

EPSON®

Home Theatre Projector

EMP-TS10



DÉPART

Guide de mise en route

1

Avant d'utiliser la télécommande

Mise en place des piles

Usage de la télécommande

Portée et angle de fonctionnement
de la télécommande

2

Installation

Taille de l'écran et distance par
rapport au projecteur

Méthodes de projection

3

Raccordement à une source vidéo

4

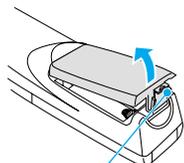
Raccordement à un ordinateur



Mise en place des piles

Les piles étant fournies en dehors de la télécommande au moment de la vente du projecteur, vous devez les installer dans la télécommande avant de pouvoir utiliser celle-ci.

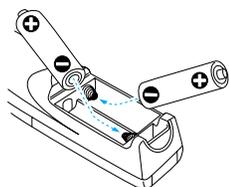
1



Poussez sur cette languette et relevez le capot.

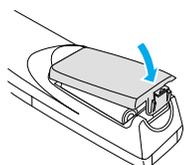
Retirez le couvercle du compartiment à piles.

2



Installez les piles.
Veillez à les monter dans le bon sens (en respectant leur polarité).

3



Remontez le couvercle du compartiment à piles.
Après avoir engagé dans leurs logements les ergots du capot du compartiment à piles, rabattez ce dernier jusqu'au déclic.

Intervalle de remplacement des piles et consignes à respecter

Si la télécommande devient lente à réagir ou cesse de fonctionner, il se peut que ses piles soient épuisées. Il convient alors de les remplacer par des piles neuves.

Durée de vie des piles : environ 3 mois à raison d'une demi-heure d'utilisation par jour.

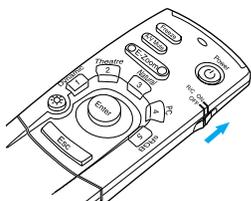
* Cet intervalle n'est donné qu'à titre indicatif, car la périodicité de remplacement des piles varie considérablement en fonction de l'usage qui est fait de la télécommande et des conditions d'environnement ambiantes.

Utilisez des piles répondant aux caractéristiques suivantes comme piles de rechange.

Pile sèche alcaline LR6 (AA) x 2

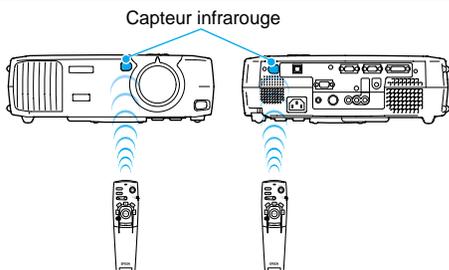
Usage de la télécommande

1



Mettez la télécommande sous tension (interrupteur R/C sur ON).

2

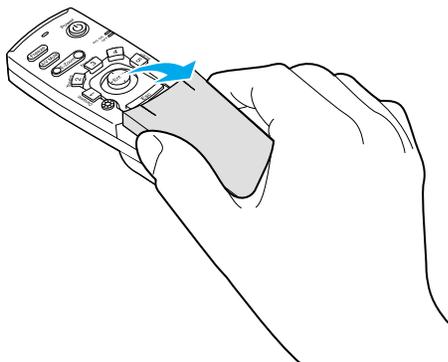


Dirigez l'émetteur infrarouge de la télécommande vers l'un des capteurs infrarouges du projecteur, puis utilisez les touches de la télécommande.



Ne laissez pas la lumière directe du soleil ou d'un tube fluorescent frapper directement les capteurs infrarouges du projecteur: ceci pourrait gêner la réception des signaux de la télécommande.

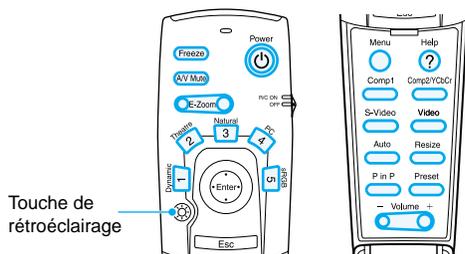
Ouverture du capot



Tenez le capot par ses deux côtés.

Portée et angle de fonctionnement de la télécommande

Touche  (rétroéclairage)

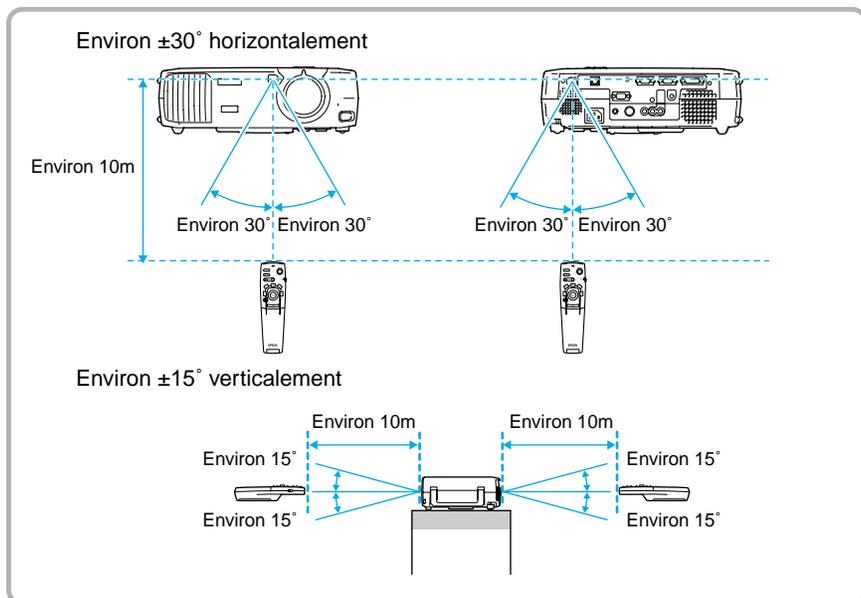


Lorsqu'on appuie sur la touche , les touches représentées en couleur sur l'illustration ci-contre s'allument pendant 10 secondes. Si vous appuyez sur la touche  alors que les touches sont déjà allumées, ces dernières resteront allumées pendant une nouvelle période de 10 secondes.

