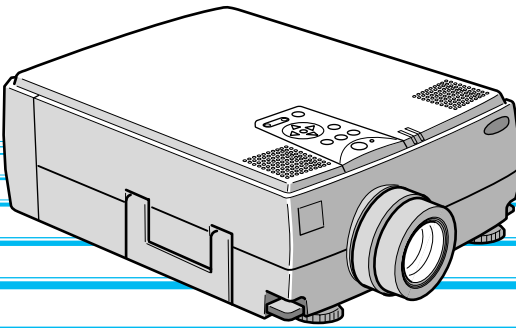


EPSON®

EMP-7300™

Manuel de l'utilisateur



ULTIA
EDIA
PROJECTOR
EMP-7300

Informations importantes au sujet de l'EMP-7300

Veillez prendre connaissance des informations importantes ci-dessous au sujet de votre projecteur EMP-7300.

Sécurité

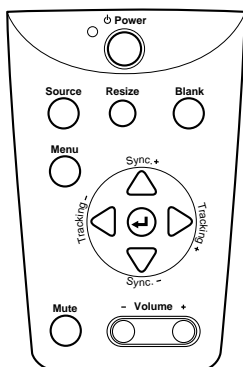
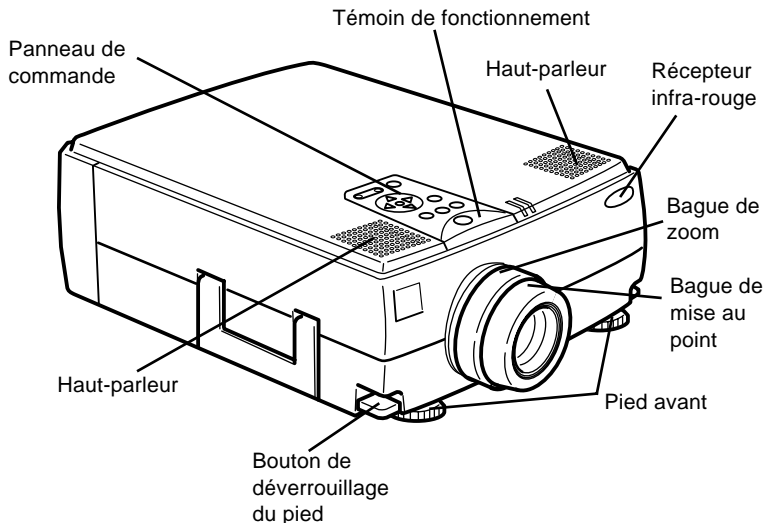
Avertissement: *ne regardez jamais à travers l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée; la lumière intense peut causer des lésions oculaires. Ne jamais permettre aux enfants de regarder à travers l'objectif lorsque la lampe est allumée.*

Avertissement: *n'ouvrez jamais aucun couvercle du projecteur, sauf celui de la lampe ou des filtres. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent occasionner des lésions graves. Sauf dans les cas explicitement visés dans le présent manuel d'utilisation, n'essayez jamais de réparer vous-même ce matériel. Adressez-vous toujours à un technicien qualifié.*

Avertissement: *ne laissez pas les sachets en plastique du projecteur, des accessoires et des options à portée des enfants. Ces derniers pourraient y mettre la tête et mourir étouffés. Soyez particulièrement vigilants avec les enfants en bas âge.*

Attention: *Lors du remplacement de la lampe, ne touchez jamais la nouvelle ampoule des doigts. Les traces invisibles laissées par les doigts peuvent en réduire la durée de vie. Utilisez un chiffon ou des gants pour manipuler la nouvelle ampoule.*

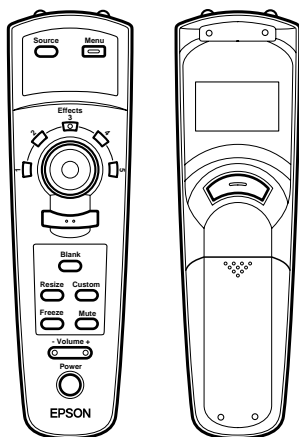
DEMARRAGE RAPIDE



panneau de commande

Button	Function
Power	Met le projecteur sous ou hors tension.
Source	Commute entre Ordinateur N.1, Ordinateur N.2* ou Vidéo.
Menu	Affiche ou masque le menu.
Flèche Up, flèche Down (Sync.+/ Sync.-)	Synchronise les signaux graphiques de l'ordinateur. Utilisez ces touches pour régler une image trouble ou distordue ou pour sélectionner des options lors de l'utilisation des menus.
Flèche Right, flèche Left (Tracking+/ Tracking-)	Adapte la fréquence de balayage du projecteur aux divers signaux graphiques de l'ordinateur (réglage de la fréquence).
Enter key	Valide une sélection de menu.
Resize	Commute entre le mode d'affichage par points et le mode de redimensionnement (pour les signaux VGA, SVGA et SXGA).
Mute	Suspend la sortie audio.
- Volume +	Règle le niveau sonore.

