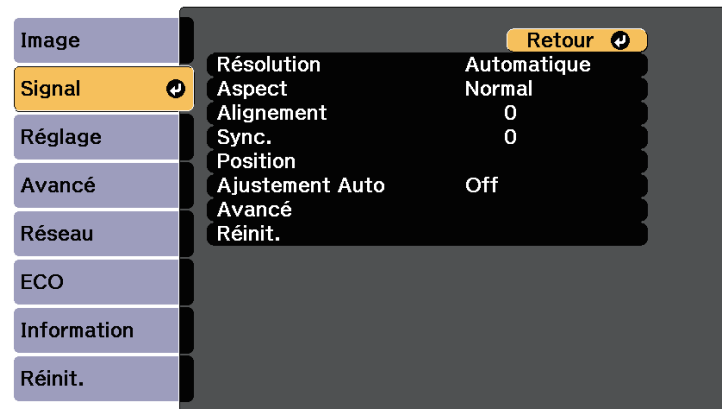
- "Modes couleurs disponibles" [p.69](#)

Normalement, le projecteur détecte et optimise automatiquement les paramètres du signal d'entrée. Si vous avez besoin de personnaliser les paramètres, vous pouvez utiliser le menu **Signal**. Les paramètres disponibles dépendent de la source d'entrée actuellement sélectionnée.



Vous ne pouvez pas sélectionner les paramètres du menu **Signal** lorsque la source d'entrée actuelle est l'une des suivantes :

- USB Display
- USB
- LAN



Vous pouvez rétablir les paramètres par défaut de **Alignement**, **Sync.** et **Position** en appuyant sur le bouton [Auto] de la télécommande.

Pour modifier les paramètres d'une source d'entrée, assurez-vous que la source est connectée, et sélectionnez cette source.

Réglage	Options	Description
Résolution	Auto Large Normal	Définit la résolution du signal d'entrée si elle n'est pas détectée automatiquement avec l'option Auto .

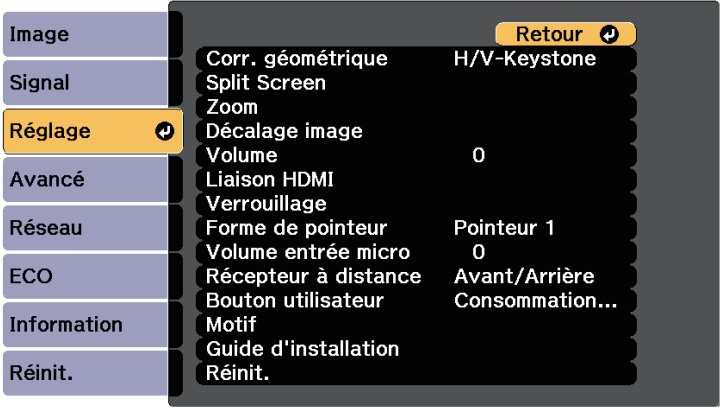
Réglage	Options	Description
Aspect	Voir la liste de choix disponibles pour les rapports L/H.	Définit le rapport d'aspect (rapport largeur sur hauteur) pour la source d'entrée sélectionnée.
Alignement	Différents niveaux disponibles	Ajuste le signal pour éliminer les bandes verticales des images d'ordinateur.
Sync.	Différents niveaux disponibles	Ajuste le signal pour éliminer les tremblements ou parties floues des images d'ordinateur.
Position	—	Ajuste l'emplacement de l'image à l'écran.
Ajustement Auto	On Off	Optimise automatiquement la qualité d'image de l'ordinateur (si On).
Overscan	Auto Off 4% 8%	Modifie le rapport de l'image projetée pour rendre les bords visibles par un pourcentage sélectionnable ou automatique.
Avancé	Interv. vidéo HDMI	Interv. vidéo HDMI : définit la plage vidéo de façon à ce qu'elle corresponde à celle de l'appareil connecté au port HDMI. <ul style="list-style-type: none"> • Auto : détecte automatiquement la plage vidéo. • Normal : normalement pour des images d'un appareil autre qu'un ordinateur, peut aussi être sélectionné si les zones noires de l'image sont trop claires. • Étendu : normalement pour des images d'ordinateur, peut aussi être sélectionné si l'image est trop assombrie.

Réglage	Options	Description
	Signal entrée	<p>Signal entrée: indique le type de signal des sources d'entrée connectées à des ports d'ordinateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto : détecte automatiquement les signaux. • RGB : corrige la couleur des entrées vidéo ordinateur/RGB. • Composantes : corrige la couleur des entrées vidéo composantes.
	Signal Vidéo	<p>Signal Vidéo: indique le type de signal des sources d'entrée connectées à des ports vidéo. Si des interférences apparaissent ou aucune image ne s'affiche en mode Auto, sélectionnez le signal approprié en fonction de l'équipement connecté.</p>
Réinit.	—	<p>Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Signal, à l'exception des suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Signal entrée

» Liens connexes




- "Rapports L/H disponibles" [p.67](#)

Les options du menu **Réglage** vous permettent de personnaliser diverses fonctions du projecteur.



Réglage	Options	Description
Corr. géométrique		Ajuste la forme de l'image sur rectangulaire.
	H/V-Keystone	H/V-Keystone : sélectionnez de corriger manuellement les côtés horizontal et vertical.
	Quick Corner	Quick Corner : sélectionnez pour corriger la forme et l'alignement de l'image à l'aide de l'affichage à l'écran.
	Correction de l'arc	Correction de l'arc : corrige les angles et les côtés d'une image projetée sur une surface courbe. <ul style="list-style-type: none">• Appel mémoire : charge les réglages que vous avez effectués et enregistrés.• Sauvegarde mémoire : enregistre la forme actuelle d'une image que vous avez ajustée.

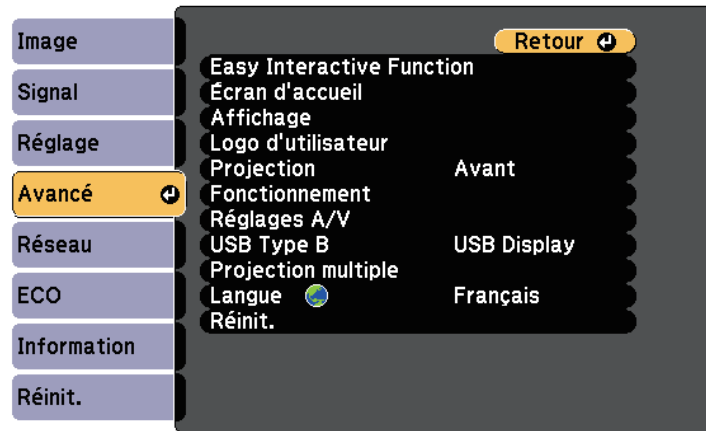
Réglage	Options	Description
Split Screen (Disponible lorsque Connecter ELPCB02 est réglé sur Off .)	Taille de l'écran Source Permuter les écrans Source audio Aligner Mode crayon Mode crayon cible Afficher zone dessin Afficher le code QR Quitter Split Screen	Divise la zone de visualisation horizontalement et affiche deux images côte à côte (appuyez sur [Esc] pour annuler l'affichage sur écrans divisés).
Zoom	Différents niveaux disponibles	Règle la taille de l'image projetée.
Décalage image	Différentes positions disponibles	Ajuste la position de l'image sans déplacer le projecteur.
Volume	Différents niveaux disponibles	Ajuste le volume du système de haut-parleur du projecteur. Les valeurs de réglage sont mémorisées pour chaque source.
Liaison HDMI		Ajuste les options Liaison HDMI :
	Connexions périph	Connexions périph : recense les périphériques connectés aux ports HDMI.
	Liaison HDMI	Liaison HDMI : active ou désactive les fonctionnalités Liaison HDMI.

Réglage	Options	Description
	Mise ss tension	Mise ss tension : contrôle ce qui survient lorsque vous mettez en marche le projecteur ou l'appareil connecté. <ul style="list-style-type: none"> • Bidirectionnel : met automatiquement en marche l'appareil connecté quand vous mettez en marche le projecteur et vice versa. • Périph -> PJ : met automatiquement en marche le projecteur quand vous mettez en marche l'appareil connecté. • PJ -> Périph : met automatiquement en marche l'appareil connecté quand vous mettez en marche le projecteur.
	Mise hs tension	Mise hs tension : contrôle si les appareils connectés sont éteints lorsque vous éteignez le projecteur.
	Liaison tampon	Liaison tampon : améliore les performances des opérations liées en modifiant les réglages si la fonction Liaison HDMI ne fonctionne pas correctement.
Verrouillage	Blocage fonctionne.	Contrôle le verrouillage des boutons du projecteur pour protéger ce dernier : Verrou. complet : verrouille tous les boutons. Verrou. partiel : verrouille tous les boutons sauf le bouton d'alimentation. Off : aucun bouton verrouillé.
Forme de pointeur	Pointeur 1 :  Pointeur 2 :  Pointeur 3 : 	Modifie la forme du pointeur de la télécommande.

Réglage	Options	Description
Volume entrée micro	—	Ajuste le volume du système de haut-parleurs du projecteur si vous utilisez un micro connecté : Si Volume entrée micro est augmenté, le volume de l'autre appareil connecté est réduit ; s'il est réduit, le volume de l'autre appareil connecté est augmenté.
Récepteur à distance	Avant/Arrière Avant Arrière Off	Limite la réception des signaux de la télécommande par le récepteur sélectionné ; Off désactive tous les récepteurs.
Bouton utilisateur	Consommation électr. Information Désentrelacement Résolution Volume entrée micro Affichage du Motif Calibrage auto. Afficher le code QR Guide d'installation	Attribue une option de menu au bouton [User] de la télécommande pour un accès en une seule pression.
Motif		Sélectionne diverses options d'affichage du motif. <div> Attention Si une mire est affichée de manière prolongée, une image résiduelle peut être visible sur les images projetées. </div>
	Affichage du Motif	Affichage du Motif : vous permet d'afficher le type de motif sélectionné sur l'écran pour aider à la présentation.

Réglage	Options	Description
	Type de motif	Type de motif : sélectionnez parmi les motifs 1 à 4 ou Motif Utilisateur . Les motifs 1 à 4 affichent des motifs pré-enregistrés dans le projecteur, comme les lignes réglées et les motifs de grilles.
	Motif Utilisateur	Motif Utilisateur : capture un écran projeté et l'enregistre en tant que motif pour affichage.
	Mire	Mire : affiche une mire pour aider à la mise au point et au zoom de l'image, ainsi qu'à la correction de la forme de l'image (appuyez sur le bouton [Esc] pour annuler l'affichage de la mire).
Guide d'installation	—	Affiche un écran guide lors de l'installation du projecteur.
Réinit.	—	Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Réglage , à l'exception des suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Décalage image • Mise ss tension • Mise hs tension • Liaison tampon • Bouton utilisateur

Les paramètres du menu **Avancé** vous permettent de personnaliser diverses fonctions de configuration du projecteur.






Réglage	Options	Description
Easy Interactive Function	Vers le menu Easy Interactive Function	Sélectionne les différentes fonctions de configuration du projecteur lors de l'utilisation des fonctions interactives.
Écran d'accueil		Sélectionne les options d'affichage de l'écran d'accueil du projecteur :
	Aff. auto écran acc.	Aff. auto écran acc. : sélectionnez d'afficher automatiquement l'écran d'accueil ou non s'il n'y a aucun signal d'entrée à la mise en marche du projecteur.
	Fonction perso 1 Fonction perso 2	Fonction perso 1/Fonction perso 2 : sélectionnez pour définir les fonctions et l'affichage comme l'Écran d'accueil personnalisé.
Affichage		Sélectionne diverses options d'affichage :

Réglage	Options	Description
	Message	Message : définissez sur On pour afficher les messages tels que le nom de la source d'entrée, le nom du mode couleurs, le rapport d'aspect, le message en cas d'absence de signal ou l'avertissement de température élevée sur l'image projetée. Réglez sur Off si vous ne souhaitez pas afficher les messages.
	Afficher le fond	Afficher le fond : définit la couleur de l'écran ou le logo à afficher lorsqu'aucun signal n'est reçu.
	Écran démarrage	Écran démarrage : réglez sur On pour afficher un logo au démarrage du projecteur.
	Pause A/V	Pause A/V : définit la couleur de l'écran ou le logo à afficher lorsque la Pause A/V est activée.
	Uniformité	Uniformité : réglez sur On pour ajuster la balance des couleurs pour l'ensemble de l'écran. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau de réglage : définissez le niveau de réglage. • Démarrer réglages : sélectionnez la zone pour laquelle vous souhaitez ajuster la tonalité des couleurs pour le rouge, le vert et le bleu individuellement.
	Barres d'outils	Barres d'outils : choisissez si vous souhaitez toujours afficher la barre d'outils de dessin ou non en cas d'utilisation des fonctions interactives. La valeur par défaut est Masq pdt durée .
	Icône du mode crayon	Icône du mode crayon : réglez sur On pour afficher l'icône de modification du mode crayon lorsque vous utilisez les fonctions interactives.

Réglage	Options	Description
	Contrôle Projecteur	Contrôle Projecteur : réglez sur On pour afficher la barre d'outils inférieure en cas d'utilisation des fonctions interactives.
Logo d'utilisateur	—	Crée un écran que le projecteur affiche pour s'identifier et améliorer la sécurité.
Projection	Avant Avant/Retourné Arrière Arrière/Retourné	Sélectionne la façon dont le projecteur fait face à l'écran pour que l'image soit bien orientée.
Fonctionnement		Sélectionne diverses options de fonctionnement :
	Aliment. Directe	Aliment. Directe : vous permet d'allumer le projecteur en le branchant sans appuyer sur le bouton d'alimentation.
	Mode haute alt.	Mode haute alt. : régule la température de fonctionnement du projecteur à des altitudes supérieures à 1500 m.
	Rech. source auto	Rech. source auto : réglez sur On pour détecter le signal d'entrée automatiquement et de projeter les images quand il n'y a aucun signal en entrée.
	Activation auto	Activation auto : sélectionnez la source d'image à partir de laquelle vous souhaitez démarrer automatiquement la projection. Si le projecteur détecte le signal d'entrée à partir de la source d'image sélectionnée, il projette automatiquement en mode attente.

Réglage	Options	Description
	Connecter ELPCB02	Connecter ELPCB02 : quand le boîtier d'interface optionnel est connecté au projecteur, réglez sur On pour projeter des images depuis l'appareil connecté sur le port HDMI3. Si réglé sur On , la source d'entrée bascule entre HDMI2 et HDMI3 à chaque fois que vous appuyez sur le bouton [HDMI2] sur le boîtier d'interface optionnel.
	Date & heure	Date & heure : ajuste les paramètres système d'heure et de date du projecteur. <ul style="list-style-type: none"> • Heure d'été : sélectionnez On pour activer l'heure d'été. • Heure d'Internet : sélectionnez On pour mettre à jour automatiquement l'heure par l'intermédiaire d'un serveur de temps Internet.
Réglages A/V		Sélectionnez divers paramètres de sortie audio et vidéo :
	Sortie A/V	Sortie A/V : réglez sur Toujours valide pour émettre de l'audio et des images vers des appareils externes lorsque le projecteur est en mode attente. (Réglez d'abord Mode attente sur Comm. activée dans le menu ECO du projecteur.)
	Sortie audio	Sortie audio : sélectionne le port d'entrée audio lors de la projection d'images ne provenant pas des ports HDMI.
	Sortie audio HDMI1 Sortie audio HDMI2 Sortie audio HDMI3	Sortie audio HDMI1/Sortie audio HDMI2/Sortie audio HDMI3 : sélectionne le port d'entrée audio lors de la projection d'images depuis les ports HDMI.

Réglage	Options	Description
USB Type B	Easy Interactive Function	Easy Interactive Function : sélectionnez pour définir les fonctions interactives pour faire fonctionner les ordinateurs (mode ordinateur interactif). Les fonctions USB Display et Souris Sans Fil ne sont pas disponibles.
	USB Display/Easy Interactive Function	USB Display/Easy Interactive Function : sélectionnez pour définir les fonctions interactives pour faire fonctionner les ordinateurs (mode ordinateur interactif) et USB Display. La fonction Souris Sans Fil n'est pas disponible.
	Souris Sans Fil/USB Display	Souris Sans Fil/USB Display : sélectionnez pour utiliser les fonctions Souris Sans Fil et USB Display. Vous ne pouvez pas utiliser les fonctions interactives pour faire fonctionner les ordinateurs (mode ordinateur interactif).
Projection multiple		Définissez les paramètres lors de la projection à l'aide de plusieurs projecteurs :
	Projection multiple	Projection multiple : réglez sur On pour que la qualité d'affichage s'adapte à plusieurs projecteurs. En cas de réglage sur On , les éléments suivants sont automatiquement réglés pour empêcher les irrégularités sur les écrans droit et gauche.  Image > Iris auto > Off  ECO > Consommation électr. > Normal  ECO > Optimis. de lumière > Off
	ID projecteur	ID projecteur : attribue un ID au projecteur lorsque vous utilisez plusieurs projecteurs.

Réglage	Options	Description
	Mode couleurs	Mode couleurs : ajuste l'intensité des couleurs de l'image pour divers types d'images et environnements. En cas d'utilisation de plusieurs projecteurs, assurez-vous de sélectionner le même mode couleurs pour tous les projecteurs.
	Uniformité	Uniformité : ajuste la balance des couleurs pour l'ensemble de l'écran.
	Niveau de luminosité	Niveau de luminosité : règle le niveau de luminosité de la lampe entre 1 et 5 si la luminosité de chaque lampe diffère. Cet élément peut uniquement être ajusté lorsque l'option Consommation électr. est réglée sur Normal dans le menu ECO .
	Assortiment couleur	Assortiment couleur : corrige la différence entre la teinte et la luminosité de chaque image projetée.
	RGBCMY	RGBCMY : modifie la Teinte, la Saturation, et la Luminosité pour chaque composante de couleur R (Rouge), G (Vert), B (Bleu), C (Cyan), M (Magenta), et Y (Jaune).
	Réinit.	Réinitialiser : réinitialise toutes les valeurs par défaut du menu Projection multiple .
Langue	Diverses langues disponibles	Sélectionnez la langue du menu du projecteur et des messages affichés.

Réglage	Options	Description
Réinit.	—	Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Avancé , à l'exception des suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Easy Interactive Function • Barres d'outils • Icône du mode crayon • Contrôle Projecteur • Logo d'utilisateur • Projection • Mode haute alt. • Rech. source auto • Connecter ELPCB02 • Date & heure • Sortie A/V • USB Type B • Projection multiple • ID projecteur • Mode couleurs • Assortiment couleur • Langue



Lorsque vous paramétrez **Protec. logo utilis.** sur **On** sur l'écran **Mot de passe protégé**, vous ne pouvez pas modifier les paramètres liés à l'affichage du logo de l'utilisateur (**Afficher le fond**, **Ecran démarrage**, **Pause A/V** dans le paramètre d'**Affichage**). Paramétrez d'abord **Protec. logo utilis.** sur **Off**.

» Liens connexes

- "Menu Avancé - Menu Easy Interactive Function" [p.187](#)
- "Sélectionner les types de protection par mot de passe" [p.146](#)

Menu Avancé - Menu Easy Interactive Function

Les réglages dans le menu **Easy Interactive Function** vous permettent de personnaliser diverses fonctions de configuration du projecteur lors de l'utilisation des fonctions interactives.

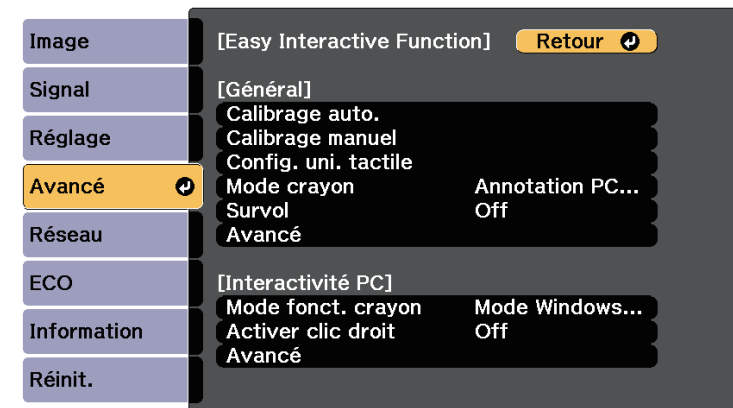
» Liens connexes

- "Général" [p.187](#)
- "Interactivité PC" [p.189](#)

Général

Les réglages de la section **Général** vous permettent de définir différents réglages lors de l'utilisation des fonctions interactives.

☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Général**



Réglage	Options	Description
Calibrage auto.	—	Démarre le calibrage pour les opérations du crayon.
Calibrage manuel		
Config. uni. tactile		Sélectionne les réglages pour l'unité tactile.

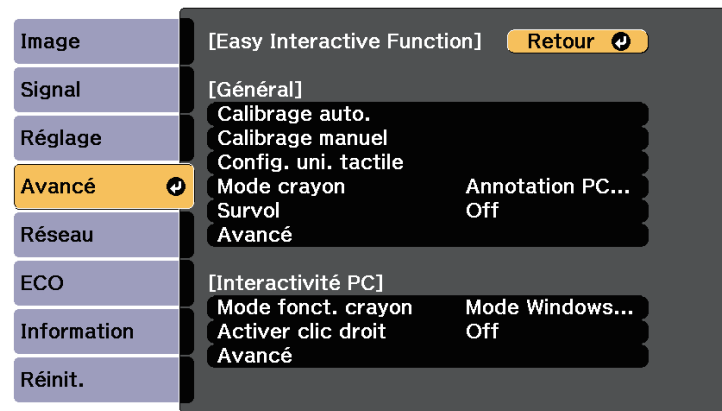
Réglage	Options	Description
	Motif d'installation	Motif d'installation : affiche des points de référence pour vous aider à déterminer la position d'installation de l'unité tactile.
	Alimentation	Alimentation : met l'unité tactile sous tension.
	Réglage de l'angle	Réglage de l'angle : effectue le réglage de l'angle pour la diffusion laser.
	Calibrage tactile	Calibrage tactile : effectuez la calibration pour les opérations tactiles avec votre doigt.
Mode crayon	Annotation PC Free Interactivité PC	Sélectionne le mode pour les crayons interactifs. Lorsqu'il est réglé sur Annotation PC Free , vous pouvez dessiner sur l'écran projeté. Lorsqu'il est réglé sur Interactivité PC , vous pouvez faire fonctionner un ordinateur depuis l'écran projeté.
Survol	On Off	Lorsqu'il est réglé sur On , le pointeur suit la pointe du crayon lorsque vous survolez l'écran et le déplacez.
Avancé (Section Avancé)	Distance projecteurs	Distance projecteurs : sélectionnez Mode 2 . Si la distance entre les projecteurs est supérieure à 2 mètres ou si le fonctionnement du crayon interactif est instable en Mode 2 , sélectionnez Mode 1 .
	Sync des projecteurs	Sync des projecteurs : si les projecteurs sont connectés avec le jeu de câbles de télécommande optionnel, sélectionnez Câblé .