Portée et angle de fonctionnement de la télécommande

La télécommande fonctionne dans les limites indiquées ci-dessous. Si la distance ou l'angle entre la télécommande et la zone de réception de lumière de la télécommande est hors des limites de la plage de fonctionnement normal, il est possible que la télécommande ne fonctionne pas.

| Distance d'utilisation | Angle d'utilisation |
|------------------------|--|
| Environ 10m | Environ $\pm 30^\circ$ horizontalement Environ $\pm 15^\circ$ verticalement |



Taille de l'écran et distance par rapport au projecteur

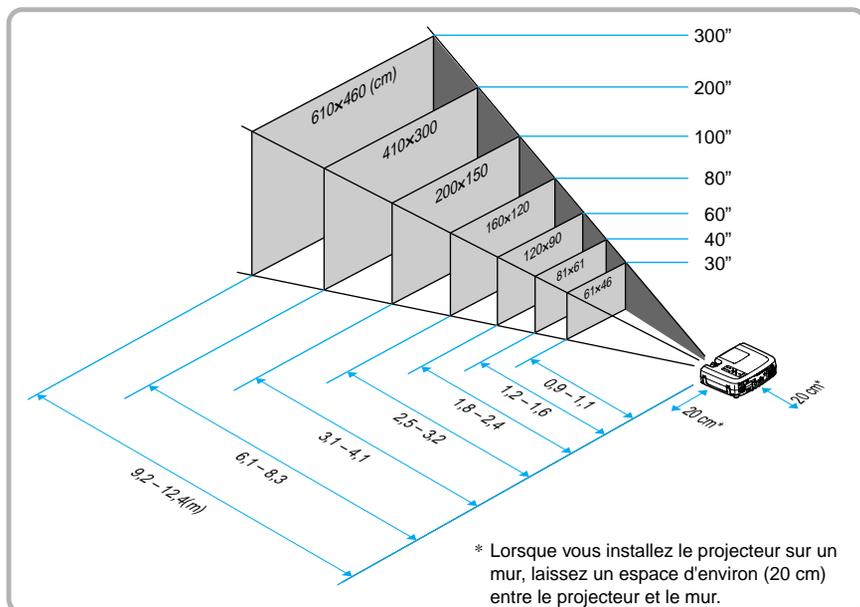
La distance entre le projecteur et l'écran détermine la taille réelle de l'image projetée.

Distance recommandée : 0,9 m - 12,4 m

En vous référant au tableau ci-dessous, placez votre projecteur de sorte que la taille de l'image projetée soit inférieure à la taille de l'écran.

| Taille de l'écran (cm) | Distance de projection approximative* (m) |
|------------------------|---|
| 30" (61 × 46) | 0,9 – 1,1 |
| 40" (81 × 61) | 1,2 – 1,6 |
| 60" (120 × 90) | 1,8 – 2,4 |
| 80" (160 × 120) | 2,5 – 3,2 |
| 100" (200 × 150) | 3,1 – 4,1 |
| 200" (410 × 300) | 6,1 – 8,3 |
| 300" (610 × 460) | 9,2 – 12,4 |

* Ces valeurs de distance de projection sont données à titre indicatif pour les besoins des préparatifs à l'installation du projecteur. La distance réelle variera en fonction des conditions de projection.



- L'objectif du projecteur permet d'agrandir l'image (zoom) dans un rapport de 1,35. L'image agrandie au zoom au maximum est environ 1,35 fois plus grande qu'en l'absence de zoom.
- Toute correction de déformation trapézoïdale aura pour effet de réduire inévitablement la taille de l'image.

Méthodes de projection

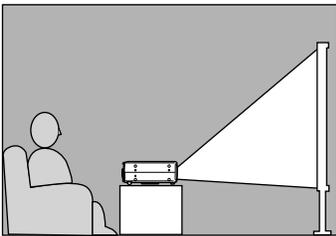
Ce projecteur est compatible avec les cinq méthodes de projections suivantes. Il existe cinq méthodes de projection possibles, offrant différentes possibilités d'installation du projecteur.

Après avoir installé le projecteur, reportez-vous au *Guide de l'utilisateur* pour savoir comment allumer le projecteur et effectuer certains réglages, tels celui de la taille de l'image projetée. ("Utilisation élémentaire" dans le *Guide de l'utilisateur*)



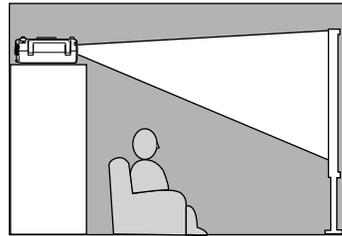
Avant d'installer votre projecteur, lisez attentivement le manuel intitulé *Consignes de sécurité / Conditions d'application de la garantie internationale* pour connaître les consignes de sécurité à respecter au moment de l'installation.

Projection frontale

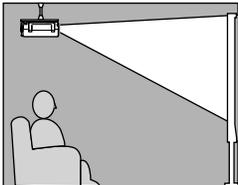


Projection à partir d'un point comme le dessus d'un meuble à tiroirs

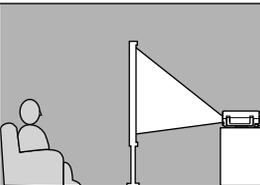
Si vous installez le projecteur à l'envers (tête en bas et pieds en haut), sélectionnez l'option "Inversé" du menu "Avancé". (Menu "Avancé" dans le *Guide de l'utilisateur*)



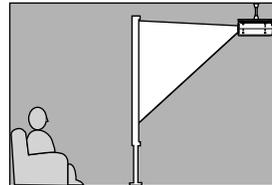
Projection frontale à partir du plafond



Rétro-projection sur écran translucide

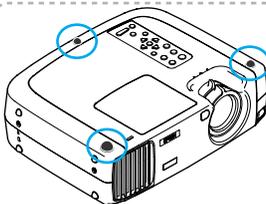


Rétroprojection sur écran translucide avec projecteur au plafond



* Une procédure d'installation spéciale doit être respectée pour suspendre le projecteur au plafond. Adressez-vous à l'établissement qui vous a vendu votre projecteur si vous souhaitez réaliser ce type d'installation.