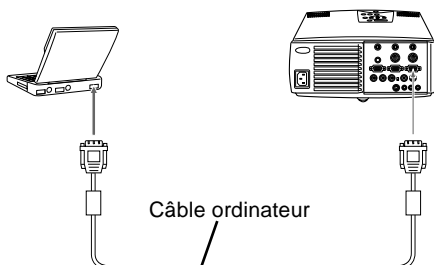
DEMARRAGE RAPIDE



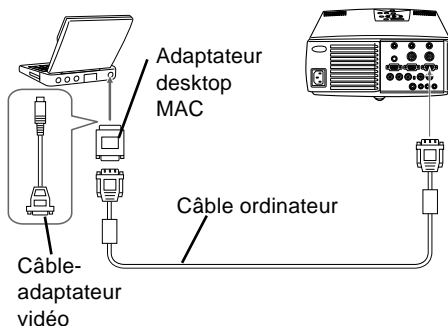
télécommande

Touche	Fonction
Menu	Affiche ou masque le menu.
Source	Bascule entre Ordinateur N.1, Ordinateur N.2* et Vidéo.
Touche Pointer	Utilisez la touche Pointer pour explorer les menus ou pour utiliser la télécommande en tant que pointeur souris lorsque le projecteur est connecté à l'ordinateur avec tous les câbles du kit de communication ELP Link III.
Touches Effects	Utilisez cette touche pour afficher des effets spéciaux à l'aide du logiciel ELP Link III.
Touche Top multi-purpose	Assure la même fonction que le bouton droit de la souris. Valide une sélection de menu et sélectionne d'autres fonctions personnalisées.
Touche Bottom multi-purpose	Assure la même fonction que le bouton gauche de la souris. Valide une sélection de menu et sélectionne d'autres fonctions personnalisées.
Blank	Fait disparaître les effets spéciaux de l'écran et commute vers un écran noir ou bleu ou l'affichage du logo de l'utilisateur.
Resize	Bascule entre le mode d'affichage par points et le mode de redimensionnement (pour les signaux VGA, SVGA et SXGA).
Custom	Utilisez cette touche pour attribuer des fonctions aux touches Effects à l'aide du logiciel ELP Link III.
Freeze	Figé l'image courante de l'ordinateur ou de l'image vidéo à l'écran.
Mute	Suspend la sortie audio.
- Volume +	Règle le niveau sonore.
Power	Met le projecteur sous ou hors tension.

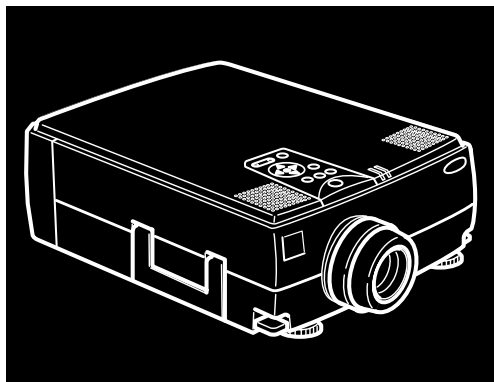
Connexion à un PC portable



Connexion à un PowerBook Macintosh



EPSON®



EMP-7300™

PROJECTEUR DE DONNEES/VIDEO

Manuel d'utilisation

Tous droits réservés. Toute reproduction, intégration dans un système d'archivage ou diffusion par un procédé électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement ou tout autre procédé est interdite sans l'autorisation écrite préalable de SEIKO EPSON CORPORATION. Aucune responsabilité du fait du brevet n'est acceptée suite à l'utilisation des présentes informations. De même, aucune responsabilité n'est acceptée pour les dommages résultant de l'utilisation des informations contenues dans le présent document.

SEIKO EPSON CORPORATION et ses filiales déclinent toute responsabilité envers l'acheteur de ce produit ou de tiers pour les dommages, pertes, coûts ou frais encourus par l'acheteur ou des tiers suite à un accident, une mauvaise utilisation ou une utilisation incorrecte de ce produit ou des modifications, réparations ou altérations non autorisées de ce produit ou, (sauf aux États-Unis) au non respect des instructions 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.

EPSON est une marque déposée et PowerLite est une appellation commerciale de SEIKO EPSON CORPORATION.

Remarque générale: Les appellations commerciales et marques déposées suivantes appartiennent à leur propriétaire respectif et sont utilisées dans ce manuel à titre d'information uniquement.

- EPSON/Seiko Epson Corp.
- Macintosh, Macintosh OS System 7, Power Book, Quadra, Centris, Power Mac/Apple Computer Corp.
- IBM/International Business Machines, Inc.
- Windows 3.x, Windows 95/Microsoft Corp.

Les autres noms de produits cités dans le présent manuel sont donnés à titre d'information uniquement et lesdits produits peuvent constituer des marques de leur propriétaire respectif. EPSON décline tout droit quant à ces produits.

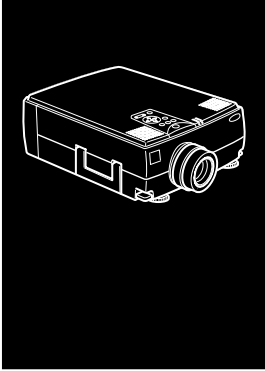


Table des matières

Table des matières	iii
Introduction	vii
Exploiter au maximum les possibilités de votre projecteur	ix
Télécommande	ix
Mode veille.....	ix
Panneau de commande	x
Accessoires en option.....	x
A propos de ce manuel.....	xi
Sécurité	xii
Où obtenir une aide.....	xiv
Site Internet (World Wide Web).....	xv
Installation	1
Déballage du projecteur.....	2
Accessoires supplémentaires	3
Installer le projecteur	4
Connexion à un ordinateur	7
Connexion à un PC de bureau	8
Connexion à un PC portable	12
Connexion à un Macintosh de bureau.....	16
Connexion à un PowerBook Macintosh	20
Connexion à une source vidéo	24
Connexion à un haut-parleur externe ou un système de sonorisation	26



Connexion à un poste de travail	28
Utilisation du projecteur	29
Mise sous tension et hors tension de l'appareil.....	31
Mise sous et hors tension du projecteur	31
Mode veille.....	32
Mise au point et positionnement de l'image	33
Touche Resize	35
Commande du projecteur	36
Utilisation du Télécommande	37
Utilisation du panneau de commande	39
Témoins d'état du projecteur	41
Témoin de fonctionnement	41
Témoin de lampe.....	42
Témoin de température	42
Utilisation des menus du projecteur	43
Accès au menu principal.....	44
Modification des paramètres d'un menu	44
Options de menu	47
Menu Vidéo (source image = ordinateur).....	47
Menu Vidéo (source image = vidéo)	50
Menu Audio	51
Menu Options.....	52
Menu Personnalisé.....	55
Menu A Propos	58
Menu Tout Réinit	58
Utilisation du logiciel ELP Link III	59
Installation du logiciel.....	60
Connexion des câbles nécessaires	60
Installation du logiciel sous Windows 3.1	60
Installation du logiciel sous Windows 95	61
Installation du logiciel sous Windows NT	63
Installation du logiciel sous Macintosh OS System (à partir de la ver- sion 7).....	63