Réglage	Options	Description
	Projection multiple	Projection multiple : sélectionne la position (droite ou gauche) pour chaque écran de projection si vous paramétrez les fonctions interactives de votre projecteur avec deux projecteurs installés côte à côte.
	Mode synchro filaire	Mode synchro filaire : si les projecteurs ne sont pas connectés avec le jeu de câbles de télécommande optionnel, ou si le fonctionnement du crayon interactif est instable en Mode 1 , sélectionnez Mode 2 .
	Épais. crayon prédéf	Épais. crayon prédéf : sélectionne Normal ou Mince en tant qu'épaisseur de ligne entre largeur mince ou largeur épaisse.
	Taille gomme	Taille gomme : sélectionne Normal ou Large en tant que zone effaçable entre largeur mince ou largeur épaisse.
	Palette Couleurs	Palette Couleurs : vous permet de sélectionner Palette 2 si certaines couleurs en mode palette couleurs par défaut sont difficiles à voir.
Avancé (Section Annotation PC Free)	Pression Crayon	Pression Crayon : définit le fonctionnement du bouton sur le côté du crayon interactif.
	Action tactile déf.	Action tactile déf. : vous permet de choisir d'activer Gomme ou Interactivité PC quand vous passez en mode d'annotation.
	Confirmer écran vide	Confirmer écran vide : lorsqu'il est réglé sur On , un écran de confirmation s'affiche avant d'effacer l'intégralité du contenu dessiné sur l'écran projeté.

Interactivité PC

Les réglages de la section **Interactivité PC** vous permettent de définir différents réglages lorsque vous souhaitez utiliser un ordinateur depuis l'écran de projection.

☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Interactivité PC**



Réglage	Options	Description
Mode fonct. crayon		Sélectionne le mode de fonctionnement pour le crayon interactif ou votre doigt conformément au système d'exploitation de votre ordinateur.
	Mode Windows/Mac	Mode Windows/Mac : en cas d'utilisation de Windows ou Mac.
	Mode Ubuntu	Mode Ubuntu : en cas d'utilisation d'Ubuntu. En sélectionnant ce mode, vous ne pourrez pas utiliser la fonctionnalité encre de Windows avec le crayon interactif.

Réglage	Options	Description
Activer clic droit	On Off	En cas de réglage sur On , un appui long avec la pointe du crayon ou le doigt fonctionne comme un clic droit. (Uniquement disponible si Mode fonct. crayon est réglé sur Mode Ubuntu .)
Avancé	Bouton pointe crayon	Bouton pointe crayon : attribue le clic droit ou le clic gauche à la pointe du crayon. (Uniquement disponible si Mode fonct. crayon est réglé sur Mode Ubuntu .)
	Rég auto zone crayon	Rég auto zone crayon : lorsqu'elle est réglée sur On , la zone du crayon est automatiquement ajustée lorsque la résolution de l'ordinateur connecté change. Réglez sur Off si vous ne souhaitez pas ajuster automatiquement la zone du crayon qui a été ajustée manuellement.
	Rég man. zone crayon	Rég man. zone crayon : ajuste la zone du crayon manuellement.

» Liens connexes

- "Connecter plusieurs projecteurs du même modèle" [p.36](#)

Les paramètres du menu **Réseau** vous permettent d'afficher les informations réseau et de configurer le projecteur pour le contrôle sur un réseau.

Si la fonction **Réseau protégé** est réglée sur **On** dans l'écran **Mot de passe protégé**, vous ne pouvez pas modifier les paramètres de réseau. Réglez d'abord **Réseau protégé** sur **Off**.



Réglage	Options	Description
Sans fil	LAN sans fil activé Off	Configure les paramètres de votre réseau local sans fil. Sélectionnez LAN sans fil activé lors de la connexion du projecteur à l'ordinateur via un réseau local sans fil. Si vous ne souhaitez pas effectuer de connexion via un réseau local sans fil, réglez-le sur Off pour éviter tout accès non autorisé.

Réglage	Options	Description
Infos réseau-LAN sans fil	Mode de connexion Syst LAN sans fil Niveau d'antenne Nom du projecteur SSID DHCP Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle Adresse MAC Code de région	Affiche l'état et les détails du réseau sans fil.
Infos réseau-LAN câblé	Nom du projecteur DHCP Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle Adresse MAC	Affiche l'état et les détails du réseau câblé.
Afficher le code QR	—	Affiche un code QR pour se connecter avec des appareils iOS ou Android à l'aide de l'application Epson iProjection.
Paramètres de l'imprimante	Adresse IP Qualité Taille papier	Définit l'imprimante utilisée lors de l'impression de dessins dans la fonction interactive.
Configuration réseau	Pour les menus réseau supplémentaires	Configure vos paramètres réseau.



Lorsque vous avez connecté votre projecteur au réseau, vous pouvez sélectionner les paramètres du projecteur et contrôler la projection avec un navigateur Web compatible. Ceci vous permet d'accéder au projecteur à distance.

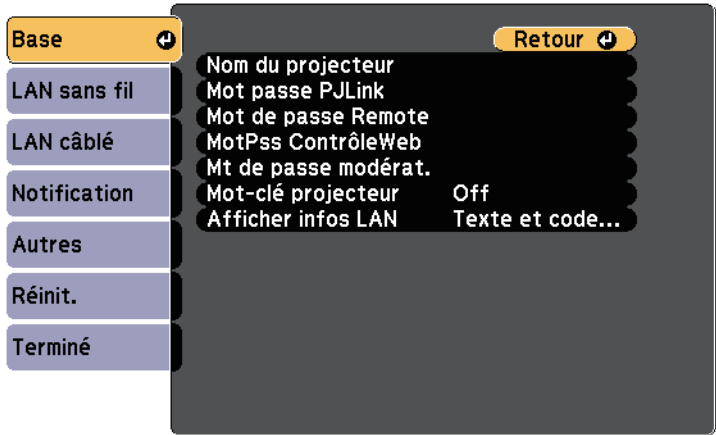
» Liens connexes

- "Menu Réseau - Menu Base" [p.191](#)
- "Menu Réseau - Menu LAN sans fil" [p.192](#)
- "Menu Réseau - Menu LAN câblé" [p.193](#)
- "Menu Réseau - Menu Notification" [p.194](#)
- "Menu Réseau - Menu Autres" [p.195](#)
- "Menu Réseau - Menu Réinit." [p.196](#)
- "Sélectionner les types de protection par mot de passe" [p.146](#)
- "Contrôler un projecteur en réseau à l'aide d'un navigateur Web" [p.163](#)

Menu Réseau - Menu Base

Les paramètres du menu **Base** vous permettent de sélectionner les paramètres de base du réseau.

☛ Réseau > Vers Configuration réseau > Base

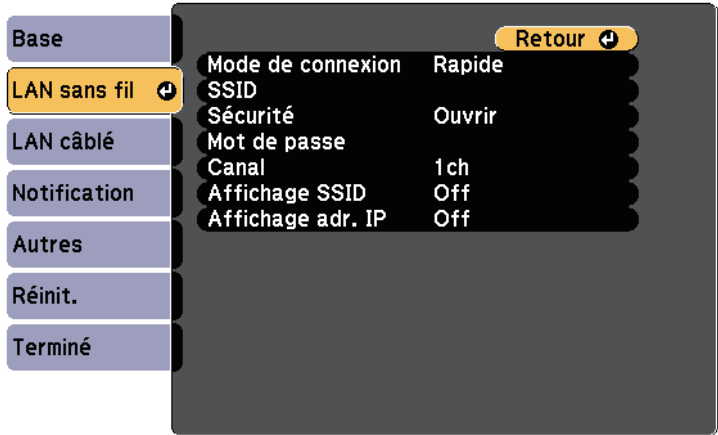


Réglage	Options	Description
Nom du projecteur	Jusqu'à 16 caractères alphanumériques (ne pas utiliser " * + , / : ; < = > ? [\] ' espaces)	Saisissez un nom pour identifier le projecteur sur le réseau.
Mot passe PJLink	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques	Saisissez un mot de passe pour utiliser le protocole PJLink à des fins de contrôle du projecteur.
Mot de passe Remote	Jusqu'à 8 caractères alphanumériques (ne pas utiliser * : espaces)	Saisissez un mot de passe pour accéder au projecteur avec la Télécommande Web. (Le nom d'utilisateur est EPSONREMOTE ; le mot de passe par défaut est guest .)
MotPss ContrôleWeb	Jusqu'à 8 caractères alphanumériques (ne pas utiliser * : espaces)	Saisissez un mot de passe pour accéder au projecteur sur le Web. (Le nom d'utilisateur est EPSONWEB ; le mot de passe par défaut est admin .)
Mt de passe modérat.	Nombre à quatre chiffres	Saisissez un mot de passe pour accéder au projecteur en tant que modérateur avec EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection. (Aucun mot de passe n'est défini par défaut.)
Mot-clé projecteur	On Off	Sélectionnez On pour activer un mot de passe de sécurité en vue d'empêcher l'accès au projecteur par toute personne non présente dans la même pièce que le projecteur. Vous devez saisir le mot-clé aléatoire affiché depuis un ordinateur avec EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection pour accéder au projecteur et partager l'écran actuel.
Afficher infos LAN	Texte et code QR Texte	Réglez le format d'affichage pour les informations réseau du projecteur. En lisant simplement le code QR avec Epson iProjection, vous pouvez vous connecter au réseau. La valeur par défaut est Texte et code QR .

Menu Réseau - Menu LAN sans fil

Les paramètres du menu **LAN sans fil** vous permettent de sélectionner les paramètres du réseau sans fil.

☛ Réseau > Vers Configuration réseau > LAN sans fil



Réglage	Options	Description
Mode de connexion		Sélectionnez le type de connexion sans fil :
	Rapide	Rapide : vous permet de vous connecter à plusieurs ordinateurs, smartphones ou tablettes directement avec une communication sans fil. Utilisez EasyMP Multi PC Projection pour vous connecter dans ce mode de connexion. Le projecteur agit comme un point d'accès aisé. (Nous conseillons de limiter le nombre d'appareils à six ou moins pour préserver les performances de projection.)

Réglage	Options	Description
	avancé	Avancé : vous permet de vous connecter à plusieurs ordinateurs, smartphones ou tablettes sur un point d'accès réseau sans fil.
Rechercher le point d'accès	Vers Recherche	Recherchez les points d'accès à des réseaux sans fil disponibles en mode de connexion Avancé. Selon les réglages des points d'accès, ces derniers peuvent ne pas figurer dans la liste.
SSID	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques	Définit le SSID (nom du réseau) du système LAN sans fil auquel le projecteur est en cours de connexion.
Sécurité		Sélectionne le type de sécurité utilisé sur le réseau sans fil. Lors de la configuration de la sécurité, suivez les instructions de l'administrateur du système réseau auquel vous souhaitez vous connecter.
	Ouvrir	Open : la sécurité n'est pas définie.
	WPA2-PSK	WPA2-PSK : les communications sont sécurisées selon la norme WPA2. Utilisez la méthode AES pour le cryptage. Lorsque vous établissez une connexion d'un ordinateur vers le projecteur, entrez la valeur définie dans le mot de passe.
	WPA/WPA2-PSK	WPA/WPA2-PSK : se connecte en mode WPA-Personal. La méthode de cryptage est sélectionnée automatiquement selon les paramètres du point d'accès. Définissez un mot de passe identique à celui du point d'accès.

Réglage	Options	Description
Mot de passe	Divers mots de passe de 8 à 32 caractères (en cas de saisie depuis un navigateur Web : différents mots de passe de 8 à 63 caractères)	Pour les sécurités WPA2-PSK et WPA/WPA2-PSK , sélectionnez le mot de passe pré-partagé utilisé sur le réseau. Lorsque vous saisissez le mot de passe et que vous appuyez sur le bouton [Enter], la valeur est définie et s'affiche sous la forme d'astérisques (*). Nous vous conseillons de modifier régulièrement le mot de passe pour des raisons de sécurité. Si les réglages réseau sont initialisés, le mot de passe initial est rétabli.
Canal	1ch 6ch 11ch	En mode de connexion Rapide, vous permet de sélectionner la bande de fréquence (canal) utilisée par le réseau sans fil.
Paramètres IP	DHCP Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle	DHCP : réglez sur On si votre réseau attribue automatiquement des adresses. Sélectionnez Off pour accéder manuellement à l' Adresse IP , au Masque ss-rés et à l' Adresse passerelle du réseau en utilisant un nombre entre 0 et 255 pour chaque champ d'adresse. N'utilisez pas ces adresses : 0.0.0.0, 127.x.x.x ou 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (x étant un nombre compris entre 0 et 255) pour l'Adresse IP et l'Adresse passerelle et 255.255.255.255 ou 0.0.0.0 à 254.255.255.255 pour Masque ss-rés.
Affichage SSID	On Off	Décidez d'afficher ou de ne pas afficher le SSID sur l'écran d'attente du réseau et l'écran d'accueil.
Affichage de l'adresse IP	On Off	Décidez d'afficher ou de ne pas afficher l'adresse IP sur l'écran d'attente du réseau et l'écran d'accueil.

Type de sécurité

Lors de la connexion à un réseau sans fil en mode Connexion Avancée, il vous est fortement recommandé de définir la sécurité.

WPA est une norme de chiffrement permettant d'améliorer la sécurité des réseaux sans fil. Le projecteur prend en charge les méthodes de chiffrement TKIP et AES.

WPA comprend également des fonctions d'authentification des utilisateurs. L'authentification WPA propose deux méthodes : l'emploi d'un serveur d'authentification ou l'authentification entre un ordinateur et un point d'accès sans passer par un serveur. Le projecteur prend en charge cette dernière, sans serveur.

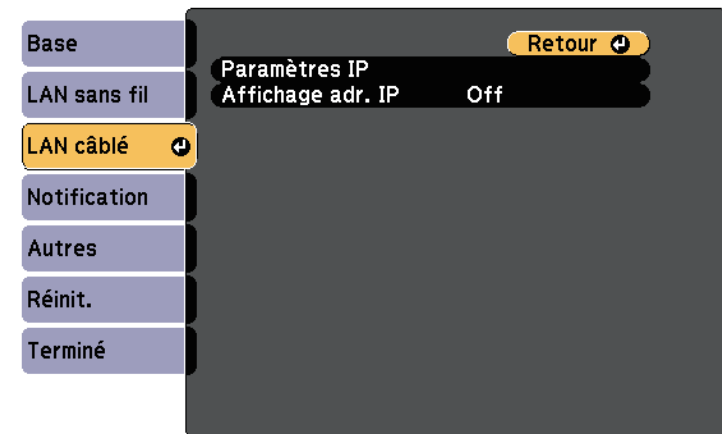


Pour plus de détails sur les paramètres, suivez les instructions de votre administrateur réseau.

Menu Réseau - Menu LAN câblé

Les paramètres du menu **LAN câblé** vous permettent de sélectionner les paramètres du réseau avec fil.

☛ **Réseau > Vers Configuration réseau > LAN câblé**



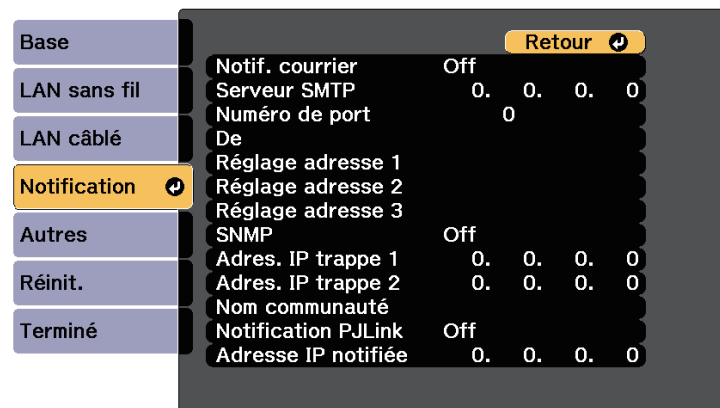
Réglage	Options	Description
Paramètres IP	DHCP Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle	DHCP : réglez sur On si votre réseau attribue automatiquement des adresses. Sélectionnez Off pour accéder manuellement à l' Adresse IP , au Masque ss-rés et à l' Adresse passerelle du réseau en utilisant un nombre entre 0 et 255 pour chaque champ d'adresse. N'utilisez pas ces adresses : 0.0.0.0, 127.x.x.x ou 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (x étant un nombre compris entre 0 et 255) pour l'Adresse IP et l'Adresse passerelle et 255.255.255.255 ou 0.0.0.0 à 254.255.255.255 pour Masque ss-rés.
Affichage de l'adresse IP	On Off	Décidez d'afficher ou de ne pas afficher l'adresse IP sur l'écran d'attente du réseau.

Réglage	Options	Description
Notif. courrier	On Off	Réglez sur On pour envoyer un e-mail aux adresses prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur.
Serveur SMTP	Adresse IP	Saisissez l'adresse IP du serveur SMTP du projecteur en vous servant des nombres entre 0 et 255 pour chaque champ d'adresse. N'utilisez pas ces adresses : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 jusqu'à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255).
Numéro de port	1 à 65535 (le numéro par défaut est 25)	Sélectionnez un numéro comme numéro de port du serveur SMTP.
De	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques	Saisissez l'adresse électronique de l'expéditeur.
Réglage d'adresse 1 Réglage d'adresse 2 Réglage d'adresse 3	Jusqu'à 64 caractères alphanumériques depuis le navigateur Web (ne pas utiliser " () , ; < > [\] espaces)	Saisissez l'adresse e-mail, puis sélectionnez les alertes que vous souhaitez recevoir. Vous pouvez ajouter jusqu'à 3 adresses.
SNMP	On Off	Réglez sur On pour contrôler le projecteur via SNMP. Pour surveiller le projecteur, vous devez installer le programme de gestion SNMP sur votre ordinateur. Les paramètres SNMP doivent être gérés par un expert en réseaux. La valeur par défaut est Off .

Menu Réseau - Menu Notification

Une sélection sur le menu **Notification** vous permet de recevoir une notification par e-mail lorsqu'un problème survient sur le projecteur.

☛ Réseau > Vers Configuration réseau > Notification

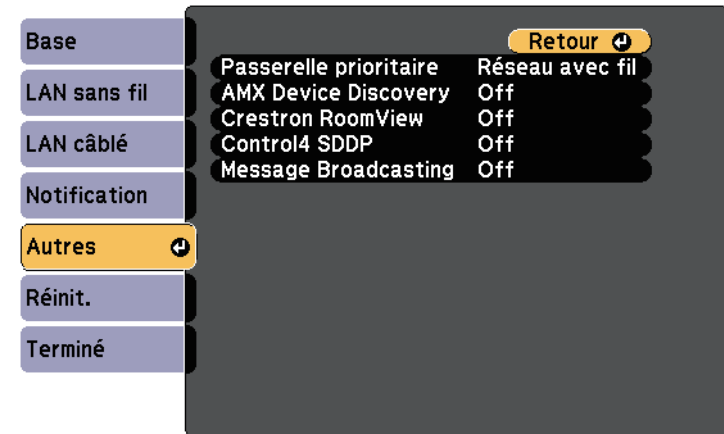


Réglage	Options	Description
Adres. IP trappe 1 Adres. IP trappe 2	Adresse IP	Saisissez jusqu'à deux adresses IP pour recevoir des notifications SNMP en utilisant un nombre entre 0 à 255 pour chaque champ d'adresse. N'utilisez pas ces adresses : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 jusqu'à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255).
Nom de communauté	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques (n'utilisez pas d'espaces et de symboles autres que @)	Définissez le nom de communauté SNMP.
Notification PjLink	On Off	Active ou désactive la fonction de notification PjLink.
Adresse IP notifiée	Adresse IP	Saisissez l'adresse IP pour recevoir le statut de fonctionnement du projecteur lorsque la fonction de notification PjLink est activée. Saisissez les adresses en utilisant 0 à 255 pour chaque champ d'adresse. N'utilisez pas ces adresses : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 jusqu'à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255).

Menu Réseau - Menu Autres

Les paramètres du menu **Autres** vous permettent de sélectionner les autres paramètres du réseau.

☛ Réseau > Vers Configuration réseau > Autres



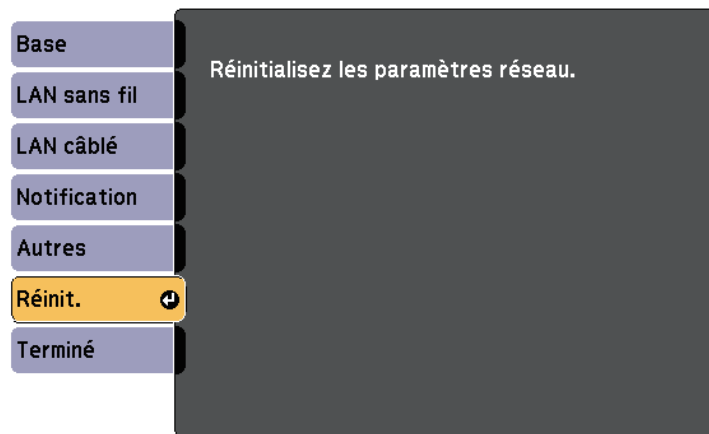
Réglage	Options	Description
Passerelle prioritaire	Réseau avec fil Réseau sans fil	Vous pouvez définir la passerelle prioritaire.
AMX Device Discovery	On Off	Sélectionnez On lorsque vous souhaitez que le projecteur soit détecté par AMX Device Discovery.
Crestron RoomView	On Off	Sélectionnez On uniquement pour surveiller et contrôler le projecteur sur le réseau à l'aide de Crestron RoomView. L'activation de Crestron RoomView vous permet de désactiver la fonction Epson Message Broadcasting du logiciel EasyMP Monitor.
Control4 SDDP	On Off	Réglez sur On pour permettre l'acquisition des informations du périphérique avec le protocole Control4 Simple Device Discovery Protocol (SDDP).

Réglage	Options	Description
Message Broadcasting	On Off	Sélectionnez On pour activer la fonction EPSON Message Broadcasting. Vous pouvez télécharger Message Broadcasting et son guide d'utilisation à partir du site Web suivant. http://www.epson.com/

Menu Réseau - Menu Réinit.