* Si vous installez le projecteur à l'envers (tête en bas et pieds en haut) et derrière un écran translucide, sélectionnez les deux options "Inversé" et "Par arrière" (rétroprojection) du menu "Avancé". (Menu "Avancé" dans le *Guide de l'utilisateur*)



Patins de caoutchouc (À fixer en 3 endroits)

Lorsque vous retournez le projecteur à l'envers, fixez les patins de caoutchouc fournis. Ces patins permettent d'éviter que le panneau de commande ne touche la surface d'installation.

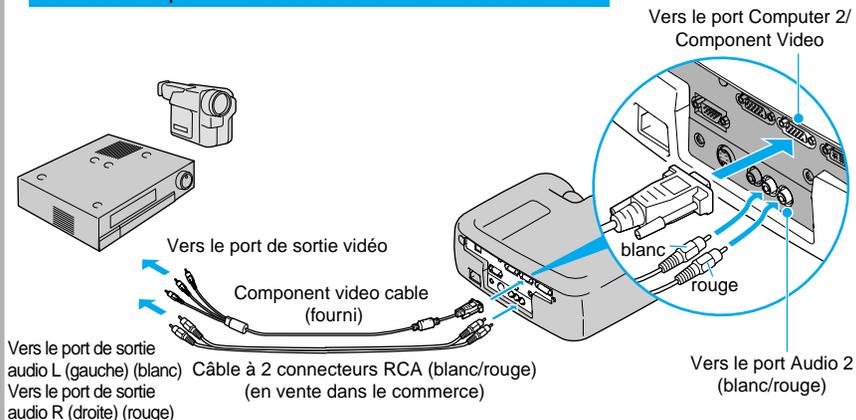


- Mettez le projecteur et la source vidéo tous deux hors tension avant de les raccorder. Si l'une ou l'autre des deux machines est encore sous tension, vous risquez d'endommager le projecteur ou l'ordinateur en branchant le câble.
- Vérifiez que les formes et le nombre de broches des connecteurs que vous vous apprêtez à brancher sont compatibles avant de les enfoncer. Un connecteur peut être endommagé si l'on tente de l'enfoncer dans une prise qui n'a pas la forme ou le nombre de broches nécessaires.

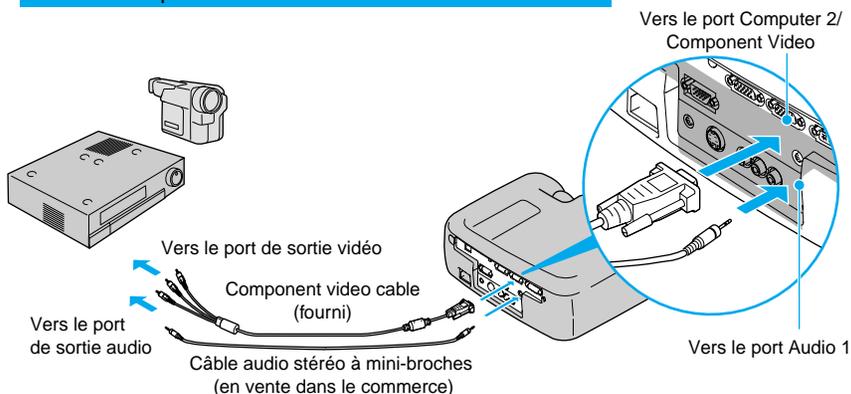
Voir la section "Annexes - Accessoires en option" du *Guide de l'utilisateur* pour plus de détails sur les câbles disponibles en option.

Projection d'images vidéo en composantes

Sortie audio par un câble audio à 2 connecteurs RCA



Sortie audio par un câble audio stéréo à mini-broches

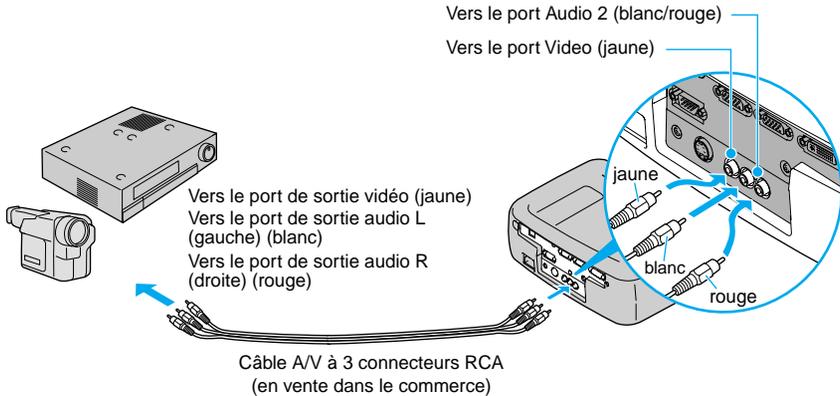




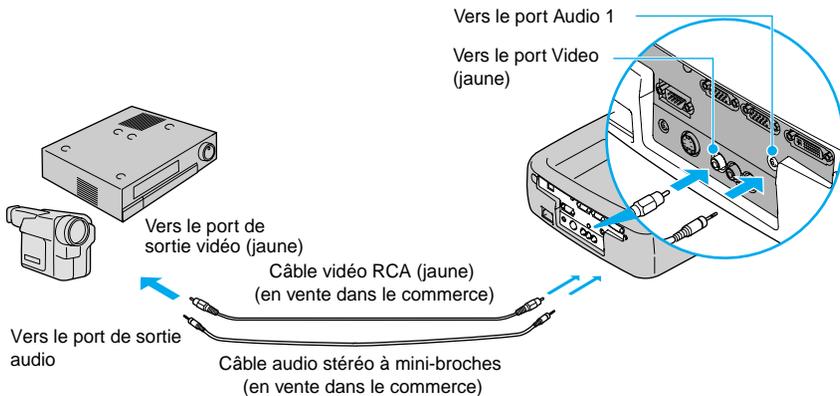
- Après avoir réalisé les connexions, changez la valeur du paramètre "Entrée ordi. 2/YCbCr" du menu "Réglage" en "YCbCr" ou "YPbPr" selon le type des signaux émis par ces sources. (Menu "Réglage" dans le *Guide de l'utilisateur*)
- Après avoir réalisé la connexion, changez la valeur du paramètre "Entrée audio" du menu "Audio" en "Audio 1" ou "Audio 2", selon le port d'entrée utilisé au niveau du projecteur.