Lancement du logiciel.....	64
Utilisation du logiciel.....	64
Personnalisation des touches Effects de la télécommande	64
Description des fonctions et usage	65
Attribution des fonctions	66
Configuration des options Effects	67
Enregistrement et rappel des attributions de touche Effects.....	70
Modification de l'attribution du port COM	70
Commande des fonctionnalités du projecteur.....	71
Affichage de la fenêtre Projector Set.....	71
Utilisation de la barre d'outils Quick Change	72
Modification des paramètres du projecteur	73
Onglet Computer	73
Onglet Video.....	74
Onglet Sound.....	75
Onglet Option.....	76
Onglet Custom	78
Modification de la mire de test.....	79
Configuration des propriétés de couleur d'image	80

Maintenance 81

Nettoyage de l'objectif.....	82
Nettoyage du boîtier du projecteur	82
Nettoyage du filtre à air	83
Remplacement de la lampe.....	84

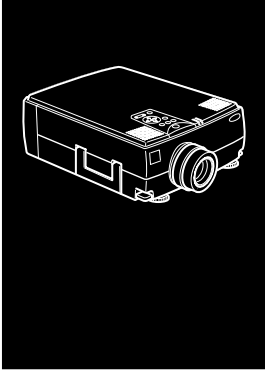
Dépannage 87

Problèmes avec le projecteur	88
Problèmes avec l'image et le son	90

Fiche technique 93

Modes d'affichage supportés	95
Attribution des broches de connecteur moniteur et ordinateur d'entrée 1/2	97

Glossaire 99



Introduction

Le projecteur EPSON EMP-7300, compact et léger, vous permet de projeter des images d'ordinateur XGA et vidéo sur un grand écran afin de réaliser des présentations en couleurs. Il peut être relié simultanément à trois sources d'images : deux peuvent être des PC ou des Apple® Macintosh® et la troisième une source vidéo telle qu'un magnétoscope, un caméscope ou une caméra numérique. Le mode audio est également disponible pour chaque source d'images.

Les images sont affichées en mode XGA couleurs (16.670.000 couleurs) avec une résolution de 1024 x 768 pixels. Le projecteur produit des images très lumineuses même dans des salles éclairées pour la prise de notes. La sonorisation peut se faire par les haut-parleurs (2 x 2W) du projecteur, équipés d'un Spatializer® intégré, qui garantit une excellente qualité sonore. Vous pouvez également y connecter un haut-parleur externe pour une plus grande amplification sonore.

Un tout nouveau AVTSS™ (Automatic Video Tracking and Synchronization Sensing, procédé breveté) assure l'ajustement automatique de l'image fournie par un ordinateur, grâce à une pression sur la touche AUTO, permettant ainsi la projection simple et rapide d'images de grande qualité.

Le pilotage du projecteur s'effectue par une télécommande manuelle qui permet de passer d'une source d'images à une autre et de régler l'image projetée.

La commande à distance peut également être utilisée comme une souris sans fil qui se déplace sur l'écran de votre ordinateur pendant les présentations. Le logiciel ELP LINK III™ fourni avec le projecteur offre un grand nombre de fonctions additionnelles, conçues pour rendre les présentations plus performantes.

Le projecteur est également équipé d'un nouveau circuit AIrR (Advance Image real-time Resizer — Système avancé de redimensionnement en temps réel de l'image) breveté, compatible avec les signaux d'ordinateur XGA que VGA ou SXGA. Quel que soit le type de signal utilisé, il en résulte une image plein écran de qualité irréprochable.

Le projecteur EMP-7300 peut être exploité avec n'importe quel ordinateur compatible IBM, portable ou non ainsi qu'avec les ordinateurs Apple® Macintosh®, Power Macintosh et PowerBook. La source vidéo peut être de type NTSC, PAL ou SECAM, au format vidéo composite ou S-Vidéo.

Exploiter au maximum les possibilités de votre projecteur

Le projecteur dispose d'un ensemble complet de fonctions qui vous permettent de régler l'affichage d'images, les modes vidéo et audio. Pour exploiter au maximum les possibilités de votre projecteur, nous vous conseillons de lire le résumé des principales fonctions.

Télécommande

Les touches de la télécommande vous permettent de mettre le projecteur sous/hors tension et donnent un accès direct à l'ajustement automatique, à l'effacement, la fixation, au réglage du volume ou au passage d'une source d'images à une autre. Les touches de la commande à distance permettent également l'emploi de fonctions personnalisées et l'accès au système de menus du projecteur. La télécommande peut être utilisée en lieu et place de la souris de votre ordinateur.

Mode veille

Le mode Veille permet de réduire la consommation électrique en éteignant automatiquement la lampe si le projecteur ne reçoit pas de signal vidéo pendant un certain temps (30 minutes par défaut). En mode Veille, le projecteur reste allumé mais la lampe est éteinte. La consommation d'électricité est ainsi réduite, le projecteur refroidit et la durée d'utilisation de la lampe est prolongée.

Pour activer ou désactiver cette fonction, appuyez sur la touche Power de la télécommande

Panneau de commande

Les touches du panneau de commande du projecteur sont les mêmes que les touches de la télécommande et vous permettent d'exécuter des fonctions supplémentaires, notamment régler la fréquence et la synchronisation des images ordinateur.

Accessoires en option

EPSON fournit les accessoires suivants pour étendre les possibilités de votre projecteur:

- Un jeu de câbles de communication ELP, un câble ordinateur et un adaptateur Mac pour connecter un autre ordinateur.

Jeu de câbles de communication ELP	ELPKC04
Câble ordinateur	ELPKC02
Adaptateur Mac	ELPAP01

- Lampe de remplacement

Lampe de secours	ELPLP05
------------------	---------

- Boîtiers de transport conçus spécialement pour le projecteur et ses câbles.

Boîtier de voyage rigide	ELPKS09
Boîtier de voyage souple	ELPKS10

Un câble ordinateur 13W3 et un câble ordinateur 5BNC conçus spécialement pour connecter un poste de travail. Pour plus de détails, contactez le centre de service après vente.

(câble ordinateur 13W3)	MS8158CA, MS8128CA
(câble ordinateur 5BNC)	MS8102CA

Vous pouvez vous procurer ces accessoires auprès du distributeur de votre EMP-7300.

A propos de ce manuel

Le chapitre 1 “Installation” décrit pas à pas comment installer le projecteur et le relier à votre ordinateur, source vidéo, ou encore à un système externe de haut-parleurs ou de sonorisation. Lisez les procédures d’installation se rapportant à votre environnement de travail.