Les paramètres du menu **Réinit.** vous permettent de réinitialiser tous les paramètres du réseau.

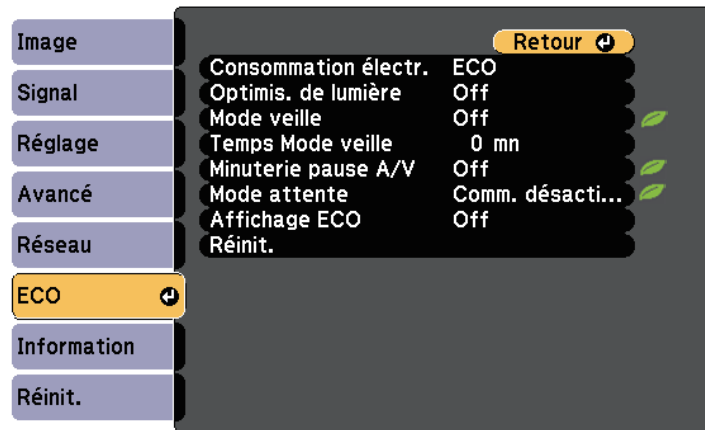
☛ Réseau > Vers Configuration réseau > Réinit.



Réglage	Options	Description
Réinitialisez les paramètres réseau.	Oui Non	Sélectionnez Oui pour réinitialiser tous les paramètres réseau.

Les paramètres du menu **ECO** vous permettent de personnaliser les fonctions du projecteur pour économiser de l'énergie.

Lorsque vous sélectionnez un paramètre d'économie d'énergie, une icône en forme de feuille s'affiche à côté de l'élément du menu.



Réglage	Options	Description
Consommation électr.		Sélectionne le mode de luminosité de la lampe du projecteur. Vous ne pouvez pas sélectionner de paramètres lorsque vous utilisez votre projecteur à haute altitude ou dans des lieux soumis à des températures élevées. Cet élément est désactivé si Projection multiple est réglé sur On . ☛ Avancé > Projection multiple > Projection multiple
	Auto	Auto : règle le projecteur de manière à ce qu'il détecte la luminosité optimale requise de la lampe et ajuste la luminosité de la lampe en conséquence.
	Normal	Normal : définit la luminosité maximale de la lampe.

Réglage	Options	Description
	ECO	ECO : réduit la luminosité de la lampe et le bruit du ventilateur, et économise de l'énergie et la durée de vie de la lampe.
Optimis. de lumière	On Off	Lorsqu'elle est réglée sur On , la luminosité de la lampe est ajustée en fonction de l'image projetée. Ceci contribue à réduire la consommation électr. en diminuant la luminosité de la lampe en fonction de la scène projetée. Le réglage est conservé pour chaque Mode couleurs. Cet élément est activé si : <ul style="list-style-type: none"> • Consommation électr. est réglé sur Normal ou Auto. • Iris auto est réglée sur Off. ☛ Image > Iris auto • Projection multiple est réglée sur Off. ☛ Avancé > Projection multiple > Projection multiple
Mode veille	On Off	Éteint automatiquement le projecteur après un intervalle d'inactivité (si sur On).
Temps Mode veille	1 à 30 minutes	Définit l'intervalle du Mode veille.
Minuterie pause A/V	On Off	Éteint automatiquement l'alimentation du projecteur 30 minutes après l'activation de la Pause A/V (si sur On).

Réglage	Options	Description
Mode attente	Comm. activée Comm. désactivée	<p>Comm. activée indique que le projecteur peut être surveillé sur un réseau lorsque le projecteur est en mode attente. Activez ce paramètre pour permettre la mise en route des opérations suivantes lorsque le projecteur est en mode attente :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Surveiller et contrôler le projecteur via un réseau • Émettre de l'audio et des images vers un appareil externe (seulement lorsque Sortie A/V est réglé sur Toujours valide) • Émettre de l'audio de microphone depuis l'enceinte du projecteur (seulement lorsque Sortie A/V est réglé sur Toujours valide) <p>☛ Avancé > Réglages A/V > Sortie A/V</p>
Affichage ECO	On Off	Affiche une icône de feuille dans le coin inférieur gauche de l'écran projeté pour indiquer l'état d'économie d'énergie lorsque la luminosité de la lampe change (si sur On).
Réinit.	—	Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu ECO , à l'exception du Mode attente .

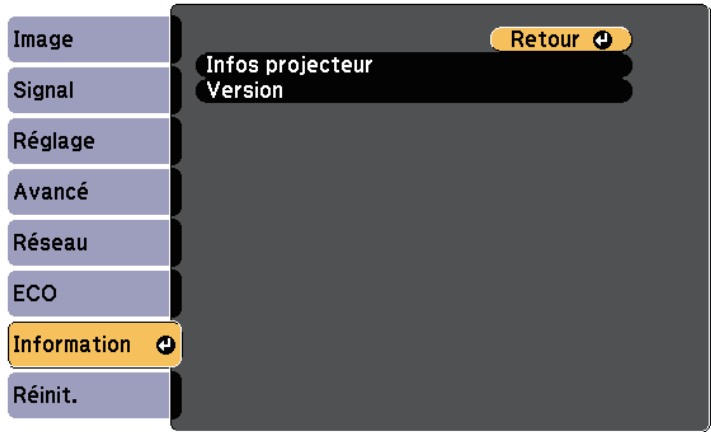


- Si le paramètre **Temps Mode veille** est activé, la lampe faiblit pendant une courte durée avant que la limite de la minuterie soit atteinte et que le projecteur s'éteigne.

» Liens connexes

- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)

Vous pouvez afficher des informations sur le projecteur et sa version dans le menu **Information**. Cependant, vous ne pouvez modifier aucun paramètre du menu.



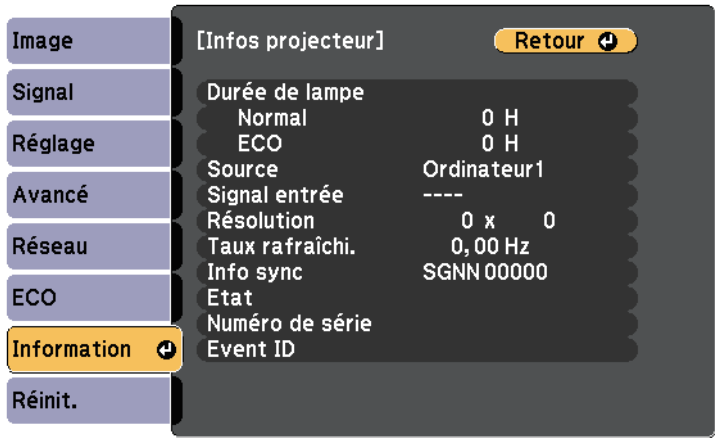
Élément d'information	Description
Infos projecteur	Affiche les informations relatives au projecteur.
Version	Affiche les informations relatives à la version du firmware du projecteur.

» Liens connexes

- "Menu Information - Menu Infos projecteur" [p.199](#)

Menu Information - Menu Infos projecteur

Vous pouvez afficher des informations à propos du projecteur et des sources d'entrée en affichant le menu **Infos projecteur** dans le menu **Information** du projecteur.



Les paramètres disponibles dépendent de la source d'entrée actuelle. Le compteur de la lampe n'enregistre pas les heures tant que vous n'avez pas utilisé la lampe pendant au moins 10 heures.

Élément d'information	Description
Durée de lampe	Affiche le nombre d'heures (H) de fonctionnement de la lampe dans les modes de Consommation électr. Normal et ECO . Si l'information est affichée en caractères jaunes, obtenez une lampe de remplacement Epson authentique dès que possible.
Source	Affiche le nom du port auquel la source d'entrée actuelle est connectée.
Signal entrée	Affiche le paramètre de signal d'entrée de la source d'entrée actuelle.

Élément d'information	Description
Résolution	Affiche la résolution de la source d'entrée actuelle.
Signal Vidéo	Affiche le format du signal vidéo de la source d'entrée actuelle.
Taux rafraîchi.	Affiche le taux de rafraîchissement de la source d'entrée actuelle.
Info sync	Affiche les informations pouvant être requises par un technicien d'entretien.
Etat	Affiche les informations relatives à des problèmes liés au fonctionnement du projecteur pouvant être requises par un technicien d'entretien.
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.
Event ID	Affiche le numéro de l'ID d'événement correspondant à un problème lié au réseau. Voir la liste des codes d'ID d'événement.

» Liens connexes


- "Liste des codes d'ID d'événement" [p.200](#)

Liste des codes d'ID d'événement

Si l'option **Event ID** du menu **Information** affiche un numéro de code, consultez la présente liste des codes d'ID d'événement pour trouver la solution au problème du projecteur associé au code.

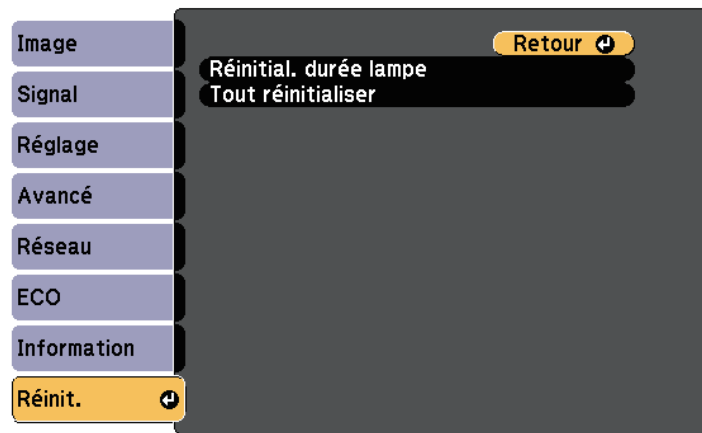
Si vous ne parvenez pas à résoudre le problème, contactez votre administrateur réseau ou Epson pour recevoir un support technique.

Event ID	Cause et solution
0432 0435	Le logiciel réseau n'a pas démarré. Éteignez le projecteur et rallumez-le.
0433	Impossible d'afficher les images transférées. Redémarrez le logiciel réseau.

Event ID	Cause et solution
0434 0481 0482 0485	Communication réseau instable. Vérifiez l'état de communication réseau, attendez quelques instants, puis essayez de nouveau de vous connecter au réseau.
0483 04FE	Le logiciel réseau a été fermé de façon inattendue. Vérifiez l'état de communication réseau, puis éteignez le projecteur et rallumez-le.
0484	La communication a été déconnectée avec l'ordinateur. Redémarrez le logiciel réseau.
0479 04FF	Une erreur système s'est produite dans le projecteur. Éteignez le projecteur et rallumez-le.
0891	Impossible de trouver un point d'accès avec le même SSID. Fixez le même SSID sur l'ordinateur, le point d'accès et le projecteur.
0892	Le type d'authentification WPA/WPA2 ne correspond pas. Vérifiez que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0893	Le type de cryptage TKIP/AES ne correspond pas. Vérifiez que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0894	La communication a été déconnectée car le projecteur était connecté à un point d'accès non autorisé. Contactez votre administrateur réseau.
0898	Échec d'acquisition DHCP. Vérifiez que le serveur DHCP fonctionne correctement. Si vous n'utilisez pas DHCP, désactivez le paramètre DHCP dans le menu du projecteur en le mettant sur Off dans le menu Réseau du projecteur.  Réseau > Vers Configuration réseau > Réseau sans fil > Paramètres IP > DHCP
0899	Autres erreurs de communication.

Vous pouvez réinitialiser la plupart des paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut avec l'option **Tout réinitialiser** du menu **Réinit.**

Vous pouvez également remettre la durée de fonctionnement de la lampe à zéro lorsque vous remplacez la lampe, en utilisant l'option **Réinitial. durée lampe**.



Vous ne pouvez pas réinitialiser les paramètres suivants avec l'option **Tout Réinit.** :

- Signal entrée
- Zoom
- Décalage image
- Logo d'utilisateur
- Uniformité
- Assortiment couleur
- Langue
- Date & heure
- Les éléments du menu Réseau
- Durée de lampe
- Mot de passe

Après avoir sélectionné les paramètres du menu pour un projecteur, vous pouvez utiliser les méthodes suivantes pour copier les paramètres vers d'autres projecteurs, à condition qu'ils soient du même modèle.

- en utilisant une clé USB
- en connectant un ordinateur et un projecteur avec un câble USB
- avec EasyMP Network Updater

Des paramètres de menu tels que les suivants ne sont pas copiés vers l'autre projecteur.

- Les paramètres du menu **Réseau** (à l'exception des menus **Notifications** et **Autres**)
- **Durée de lampe** et **Etat** depuis le menu **Information**



Effectuez la configuration par lot avant d'ajuster les paramètres d'image, comme Keystone. Vu que les valeurs de réglage de l'image sont également copiées dans un autre projecteur, les réglages que vous avez faits avant de procéder à la configuration de lot sont remplacés et l'écran projeté que vous avez réglé peut changer.

Lorsque vous copiez les paramètres de menu d'un projecteur à un autre, le logo de l'utilisateur est également copié. N'enregistrez pas comme logo d'utilisateur des informations que vous ne souhaitez pas partager entre plusieurs projecteurs.

Attention

Epson n'assume aucune responsabilité en ce qui concerne les échecs de configuration par lot et les coûts de réparation connexes dus à des coupures de courant, des erreurs de communication ou d'autres problèmes susceptibles de provoquer des pannes.

» Liens connexes

- "Transfert de réglages depuis une clé USB" [p.202](#)
- "Transfert de réglages depuis un ordinateur" [p.203](#)

Transfert de réglages depuis une clé USB

Vous pouvez copier les paramètres de menu d'un projecteur à un autre projecteur du même modèle avec une clé USB.



La clé USB doit utiliser un format FAT et ne doit contenir aucune fonction de sécurité. Supprimez tous les fichiers de la clé avant de l'utiliser pour la configuration par lot, sinon les paramètres risquent de ne pas être enregistrés correctement.

- 1** Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur, puis vérifiez que tous les témoins du projecteur sont éteints.
- 2** Branchez une clé USB vide directement sur le port USB-A du projecteur.
- 3** Maintenez enfoncé le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande et branchez le cordon d'alimentation au projecteur.
- 4** Lorsque tous les indicateurs du projecteur sont allumés, relâchez le bouton [Esc].

Les indicateurs commencent à clignoter et le fichier de configuration par lot est écrit sur la clé USB. Une fois l'écriture terminée, le projecteur s'éteint.

Attention

Ne débranchez pas le cordon d'alimentation ou la clé USB du projecteur pendant l'écriture du fichier. Si le cordon d'alimentation ou la clé USB sont débranchés, le projecteur pourrait ne pas démarrer correctement.

- 5** Retirez la clé USB.



Le nom du fichier pour le fichier de configuration par lot est PJCONFDATA.bin. Si vous souhaitez modifier le nom du fichier, ajoutez du texte après PJCONFDATA en utilisant uniquement des caractères alphanumériques. Si vous modifiez la section PJCONFDATA du nom du fichier, le projecteur pourrait ne pas reconnaître le fichier correctement.

- 6** Débranchez le cordon d'alimentation de l'autre projecteur vers lequel vous souhaitez copier les paramètres, et vérifiez que tous les indicateurs du projecteur se sont éteints.
- 7** Connectez la clé USB contenant le fichier de configuration par lot enregistré sur le port USB-A du projecteur.
- 8** Maintenez enfoncé le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande et branchez le cordon d'alimentation au projecteur.
- 9** Lorsque tous les indicateurs du projecteur sont allumés, relâchez le bouton [Menu]. (Les indicateurs restent allumés pendant environ 75 secondes.)

Lorsque tous les témoins commencent à clignoter, cela signifie que les paramètres sont en cours d'écriture. Une fois l'écriture terminée, le projecteur s'éteint.

Attention

Ne débranchez pas le cordon d'alimentation ou la clé USB du projecteur pendant l'écriture du fichier. Si le cordon d'alimentation ou la clé sont débranchés, le projecteur pourrait ne pas démarrer correctement.

- 10** Retirez la clé USB.

Transfert de réglages depuis un ordinateur

Vous pouvez copier les paramètres du menu d'un projecteur à un autre du même modèle, en reliant l'ordinateur et le projecteur avec un câble USB.



Vous pouvez utiliser cette méthode de configuration de lot avec les versions des systèmes d'exploitation suivants :


- Windows Vista et ultérieur
- OS X 10.7.x et ultérieur

- 1** Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur, puis vérifiez que tous les témoins du projecteur sont éteints.
- 2** Branchez un câble USB au port USB de l'ordinateur et au port USB-B du projecteur.
- 3** Maintenez enfoncé le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande et branchez le cordon d'alimentation au projecteur.
- 4** Lorsque tous les indicateurs du projecteur sont allumés, relâchez le bouton [Esc].
Le projecteur est reconnu comme disque amovible par l'ordinateur.
- 5** Cliquez sur l'icône ou le dossier du disque amovible, puis enregistrez le fichier de configuration par lot sur l'ordinateur.



Le nom du fichier pour le fichier de configuration par lot est PJCONFDATA.bin. Si vous souhaitez modifier le nom du fichier, ajoutez du texte après PJCONFDATA en utilisant uniquement des caractères alphanumériques. Si vous modifiez la section PJCONFDATA du nom du fichier, le projecteur pourrait ne pas reconnaître le fichier correctement.

- 6** Éjectez l'appareil USB (Windows) ou déplacez l'icône de disque amovible dans la Corbeille (OS X).

- 7** Débranchez le câble USB.
Le projecteur s'éteint.
 - 8** Débranchez le cordon d'alimentation de l'autre projecteur vers lequel vous souhaitez copier les paramètres, et vérifiez que tous les indicateurs du projecteur se sont éteints.
 - 9** Branchez le câble USB au port USB de l'ordinateur et au port USB-B du projecteur.
 - 10** Maintenez enfoncé le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande et branchez le cordon d'alimentation au projecteur.
 - 11** Lorsque tous les indicateurs du projecteur sont allumés, relâchez le bouton [Menu].
Le projecteur est reconnu comme disque amovible par l'ordinateur.
 - 12** Copiez le fichier de configuration par lot (PJCONFDATA.bin) que vous avez enregistré sur votre ordinateur dans le dossier racine du disque amovible.
-  Ne copiez aucun fichier ou dossier autre que le fichier de configuration par lot sur le disque amovible.
- 13** Éjectez l'appareil USB (Windows) ou déplacez l'icône de disque amovible dans la Corbeille (OS X).
 - 14** Débranchez le câble USB.
Lorsque tous les témoins commencent à clignoter, cela signifie que les paramètres sont en cours d'écriture. Une fois l'écriture terminée, le projecteur s'éteint.

Attention

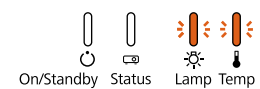
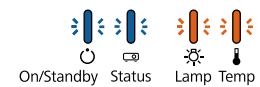
Ne débranchez pas le cordon d'alimentation du projecteur lorsque le fichier est en cours d'écriture. Si le cordon d'alimentation est débranché, le projecteur pourrait ne pas démarrer correctement.

» Liens connexes

- "Notification d'erreur de configuration de lot" [p.204](#)

Notification d'erreur de configuration de lot

Les indicateurs du projecteur vous avertissent si une erreur se produit pendant une opération de configuration de lot. Vérifiez l'état des indicateurs du projecteur et suivez les instructions décrites dans ce tableau.

Etat de l'indicateur	Problème et solution
 <p>On/Standby Status Lamp Temp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lampe : Orange - Clignotement rapide • Temp : Orange - Clignotement rapide 	<p>Le fichier de configuration par lot peut être corrompu, ou la clé USB à mémoire flash ou le câble USB peuvent ne pas être connectés correctement.</p> <p>Déconnectez la clé ou le câble USB, débranchez puis branchez le cordon d'alimentation du projecteur, puis réessayez.</p>
 <p>On/Standby Status Lamp Temp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alimentation : Bleu - Clignotement rapide • Etat : Bleu - Clignotement rapide • Lampe : Orange - Clignotement rapide • Temp : Orange - Clignotement rapide 	<p>L'écriture des paramètres peut avoir échoué et une erreur peut s'être produite dans le firmware du projecteur.</p> <p>Arrêtez d'utiliser le projecteur, retirez la fiche d'alimentation de la prise électrique. Contactez Epson.</p>

Maintenance du projecteur

Vous pouvez avoir besoin de nettoyer la fenêtre de projection et le détecteur d'obstacles occasionnellement, et de nettoyer le filtre à air et les grilles d'entrée pour empêcher une surchauffe du projecteur due à une ventilation bloquée.

Les seules pièces que vous devez remplacer sont la lampe, le filtre à air, les piles de la télécommande, les piles des crayons interactifs et les pointes des crayons interactifs. Si vous avez besoin de remplacer d'autres pièces, contactez Epson ou un réparateur Epson autorisé.

Avertissement

Avant de nettoyer une pièce du projecteur, éteignez ce dernier et débranchez son cordon d'alimentation. N'ouvrez jamais aucun couvercle du projecteur, à l'exception des couvercles indiqués spécifiquement dans le présent manuel. Des tensions électriques dangereuses présentes dans le projecteur peuvent causer des blessures graves.

» Liens connexes

- "Nettoyage de la fenêtre de projection" [p.206](#)
- "Nettoyage du capteur d'obstacles" [p.207](#)
- "Nettoyage du boîtier du projecteur" [p.208](#)
- "Maintenance du filtre à air et des grilles d'aération" [p.209](#)
- "Maintenance de la lampe du projecteur" [p.213](#)
- "Remplacer les piles de la télécommande" [p.218](#)
- "Remplacer la pile du crayon interactif" [p.219](#)
- "Remplacer la pointe du crayon interactif" [p.220](#)

Nettoyez régulièrement la fenêtre de projection, ou bien lorsque vous remarquez des traces de poussière ou des salissures sur la surface. Pour retirer de la poussière ou des salissures, essuyez délicatement la fenêtre de projection avec du papier nettoyant pour objectif.

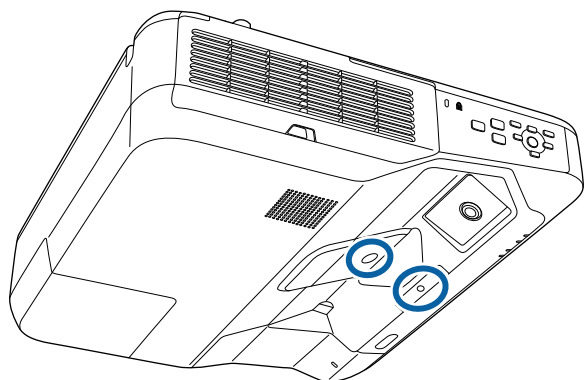
Avertissement

N'utilisez pas de nettoyant pour objectif contenant un gaz inflammable. La chaleur élevée générée par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

Attention

N'utilisez pas de produit nettoyant pour vitre ou un matériau abrasif pour nettoyer la fenêtre de projection, et ne soumettez la fenêtre de projection à aucun impact, car vous risquerez de l'endommager.