Projection d'images vidéo composites

Raccordement à l'aide d'un câble A/V à 3 connecteurs RCA



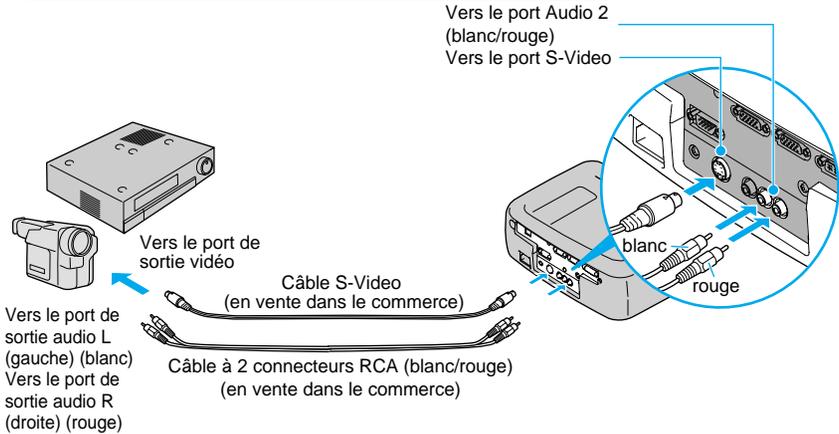
Raccordement à l'aide d'un câble vidéo à connecteurs RCA et d'un câble audio stéréo à mini-broches



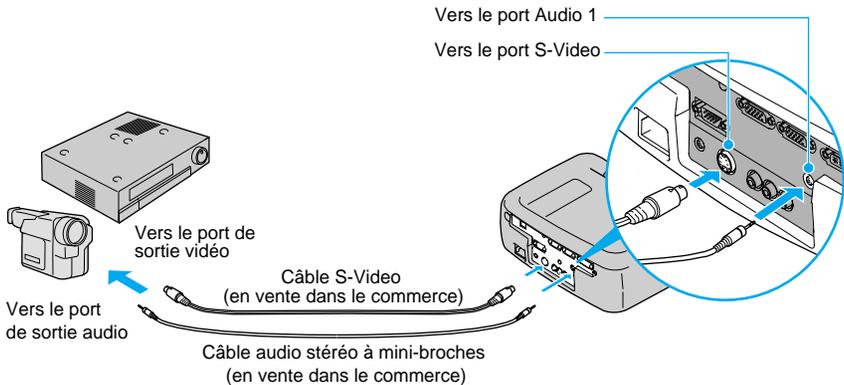
Après avoir réalisé la connexion, changez la valeur du paramètre "Entrée audio" du menu "Audio" en "Audio 1" ou "Audio 2", selon le port d'entrée utilisé au niveau du projecteur. La valeur par défaut de ce paramètre est "Audio 2".

Projection d'images au format S-Video

Sortie audio par un câble audio à 2 connecteurs RCA



Sortie audio par un câble audio stéréo à mini-broches

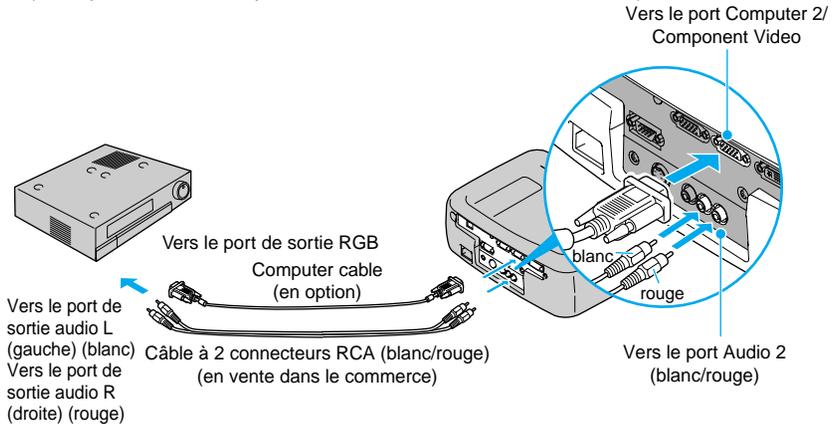


Après avoir réalisé la connexion, changez la valeur du paramètre "Entrée audio" du menu "Audio" en "Audio 1" ou "Audio 2", selon le port d'entrée utilisé au niveau du projecteur. La valeur par défaut de ce paramètre est "Audio 2".

Projection d'images vidéo au format RGB

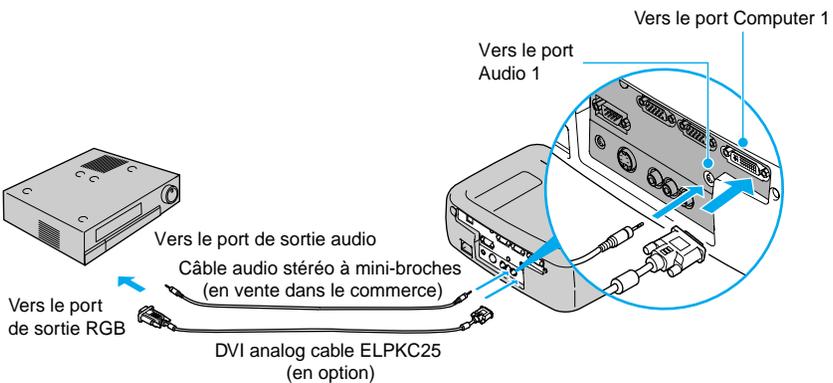
Raccordement au port "Computer 2/Component Video"

(Exemple : Sortie audio par un câble audio à 2 connecteurs RCA)



Raccordement au port "Computer 1"

(Exemple : Sortie audio par un câble audio stéréo à mini-broches)



Suite au dos



- L'entrée vidéo RGB du projecteur n'est compatible qu'avec les signaux RGB qui intègrent la synchronisation dans le vert (sync-in-green). Ce point peut être vérifié en consultant la rubrique "Modé SYNC" dans le menu "A Propos".