Le chapitre 2 “Utilisation du projecteur” vous indique comment allumer/éteindre le projecteur et ajuster les paramètres simples de projection.

Le chapitre 3 “Utilisation des menus” décrit l’utilisation des menus pour configurer les paramètres de couleur et d’image, changer la forme d’affichage de l’image projetée et modifier les caractéristiques sonores comme les basses ou les aiguës.

Le chapitre 4 “Utilisation de ELP Link III” décrit comment utiliser le ELP Link III qui supporte les fonctions de présentation et pilote le projecteur et l’ordinateur qui lui est connecté.

Le chapitre 5 “Dépannage” vous indique comment interpréter les témoins lumineux du projecteur et donne des informations utiles pour éviter des erreurs, optimiser la qualité de l’image et résoudre les problèmes.

Le chapitre 6 “Dépannage” vous indique comment interpréter les témoins lumineux du projecteur et donne des informations utiles pour éviter des erreurs, optimiser la qualité de l’image et résoudre les problèmes.

Le chapitre 7, “Fiche technique”, répertorie les caractéristiques techniques du projecteur EMP-7300.

Sécurité

Respectez les consignes de sécurité suivantes lors du réglage et de l'utilisation du projecteur:

1. Ne posez pas le projecteur sur un chariot, un support ou un plateau instable.
2. N'exposez pas le projecteur à l'humidité ou à une source de chaleur.
3. Utilisez uniquement les accessoires préconisés.
4. Utilisez le type d'alimentation électrique indiqué sur le projecteur. Si vous n'êtes pas sûr de vous, prenez contact avec votre fournisseur ou la compagnie d'électricité.
5. Placez le projecteur près d'une prise murale où la fiche peut être débranchée facilement.
6. Branchez le câble d'alimentation à trois fils du projecteur dans une prise de courant reliée à la terre. Si la prise secteur ne comporte pas de mise à la terre, faites-la remplacer par un électricien. Ne saisissez pas la fiche avec des mains humides.
7. Prenez les précautions suivantes pour la fiche à défaut, il pourrait se produire une étincelle ou un incendie pourrait se déclarer.
 - N'insérez jamais une fiche couverte de poussière.
 - Insérez fermement la fiche dans la prise murale.
8. Ne surchargez pas les prises murales, les prolongateurs ou les blocs multiprises afin d'éviter les risques de décharges électriques ou d'incendie.
9. Ne placez pas le projecteur à un endroit où quelqu'un risque de marcher sur le fil afin de ne pas dénuder ou endommager la fiche.

-
10. Débranchez le projecteur de la fiche murale avant tout nettoyage. Utilisez uniquement un chiffon humide sans détergent ni additif.
 11. Ne bouchez pas les rainures ni les ouvertures du boîtier du projecteur. Elles assurent la ventilation et empêchent toute surchauffe du projecteur. Ne placez pas le projecteur sur un sofa, un tapis ou sur toute autre surface non rigide, ni dans un endroit encastré, à moins qu'une ventilation appropriée ait été prévue.
 12. N'introduisez jamais d'objets, quels qu'ils soient, par les grilles du coffret. Ne renversez jamais de liquide dans le projecteur.
 13. Sauf dans les cas évoqués spécifiquement dans ce manuel d'utilisation, n'essayez pas d'effectuer vous-même l'entretien de cet appareil. L'ouverture des couvercles vous exposerait à des tensions électriques ou à d'autres dangers. Confiez tout entretien à du personnel qualifié.
 14. Débranchez le projecteur par temps d'orage ou si vous ne comptez pas l'utiliser pendant un certain temps. Ne placez pas le projecteur ou la télécommande sur du matériel de chauffage ou dans des lieux surchauffés comme une voiture, etc..
 15. Ne placez pas le projecteur ni la télécommande sur des appareils produisant de la chaleur ou dans des endroits chauffés, comme une voiture.
 16. Débranchez le projecteur de la prise murale et confiez l'entretien à du personnel qualifié dans les cas suivants:
 - Lorsque le cordon d'alimentation ou la fiche sont endommagés ou dénudés.
 - Si du liquide a été renversé sur le projecteur ou s'il a été exposé à la pluie ou à l'eau.

-
- Si le projecteur ne fonctionne pas normalement malgré le respect des instructions d'utilisation ou si vous remarquez une détérioration manifeste des performances dénotant un besoin d'entretien.
 - En cas de chute du projecteur ou si le coffret a été endommagé.

Où obtenir une aide

SEIKO-EPSON CORPORATION propose un service d'assistance et d'entretien à travers un réseau national de distributeurs agréés EPSON et de Service Centers.

- Accès par fax sur demande à la bibliothèque d'informations techniques d'EPSON.
- Informations sur les produits courants et les nouveaux produits.
- Adresse de votre revendeur agréé EPSON ou du centre de service après vente le plus proche.
- Informations techniques concernant l'installation, la configuration et le fonctionnement des produits EPSON.
- Relations clients.

Pour tout renseignement, veuillez vous adresser au distributeur indiqué en fin de manuel au chapitre "Adresses de contact du service après-vente".

Lorsque vous appelez le service d'assistance, veuillez vous munir des renseignements concernant votre système et sa configuration.

Si vous désirez une assistance concernant un logiciel utilisé, voyez la documentation jointe à ce programme.

Site Internet (World Wide Web)

Si vous êtes connecté à Internet et si vous possédez un explorateur (browser), vous pouvez consulter le site World Wide Web d'EPSON à l'adresse <http://www.epson.com>. La page d'accueil d'EPSON comporte des liens vers les sections What's New, EPSON Products, EPSON Connection, Corporate Info et EPSON Contacts. Branchez-vous sur EPSON Connection pour obtenir les derniers pilotes et FAQ (Foires aux questions) ainsi que sur EPSON Chart. Pour rester en contact avec EPSON dans le monde, la page EPSON Contacts vous indique toutes les filiales EPSON.