Nettoyez périodiquement la vitre du capteur d'obstacles du projecteur ou si vous voyez un message vous indiquant d'enlever les obstacles interférant avec la zone de projection. Pour retirer de la poussière ou des salissures, essuyez délicatement l'objectif avec du papier nettoyant pour objectif.



Avertissement

N'utilisez pas de nettoyant pour objectif contenant un gaz inflammable pour nettoyer le capteur d'obstacles. La chaleur élevée générée par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

Attention

N'utilisez pas de produit nettoyant pour vitre ou un matériau abrasif pour nettoyer le capteur d'obstacles, et ne soumettez le capteur d'obstacles à aucun impact. Les dommages sur la surface du capteur peuvent causer son dysfonctionnement.

Avant de nettoyer le boîtier du projecteur, éteignez ce dernier et débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour retirer de la poussière ou des saletés, utilisez un chiffon doux, sec et sans peluches.
- Pour enlever la poussière résistante, utilisez un chiffon doux humidifié avec de l'eau et du savon neutre. Ne vaporisez pas de liquide directement sur le projecteur.

Attention

N'utilisez pas de cire, d'alcool, de benzène, de diluant à peinture ou d'autres produits chimiques pour nettoyer le boîtier du projecteur. Ces produits peuvent endommager le boîtier. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent s'évaporer en laissant un résidu inflammable.

La maintenance régulière du filtre à air est nécessaire pour garder votre projecteur en bon état. Nettoyez le filtre à air lorsqu'un message s'affiche indiquant que la température du projecteur a atteint un niveau élevé. 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.

Attention

Si une maintenance régulière n'est pas effectuée, votre projecteur Epson vous notifiera lorsque la température à l'intérieur du projecteur a atteint un niveau élevé. N'attendez pas que cet avertissement s'affiche pour entretenir le filtre de votre projecteur, car une exposition prolongée à des températures élevées peut réduire la durée de vie de votre projecteur ou lampe.

» Liens connexes

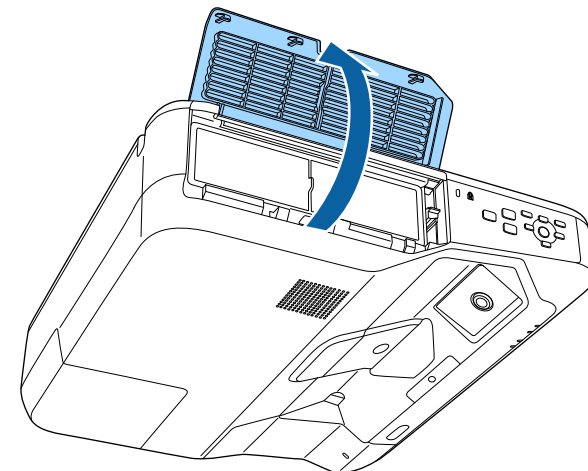
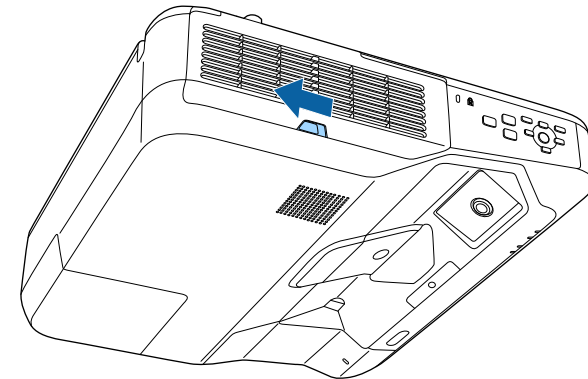
- "Nettoyage du filtre à air" [p.209](#)
- "Remplacement du filtre à air" [p.211](#)

Nettoyage du filtre à air

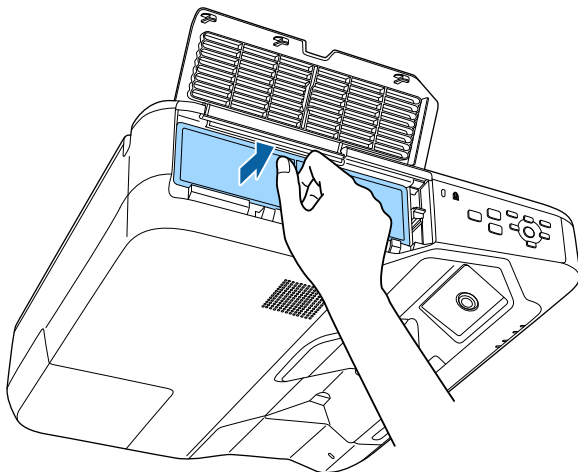
Nettoyez le filtre à air du projecteur s'il prend la poussière, ou si un message vous invitant à le nettoyer s'affiche.

- 1** Éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.

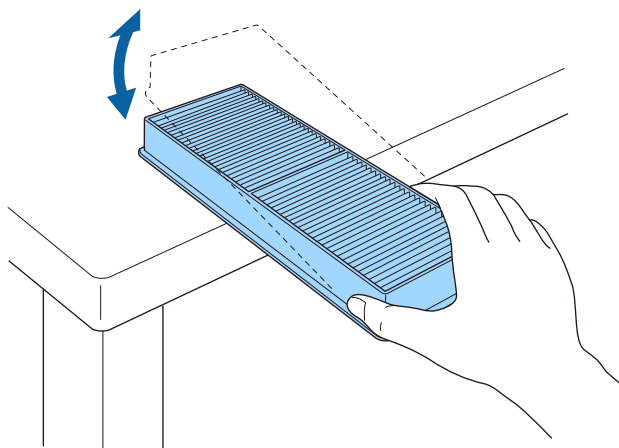
- 2** Faites coulisser le loquet du couvercle du filtre à air, puis ouvrez ce capot.



- 3** Retirez le filtre à air du projecteur.



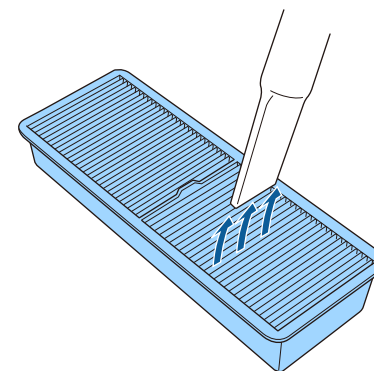
- 4** Tapotez sur chaque côté du filtre à air 4 à 5 fois pour enlever tout excès de poussière.



Attention

N'utilisez pas une force excessive en tapotant sur le filtre à air, il pourrait sinon se craqueler et devenir inutilisable.

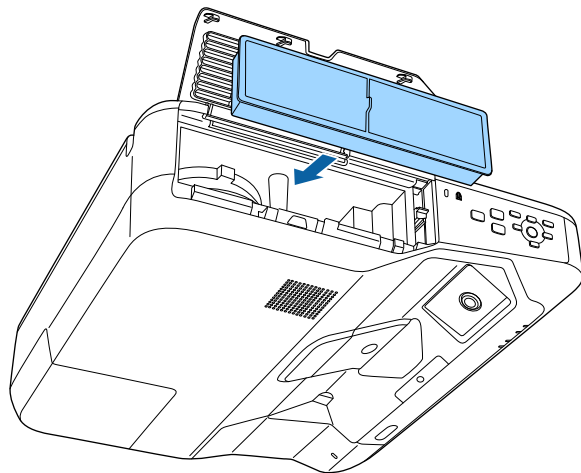
- 5** Passez l'aspirateur sur l'avant du filtre à air (le côté avec les pattes) pour enlever la poussière restante.



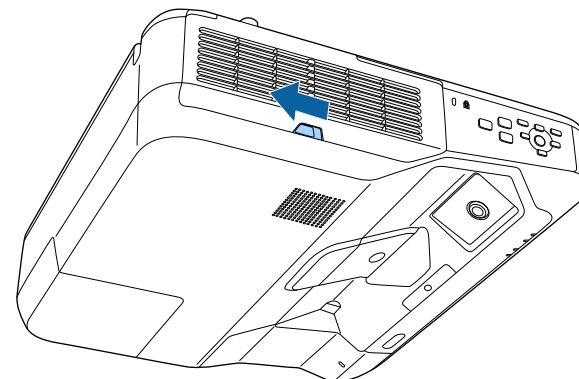
Attention

- Ne rincez pas le filtre à air avec de l'eau, et n'utilisez pas de détergent ni de solvant pour le nettoyer.
- N'utilisez pas d'air comprimé. Les gaz peuvent laisser des résidus inflammables ou pousser poussière et débris dans la partie optique du projecteur ou dans d'autres zones sensibles.

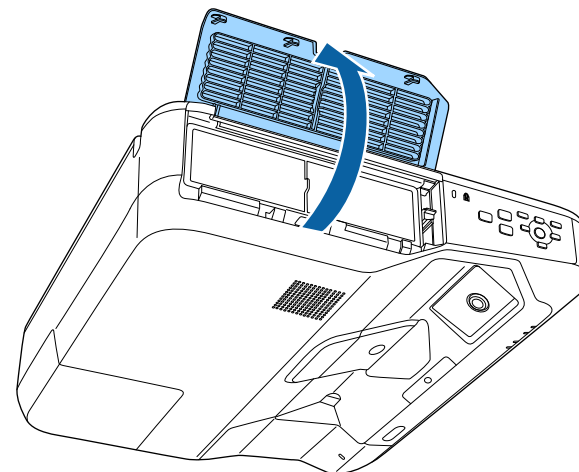
- 6** Remplacez le filtre à air dans le projecteur de la façon indiquée et poussez-le délicatement jusqu'à ce qu'il se mette en place.



- 2** Faites coulisser le loquet du couvercle du filtre à air, puis ouvrez ce capot.



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



Remplacement du filtre à air

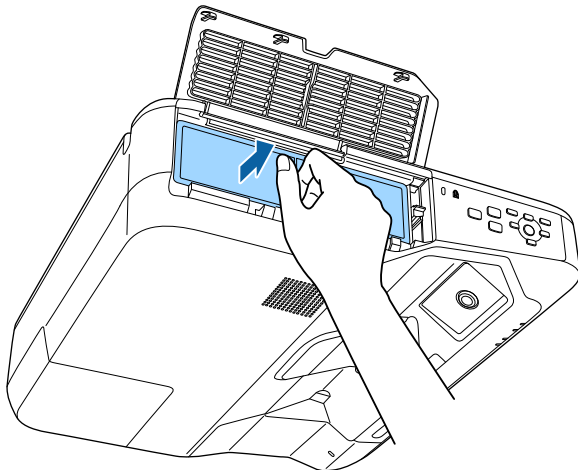
Vous devez remplacer le filtre à air dans les cas suivants :

- Après avoir nettoyé le filtre à air, un message s'affiche vous invitant à le nettoyer ou le remplacer
- Le filtre à air est déchiré ou endommagé

Vous pouvez remplacer le filtre à air lorsque le projecteur est monté au plafond ou placé sur une table.

- 1** Éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.

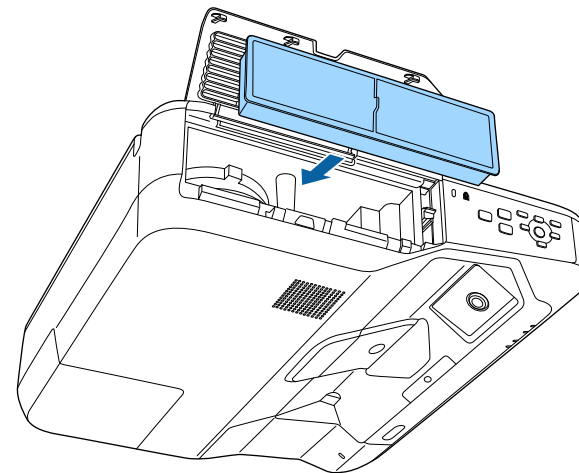
- 3** Retirez le filtre à air du projecteur.



Mettez au rebut les filtres à air conformément à la réglementation locale.

- Cadre de filtre : Polypropylène
- Filtre : Polypropylène

- 4** Placez le nouveau filtre à air dans le projecteur de la façon indiquée et poussez-le délicatement jusqu'à ce qu'il se mette en place.



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

» **Liens connexes**

- "Consommables" [p.242](#)

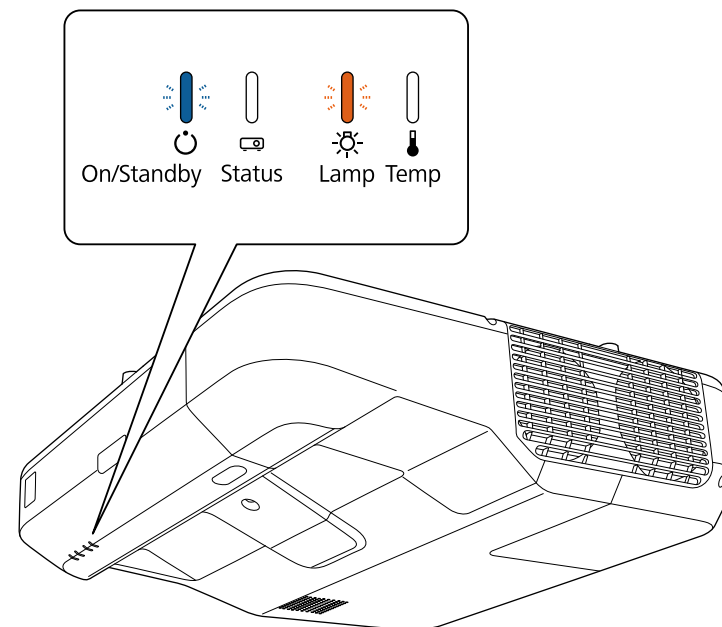
Le projecteur surveille le nombre d'heures de fonctionnement de la lampe et affiche ces informations dans le menu du projecteur.

Remplacez la lampe dès qu'une des situations suivantes survient :

- L'image projetée commence à devenir sombre ou à perdre de sa qualité
- Un message s'affiche quand vous allumez le projecteur, vous indiquant de remplacer la lampe (le message s'affiche 100 heures avant la fin prévue de la vie de la lampe et apparaît pendant 30 secondes)



- Le témoin d'alimentation du projecteur clignote en bleu et le voyant de sa lampe clignote en orange.



Attention

- 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 plusieurs fois de suite le projecteur pour le remettre sous tension immédiatement. 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.
- Il est recommandé d'utiliser des lampes de rechange Epson authentiques. L'utilisation de lampes non authentiques peut affecter la qualité et la sécurité de la projection. Les dommages ou dysfonctionnements subis par l'utilisation de lampes non authentiques ne sont pas couverts par la garantie d'Epson.

» Liens connexes

- "Remplacement de la lampe" [p.214](#)
- "Réinitialisation de la Durée de lampe" [p.216](#)
- "Caractéristiques du projecteur" [p.246](#)

Remplacement de la lampe

Le remplacement de la lampe peut se faire si le projecteur est placé sur une table ou fixé au plafond.

⚠ Avertissement

- Attendez que la lampe soit complètement refroidie avant de la remplacer pour éviter de vous blesser.
- Ne démontez et ne modifiez jamais la lampe. Si vous installez dans le projecteur une lampe qui a été modifiée ou démontée au préalable, un risque d'incendie, d'électrocution, ou tout autre incident ou dommage sont possibles.

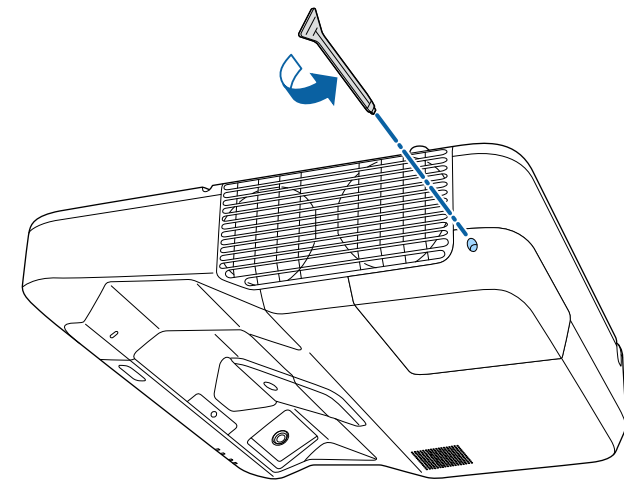
- 1** Éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.

- 2** Laissez la lampe du projecteur refroidir pendant au moins une heure.

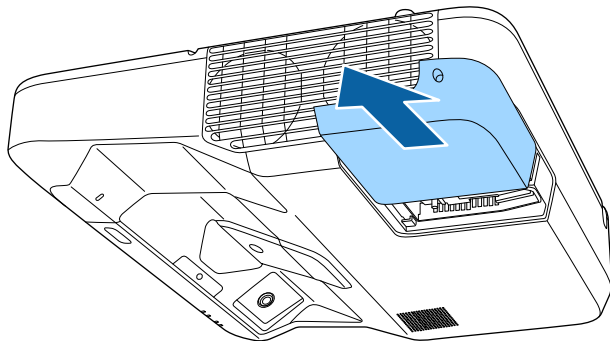
- 3** Utilisez le tournevis fourni avec la lampe de remplacement pour desserrer la vis de fixation du couvercle de la lampe.

⚠ Avertissement

Lorsque vous remplacez la lampe, il est possible que la lampe se casse. Si vous devez remplacer la lampe d'un projecteur qui a été installé sur un mur ou 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, contactez immédiatement un médecin.

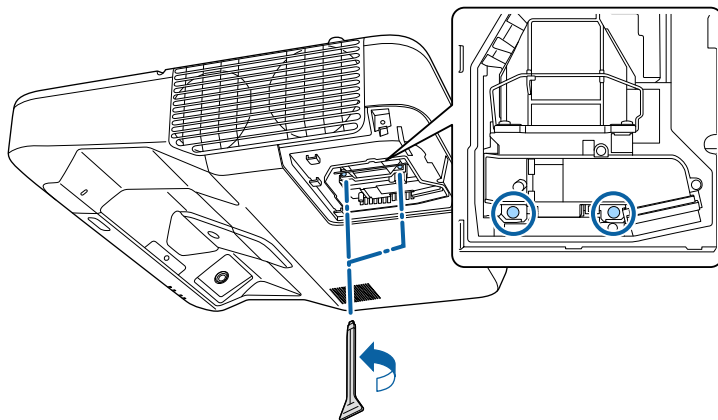


- 4** Retirez le couvercle de la lampe en le faisant coulisser.

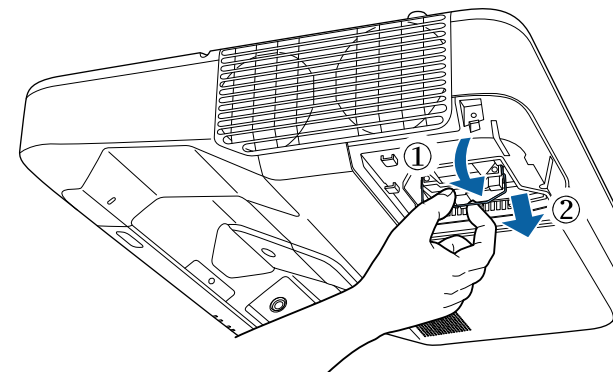


Lorsque le projecteur est suspendu à un mur ou un plafond et si vous devez remplacer la lampe, retirez soigneusement le couvercle de la lampe et soutenez-le avec votre main pour l'empêcher de tomber.

- 5** Desserrez les vis qui retiennent la lampe au projecteur. Les vis ne sortent pas complètement.

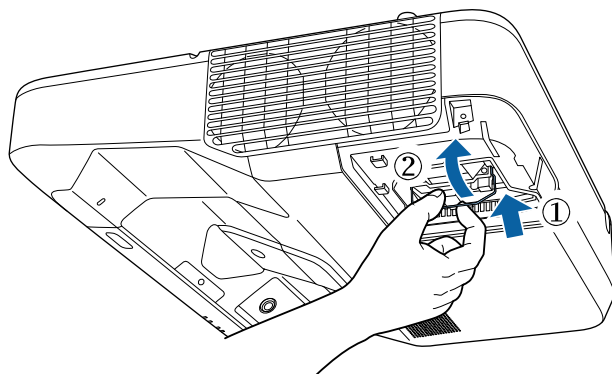


- 6** Saisissez la poignée de la lampe et retirez délicatement la lampe du projecteur.



- Si vous remarquez que la lampe est fissurée lorsque vous la retirez, remplacez-la avec une nouvelle lampe ou contactez Epson.
- La ou les lampe(s) de ce produit contien(nen)t du mercure (Hg). Vérifiez la législation locale en vigueur à propos de la mise au rebut et du recyclage. Ne jetez pas la lampe à la poubelle.

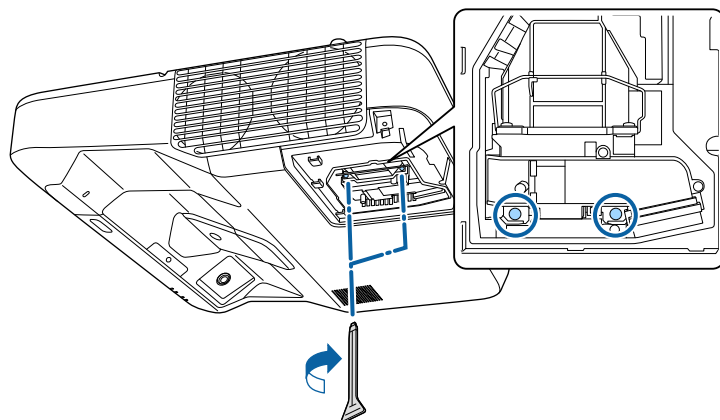
- 7** Insérez délicatement la nouvelle lampe dans le projecteur. Si elle ne rentre pas facilement, vérifiez son orientation. Appuyez sur la poignée vers le haut.