- Après avoir réalisé les connexions, changez la valeur du paramètre "Entrée ordi. 1" ou "Entrée ordi. 2/YCbCr" du menu "Réglage" en "RVB-Vidéo".

Si vous utilisez des signaux de synchronisations horizontale et verticale (H-SYNC et V-SYNC) distincts, choisissez alors "Analogique-RVB". (Menu "Réglage" dans le *Guide de l'utilisateur*) Ce point peut être vérifié en consultant la rubrique "Modé SYNC" dans le menu "A Propos".

- Après avoir réalisé la connexion, changez la valeur du paramètre "Entrée audio" du menu "Audio" en "Audio 1" ou "Audio 2", selon le port d'entrée utilisé au niveau du projecteur. La valeur par défaut de ce paramètre est "Audio 2".
- Dans le cas d'une connexion RGB (RVB), un câble adaptateur ou convertisseur supplémentaire, disponible dans le commerce, peut s'avérer nécessaire.



- Mettez le projecteur et l'ordinateur tous deux hors tension avant de les raccorder. Si l'une ou l'autre des deux machines est encore sous tension, vous risquez d'endommager le projecteur ou l'ordinateur en branchant le câble.
- Vérifiez que les formes et le nombre de broches des connecteurs que vous vous apprêtez à brancher sont compatibles avant de les enfoncer. Un connecteur peut être endommagé si l'on tente de l'enfoncer dans une prise qui n'a pas la forme ou le nombre de broches nécessaires.

Certains types d'ordinateurs ne peuvent pas être raccordés au projecteur, ou ne fonctionneront pas avec le projecteur bien que l'on puisse les raccorder physiquement. Assurez-vous que l'ordinateur que vous vous apprêtez à utiliser satisfait aux conditions requises décrites ci-dessous:

Condition 1: L'ordinateur doit posséder un port de sortie de signal d'image. Vérifiez que l'ordinateur possède un port (connecteur) tel qu'un port RGB, un port pour moniteur (écran d'ordinateur) externe ou un port pour écran cathodique capable de fournir des signaux d'image. Si l'ordinateur possède un écran intégré ou s'il s'agit d'un ordinateur portable, il se peut qu'il ne soit pas possible de le raccorder au projecteur, ou bien qu'il faille d'abord lui ajouter une carte de sortie vidéo optionnelle pour pouvoir le raccorder. Pour plus de détails, reportez-vous à la documentation de votre ordinateur et recherchez-y une section intitulée "Connexion d'un moniteur externe" ou autre formulation similaire.

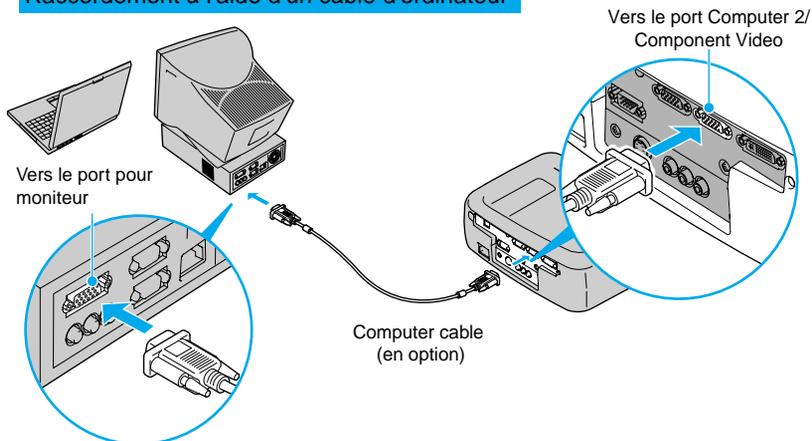
Condition 2: La résolution et la fréquence (de rafraîchissement de l'image écran) produites par l'ordinateur (ou sa carte vidéo) doivent figurer parmi celles de la section "Annexes-Liste des résolutions de signaux vidéo prises en charge" dans le *Guide de l'utilisateur*

Certains ordinateurs possèdent des fonctions qui permettent de changer la résolution d'affichage. Reportez-vous éventuellement à la documentation de votre ordinateur pour plus de détails, et sélectionnez une valeur de résolution d'affichage comprise dans la gamme des résolutions prises en charge par le projecteur.



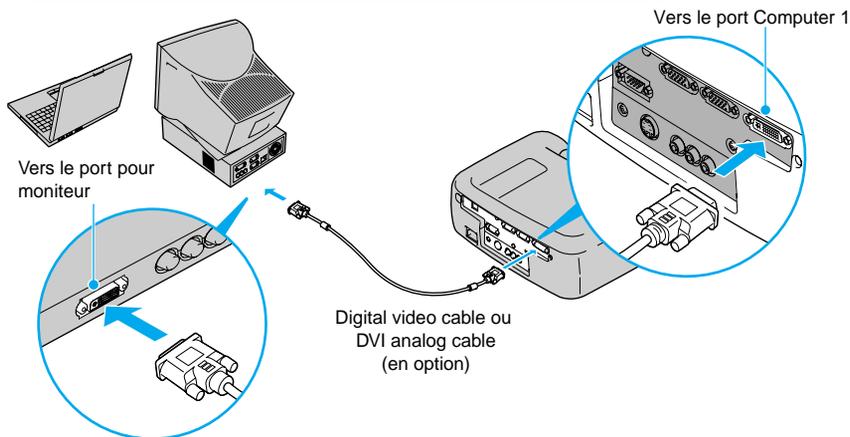
- Il se peut qu'il vous faille acheter un adaptateur de câblage pour pouvoir raccorder l'ordinateur au projecteur, selon la forme du connecteur vidéo ou connecteur pour moniteur de votre ordinateur. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à la documentation fournie avec votre ordinateur.
- Dans le cas d'une connexion de ordinateur Macintosh, un câble adaptateur, disponible dans le commerce, peut s'avérer nécessaire.