1

Installation

Ce chapitre donne les instructions nécessaires au déballage, à l'installation et au branchement de votre projecteur aux autres périphériques. Vous devez relier le projecteur à votre ordinateur ou à une source vidéo telle un magnétoscope, un caméscope, une caméra numérique ou un lecteur de disques laser. Vous pouvez par exemple brancher le projecteur à la fois sur un ordinateur et sur une source vidéo ou configurer le projecteur pour une ou plusieurs des fonctions suivantes :

- La connexion d'un câble de souris afin d'utiliser la télécommande en tant que souris sans fil.
- Fournir le son à l'une ou aux deux sources d'images. La source audio peut être l'ordinateur, une source vidéo ou un autre périphérique, comme une chaîne stéréo.
- La connexion d'un haut-parleur externe ou d'un système de sonorisation pour amplifier le son.

Déballage du projecteur

Vérifiez si tous les composants sont présents après déballage du projecteur.

- Projecteur
- Télécommande
- 2 piles AA
- Cordon d'alimentation
- Câble d'ordinateur
- Câble audio
- Câble vidéo / audio
- Adaptateur Desktop MAC
- Adaptateur Moniteur MAC
- Câble principal
- Câble souris PS/2
- Câble souris série
- Câble souris MAC
- Câble PC série
- Câble MAC série
- ELP Link III (logiciel)

Disquette Windows 3.1/95 pour PC compatible IBM

Disquette Windows NT pour PC compatible IBM

Disquette Macintosh pour Macintosh

Il est possible que vous n'ayez pas besoin de tous ces composants pour votre configuration.

Conservez tous les emballages au cas où il vous faudrait renvoyer le projecteur. Il est conseillé de toujours le transporter dans son emballage d'origine ou un emballage identique.

Accessoires supplémentaires

Suivant la manière dont vous envisagez d'utiliser le projecteur, les accessoires suivants pourront s'avérer nécessaires.

- Câble S-Video pour signaux S-Video.
Un câble séparé est requis pour chaque source vidéo.
- Câble pour PowerBook Macintosh.

Ce câble est normalement fourni avec les modèles PowerBook équipés d'une sortie vidéo. Contactez votre revendeur Macintosh si vous devez en faire l'acquisition.

- Connecteurs, câbles ou composants spéciaux, permettant la connexion de la souris à votre ordinateur.

Ces accessoires sont en principe disponibles chez votre revendeur d'ordinateurs. Remarquez que le câble de souris ne peut être utilisé avec un ordinateur qui n'est pas pourvu d'un connecteur de souris.

- ◆ **Remarque:** *Une ouverture sur le côté droit du projecteur est prévue pour la connexion du dispositif antivol Kensington MicroSaver, qui peut être acquis auprès de votre revendeur.*

Installer le projecteur

1. Posez le projecteur sur une surface solide, plane, à 1,5 m de l'ordinateur ou de la source vidéo.
- ◆ **Attention:** *Ne manipulez pas le projecteur par l'objectif pour éviter tout risque d'endommagement.*
2. Placez le projecteur à une distance appropriée de l'écran.
La distance entre le projecteur et l'écran détermine le format réel de l'image. Respectez les indications suivantes pour déterminer la distance appropriée.
La distance mentionnée ci-dessus est la norme. Adaptez la distance en fonction des indications

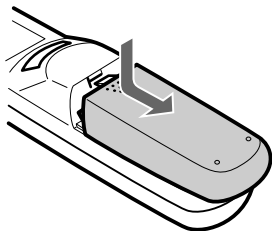
Taille d'écran	Distance horizontale du projecteur à l'écran
300 pouces(610x460cm)	488.2 pouces (12.4 m) ~ 657.5 pouces (16.7 m)
200 pouces(410x300cm)	322.8 pouces (8.2 m) ~ 437.0 pouces (11.1 m)
100 pouces(200x150cm)	161.4 pouces (4.1 m) ~ 216.5 pouces (5.5 m)
80 pouces (160x120cm)	126.0 pouces (3.2 m) ~ 173.2 pouces (4.4 m)
60 pouces (120x90cm)	94.5 pouces (2.4 m) ~ 129.9 pouces (3.3 m)
40 pouces (81x61cm)	63.0 pouces (1.6 m) ~ 86.6 pouces (2.2 m)
30 pouces (61x46cm)	47.2 pouces (1.2 m) ~ 63.0 pouces (1.6 m)
23 pouces (47x35cm)	47.2 pouces (1.2 m)

3. Tournez le projecteur de sorte que l'objectif soit perpendiculaire à l'écran. Si le projecteur n'est pas perpendiculaire, l'image sur l'écran sera déformée.
4. Reliez une extrémité du cordon d'alimentation à la prise du projecteur. Reliez l'autre extrémité à une prise électrique reliée à la terre.

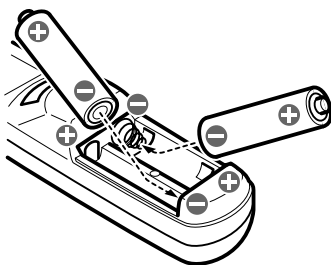
Le projecteur doit être en mode Veille, indiqué par un témoin orange.

- ◆ **Avertissement:** *Ne regardez jamais à travers l'objectif lorsque le projecteur est sous tension. Le projecteur risque de s'allumer soudainement, même s'il n'est pas en cours d'utilisation. La lumière émise par la lampe peut provoquer des lésions oculaires. Il faut particulièrement veiller à ce que des enfants ne puissent pas regarder à travers l'objectif.*

-
5. Pour placer les piles dans la télécommande, faites coulisser le couvercle du compartiment de piles comme illustré ci-dessous..



6. Insérez les deux piles AA fournies avec le projecteur. Vérifiez si la polarité des piles est correcte.



7. Remettez en place le couvercle du compartiment des piles.

Prenez les précautions suivantes lors du remplacement des piles:

- Ne mélangez pas les anciennes piles et les nouvelles.
- Remplacez les piles dès qu'elles sont usées. En cas de fuite des piles, nettoyez avec un chiffon doux. Lavez-vous les mains immédiatement et rincez abondamment.
- Retirez les piles si vous ne comptez pas utiliser le projecteur avant un certain temps.