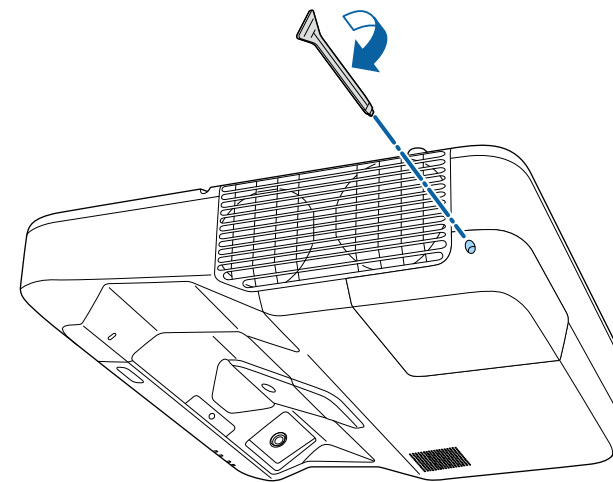
Attention

Ne touchez pas le verre de la lampe pour éviter les pannes prématurées.

- 8** Appuyez fermement sur la lampe pour la rentrer puis serrez les vis pour la maintenir en place.



- 9** Remettez le couvercle de la lampe en place et serrez les vis pour le maintenir en place.



- Vérifiez que le couvercle de la lampe est bien installé, sinon le projecteur ne s'allumera pas.
- Ne remplacez pas le couvercle de la lampe avec trop de force et assurez-vous que le couvercle de la lampe n'est pas déformé.

Remettez le compteur de la lampe à zéro pour que l'utilisation de la nouvelle lampe soit suivie.

» Liens connexes

- "Consommables" [p.242](#)

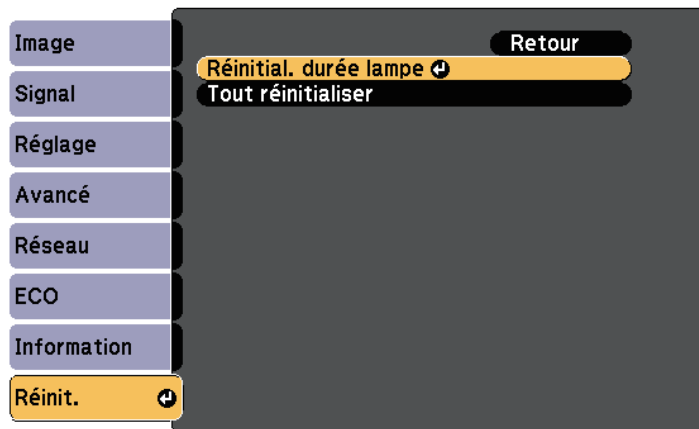
Réinitialisation de la Durée de lampe

Vous devez réinitialiser la durée de lampe après avoir remplacé la lampe du projecteur, afin d'effacer le message de remplacement de lampe et de surveiller correctement l'utilisation de la lampe.



Ne réinitialisez pas la durée de lampe si vous n'avez pas remplacé la lampe, afin d'éviter que l'information sur son utilisation soit imprécise.

- 1** Allumez le projecteur.
- 2** Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de commande.
- 3** Sélectionnez le menu **Réinit.** et appuyez sur [Enter].
- 4** Sélectionnez le menu **Réinitial. durée lampe** et appuyez sur [Enter].



Une fenêtre s'affiche vous demandant si vous souhaitez réinitialiser la durée de lampe.

- 5** Sélectionnez le paramètre **Oui** et appuyez sur [Enter].
- 6** Appuyez sur [Menu] ou [Esc] pour quitter les menus.

La télécommande utilise deux piles AA au manganèse ou alcalines. Remplacez les piles dès qu'elles sont épuisées.

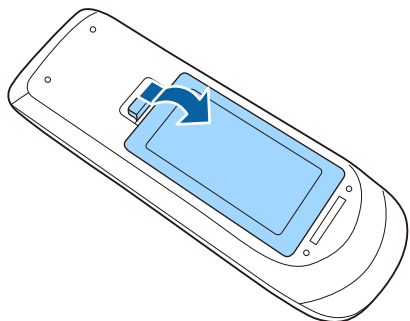
Attention

Lisez attentivement les *Consignes de sécurité* avant de manipuler les piles.

⚠ Avertissement

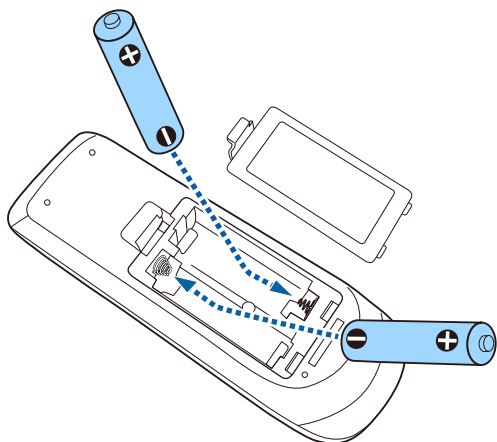
Veillez à installer les nouvelles piles à l'endroit en respectant les signes (+) et (-) marqués sur les piles et à l'intérieur du boîtier. Si les piles ne sont pas utilisées de manière appropriée, elles peuvent exploser ou fuir et provoquer un incendie, des blessures ou endommager le produit.

- 1 Retirez le couvercle des piles comme indiqué.

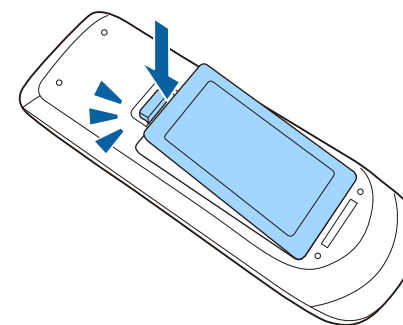


- 2 Retirez les piles usagées.

- 3 Insérez les piles avec les extrémités + et - orientées de la manière indiquée.



- 4 Remplacez le couvercle des piles et appuyez dessus jusqu'à ce qu'il se mette en place.



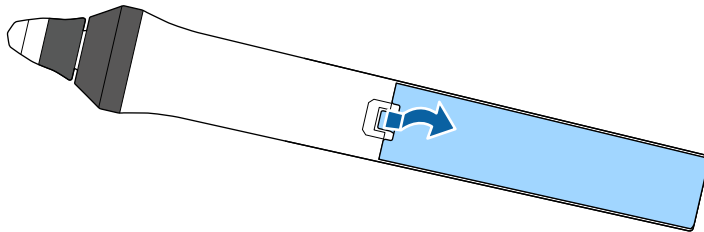
Le crayon interactif utilise une pile AA au manganèse, une pile AA alcaline ou une pile rechargeable Eneloop (BK-3MCC). Remplacez la pile dès qu'elle est épuisée.

Si la pile est faible, le témoin du crayon clignote quand vous appuyez sur le bouton sur le côté du crayon. Si la pile est déchargée, le témoin du crayon s'éteint.

Attention

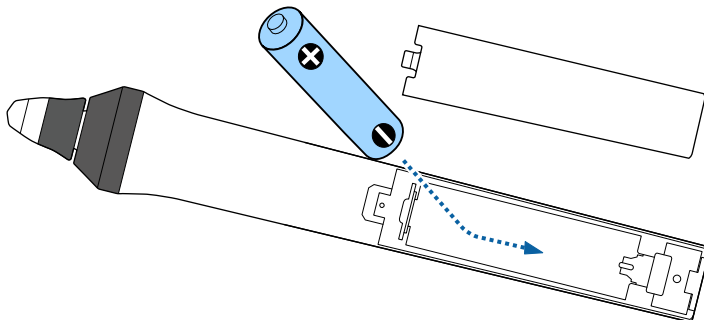
Lisez attentivement les *Consignes de sécurité* avant de manipuler les piles.

- 1 Retirez le couvercle des piles comme indiqué.



- 2 Retirez la pile usagée.

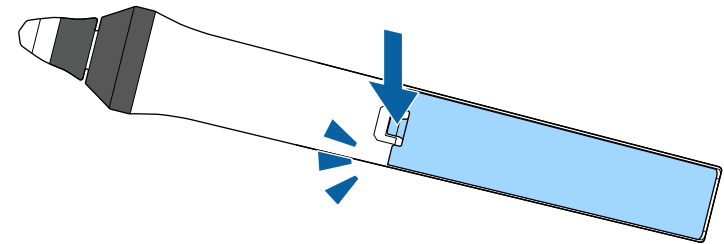
- 3 Insérez la pile avec les extrémités + et - orientées dans la bonne direction comme indiqué.



⚠ Avertissement

Insérez la pile dans le compartiment selon les marques (+) et (-) et vérifiez que la pile est insérée dans la bonne direction. Si la pile n'est pas utilisée de manière appropriée, elle peut exploser ou fuir et provoquer un incendie, des blessures ou endommager le produit.

- 4 Remplacez le couvercle des piles et appuyez dessus jusqu'à ce qu'il se mette en place.



Les deux crayons interactifs disposent de deux types de pointes de crayon, les pointes souples et les pointes dures. Les pointes de crayon souples sont installées sur les crayons par défaut.

- Si la pointe souple est sale ou endommagée, elle réagit moins. Remplacez-la par une pointe neuve fournie avec le produit.
- Si la pointe souple est difficile à utiliser sur une surface texturée, remplacez-la avec la pointe dure.



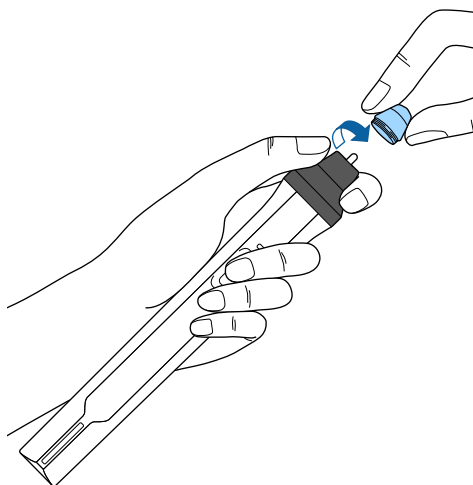
Si la pointe dure est usée ou endommagée, remplacez-la par une neuve.

» Liens connexes

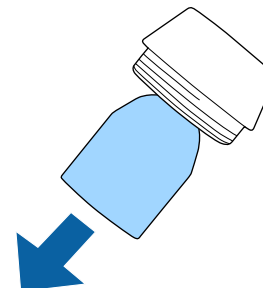
- "Remplacer la pointe souple du crayon" [p.220](#)
- "Remplacer la pointe dure du crayon par la pointe souple du crayon" [p.221](#)

Remplacer la pointe souple du crayon

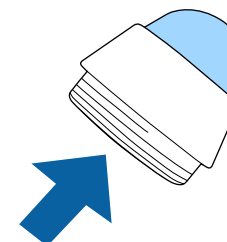
- 1** Dévissez la pointe du crayon interactif pour la retirer.



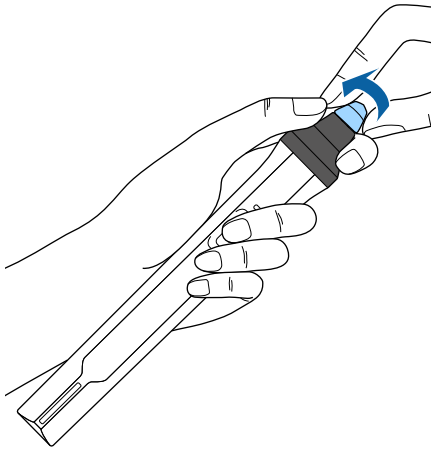
- 2** Retirez la pointe souple.



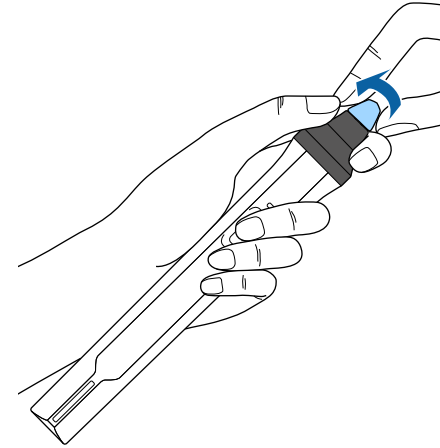
- 3** Insérez la nouvelle pointe.



- 4** Vissez la pointe du crayon.

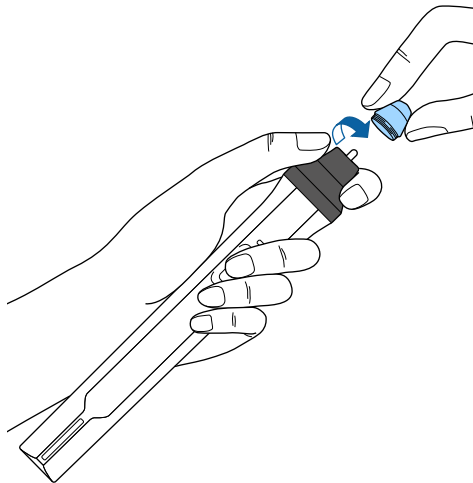


2 Vissez la pointe dure du crayon.



Remplacer la pointe souple du crayon par la pointe dure du crayon

1 Dévissez la pointe du crayon interactif pour la retirer.



Dépannage

Si vous rencontrez des problèmes avec le projecteur, consultez les solutions proposées dans les sections suivantes.

» Liens connexes

- "Problèmes de projection" [p.223](#)
- "État des indicateurs du projecteur" [p.224](#)
- "Utiliser les écrans d'aide du projecteur" [p.226](#)
- "Résoudre les problèmes relatifs aux images ou au son" [p.227](#)
- "Résoudre les problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande" [p.233](#)
- "Résolution des problèmes pour les fonctions interactives" [p.235](#)
- "Résolution des problèmes réseau" [p.238](#)


Si le projecteur ne fonctionne pas correctement, éteignez-le, débranchez-le et branchez-le à nouveau, puis allumez-le de nouveau.

Si le problème n'est toujours pas résolu, vérifiez ce qui suit :

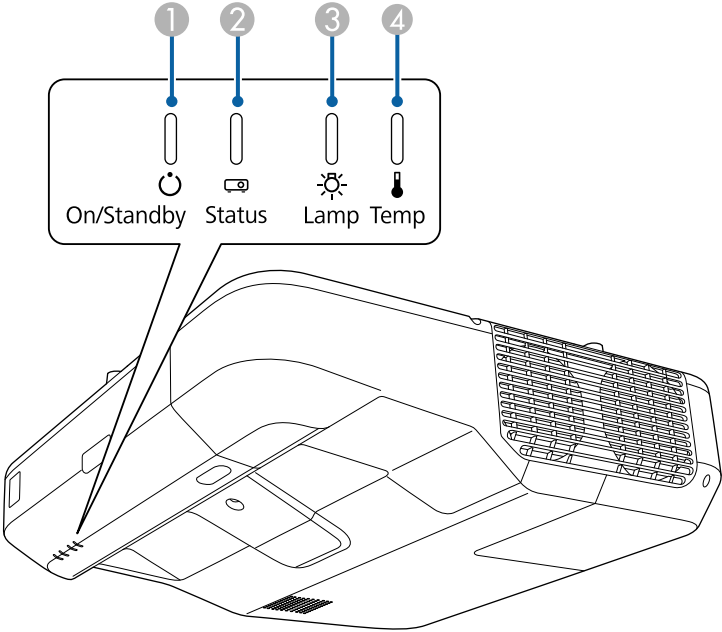
- Les indicateurs du projecteur peuvent indiquer le problème.
- Le système d'aide du projecteur peut afficher des informations sur les problèmes courants.
- Les solutions proposées dans ce manuel peuvent vous aider à résoudre de nombreux problèmes.

Si aucune de ces solutions ne fonctionne, contactez Epson pour obtenir une assistance technique.

Les indicateurs du projecteur indiquent son état et vous informent lorsqu'un problème survient. Vérifiez l'état et la couleur des indicateurs, puis reportez-vous à ce tableau pour trouver la solution.





- Si les indicateurs affichent un motif non répertorié dans le tableau ci-dessus, éteignez le projecteur, débranchez-le et contactez Epson.



- ① Témoin d'alimentation
- ② Témoin de statut
- ③ Témoin de lampe
- ④ Témoin de température

État du projecteur

Indicateur et état	Problème et solutions
Alimentation : Allumé en bleu Etat : Allumé en bleu Lampe : Off Temp : Off	Fonctionnement normal.
Alimentation : Allumé en bleu Etat : Bleu clignotant Lampe : Off Temp : Off	Préchauffage ou arrêt. Lors du préchauffage, attendez environ 30 secondes pour qu'une image apparaisse. Tous les boutons sont désactivés au cours du préchauffage et de l'arrêt.
Alimentation : Allumé en bleu Etat : Off Lampe : Off Temp : Off	Attente, veille ou surveillance. La projection démarre lorsque vous appuyez sur le bouton d'alimentation.
Alimentation : Bleu clignotant Etat : Off Lampe : Off Temp : Off	Préparation du contrôle et toutes les fonctions sont désactivées.
Alimentation : Bleu clignotant Etat : Le témoin d'état varie Lampe : Le témoin d'état varie Temp : Orange clignotant	La température du projecteur est trop élevée. <ul style="list-style-type: none">• Vérifiez que les orifices de ventilation et le filtre à air ne sont pas obstrués par de la poussière ou des objets à proximité.• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.• Vérifiez que la température ambiante n'est pas trop élevée.

Indicateur et état	Problème et solutions
Alimentation : Off Etat : Bleu clignotant Lampe : Off Temp : Allumé en orange	<p>Le projecteur a subi une surchauffe et s'est éteint. Laissez-le éteint pendant 5 minutes pour qu'il refroidisse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez que les orifices de ventilation et le filtre à air ne sont pas obstrués par de la poussière ou des objets à proximité. • Nettoyez ou remplacez le filtre à air. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, réglez le Mode haute alt. sur On dans le menu Avancé du projecteur.  Avancé > Fonctionnement > Mode haute alt. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et contactez Epson.
Alimentation : Off Etat : Bleu clignotant Lampe : Allumé en orange Temp : Off	<p>Un problème est survenu avec la lampe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si la lampe a grillé, est cassée ou est mal installée. Remplacez ou remplacez la lampe le cas échéant. • Nettoyez le filtre à air. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, réglez le Mode haute alt. sur On dans le menu Avancé du projecteur.  Avancé > Fonctionnement > Mode haute alt. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et contactez Epson.
Alimentation : Bleu clignotant Etat : Le témoin d'état varie Lampe : Orange clignotant Temp : Le témoin d'état varie	Remplacez rapidement la lampe pour éviter tout endommagement. Ne continuez pas à utiliser le projecteur.
Alimentation : Off Etat : Bleu clignotant Lampe : Off Temp : Orange clignotant	Un problème est survenu avec un ventilateur ou un capteur. Éteignez le projecteur, débranchez-le et contactez Epson.

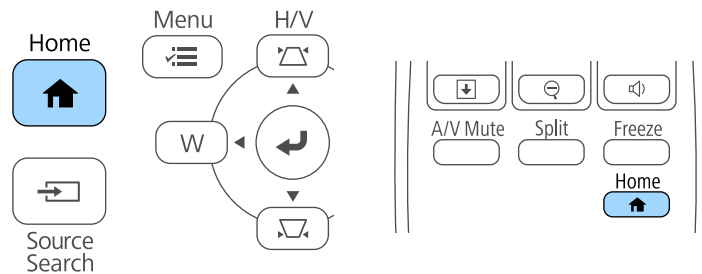
Indicateur et état	Problème et solutions
Alimentation : Off Etat : Bleu clignotant Lampe : Orange clignotant Temp : Off	Erreur interne du projecteur. Éteignez le projecteur, débranchez-le et contactez Epson.
Alimentation : Off Etat : Bleu clignotant Lampe : Orange clignotant Temp : Orange clignotant	Err diaphragme auto. Éteignez le projecteur, débranchez-le et contactez Epson.
Alimentation : Off Etat : Bleu clignotant Lampe : Allumé en orange Temp : Allumé en orange	Erreur d'alimentation (ballast). Éteignez le projecteur, débranchez-le et contactez Epson.
Alimentation : Off Etat : Bleu clignotant Lampe : Allumé en orange Temp : Allumé en orange	<p>Erreur de détection d'obstacles. Un bip est émis et le message Supprimez tous les obstacles au niveau de la zone de projection. est affiché. Le projecteur s'éteint automatiquement si aucune mesure n'est prise.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez qu'aucun obstacle ne gêne la fenêtre de projection. Enlevez tout obstacle. • Nettoyez le capteur d'obstacles s'il n'y a pas d'obstacles. <p>Si le problème persiste, éteignez le projecteur, débranchez-le et contactez Epson.</p>

» Liens connexes

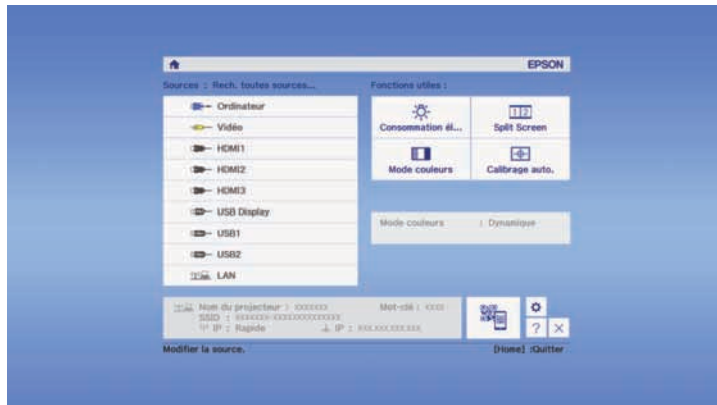
- "Nettoyage du filtre à air" [p.209](#)
- "Remplacement du filtre à air" [p.211](#)
- "Remplacement de la lampe" [p.214](#)

Vous pouvez afficher des informations à l'écran pour vous aider à résoudre les problèmes courants avec le menu d'aide du projecteur.

- 1 Allumez le projecteur.
- 2 Appuyez sur le bouton [Home] de la télécommande ou du panneau de commande.

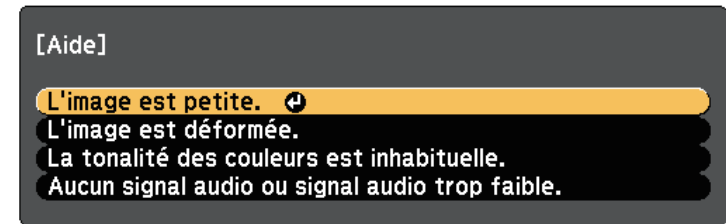


- 3 Sélectionnez l'icône ? dans l'Écran d'accueil.



- 4 Sélectionnez **Affiche le menu Aide** sur le message affiché.
Le menu d'Aide s'affiche.

- 5 Utilisez les boutons fléchés haut et bas pour sélectionner le problème que vous souhaitez résoudre.