Raccordement à l'aide d'un câble d'ordinateur



Si vous raccordez plusieurs sources vidéo externes au projecteur, changez la valeur du paramètre "Entrée ordi. 2/YCbCr" ou "Entrée ordi. 1" du menu "Réglage" en "Analogique-RVB" après avoir réalisé les connexions. (Menu "Réglage" dans le *Guide de l'utilisateur*)

Si l'ordinateur est équipé d'une carte ou d'un port de sortie vidéo numérique DVI ou à la norme DFP

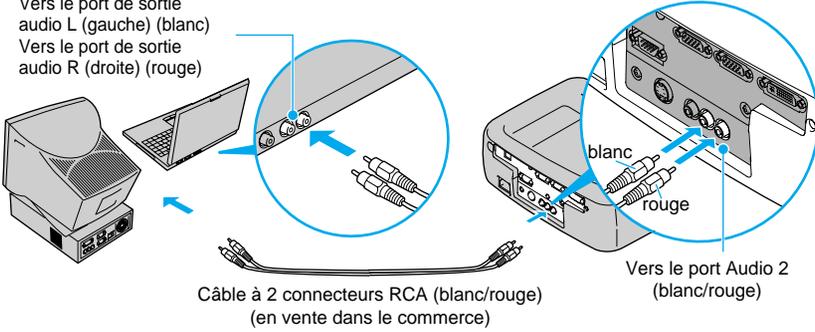


Évitez d'attacher ensemble ou d'acheminer côte à côte le cordon secteur et le câble de l'ordinateur ou Digital video cable ou DVI analog cable : il pourrait en résulter des parasites sur l'image ou des erreurs de fonctionnement.

Reproduction du son provenant de l'ordinateur

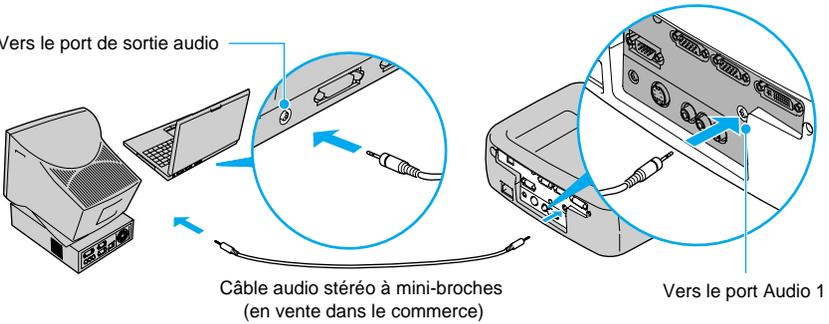
Sortie audio par un câble audio à 2 connecteurs RCA

Vers le port de sortie audio L (gauche) (blanc)
Vers le port de sortie audio R (droite) (rouge)

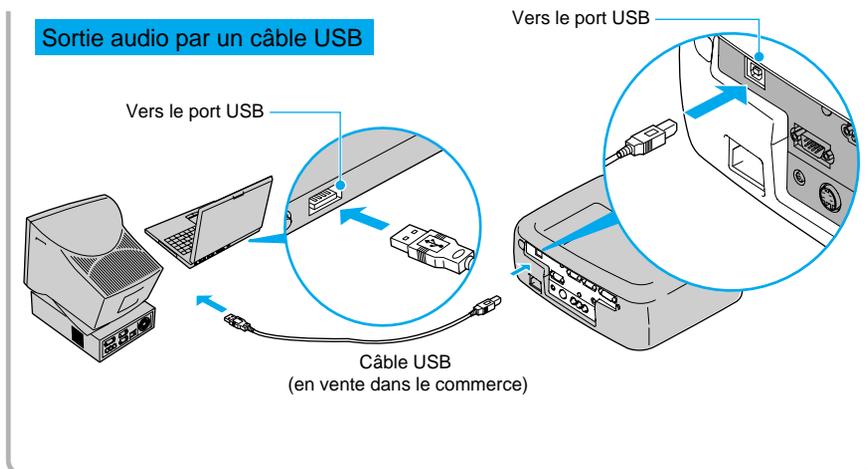


Sortie audio par un câble audio stéréo à mini-broches

Vers le port de sortie audio



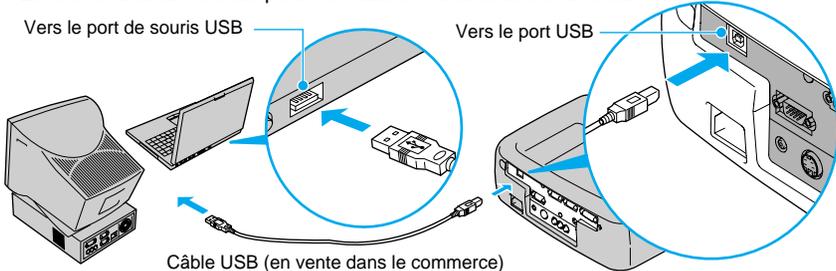
Sortie audio par un câble USB



- Après avoir réalisé la connexion, changez la valeur du paramètre "Entrée audio" du menu "Audio" en "Audio 1", "Audio 2" ou "USB", selon le port d'entrée utilisé au niveau du projecteur. (Menu "Audio" dans le *Guide de l'utilisateur*)
- Le câble USB ne peut être connecté qu'à un ordinateur équipé d'une interface USB standard. Si vous utilisez un ordinateur exploitant Windows, celui-ci doit être équipé d'une version complète de Windows 98/2000/Me. S'il s'agit seulement d'une mise à jour Windows 98/2000/Me installée sur une version antérieure de Windows, il n'est pas garanti que cette fonction de souris sans fil fonctionne correctement. Si vous utilisez un ordinateur Macintosh, celui-ci doit exploiter l'une des versions OS 9.0 à OS 9.1 du système d'exploitation. En outre, il se peut qu'avec certaines versions des systèmes d'exploitation Windows et Macintosh, il ne soit pas possible d'utiliser la fonction audio sur USB.
- Pour pouvoir utiliser le câble USB pour transmettre le son provenant de l'ordinateur, il se peut qu'il faille reconfigurer l'ordinateur. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à la documentation fournie avec votre ordinateur.