Connexion à un ordinateur

Vous pouvez relier le projecteur à tout ordinateur doté d'une sortie SVGA, VGA, SXGA et XGA. Le re-dimensionnement est supporté en modes VGA, SVGA et SXGA. Le projecteur supporte les types d'ordinateurs suivants :

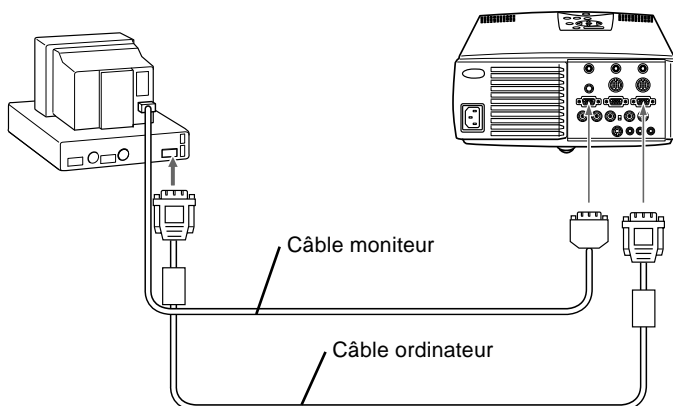
- Ordinateur de bureau de type IBM PC ou compatible
- Ordinateur portable IBM ou compatible
- Ordinateur de bureau Apple Macintosh, dont Macintosh Quadra®, Macintosh Centris® et Power Macintosh
- Tout PowerBook Apple doté d'une sortie vidéo, ce qui inclut tous les PowerBook des séries 160, 165, 180 et 500.

Reportez-vous à la section appropriée à votre ordinateur.

Connexion à un PC de bureau

Avant de relier le projecteur à l'ordinateur, veillez à ce que les deux appareils soient éteints.

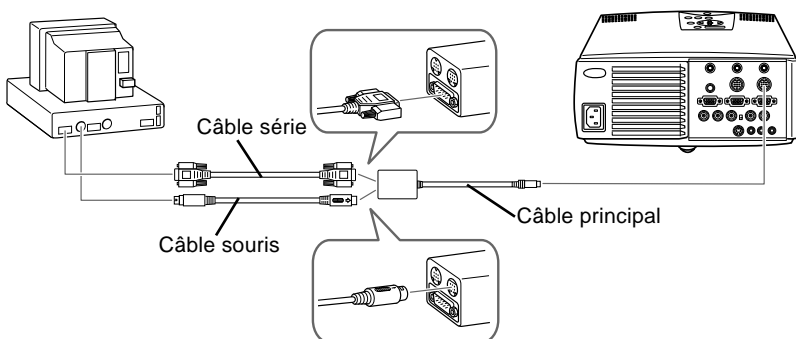
1. Connectez le câble vidéo.



◆ **Remarque:** Les configurations d'ordinateur varient. Pour plus de détails sur l'emplacement des ports nécessaires à la connexion du projecteur EMP-7300, reportez-vous au manuel de votre ordinateur.

- a. Connectez une des extrémités du câble ordinateur au port ordinateur du projecteur. Le port ordinateur 2 est utilisé pour la connexion d'un deuxième ordinateur.
- b. Débranchez le câble moniteur de l'ordinateur et connectez-le à l'autre extrémité du câble ordinateur.

- c. Si nécessaire, connectez le câble moniteur du moniteur de l'ordinateur au port ordinateur du projecteur.
 - d. Serrez les vis de tous les connecteurs.
2. Connectez le câble principal. Le câble principal connecte le câble souris (nécessaire à l'utilisation de la télécommande en tant que souris) et le câble série (nécessaire à l'utilisation du logiciel ELP Link III et des touches Effets de la télécommande) de l'ordinateur au projecteur.

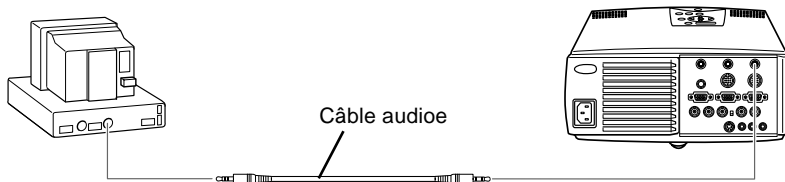


-
- a. Reliez la petite extrémité du câble principal au port Souris/Com 1 du projecteur. Le port Souris/Com 2 est destiné à la connexion d'un second ordinateur.
 - b. Connectez le câble de souris PS/2 (9 broches) au port souris du grand connecteur du câble principal.
 - c. Débranchez le câble souris de l'ordinateur du port Souris à l'arrière de l'ordinateur et reliez la petite extrémité du câble souris (6 broches) pour PS/2 au port Souris de l'ordinateur.
 - d. Si votre système utilise une souris série, utilisez le câble souris série à la place du câble souris PS/2.
 - e. Si vous avez l'intention d'utiliser le logiciel ELP Link III, connectez une extrémité d'un câble PC série au port PC SERIE du grand connecteur du câble principal.

◆ **Remarque:** *L'emploi du logiciel ELP Link III ne sera pas possible si le système ne dispose pas de deux ports série.*

- f. Connectez l'autre extrémité du câble PC série au port série de votre ordinateur.
- g. Serrez les vis de tous les connecteurs pour sécuriser les connexions.

3. Connectez, si nécessaire, le câble audio.

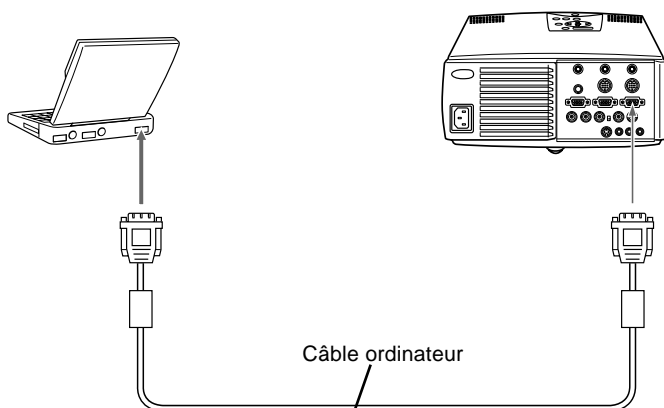


- a. Connectez une extrémité du câble audio au jack audio 1 du projecteur (utilisez le jack audio 2 si vous connectez un deuxième ordinateur).
- b. Connectez l'autre extrémité du câble audio au port de sortie audio d'une carte son de l'ordinateur.