- 6 Appuyez sur [Enter] pour afficher les solutions.
- 7 Après avoir terminé, effectuez une des actions suivantes.
 - Pour sélectionner un autre problème à résoudre, appuyez sur [Esc].
 - Pour quitter le système d'aide, appuyez sur [Menu].

Si vous rencontrez des problèmes avec les images projetées ou le son, consultez les solutions proposées dans les sections suivantes.

» Liens connexes

- "Solutions lorsqu'aucune image n'est visible" [p.227](#)
- "Solutions lorsque l'image ne s'affiche pas correctement avec la fonction USB Display" [p.227](#)
- "Solutions lorsque le message « Pas de signal » est affiché" [p.228](#)
- "Solutions lorsque le message « Non Supporté » est affiché" [p.229](#)
- "Solutions lorsqu'une image tronquée s'affiche" [p.229](#)
- "Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire" [p.230](#)
- "Solutions lorsque l'image contient du bruit ou est statique" [p.230](#)
- "Solutions lorsque l'image est trouble ou floue" [p.230](#)
- "Solutions lorsque la luminosité ou les couleurs de l'image ne sont pas correctes" [p.231](#)
- "Solutions en cas de problèmes de son" [p.231](#)
- "Solutions lorsque les noms de fichiers d'image ne s'affichent pas correctement dans PC Free" [p.232](#)

Solutions lorsqu'aucune image n'est visible

Si aucune image ne s'affiche, essayez les solutions suivantes :

- Appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil.
- Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande pour voir si l'image a été temporairement désactivée.
- Vérifiez que tous les câbles nécessaires sont bien branchés et que l'alimentation est activée pour le projecteur et les sources vidéo connectées.
- Vérifiez que l'image projetée n'est pas complètement noire (uniquement lors de la projection d'images d'ordinateur).
- Vérifiez que les paramètres du menu du projecteur sont corrects.
- Appuyez sur le bouton d'alimentation du projecteur pour le sortir du mode attente ou veille. Vérifiez également si l'ordinateur connecté est en mode veille ou affiche un économiseur d'écran noir.
- Vérifiez les paramètres dans le menu **Signal** du projecteur pour vous assurer qu'ils correspondent à la source vidéo actuelle.

- Ajustez le réglage de la **Luminosité** dans le menu **Image** du projecteur.
- Sélectionnez **Normal** en tant que réglage **Consommation électr.**
☛ **ECO > Consommation électr.**
- Vérifiez le paramètre **Affichage** du menu **Avancé** pour vous assurer que **Message** est réglé sur **On**.
- Si le projecteur ne répond pas lorsque vous appuyez sur les boutons du panneau de commande, les boutons sont peut-être verrouillés pour des raisons de sécurité. Déverrouillez les boutons dans la fonction **Blocage fonctionne.** dans le menu **Réglage** du projecteur ou utilisez la télécommande pour allumer le projecteur.
☛ **Réglage > Verrouillage > Blocage fonctionne.**
- Si le projecteur ne répond pas lorsque vous appuyez sur les boutons de la télécommande, vérifiez que les récepteurs de la télécommande sont activés.
- Pour les images projetées par le biais de Windows Media Center, réduisez la taille de l'écran depuis le mode plein écran.
- Si les images sont projetées à partir d'applications utilisant Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.
- Le projecteur peut ne pas être en mesure de projeter sur ordinateur des vidéos protégées par des droits d'auteur. Pour plus de détails, voir le manuel fourni avec l'ordinateur.

» Liens connexes

- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)
- "Paramètres de qualité d'image - Menu Image" [p.177](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO" [p.197](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Déverrouiller les boutons du projecteur" [p.148](#)

Solutions lorsque l'image ne s'affiche pas correctement avec la fonction USB Display

Si aucune image ne s'affiche ou si l'image ne s'affiche pas correctement avec la fonction USB Display, essayez une des solutions suivantes :

- Appuyez sur le bouton [USB] de la télécommande.

- Vérifiez que le logiciel Epson USB Display a été installé correctement. Installez-le manuellement si nécessaire.
- Sous OS X, sélectionnez l'icône **USB Display** dans le dossier **Dock**. Si l'icône n'apparaît pas sur le **Dock**, double-cliquez sur **USB Display** dans le dossier **Applications**.
Si vous sélectionnez **Quitter** dans le menu de l'icône **USB Display** du **Dock**, USB Display ne démarre pas automatiquement lorsque vous branchez le câble USB.
- Pour les images projetées par le biais de Windows Media Center, réduisez la taille de l'écran depuis le mode plein écran.
- Si les images sont projetées à partir d'applications utilisant Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.
- Si le curseur de la souris vacille, sélectionnez **Permet de fluidifier le mouvement du curseur de la souris** dans le programme **Paramètres Epson USB Display** sur votre ordinateur.
- Désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme **Paramètres Epson USB Display** sur votre ordinateur.
- Pour les projecteurs dotés d'une résolution de WUXGA (1920 × 1200), les performances et la qualité de la vidéo peuvent décliner si vous modifiez la résolution de l'ordinateur au cours de la projection.
- Sélectionnez **USB Display/Easy Interactive Function** ou **Souris Sans Fil/USB Display** comme réglage **USB Type B** dans le menu **Avancé** du projecteur.

» Liens connexes

- "Connexion à un ordinateur pour la vidéo et l'audio USB" [p.28](#)

- Allumez l'ordinateur ou la source vidéo connecté, et appuyez sur lecture pour démarrer votre présentation, le cas échéant.
- Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement.
- Connectez directement la source vidéo au projecteur.
- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, vérifiez qu'il a été configuré pour s'afficher sur un moniteur externe.
- Vérifiez que le PC n'est pas en sleep mode.
- Le cas échéant, éteignez le projecteur et l'ordinateur ou la source vidéo connecté, puis rallumez l'appareil en question.
- Si vous projetez depuis une source HDMI, remplacez le câble HDMI par le câble plus court.

» Liens connexes

- "Affichage depuis un ordinateur portable" [p.228](#)
- "Affichage depuis un ordinateur portable Mac" [p.229](#)

Affichage depuis un ordinateur portable

Si le message "Pas de signal" s'affiche lors de la projection depuis un ordinateur portable, vous devez le configurer pour qu'il s'affiche sur un moniteur externe.

- 1** Maintenez enfoncée la touche **Fn** du portable et appuyez sur la touche présentant une icône de moniteur ou **CRT/LCD**. (Consultez le manuel de votre ordinateur portable pour plus de détails.) Attendez quelques secondes pour qu'une image apparaisse.
- 2** Pour afficher sur le moniteur de l'ordinateur portable et sur le projecteur, essayez d'appuyer à nouveau sur les mêmes touches.
- 3** Si la même image ne s'affiche pas sur l'ordinateur portable et le projecteur, vérifiez l'utilitaire Windows **Affichage** pour vous assurer que le port du moniteur externe est activé et que le mode bureau étendu est désactivé. (Consulter le manuel de votre ordinateur ou de Windows pour plus d'instructions.)

Solutions lorsque le message « Pas de signal » est affiché

Si le message "Pas de signal" s'affiche, essayez les solutions suivantes :

- Appuyez sur le bouton [Source Search] et attendez quelques secondes qu'une image apparaisse.

- 4** Le cas échéant, vérifiez les paramètres de votre carte vidéo et réglez l'option d'écrans multiples sur **Cloner** ou **Miroir**.

Affichage depuis un ordinateur portable Mac

Si le message "Pas de signal" s'affiche lors de la projection depuis un portable Mac, vous devez configurer le portable pour qu'il s'affiche en miroir. (Consulter le manuel de votre ordinateur portable pour plus de détails.)

- 1** Cliquez sur les **Préférences système** et sélectionnez **Écrans**.
- 2** Sélectionnez l'option **Affichage** ou **LCD couleur** si nécessaire.
- 3** Cliquez sur l'onglet **Arranger** ou **Arrangement**.
- 4** Sélectionnez **Écrans miroir**.

Solutions lorsque le message « Non Supporté » est affiché

Si le message "Non Supporté." s'affiche, essayez les solutions suivantes :

- Vérifiez que le bon signal d'entrée est sélectionné dans le menu **Signal** du projecteur.
- Vérifiez que la résolution d'affichage de l'ordinateur ne dépasse pas celle du projecteur et ses limites de fréquences. Le cas échéant, sélectionnez une résolution d'affichage différente pour votre ordinateur. (Consulter le manuel de votre ordinateur pour plus de détails.)

» Liens connexes

- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)
- "Résolutions d'affichage du moniteur prises en charge" [p.244](#)

Solutions lorsqu'une image tronquée s'affiche

Si une image d'ordinateur tronquée s'affiche, essayez les solutions suivantes :

- Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande pour optimiser le signal de l'image.
- Essayez d'ajuster la position de l'image avec le paramètre **Position** dans le menu **Signal** du projecteur.
- Appuyez sur le bouton [Aspect] de la télécommande pour sélectionner un rapport d'aspect d'image différent.
- Modifiez la **Résolution** dans le menu **Signal** du projecteur en fonction du signal de l'équipement connecté.
- Si vous avez agrandi ou réduit l'image à l'aide des boutons [E-Zoom], appuyez sur le bouton [Esc] jusqu'à ce que le projecteur revienne à un affichage complet.
- Vérifiez les paramètres d'affichage de votre ordinateur pour désactiver le double affichage, et définissez la résolution dans les limites du projecteur. (Consulter le manuel de votre ordinateur pour plus de détails.)
- Vérifiez la résolution appliquée à vos fichiers de présentation pour voir s'ils ont été créés pour une résolution différente. (Voir l'aide de votre logiciel pour plus de détails.)
- Vérifiez que vous avez sélectionné le bon mode de projection. Vous pouvez le sélectionner à l'aide du paramètre **Projection** dans le menu **Avancé** du projecteur.
- Exécutez Décalage image pour ajuster la position de l'image après avoir ajusté la taille de l'image ou corrigé la distorsion trapézoïdale.

» Liens connexes

- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Résolutions d'affichage du moniteur prises en charge" [p.244](#)
- "Réglage de la position de l'image" [p.64](#)

Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire

Si l'image projetée n'a pas une forme rectangulaire régulière, essayez les solutions suivantes :

- Placez le projecteur directement en face du centre de l'écran si possible.
- Si vous vous êtes servi des pieds du projecteur pour régler la hauteur du projecteur, appuyez sur les boutons keystone du projecteur pour ajuster la forme de l'image.
- Ajustez le paramètre Quick Corner pour corriger la forme de l'image.
☛ **Réglage > Corr. géométrique > Quick Corner**
- Ajustez le paramètre Correction de l'arc pour corriger la forme de l'image projetée sur une surface courbe.
☛ **Réglage > Corr. géométrique > Correction de l'arc**

» Liens connexes

- "Correction de la forme de l'image à l'aide des boutons Keystone" [p.56](#)
- "Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner" [p.57](#)
- "Corriger la forme de l'image avec une surface courbe" [p.59](#)

Solutions lorsque l'image contient du bruit ou est statique

Si l'image projetée contient des interférences électroniques (bruit) ou est statique, essayez les solutions suivantes :

- Vérifiez les câbles reliant votre ordinateur ou la source vidéo au projecteur. Ils doivent être :
 - Séparés du cordon d'alimentation pour éviter les interférences
 - Correctement branchés aux deux extrémités
 - Ne pas être branchés à une rallonge
- Vérifiez les paramètres dans le menu **Signal** du projecteur pour vous assurer qu'ils correspondent à la source vidéo.
- Ajustez les réglages **Désentrelacement** et **Réduction bruit** dans le menu **Image** du projecteur s'ils sont disponibles pour votre source vidéo.

- Sélectionnez une résolution vidéo et un taux de rafraîchissement sur l'ordinateur compatibles avec le projecteur.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande pour ajuster automatiquement les paramètres **Alignement** et **Sync**. Si les images ne sont pas ajustées correctement, ajustez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync**. dans le menu **Signal** du projecteur.
- Sélectionnez **Automatique** comme paramètre de **Résolution** dans le menu **Signal** du projecteur.
- Si vous avez ajusté la forme de l'image en vous servant des commandes du projecteur, essayez de diminuer le paramètre **Netteté** dans le menu **Image** du projecteur pour améliorer la qualité de l'image.
- Si vous avez branché une rallonge, essayez de projeter sans celle-ci pour voir si c'est elle qui a causé les interférences dans le signal.
- Si vous utilisez la fonction USB Display, désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme **Paramètres Epson USB Display** de votre ordinateur.

» Liens connexes

- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)
- "Paramètres de qualité d'image - Menu Image" [p.177](#)
- "Résolutions d'affichage du moniteur prises en charge" [p.244](#)

Solutions lorsque l'image est trouble ou floue

Si l'image projetée est trouble ou floue, essayez les solutions suivantes :

- Réglez la mise au point de l'image.
- Nettoyez la fenêtre de projection



Pour éviter de la condensation sur l'objectif après avoir rentré le projecteur d'un endroit froid à un endroit chaud, laissez le projecteur s'adapter à la température ambiante avant de l'utiliser.

- Positionnez le projecteur suffisamment près de l'écran.

- Positionnez le projecteur afin que l'angle de correction keystone ne soit pas si large qu'il risque de déformer l'image.
- Ajustez le paramètre **Netteté** dans le menu **Image** du projecteur pour améliorer la qualité d'image.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande pour ajuster automatiquement l'alignement et la sync. Si des bandes ou un flou général persistent, affichez une image à motifs uniformes sur l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync.** dans le menu **Signal** du projecteur.
- Si vous projetez à partir d'un ordinateur, utilisez une résolution plus faible ou sélectionnez une résolution correspondant à la résolution d'origine du projecteur.

» Liens connexes

- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)
- "Paramètres de qualité d'image - Menu Image" [p.177](#)
- "Résolutions d'affichage du moniteur prises en charge" [p.244](#)
- "Nettoyage de la fenêtre de projection" [p.206](#)

Solutions lorsque la luminosité ou les couleurs de l'image ne sont pas correctes

Si l'image projetée est trop sombre ou trop claire, ou si les couleurs ne sont pas correctes, essayez les solutions suivantes :

- Appuyez sur le bouton [Color Mode] de la télécommande pour essayer différents modes de couleurs pour l'image et l'environnement.
- Vérifiez les paramètres de votre source vidéo.
- Ajustez les paramètres disponibles dans le menu **Image** du projecteur pour la source d'entrée actuelle, comme **Luminosité**, **Contraste**, **Teinte**, **Temp. couleur** et/ou **Intensité couleur**.
- Vérifiez que vous avez sélectionné le bon **Signal entrée** ou **Signal Vidéo** dans le menu **Signal** du projecteur, s'il est disponible pour votre source d'image.

☛ **Signal > Avancé > Signal entrée**

☛ **Signal > Avancé > Signal Vidéo**

- Vérifiez que vous avez sélectionné les bons paramètres **Gamma** ou **RGBCMY** dans le menu **Image** du projecteur.
- ☛ **Image > Avancé**
- Vérifiez que tous les câbles sont branchés correctement au projecteur et à votre appareil vidéo. Si vous avez branché des câbles longs, essayez des câbles plus courts.
- Si vous utilisez **ECO** en tant que **Consommation électr.**, essayez de sélectionner **Normal**.
- ☛ **ECO > Consommation électr.**



À hautes altitudes ou dans les lieux sujets à des températures élevées, l'image peut devenir plus sombre et il se peut que vous ne soyez pas en mesure de régler le paramètre **Consommation électr.**

- Positionnez le projecteur suffisamment près de l'écran.
- Si l'image s'est progressivement assombrie, il se peut que vous ayez à remplacer la lampe du projecteur rapidement.

» Liens connexes

- "Mode couleurs" [p.69](#)
- "Paramètres de signal d'entrée - Menu Signal" [p.179](#)
- "Paramètres de qualité d'image - Menu Image" [p.177](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO" [p.197](#)

Solutions en cas de problèmes de son

Si aucun son n'est émis ou si le volume est trop faible ou élevé, essayez les solutions suivantes :

- Ajustez les paramètres de volume du projecteur.
- Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande afin de redémarrer la vidéo et le son s'ils avaient été temporairement coupés.
- Vérifiez votre ordinateur ou source vidéo pour vous assurer que le volume est activé et que la sortie audio est réglée sur la bonne source.

- Débranchez le câble audio, puis rebranchez-le.
- Vérifiez les connexions audio câblées entre le projecteur et la source vidéo.
- Si aucun son ne sort d'une source HDMI, réglez l'appareil connecté sur la sortie PCM.
- Vérifiez que les câbles audio branchés sont libellés « Sans résistance ».
- Si vous utilisez la fonction USB Display, activez la **Sortie audio à partir du projecteur** dans le programme **Paramètres Epson USB Display** de votre ordinateur.
- Sélectionnez la bonne entrée audio dans le paramètre **Réglages A/V** du menu **Avancé** du projecteur.
- Si vous connectez le projecteur à un Mac à l'aide d'un câble HDMI, assurez-vous que votre Mac prend en charge l'audio par l'intermédiaire du port HDMI.
- Si vous souhaitez utiliser une source audio connectée lorsque le projecteur est éteint, réglez l'option **Mode attente** sur **Comm. activée** dans le menu **ECO** du projecteur, puis vérifiez que les options **Réglages A/V** sont correctement définies dans le menu **Avancé** du projecteur.
- Si le volume de l'ordinateur est réglé sur le son minimum alors que celui du projecteur est au maximum, il peut en résulter un mélange de son. Augmentez le volume de l'ordinateur et baissez le volume du projecteur. (Lorsque vous utilisez EasyMP Multi PC Projection ou USB Display.)
- Vérifiez le réglage **Volume entrée micro** dans le menu **Réglage** du projecteur. Si le réglage est trop élevé, le son des autres appareils connectés sera trop faible.

» Liens connexes

- "Solutions en cas de problèmes de micro" [p.232](#)
- "Connexions du projecteur" [p.27](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO" [p.197](#)
- "Contrôle du volume à l'aide des boutons de volume" [p.74](#)

- Vérifiez que le micro est branché correctement au projecteur.
- Assurez-vous d'utiliser un micro dynamique et non un micro à condensateur.
- Ajustez le réglage **Volume entrée micro** si nécessaire dans les menus du projecteur.

Solutions lorsque les noms de fichiers d'image ne s'affichent pas correctement dans PC Free

Si les noms de fichier dépassent la zone d'affichage ou sont constitués de symboles non pris en charge, vous pouvez les raccourcir ou les modifier dans PC Free. Raccourcissez ou modifiez le nom du fichier.

Solutions en cas de problèmes de micro

S'il n'y a pas de son quand vous utilisez un micro connecté au projecteur, essayez les solutions suivantes :


Si des problèmes de fonctionnement surviennent avec le projecteur ou la télécommande, consultez les solutions proposées dans les sections suivantes.

» Liens connexes

- "Solutions pour les problèmes de mise sous tension ou de mise hors tension du projecteur" [p.233](#)
- "Solutions aux problèmes liés à la télécommande" [p.233](#)
- "Solutions relatives aux problèmes de mot de passe" [p.234](#)
- "Solution si le message « La batterie qui sert à mémoriser l'heure est presque déchargée. » apparaît" [p.234](#)

Solutions pour les problèmes de mise sous tension ou de mise hors tension du projecteur

Si le projecteur ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur le bouton d'alimentation ou s'arrête de façon inattendue, essayez les solutions suivantes :

- Vérifiez que le cordon d'alimentation est bien branché au projecteur et à une prise électrique qui fonctionne.
- Les boutons du projecteur peuvent être verrouillés par mesure de sécurité. Déverrouillez les boutons dans la fonction **Blocage fonctionne.** dans le menu **Réglage** du projecteur ou utilisez la télécommande pour allumer le projecteur.
 **Réglage > Verrouillage > Blocage fonctionne.**
- Le cordon d'alimentation peut être défectueux. Débranchez le cordon et contactez Epson.
- Si la lampe du projecteur s'éteint de façon inattendue, elle peut être entrée en mode veille après une période d'inactivité. Effectuez n'importe quelle opération pour réveiller le projecteur. Pour désactiver le mode veille, sélectionnez **Off** comme **Mode veille** dans le menu **ECO** du projecteur.
- Si la lampe du projecteur s'éteint de façon inattendue, le minuteur de pause A/V peut être activé. Pour le désactiver, sélectionnez **Off** comme paramètre pour la **Minuterie pause A/V** dans le menu **ECO** du projecteur.
- Si la lampe du projecteur s'éteint, le témoin d'état clignote et l'indicateur de température est éclairé, le projecteur a surchauffé et s'est éteint.

- Si le bouton d'alimentation de la télécommande n'allume pas le projecteur, vérifiez ses piles et assurez-vous qu'au moins un des récepteurs à distance sont disponibles dans le paramètre **Récepteur à distance** du menu **Réglage** du projecteur.

» Liens connexes

- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO" [p.197](#)
- "État des indicateurs du projecteur" [p.224](#)
- "Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage" [p.181](#)
- "Déverrouiller les boutons du projecteur" [p.148](#)

Solutions aux problèmes liés à la télécommande

Si le projecteur ne répond pas aux commandes de la télécommande, essayez les solutions suivantes :

- Vérifiez que les piles de la télécommande sont bien installées et sont chargées. Le cas échéant, remplacez les piles.
- Vérifiez que vous utilisez la télécommande en respectant l'angle de réception et la portée du projecteur.
- Vérifiez que le projecteur n'est pas en mode de préchauffage ou en cours d'arrêt.
- Vérifiez si un bouton de la télécommande est coincé, ce qui causerait l'entrée en mode veille. Relâchez le bouton pour réveiller la télécommande.
- Les éclairages fluorescents, la lumière directe du soleil et les signaux des appareils infrarouges peuvent créer des interférences avec les récepteurs de la télécommande du projecteur. Baissez la lumière, déplacez le projecteur à l'écart du soleil ou de l'équipement provoquant des interférences.
- Assurez-vous qu'au moins l'un des récepteurs à distance est disponible dans le paramètre **Récepteur à distance** du menu **Réglage** du projecteur.
- Si le paramètre **Récepteur à distance** est désactivé, maintenez enfoncé le bouton [Menu] de la télécommande pendant au moins 15 secondes pour remettre le paramètre à sa valeur par défaut.

- Si vous avez attribué un numéro d'ID au projecteur pour commander plusieurs projecteurs à partir de la télécommande, vous devrez peut-être vérifier ou changer le réglage de l'ID.
- Si vous perdez la télécommande, vous pouvez en commander une auprès d'Epson.