Utilisation de la télécommande pour déplacer le pointeur de la souris

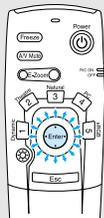
La télécommande fournie peut être utilisée comme une souris sans fil.



Une fois la connexion établie, le pointeur de la souris peut être contrôlé comme suit.

Déplacement du pointeur de la souris

Appuyez sur l'un des côtés de la touche [Enter] pour déplacer le pointeur affiché à l'écran dans le sens correspondant au bord enfoncé. La touche [Enter] permet ainsi de déplacer le pointeur de la souris dans 16 directions différentes.



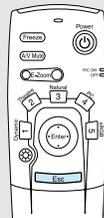
Clic du bouton gauche de la souris

Appuyez sur la touche [Enter].



Clic du bouton droit de la souris

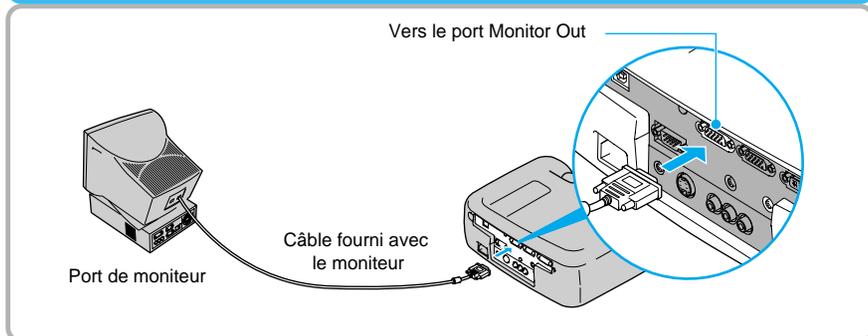
Appuyez sur la touche [Esc].



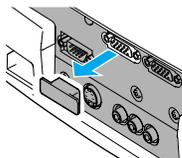


- Le câble USB ne peut être branché que sur un ordinateur équipé d'une interface USB standard. Si vous utilisez un ordinateur exploitant Windows, celui-ci doit être équipé d'une version complète de Windows 98/2000/Me. S'il s'agit seulement d'une mise à jour Windows 98/2000/Me installée sur une version antérieure de Windows, il n'est pas garanti que cette fonction de souris sans fil fonctionne correctement. Si vous utilisez un ordinateur Macintosh, celui-ci doit exploiter l'une des versions OS 8.6 à OS 9.1 du système d'exploitation. En outre, il se peut qu'avec certaines versions des systèmes d'exploitation Windows et Macintosh, il ne soit pas possible d'utiliser cette fonction de souris.
- Certains paramètres de l'ordinateur peuvent avoir besoin d'être modifiés pour pouvoir exploiter cette fonction de souris. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à la documentation fournie avec votre ordinateur.
- Si les fonctions des boutons droit et gauche de la souris ont été inversées sur l'ordinateur, les fonctions des touches de la télécommande seront également inversées.
- La fonction de souris sans fil n'est pas disponible lorsqu'on exécute les fonctions suivantes.
 - Affichage d'un menu en cours
 - Avant de définir une P in P (fenêtre incrustée)
 - E-Zoom
- Lorsque la taille de l'image a été réglée pour un affichage normal (redimensionnement désactivé) (pour les résolutions SXGA et supérieures).

Connexion d'un moniteur externe



- Un câble adaptateur spécial (disponible dans le commerce) peut s'avérer nécessaire s'il s'agit de raccorder un ordinateur Macintosh.
- Les signaux RGB numériques appliqués au port Computer 1 ne peuvent pas être transmis à un moniteur externe.
- De même, les images vidéo (provenant d'une source autre qu'un ordinateur) ne peuvent pas être transmises à un moniteur externe.



Avant de tenter d'utiliser le port "Monitor Out", retirez-en le capuchon de plastique.

Fonctions des touches du panneau de commande du projecteur

Touche [Power]

Appuyez sur cette touche pour allumer ou éteindre le projecteur.

Touche [Computer/YCbCr]

Sert à sélectionner comme source d'image soit le port Computer 1, soit le port Computer 2/Component Video.

Touche [Menu]

À chaque pression sur la touche [Menu], le menu des réglages d'environnement apparaît ou disparaît.

Touches [V-Keystone]

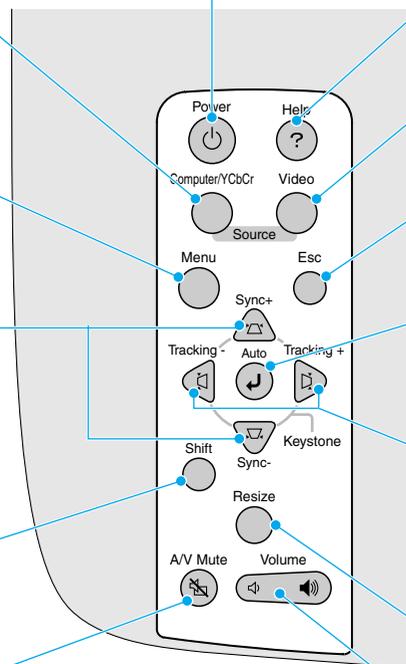
Appuyez sur cette touche si l'image projetée présente une déformation trapézoïdale dans le sens vertical. Si vous maintenez la touche [Shift] enfoncée pendant que vous appuyez sur cette touche, vous pouvez ajuster la synchronisation d'une image provenant d'un ordinateur.