Connexion à un PC portable

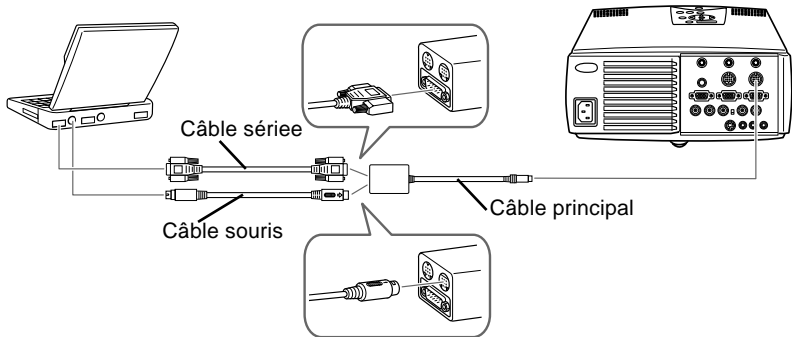
Avant de relier le projecteur à l'ordinateur, veillez à ce que les deux appareils soient éteints.

1. Connectez le câble vidéo.



- ◆ **Remarque:** *Les configurations d'ordinateur portable varient. Pour plus de détails sur l'emplacement des ports nécessaires à la connexion du projecteur EMP-7300, reportez-vous au manuel de votre ordinateur.*
 - a. Reliez l'une des extrémités du câble d'ordinateur au port d'entrée Ordinateur In 1 du projecteur. Le port Ordinateur In 2 sera utilisé pour la connexion d'un second ordinateur.
 - b. Connectez l'autre extrémité du câble d'ordinateur au port vidéo du PC.
 - c. Serrez les vis de tous les connecteurs pour les sécuriser.

2. Connectez le câble principal. Le câble principal connecte le câble souris (nécessaire à l'utilisation de la télécommande en tant que souris) et le câble série (nécessaire à l'utilisation du logiciel ELP Link III et des touches Effects de la télécommande) au projecteur..



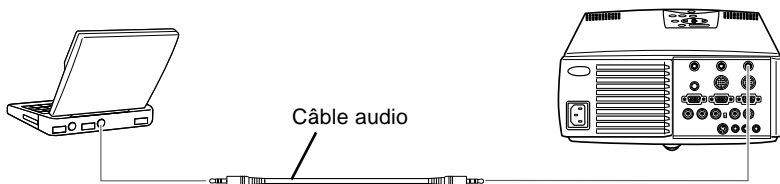
- a. Reliez la petite extrémité du câble principal au port Souris/Com 1 du projecteur. Le port Souris/Com 2 est destiné à la connexion d'un second ordinateur.
- b. Connectez le câble souris PS/2 (9 broches) au port souris du grand connecteur du câble principal.
- c. Déconnectez la souris du port souris de l'ordinateur, et connectez-y le connecteur souris du câble souris PS/2 (6 broches).
- d. Si votre système utilise une souris série, utilisez le câble souris série à la place du câble souris PS/2.

-
- e. Si vous envisagez d'utiliser le logiciel ELP Link III, connectez une extrémité d'un câble PC série au port PC SERIE du grand connecteur du câble principal.
 - f. Connectez l'autre extrémité du câble série au port série de votre ordinateur.

◆ **Remarque:** *L'emploi du logiciel ELP Link III ne sera pas possible si le système utilise une souris série, tout en ne disposant que d'un seul port série.*

- g. Serrez les vis de tous les connecteurs pour sécuriser les connexions.
- h. Configurez votre portable de manière à utiliser une souris externe.

3. Connectez le câble audio.

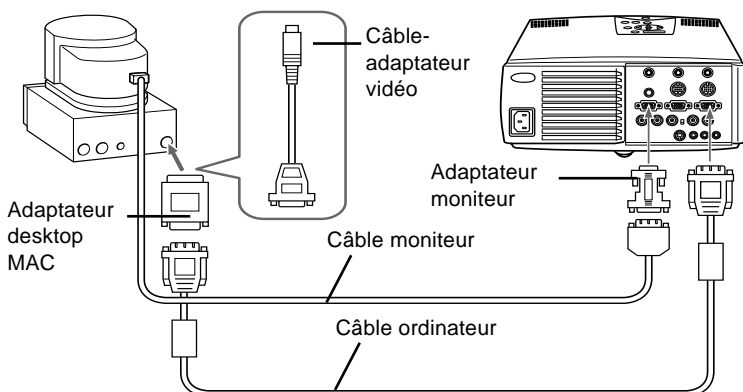


- a. Connectez une extrémité du câble audio au jack d'entrée audio 1 du projecteur (utilisez le jack d'entrée audio 2 si vous connectez un deuxième ordinateur).
- b. Connectez l'autre extrémité du câble audio à votre portable.

Connexion à un Macintosh de bureau

Avant de relier le projecteur à l'ordinateur, veillez à ce que les deux appareils soient éteints.

1. Connectez les câbles vidéo.

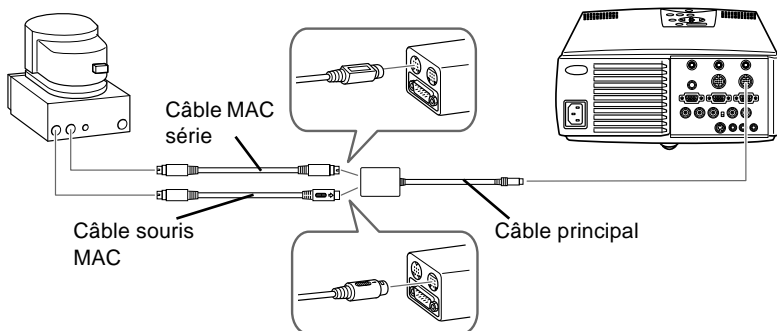


◆ **Remarque:** Les configurations d'ordinateur Macintosh varient. Pour plus de détails sur l'emplacement des ports nécessaires à la connexion du projecteur EMP-7300, reportez-vous au manuel de votre ordinateur.