» Liens connexes

- "Fonctionnement de la télécommande" [p.41](#)
- "Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage" [p.181](#)
- "Sélectionner le projecteur que vous souhaitez faire fonctionner" [p.135](#)
- "Remplacer les piles de la télécommande" [p.218](#)

Solutions relatives aux problèmes de mot de passe

Si vous ne pouvez pas saisir ou vous souvenir d'un mot de passe, essayez les solutions suivantes :

- Vous pouvez avoir activé la protection par mot de passe sans avoir d'abord défini de mot de passe. Essayez de saisir **0000** avec la télécommande.
- Si vous avez saisi un mot de passe incorrect trop de fois et qu'un message s'affiche avec un code de requête, écrivez ce code et contactez Epson pour obtenir de l'aide. Fournissez le code de requête et la preuve d'achat au service d'assistance pour déverrouiller le projecteur.
- Si vous perdez la télécommande, vous ne pouvez pas saisir de mot de passe. Commandez-en une nouvelle auprès d'Epson.

Solution si le message « La batterie qui sert à mémoriser l'heure est presque déchargée. » apparaît

Si le message "La batterie qui sert à mémoriser l'heure est presque déchargée." s'affiche, contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Consultez les solutions proposées dans les sections suivantes si vous rencontrez des problèmes d'utilisation avec les fonctions interactives.

» Liens connexes

- "Solutions quand le message « Erreur survenue dans Easy Interactive Function » apparaît" [p.235](#)
- "Solutions si les crayons interactifs ne fonctionnent pas" [p.235](#)
- "Solutions si le calibrage manuel ne fonctionne pas" [p.236](#)
- "Solutions si vous ne pouvez pas utiliser un ordinateur depuis l'écran projeté." [p.236](#)
- "Solutions si la position du crayon interactif n'est pas précise" [p.236](#)
- "Solutions si les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser" [p.237](#)
- "Solutions si les opérations tactiles interactives ne fonctionnent pas" [p.237](#)


Solutions quand le message « Erreur survenue dans Easy Interactive Function » apparaît

Si le message "Erreur survenue dans Easy Interactive Function" apparaît, contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Solutions si les crayons interactifs ne fonctionnent pas

Si les crayons interactifs ne fonctionnent pas, essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que vous ne couvrez pas la section noire à côté de la pointe du crayon.
- Essayez de tenir le crayon avec un angle différent afin que votre main ne bloque pas le signal.
- Appuyez sur le bouton sur le côté du stylet pour vérifier le niveau de batterie restant. Si le témoin de la pile ne s'allume pas, remplacez la pile.
- Si la pointe du crayon est usée ou endommagée, vous devez peut-être le remplacer.

- Vérifiez que rien ne bloque le signal entre le crayon et le récepteur du crayon interactif sur le projecteur.
- Assurez-vous que le couvercle du câble est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.
- Réduisez l'éclairage de la pièce et éteignez les lampes fluorescentes. Assurez-vous que la surface de projection et le récepteur du crayon ne sont pas exposés à la lumière directe du soleil ou d'autres sources lumineuses vives.
- Assurez-vous que le récepteur du crayon interactif sur le projecteur est propre et exempt de poussière.
- Assurez-vous qu'il n'y a aucune interférence au niveau des télécommandes infrarouges, des souris ou des micros infrarouges.
- Assurez-vous de calibrer le stylet interactif avant sa première utilisation afin que le projecteur reconnaisse correctement la position du stylet.
- Assurez-vous que les paramètres **Mode crayon** et **Mode fonct. crayon** sont définis correctement dans les options **Easy Interactive Function** du menu **Avancé**.
- En cas d'utilisation de plusieurs projecteurs et crayons interactifs dans la même pièce, des interférences peuvent causer le fonctionnement instable des crayons. Branchez le jeu de câbles de télécommande optionnel. Si vous ne possédez pas un jeu de câbles de télécommande, modifiez le paramètre **Distance projecteurs** dans le menu **Avancé** du projecteur.
 **Avancé > Easy Interactive Function > Général > Avancé > Distance projecteurs**
- Essayez de remplacer la pointe souple du crayon par la pointe dure du crayon. Procéder ainsi peut améliorer le fonctionnement du crayon car certains modèles de projecteur ne prennent pas en charge la pointe de crayon souple.

» Liens connexes

- "Remplacer la pointe du crayon interactif" [p.220](#)
- "Calibrage du stylet" [p.79](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Remplacer la pile du crayon interactif" [p.219](#)

Solutions si le calibrage manuel ne fonctionne pas


Si vous avez des problèmes pour effectuer le calibrage manuellement, essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que le projecteur n'est pas trop proche de la surface de projection.
- Déplacez le projecteur ou éteignez les appareils causant des interférences.

Solutions si vous ne pouvez pas utiliser un ordinateur depuis l'écran projeté.

Si vous ne pouvez pas faire fonctionner un ordinateur depuis l'écran de projection, essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que l'option **USB Type B** dans le menu **Avancé** est réglée sur **Easy Interactive Function** ou **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Assurez-vous de calibrer le stylet interactif avant sa première utilisation afin que le projecteur reconnaisse correctement la position du stylet.
- Appuyez sur le bouton [Pen Mode] de la télécommande pour sélectionner **Interactivité PC** en tant que réglage **Mode crayon**. Vous pouvez également sélectionner le paramètre **Mode crayon** depuis le menu **Avancé** du projecteur.
☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Mode crayon**
- Assurez-vous que le câble USB est branché correctement. Débranchez le câble USB, puis rebranchez-le.
- En cas de projection d'une image avec deux projecteurs installés côte à côte, vous devez sélectionner le paramètre **Projection multiple** pour utiliser les fonctions interactives. Vous devez également installer le pilote Easy Interactive version 4.0 depuis le CD-ROM du logiciel Epson Projector pour Easy Interactive Function sur l'ordinateur que vous souhaitez faire fonctionner depuis l'écran de projection.
☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Avancé > Projection multiple**
- En cas de projection d'une image avec un seul des deux projecteurs installés côte à côte, vous ne pourrez peut-être pas faire fonctionner un ordinateur

depuis l'écran de projection. Sélectionnez l'icône  dans l'Écran d'accueil, puis réglez **Utiliser ce seul projecteur** sur **On**.

» Liens connexes

- "Calibrage du stylet" [p.79](#)
- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)

Solutions si la position du crayon interactif n'est pas précise

Si la position du crayon n'est pas la même que le pointeur de la souris, essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous de calibrer le stylet interactif avant sa première utilisation afin que le projecteur reconnaisse correctement la position du stylet. Si l'emplacement du curseur et celui du stylet ne correspondent pas après calibrage automatique, vous devez calibrer manuellement.
 - Assurez-vous que le couvercle du câble est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.
 - Essayez d'ajuster la zone de fonctionnement du crayon.
 - Si vous utilisez le bouton [E-Zoom] + de la télécommande pour agrandir l'image, la position du crayon n'est pas précise. Lorsque vous repassez l'image à sa taille d'origine, la position doit être correcte.
 - Si vous réglez **Mode crayon** sur **Interactivité PC** dans le menu **Avancé** du projecteur, réglez **Rég auto zone crayon** sur **Off**, puis sélectionnez **Rég man. zone crayon**.
☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Général > Avancé > Rég auto zone crayon**
☛ **Avancé > Easy Interactive Function > Général > Avancé > Rég man. zone crayon**
- ### » Liens connexes
- "Calibrage du stylet" [p.79](#)
 - "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
 - "Ajustement de la zone d'opération du stylet" [p.95](#)

Solutions si les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser

Si les crayons sont difficiles à utiliser ou répondent trop lentement, essayez les solutions suivantes :

- Pour un fonctionnement plus facile, tenez le crayon perpendiculairement à la surface de projection.
- Pour les meilleures performances possible, connectez votre ordinateur au projecteur avec un câble VGA ou HDMI pour l'affichage et le câble USB pour les fonctions interactives.
- Si vous utilisez USB Display dans Windows, vous devrez peut-être désactiver Windows Aero dans le programme **Paramètres Epson USB Display** sur votre ordinateur.

» Liens connexes

- "Connexions du projecteur" [p.27](#)


Solutions si les opérations tactiles interactives ne fonctionnent pas

Si les opérations tactiles interactives avec votre doigt ne fonctionnent pas, essayez les solutions suivantes:

- Assurez-vous que l'unité tactile est installée correctement et que le câble d'alimentation est bien branché. Consultez le *Guide d'installation* de votre projecteur pour plus de détails.
- Si le témoin sur l'unité tactile n'est pas allumé, vérifiez que **Config. uni. tactile - Alimentation** est réglé sur **On** dans le menu **Avancé** du projecteur.
- Ajustez l'angle sur l'unité tactile. Consultez le *Guide d'installation* de votre projecteur pour plus de détails.
- Assurez-vous qu'il n'y a aucun obstacle (tel que des câbles ou les plateaux des crayons) entre le port de diffusion laser de l'unité tactile et la surface de projection. Si des obstacles sont difficiles à déplacer, fixez les déflecteurs

infrarouges sur la surface de projection. Consultez le *Guide d'installation* de votre projecteur pour plus de détails.

- Assurez-vous qu'il n'y a aucune interférence au niveau des télécommandes infrarouges, des souris ou des micros infrarouges.
- Si la position de votre doigt et la position du curseur à l'écran ne correspondent pas, effectuez le **Calibrage tactile** dans le menu **Avancé** du projecteur.
- Si des personnes se trouvent à moins de 10 cm de l'avant ou autour de l'écran de projection ou si des obstacles causent des interférences, les opérations tactiles peuvent ne pas fonctionner correctement.
- Si des vêtements ou une autre partie de votre corps s'approche de l'écran, les opérations tactiles pourraient mal fonctionner. Restez toujours à une distance d'au moins 1 cm de l'écran.
- Si les opérations tactiles ne fonctionnent pas correctement même après

avoir effectué le calibrage, appuyez sur l'icône  de l'Écran d'accueil pour vérifier le paramètre **Plage de calibrage**.

- Si les opérations tactiles sont reconnues par erreur comme des opérations de glissement, sélectionnez **Large**.
- Si les opérations de la souris ne s'effectuent pas de manière fluide, sélectionnez **Étroite**.

» Liens connexes

- "Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé" [p.184](#)
- "Utiliser les opérations tactiles interactives avec votre doigt" [p.82](#)

Consultez les solutions proposées dans les sections suivantes si vous rencontrez des problèmes d'utilisation avec le projecteur sur un réseau.

» Liens connexes

- "Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur via le Web" [p.238](#)
- "Solutions lorsque les alertes e-mail réseau ne sont pas reçues" [p.238](#)
- "Solutions lorsque l'image est statique lors de la projection réseau" [p.238](#)

Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur via le Web

Si vous n'arrivez pas à accéder au projecteur via un navigateur Web, vérifiez que vous utilisez l'ID et le mot de passe corrects.

- Pour afficher l'écran Contrôle Web, saisissez **EPSONWEB** en tant qu'identifiant utilisateur. (Il est impossible de modifier l'ID utilisateur.)
- Pour afficher l'écran Télécommande Web, saisissez **EPSONREMOTE** en tant qu'identifiant utilisateur. (Il est impossible de modifier l'ID utilisateur.)
- Pour le mot de passe, saisissez le mot de passe défini dans le menu **Réseau** du projecteur. Le mot de passe par défaut est **admin**.
 - ☛ **Réseau > Vers Configuration réseau > Base > MotPss ContrôleWeb**
 - ☛ **Réseau > Configuration réseau > Base > Mot de passe Remote**
- Vérifiez que vous avez accès au réseau sur lequel le projecteur se trouve.
- Si le navigateur Web que vous utilisez est configuré de manière à se connecter via un serveur proxy, il est impossible d'afficher l'écran Contrôle Web. Faites des réglages pour une connexion sans utiliser un serveur proxy.



L'ID utilisateur et le mot de passe sont sensibles à la casse.

» Liens connexes

- "Menu Réseau - Menu Base" [p.191](#)

Solutions lorsque les alertes e-mail réseau ne sont pas reçues

Si vous ne recevez pas d'e-mail d'alerte vous alertant d'un problème avec un projecteur sur le réseau, essayez les solutions suivantes :

- Vérifiez que le projecteur est mis sous tension et est correctement connecté au réseau. (Si le projecteur s'éteint en raison d'une erreur, il est possible que l'e-mail ne soit pas distribué.)
- Vérifiez que vous avez correctement défini les paramètres d'alerte e-mail du projecteur dans le menu **Notification** ou dans le logiciel réseau.
- Définissez le **Mode attente** sur **Comm. activée** dans le menu **ECO** du projecteur afin que le logiciel réseau puisse surveiller le projecteur en mode attente.
- Vérifiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.

» Liens connexes

- "Menu Réseau - Menu Notification" [p.194](#)

Solutions lorsque l'image est statique lors de la projection réseau

Si l'image projetée est statique, essayez les solutions suivantes :

- Vérifiez l'éventuelle présence d'obstacles entre le point d'accès, l'ordinateur, l'appareil mobile et le projecteur, et modifiez leurs positions pour améliorer les communications.
- Vérifiez que le point d'accès, l'ordinateur, l'appareil mobile et le projecteur ne sont pas trop éloignés. Rapprochez-les et essayez de vous connecter à nouveau.
- Si la connexion sans fil est lente ou que votre image projetée contient du bruit, vérifiez la présence d'interférences d'autres équipements, par exemple un appareil Bluetooth ou un four à micro-ondes. Déplacez l'appareil causant les interférences ou étendez votre bande passante sans fil.

- Réduisez le nombre d'appareils connectés si la vitesse de connexion chute.

Annexe

Consultez les sections suivantes pour les caractéristiques techniques et les avis importants à propos de votre projecteur.

» Liens connexes

- "Accessoires en option et consommables" [p.241](#)
- "Taille de l'écran et distance de projection" [p.243](#)
- "Résolutions d'affichage du moniteur prises en charge" [p.244](#)
- "Caractéristiques du projecteur" [p.246](#)
- "Dimensions externes" [p.248](#)
- "Configuration système requise pour USB Display" [p.250](#)
- "Configuration requise pour Easy Interactive Driver" [p.251](#)
- "Liste des symboles de sécurité (correspondant à CEI60950-1 A2)" [p.252](#)
- "Glossaire" [p.254](#)
- "Avis" [p.256](#)

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 en option et les pièces de rechange disponibles dès : septembre 2016.

Les détails des accessoires peuvent faire l'objet de modifications sans préavis, et leur disponibilité peut varier selon le pays d'achat.

» Liens connexes

- "Câbles" [p.241](#)
- "Supports" [p.241](#)
- "Pour la fonctionnalité interactive" [p.241](#)
- "Pour la connexion sans fil" [p.241](#)
- "Périphériques externes" [p.242](#)
- "Consommables" [p.242](#)

Câbles

Câble pour ordinateur ELPKC02 (1,8 m ; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches)

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)

Utiliser lors de la connexion au port de l'Computer.

Câble composantes vidéo ELPKC19 (3 m ; mini D-Sub 15 broches/RCA mâle x 3)

À utiliser lors de la connexion à une source vidéo component.

Câble d'extension USB ELPKC31

À utiliser lors de la connexion à un câble USB si le câble est trop court.

Jeu de câbles de télécommande ELPKC28

À utiliser lors de la connexion de plusieurs projecteurs prenant en charge la fonction interactive.

Supports

Plaque d'installation ELPMB46

S'utilise pour installer le projecteur sur un mur.

Fixation de plafond ELPMB23

S'utilise pour installer le projecteur au plafond.

Tube plafond (450 mm) ELPFP13

Tube plafond (700 mm) ELPFP14

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

Interactive Table Mount ELPMB29

S'utilise pour installer le projecteur sur une table.



Une expertise spéciale est requise pour suspendre le projecteur à un plafond. Contactez Epson.

Pour la fonctionnalité interactive

Crayon interactif ELPPN05A

Crayon interactif ELPPN05B

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

Pointes de crayon dures de rechange ELPPS03

Pointes de crayon souples de rechange ELPPS04

Pointes de rechange pour le stylet interactif.

Pour la connexion sans fil

Module réseau local sans fil ELPAP10

Utilisez-le pour projeter des images depuis un ordinateur via une communication sans fil. (Bande de fréquence : 2,4GHz)

Périphériques externes

Caméra document ELPDC21

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

Haut-parleur externe ELPSP02

Haut-parleur externe à alimentation autonome.

Boîtier d'interface ELPCB02

Lorsque le projecteur est monté sur un mur ou suspendu au plafond, installez la télécommande pour faire fonctionner le projecteur présent.

Consommables

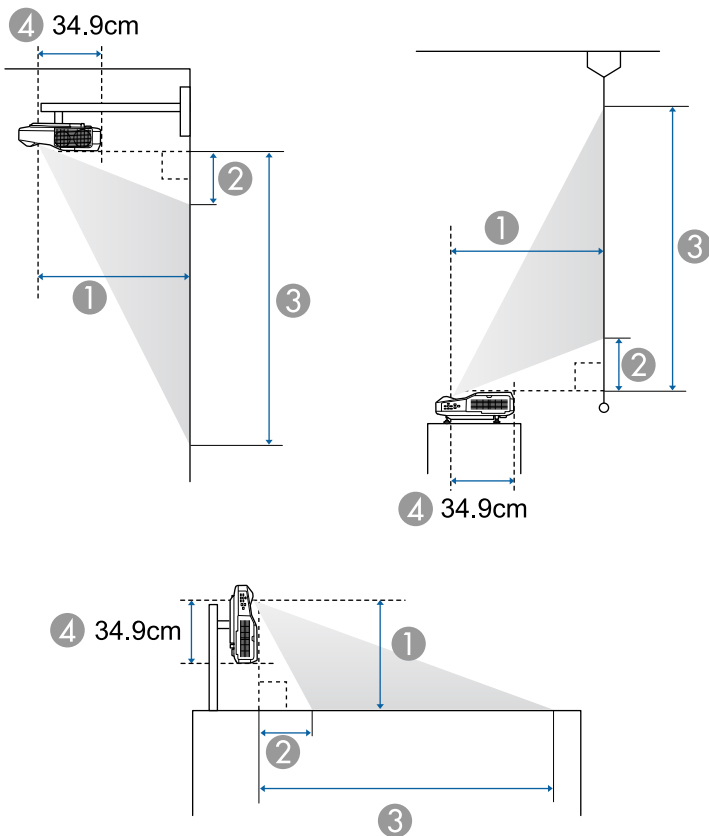
Lampe ELPLP92

Pour remplacer une lampe usagée.

Filtre à air ELPAF45

Pour remplacer un filtre à air usagé.

Consultez ce tableau pour déterminer la distance nécessaire entre le projecteur et l'écran en fonction de la taille de l'image projetée.



- ① Distance de projection (cm)
- ② Distance du projecteur au sommet de l'écran (montage mural ou au plafond, ou installation verticale) (cm)
Distance du projecteur au bas de l'écran (projecteur sur un bureau, etc.) (cm)
- ③ Distance du projecteur au bas de l'écran (montage mural ou au plafond, ou installation verticale) (cm)
Distance du projecteur au sommet de l'écran (projecteur sur un bureau, etc.) (cm)

④ Distance entre le centre de l'objectif et l'arrière du projecteur (cm)

Taille de l'écran 16:10		①	②	③
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	Minimum (large)	Minimum (large)
70"	151 × 94	40.5 - 55.8	12.9	107.2
80"	172 × 108	46.7 - 64.3	15.7	123.4
90"	194 × 121	53.0 - 72.8	18.6	139.7
100"	215 × 135	59.3*	21.4	156.0

* Projection avec Large (zoom maximum).

Ce tableau répertorie les taux de rafraîchissement et les résolutions compatibles pour chaque format d'affichage vidéo.

Signaux composantes (RVB analogique)

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+ *	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WUXGA (Reduced Blanking)	60	1920 × 1200

* Compatible uniquement si **Large** est sélectionné en tant que réglage de la **Résolution** dans le menu **Signal** du projecteur.

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/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080

Vidéo composite

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576

Signal d'entrée HDMI

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
WSXGA+	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
WUXGA (Reduced Blanking)	60	1920 × 1080
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080

Signal d'entrée MHL

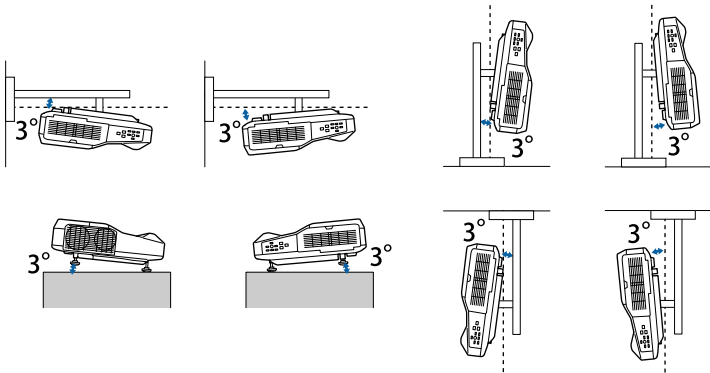
Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60	640 × 480
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30	1920 × 1080

Nom du produit	EB-696Ui	
Dimensions	474 (L) x 130 (H) x 447 (P) mm (sans la section relevée)	
Taille du panneau LCD	0,67"	
Méthode d'affichage	Matrice active TFT au polysilicium	
Résolution	2 304 000 pixels WUXGA (1920 (L) x 1200 (H) points) x 3	
Réglage de la mise au point	Manuel	
Réglage du zoom	1,0 - 1,35 (Numérique)	
Lampe	Lampe UHE, 267 W N° de modèle : ELPLP92	
Durée de vie de la lampe	<ul style="list-style-type: none">• Mode consommation électr. normale : Jusqu'à 5000 heures• Mode consommation électr. ECO : Jusqu'à 10 000 heures	
Sortie audio max.	16W	
Haut-parleur	1	
Alimentation électrique	100-240V AC±10% 50/60Hz 4,3 - 1,9 A	
Consom mation électrique	Zone 100 à 120 V	En fonctionnement : 425 W Consommation en attente (Comm. activée) : 2,81 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0,23 W
	Zone 220 à 240 V	En fonctionnement : 401 W Consommation en attente (Comm. activée) : 2,87 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0,32 W
Altitude de fonctionnement	Altitude de 0 à 3000 m	

TempŽrature de fonctionnement	+5 à +40°C* (sans condensation) (Altitude de 0 à 2286 m) +5 à +35°C* (sans condensation) (Altitude de 2287 à 3000 m) En cas d'utilisation de plusieurs projecteurs en même temps : +5 à +35°C* (sans condensation) (Altitude de 0 à 2286 m) +5 à +30°C* (sans condensation) (Altitude de 2287 à 3000 m)
TempŽrature de stockage	-10 à +60°C (sans condensation)
Poids	Environ 8,3 kg

* Si la température environnante devient trop élevée, la luminosité est automatiquement atténuée.