Touche [Shift]

Cette touche n'a aucun effet isolément; elle ne s'utilise qu'en association avec une autre touche. En maintenant cette touche enfoncée et en appuyant sur l'une des touches [Keystone], vous activez la fonction affichée en orange à l'écran (Sync ou Alignement (Tracking)).

Touche [A/V Mute]

Coupe l'image et le son.



Touche [Help]

Affiche le menu d'aide en ligne, à consulter en cas de problème d'utilisation.

Touche [Video]

Sert à sélectionner comme source d'image soit le port Video, soit le port S-Video.

Touche [Esc]

Permet d'annuler la fonction en cours d'utilisation. Pendant la visualisation d'un menu de réglages d'environnement ou de l'aide en ligne, cette touche a pour effet de réafficher l'écran ou le menu précédent.

Touche [Auto]

Ajuste automatiquement une image provenant d'un ordinateur de façon à produire la meilleure qualité d'image possible. Cette touche joue le rôle de touche (Entrée) lorsqu'un menu de réglages ou un écran d'aide est affiché. Appuyez sur cette touche pour sélectionner une option et passer à l'écran suivant.

Touches [H-Keystone]

Appuyez sur cette touche si l'image projetée présente une déformation trapézoïdale dans le sens horizontal. Si vous maintenez la touche [Shift] enfoncée pendant que vous appuyez sur cette touche, vous pouvez ajuster le tracking (alignement) d'une image provenant d'un ordinateur.

Touche [Resize]

Permet de changer le format (rapport largeur/hauteur).

Touche [Volume]

Règle le volume sonore du haut-parleur intégré au projecteur.

Fonctions des touches de la télécommande

Émetteur infrarouge de la télécommande

Envoie des signaux de commande infrarouges au projecteur.

Touche [Freeze]

Touche d'arrêt sur image permettant de figer l'image projetée (provenant d'un ordinateur ou d'une autre source vidéo).

Touche [A/V Mute]

Coupe l'image et le son.

Touche [E-Zoom]

Agrandit ou réduit la taille de l'image sans changer la taille de la surface de projection.

Touches Colortune

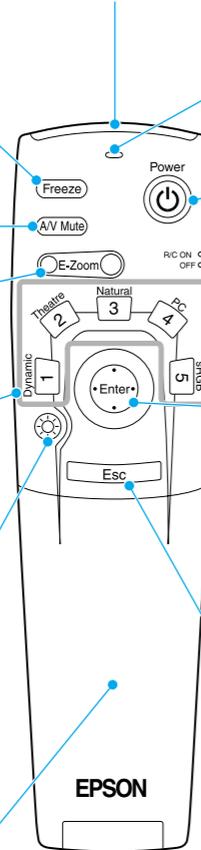
Permet de changer le mode couleur de l'image projetée (à chaque touche numérotée correspond un mode couleur).

Touche de rétroéclairage

À chaque pression sur cette touche, toutes les touches (sauf la touche [Enter], la touche [Esc] et la touche ☉) s'allument pendant 10 secondes (pour faciliter leur localisation dans la pénombre).

Capot

En ouvrant ce capot, vous accédez à d'autres touches.



Voyant

S'allume lors de l'émission des signaux de commande infrarouges.

Touche [Power]

Appuyez sur cette touche pour allumer ou éteindre le projecteur.

Interrupteur de la télécommande (R/C)

Met la télécommande sous tension ou hors tension.

Touche [Enter]

En appuyant sur cette touche alors qu'un menu de réglages d'environnement ou un écran d'aide est affiché, vous sélectionnez l'option en surbrillance et vous affichez l'écran suivant.

Si un ordinateur est relié au projecteur et si vous utilisez la télécommande comme une souris, vous pouvez faire basculer cette touche vers le haut ou le bas ou vers la droite ou la gauche pour déplacer dans le même sens le pointeur affiché à l'écran. En appuyant sur cette touche, vous obtiendrez le même effet qu'une pression sur le bouton gauche d'une souris d'ordinateur.

Touche [Esc]

Permet d'annuler la fonction en cours d'utilisation. Pendant la visualisation d'un menu de réglages d'environnement ou de l'aide en ligne, cette touche a pour effet de réafficher l'écran ou le menu précédent.

Si un ordinateur est relié au projecteur et si vous utilisez la télécommande comme une souris, cette touche joue le rôle de bouton droit de la souris.

Sous le capot

Touche [Menu]

Affiche ou masque les menus de réglages d'environnement.

Touche [Comp1]

Sélectionne le signal appliqué au port Computer 1 comme source d'image vidéo.

Touche [S-Video]

Sélectionne la source d'image raccordée au port S-Video.

Touche [Auto]

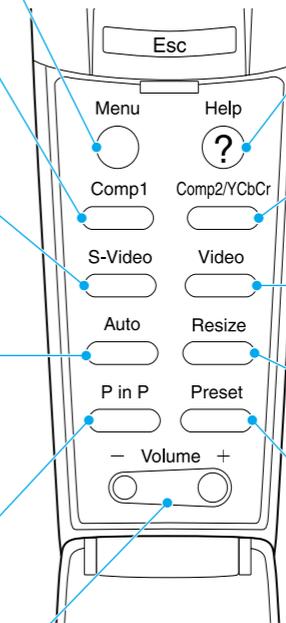
Ajuste automatiquement l'image provenant de l'ordinateur de façon à produire la meilleure qualité d'image possible.

Touche [P in P]

Active la fonction de P in P (fenêtre incrustée).

Touche [Volume]

Règle le volume sonore du haut-parleur intégré au projecteur.



Touche [Help]

Affiche le menu d'aide en ligne, à consulter en cas de problème d'utilisation.

Touche [Comp2/YCbCr]

Sélectionne le signal appliqué au port Computer 2/Component Video comme source d'image vidéo.

Touche [Video]

Sélectionne la source d'image raccordée au port Video.

Touche [Resize]

Permet de changer le format (rapport largeur/hauteur).

Touche [Preset]

Sélectionne l'une des résolutions d'écran d'ordinateur prédéfinies.