Angle d'inclinaison



Si vous inclinez le projecteur de plus de 3°, il risque de tomber et d'être endommagé ou de provoquer un accident.

» Liens connexes

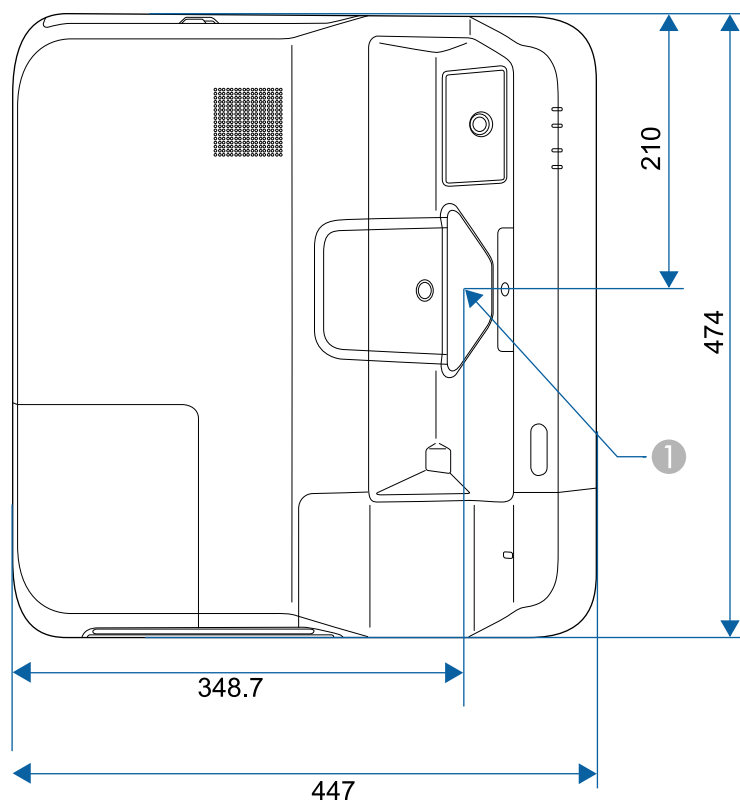
- "Spécifications des connecteurs" [p.247](#)

Spécifications des connecteurs

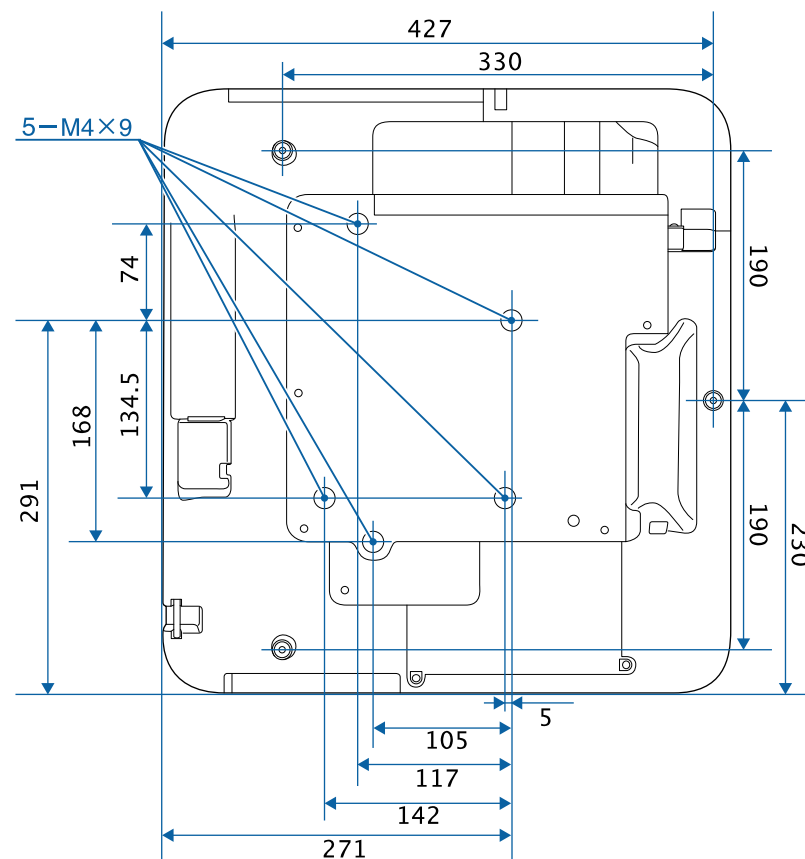
Port Computer	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle)
Port Monitor Out	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle)
Port Video	1	Jack broche RCA
Port Audio	2	mini jack stéréo
Port Mic	1	mini jack stéréo
Port Audio Out	1	mini jack stéréo
Port HDMI1/MHL	1	HDMI (audio uniquement pris en charge par PCM)
Port HDMI2	1	HDMI (audio uniquement pris en charge par PCM)
Port HDMI3	1	HDMI (audio uniquement pris en charge par PCM)
Port USB-A	2	Connecteur USB (type A)
Port USB-B	1	Connecteur USB (type B)
Port (pour module LAN sans fil)USB	1	Connecteur USB (Type A)
Port LAN	1	RJ-45
Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9 broches (mâle)
Port SYNC	2	Mini jack stéréo
Port TCH	1	Mini DIN 8 broches



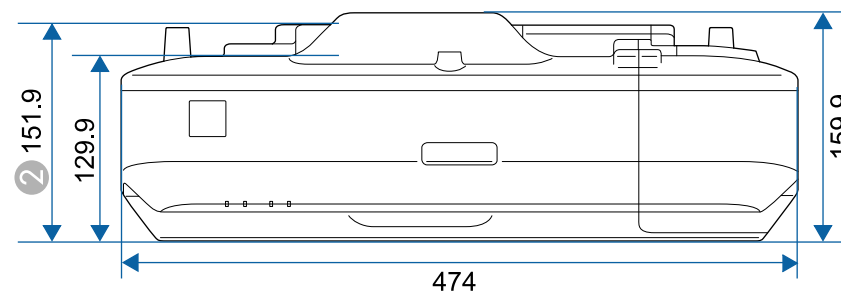
- Le port USB-A et USB-B prend en charge USB 2.0. Toutefois, les ports USB ne sont pas nécessairement compatibles avec tous les appareils prenant en charge des connexions USB.
- Le port USB-B ne prend pas en charge USB 1.1.



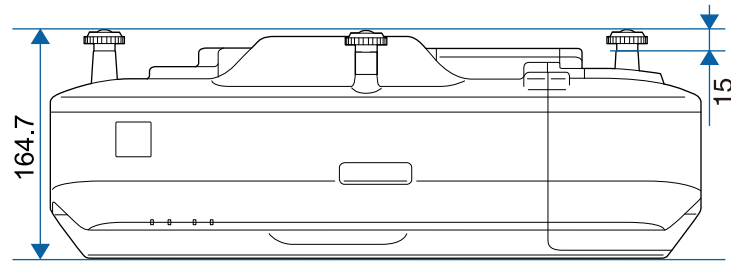
- ① Centre de l'objectif
- ② Distance entre le haut et les points d'installation de la fixation de plafond



Sans pieds



Avec pieds



Les unités de mesure dans ces illustrations sont données en mm.

Pour utiliser le logiciel Epson USB Display du projecteur, votre ordinateur doit répondre à la configuration système suivante.

Configuration requise	Windows	Mac
Système d'exploitation	Windows Vista <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (32 bits) • Enterprise (32 bits) • Business (32 bits) • Home Premium (32 bits) • Home Basic (32 bits) 	OS X <ul style="list-style-type: none"> • 10.7.x (32 et 64 bits) • 10.8.x (64-bit) • 10.9.x (64-bit) • 10.10.x (64-bit) • 10.11.x (64-bit)
	Windows 7 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (32 et 64 bits) • Enterprise (32 et 64 bits) • Professional (32 et 64 bits) • Home Premium (32 et 64 bits) • Home Basic (32 bits) • Starter (32 bits) 	
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (32 et 64 bits) • Windows 8 Pro (32 et 64 bits) • Windows 8 Enterprise (32 et 64 bits) 	
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (32 et 64 bits) • Windows 8.1 Pro (32 et 64 bits) • Windows 8.1 Enterprise (32 et 64 bits) 	
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 10 Home (32 et 64 bits) • Windows 10 Pro (32 et 64 bits) • Windows 10 Enterprise (32 et 64 bits) 	

Configuration requise	Windows	Mac
Processeur	Intel Core2Duo ou plus rapide (Intel Core i3 ou plus rapide recommandé)	Intel Core2Duo ou plus rapide (Intel Core i5 ou plus rapide recommandé)
Mémoire	2 Go ou plus (4Go ou plus recommandé)	
Espace sur le disque dur	20 Mo ou supérieur	
Affichage	Résolution entre 640 × 480 et 1920 × 1200 Couleurs 16 bits ou plus	










Le fonctionnement n'est pas garanti sous Windows Vista sans services packs installés, ou sous Windows Vista Service Pack 1.








Pour utiliser le mode interactif sur ordinateur, vous devez installer Easy Interactive Driver sur votre ordinateur. Vérifiez la configuration système requise pour exécuter le logiciel.






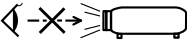


Configuration requise	Windows	Mac
Système d'exploitation	Windows 7 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (32 et 64 bits) • Enterprise (32 et 64 bits) • Professional (32 et 64 bits) • Home Premium (32 et 64 bits) • Home Basic (32 bits) 	OS X <ul style="list-style-type: none"> • OS X 10.7.x (32 et 64 bits) • OS X 10.8.x (64 bits) • OS X 10.9.x (64 bits) • OS X 10.10.x (64 bits) • OS X 10.11.x (64 bits)
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (32 et 64 bits) • Windows 8 Pro (32 et 64 bits) • Windows 8 Enterprise (32 et 64 bits) 	
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (32 et 64 bits) • Windows 8.1 Pro (32 et 64 bits) • Windows 8.1 Enterprise (32 et 64 bits) 	
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 10 Home (32 et 64 bits) • Windows 10 Pro (32 et 64 bits) • Windows 10 Enterprise (32 et 64 bits) 	
Processeur	Core2 Duo 1,2 GHz ou versions supérieures (Core i3 ou supérieur recommandé)	Core2 Duo 1,2 GHz ou versions supérieures (Core i5 ou supérieur recommandé)
Mémoire	1 GB ou plus Recommandé : 2 GB ou plus	1 GB ou plus Recommandé : 2 GB ou plus




Configuration requise	Windows	Mac
Espace sur le disque dur	100 Mo ou plus	100 Mo ou plus
Affichage	Résolutions supérieures ou égales à XGA (1024 x 768) et inférieures ou égales à WUXGA (1920 x 1200) Couleurs 16 bits ou plus	Résolutions supérieures ou égales à XGA (1024 x 768) et inférieures ou égales à WUXGA (1920 x 1200) Couleurs 16 bits ou plus

Le tableau suivant indique la signification des symboles de sécurité étiquetés sur l'équipement.

N°.	Symbole	Standards approuvés	Description
①		IEC60417 No.5007	« Marche » (alimentation) Pour indiquer la connexion au secteur.
②		IEC60417 No.5008	« Arrêt » (alimentation) Pour indiquer le débranchement du secteur.
③		IEC60417 No.5009	Veille Pour identifier l'interrupteur ou la position de l'interrupteur au moyen de la partie de l'équipement allumée afin de la passer en mode veille.
④		ISO7000 No.0434B, IEC3864-B3.1	Attention Pour identifier une précaution générale lors de l'utilisation du produit.
⑤		IEC60417 No.5041	Attention, surface chaude Pour indiquer que l'élément marqué peut être chaud et ne doit pas être touché sans prendre de précautions.
⑥		IEC60417 No.6042 ISO3864-B3.6	Attention, risque de décharge électrique Pour identifier l'équipement qui présente un risque de décharge électrique.
⑦		IEC60417 No.5957	Pour utilisation à l'intérieur uniquement Pour identifier un équipement électrique conçu principalement pour une utilisation à l'intérieur.

N°.	Symbole	Standards approuvés	Description
⑧		IEC60417 No.5926	Polarité du connecteur d'alimentation c.c. Pour identifier la connexion positive et négative (la polarité) d'un équipement sur lequel une alimentation électrique c.c. peut être connectée.
⑨		—	Identique au N°8.
⑩		IEC60417 No.5001B	Pile, général Sur un équipement alimenté par piles. Pour identifier un dispositif, par exemple un couvercle pour le compartiment des piles ou les bornes du connecteur.
⑪		IEC60417 No.5002	Positionnement de l'élément Pour identifier le support des piles lui-même et pour identifier le positionnement du/des élément(s) à l'intérieur du support des piles.
⑫		—	Identique au N°11.
⑬		IEC60417 No.5019	Terre de protection Pour identifier la borne destinée à être connectée à un conducteur externe pour protection contre les décharges électriques en cas de défaut, ou la borne d'une électrode de terre de protection.
⑭		IEC60417 No.5017	Terre Pour identifier une borne de terre (masse) dans le cas où le symbole N°13 n'est pas requis explicitement non plus.

N°.	Symbole	Standards approuvés	Description
15		IEC60417 No.5032	Courant alternatif Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant alternatif uniquement ; pour identifier les bornes appropriées.
16		IEC60417 No.5031	Courant continu Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant continu uniquement ; pour identifier les bornes appropriées.
17		IEC60417 No.5172	Équipement de classe II Pour identifier les équipements répondant aux exigences de sécurité spécifiées pour les équipements de classe II conformément à CEI 61140.
18		ISO 3864	Interdiction générale Pour identifier les actions ou les opérations interdites.
19		ISO 3864	Interdiction de contact Pour indiquer des blessures pouvant survenir à cause d'un contact avec une partie spécifique de l'équipement.
20		—	Ne regardez jamais dans l'objectif optique pendant que le projecteur est allumé.
21		—	Pour indiquer que l'élément marqué ne place rien sur le projecteur.
22		ISO3864 CEI60825-1	Attention, rayonnement laser Pour indiquer que l'équipement est doté d'une partie à rayonnement laser.

N°.	Symbole	Standards approuvés	Description
23		ISO 3864	Interdiction de démontage Pour indiquer un risque de blessure, telle qu'une décharge électrique, si l'équipement est démonté.
24		IEC60417 No. 5266	Veille, veille partielle Pour indiquer que cette partie de l'équipement est à l'état Prêt.
25		ISO3864 IEC60417 No. 5057	Attention, pièces mobiles Pour indiquer que vous devez rester à l'écart des pièces mobiles conformément aux normes de protection.

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.

AMX Device Discovery	AMX Device Discovery est une technologie mise au point par AMX destinée aux systèmes de contrôle AMX afin de permettre une utilisation aisée des équipements cibles. Epson a mis en œuvre cette technologie de protocole et a prévu un paramètre destiné à activer la fonction de protocole (ON). Pour plus d'informations, consultez le site web d'AMX. URL http://www.amx.com/
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.
Vidéo composant	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.
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. Le réglage de cette propriété d'une image est appelé ajustement du contraste.
DHCP	Abréviation de Dynamic Host Configuration Protocol. Ce protocole attribue automatiquement une adresse IP aux appareils connectés à un réseau.
Adresse passerelle	Il s'agit d'un serveur (routeur) utilisé pour la communication sur un réseau (sous-réseau) divisé en masques de sous-réseau.

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 le port HDMI de ce projecteur prend en charge le protocole HDCP, la projection d'images numériques protégées par la technologie HDCP est possible. Toutefois, le projecteur risque de ne pas être en mesure de projeter des images protégées avec des versions mises à jour ou révisées du chiffrement HDCP.
HDMI™	Abréviation de High Definition Multimedia Interface. La norme HDMI™ est destinée aux appareils électroniques numériques grand public et aux ordinateurs. Il s'agit de la norme de transmission numérique d'images HD et de signaux audio multicanaux. L'absence de compression du signal numérique permet de transférer l'image avec une qualité maximale. Cette norme fournit également une fonction de chiffage du signal numérique.
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 = Progressif, i = Entrelacé) • Rapport L/H de l'écran 16:9
Mode d'infrastructure	Méthode de communication sans fil de périphériques entre plusieurs points d'accès d'un réseau local.
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.
Adresse IP	Numéro qui identifie un ordinateur connecté à un réseau.

MHL	<p>Une abréviation de Mobile High-definition Link, une norme pour les interfaces de connexion destinées à des appareils mobiles comme les smartphones et tablettes.</p> <p>Les images peuvent être transférées à une qualité et des vitesses élevées sans comprimer le signal numérique et tout en chargeant les appareils connectés.</p>
Progressif	<p>Projette des informations afin de créer un écran à la fois, en affichant l'image d'un cadre.</p> <p>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.</p>
Taux rafraîchi.	<p>Les points lumineux des écrans ne conservent une même luminosité et une même leur couleur que pendant un temps très court.</p> <p>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.</p> <p>Le nombre d'opérations de rafraîchissement par seconde est appelé cadence (ou fréquence ou taux) de rafraîchissement et s'exprime en hertz (Hz).</p>
SDTV	<p>Abréviation de Standard Definition Television, télévision à définition standard. Cette abréviation fait référence aux systèmes de télévision qui ne satisfont pas aux critères de la télévision haute définition HDTV.</p>
SNMP	<p>Abréviation de Simple Network Management Protocol. Il s'agit du protocole de surveillance et de contrôle d'appareils tels que les routeurs et les ordinateurs connectés à un réseau TCP/IP.</p>
sRGB	<p>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.</p>
SSID	<p>SSID est une donnée d'identification pour se connecter à un autre appareil sur un réseau sans fil. La communication sans fil est possible entre des appareils avec le même SSID.</p>
Masque ss-rés	<p>Valeur numérique qui définit le nombre de bits utilisés pour l'adresse réseau d'un réseau divisé (sous-réseau) à partir de l'adresse IP.</p>

SVGA	<p>Taille d'écran standard avec une résolution de 800 × 600 points (horizontal x vertical).</p>
SXGA	<p>Taille d'écran standard avec une résolution de 1280 × 1024 points (horizontal x vertical).</p>
Sync.	<p>Les signaux émis par les ordinateurs ont une fréquence spécifique.</p> <p>Si le projecteur ne s'aligne pas précisément avec cette fréquence, l'image produite n'est pas de bonne qualité.</p> <p>L'action du projecteur alignant les phases (positions relatives des crêtes et des creux) de ces signaux est appelée « synchronisation ».</p> <p>Si les signaux sont mal synchronisés, l'image peut devenir tremblante, brouillée ou déformée horizontalement.</p>
Alignement	<p>Les signaux émis par les ordinateurs ont une fréquence spécifique.</p> <p>Si le projecteur ne s'aligne pas précisément avec cette fréquence, l'image produite n'est pas de bonne qualité.</p> <p>L'action du projecteur qui s'accorde sur la fréquence de ces signaux (nombre de crêtes par seconde du signal) est appelée « Alignement ».</p> <p>Si cet alignement n'est pas bien effectué, de larges bandes verticales apparaîtront sur les images projetées.</p>
Adres. IP trappe	<p>Il s'agit de l'adresse IP de l'ordinateur de destination utilisé pour la notification d'erreurs dans SNMP.</p>
VGA	<p>Taille d'écran standard avec une résolution de 640 × 480 points (horizontal x vertical).</p>
XGA	<p>Taille d'écran standard avec une résolution de 1024 × 768 points (horizontal x vertical).</p>
WXGA	<p>Taille d'écran standard avec une résolution de 1280 × 800 points (horizontal x vertical).</p>
WUXGA	<p>Taille d'écran standard avec une résolution de 1920 × 1200 points (horizontal x vertical).</p>

Consultez ces sections pour des avis importants à propos de votre projecteur.

» Liens connexes

- "Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive" [p.256](#)
- "Restrictions d'emploi" [p.256](#)
- "À propos des systèmes d'exploitation" [p.256](#)
- "Marques commerciales" [p.256](#)
- "Avis de droit d'auteur" [p.257](#)
- "Droits d'auteur" [p.257](#)

Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION
Address: 3-5, Owa 3-chome, Suwa-shi, Nagano-ken 392-8502 Japan
Telephone: 81-266-52-3131
<http://www.epson.com/>

Importer: EPSON EUROPE B.V.
Address: Atlas Arena, Asia Building, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam
Zuidoost
The Netherlands
Telephone: 31-20-314-5000
<http://www.epson.com/europe.html>

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 aéronautique, 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.

À propos des systèmes d'exploitation

- Système d'exploitation Microsoft® Windows Vista®
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 7
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 8
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 8.1
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 10

Dans ce guide, les systèmes d'exploitation ci-dessus sont désignés par « Windows Vista », « Windows 7 », « Windows 8 », « Windows 8.1 » et « Windows 10 ». Le terme collectif « Windows » est en outre utilisé pour les désigner tous.

- OS X 10.7.x
- OS X 10.8.x
- OS X 10.9.x
- OS X 10.10.x
- OS X 10.11.x

Dans le présent guide, les systèmes d'exploitation ci-dessus sont désignés par « OS X 10.7.x », « OS X 10.8.x », « OS X 10.9.x », « OS X 10.10.x » et « OS X 10.11.x ». Le terme collectif « OS X » est en outre utilisé pour les désigner.

Marques commerciales

EPSON est une marque déposée, EXCEED YOUR VISION, ELPLP et leurs logos sont des marques déposées ou des marques commerciales de Seiko Epson Corporation.


Mac, Mac OS, et OS X, sont des marques commerciales d'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.

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

App Store est une marque de service d'Apple Inc.

Google Play est une marque commerciale de Google Inc.

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

MHL, le logo MHL et Mobile High-Definition Link sont des marques commerciales ou des marques déposées de MHL et LLC aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

« Code QR » est une marque déposée de DENSO WAVE INCORPORATED.

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

Crestron® et Crestron RoomView® sont des marques commerciales de Crestron Electronics, Inc.

Ubuntu et Canonical sont des marques déposées de Canonical Ltd.

Eneloop® est une marque déposée de Panasonic Group.

Les autres noms de produits cités dans le présent guide sont donnés à titre purement indicatif et peuvent constituer des marques appartenant à leurs propriétaires respectifs. Epson décline tout droit quant à ces produits.

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.

Droits d'auteur

Ces informations sont sujettes à des modifications sans préavis.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2016. All rights reserved.

2016.9 413321600FR

Avis de droit d'auteur

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.