- a. Connectez l'autre extrémité du câble ordinateur au port d'entrée Ordinateur 1 du projecteur. Le port d'entrée Ordinateur 2 sera utilisé pour la connexion d'un second ordinateur.
- b. Ajustez les commutateurs DIP de l'adaptateur MAC en fonction de la résolution désirée (c.-à-d. mode 16").
- c. Connectez l'une des extrémités du câble ordinateur au petit connecteur de l'adaptateur MAC.
- d. Déconnectez le câble moniteur de l'ordinateur, et branchez-y le grand connecteur (D-sub - 15 broches) de l'adaptateur desktop.

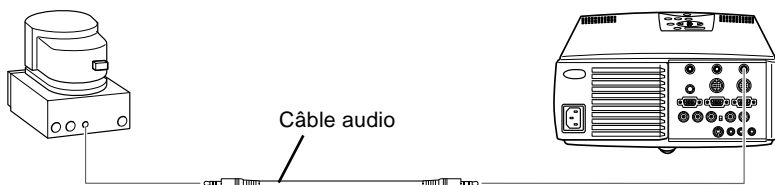
-
- e. Serrez les vis de l'adaptateur MAC.
 - f. Si nécessaire, reliez l'adaptateur moniteur Mac au câble moniteur et connectez le câble et l'adaptateur au port ordinateur du projecteur.

2. Connectez le câble principal. Le câble principal connecte au câble souris (nécessaire à l'utilisation de la télécommande en tant que souris) et au câble série (nécessaire à l'utilisation du logiciel ELP Link III et des touches Effects de la télécommande) de votre Macintosh au projecteur.



- a. Reliez la petite extrémité du câble principal au port Souris/Com 1 du projecteur. Le port Souris/Com 2 est destiné à la connexion d'un second ordinateur.
- b. Connectez le câble souris MAC (9 broches) au connecteur souris situé à l'autre extrémité du câble principal.
- c. Débranchez le câble souris du port souris du Macintosh et connectez à la place le connecteur souris du câble souris MAC.

3. Connectez le câble audio.



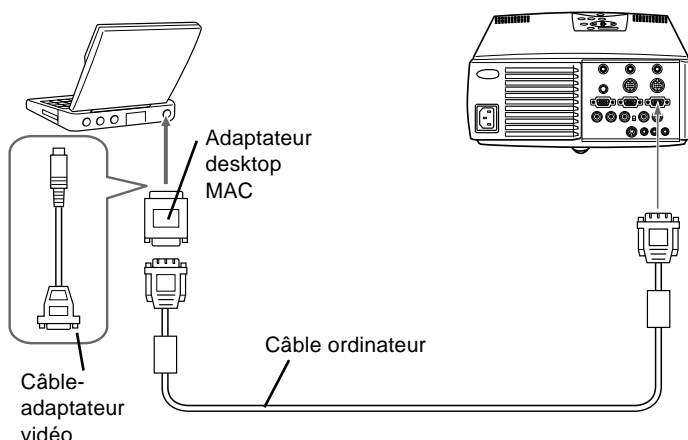
- a. Connectez une extrémité du câble audio au jack audio 1 du projecteur (utilisez le jack d'entrée audio 2 si vous connectez un deuxième ordinateur).
- b. Connectez l'autre extrémité du câble audio à votre ordinateur.

Connexion à un PowerBook Macintosh

Votre PowerBook doit disposer d'une sortie vidéo. Reportez-vous à la page 7 pour plus d'informations à ce sujet.

Avant de relier le projecteur à l'ordinateur, veillez à ce que les deux appareils soient éteints.

1. Connectez le câble vidéo.

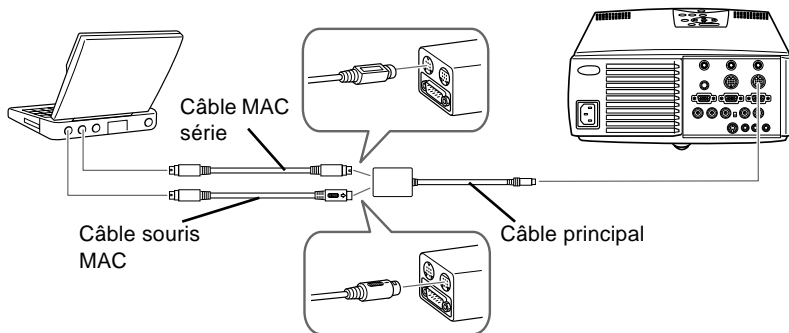


◆ **Remarque:** Les configurations de PowerBook varient. Pour plus de détails sur l'emplacement des ports nécessaires à la connexion du projecteur EMP-7300, reportez-vous au manuel de votre ordinateur.

- a. Connectez l'autre extrémité du câble ordinateur au port d'entrée Ordinateur 1 du projecteur. Le port d'entrée Ordinateur 2 sera utilisé pour la connexion d'un second ordinateur.
- b. Positionnez les commutateurs DIP de l'adaptateur MAC en fonction de la résolution désirée (c.à.d. mode 16").

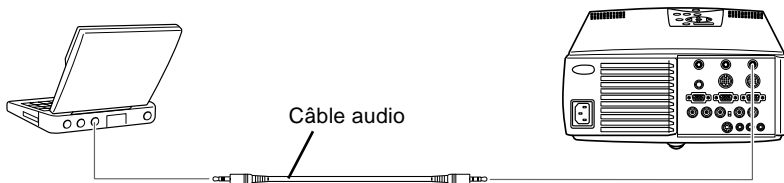
-
- c. Connectez l'adaptateur (fourni avec l'ordinateur ou le vôtre) assurant la conversion D-Sub 15 au port de sortie vidéo de votre PowerBook.
 - d. Connectez le grand connecteur (D-Sub 15) de l'adaptateur MAC au port de sortie vidéo via l'adaptateur décrit au point 2.
 - e. Connectez l'une des extrémités du câble ordinateur au petit connecteur (D-Sub 15 Mini) de l'adaptateur MAC.
 - f. Serrez les vis de fixation de l'adaptateur MAC et de l'adaptateur de conversion.

2. Connectez le câble principal. Le câble principal connecte le câble souris (nécessaire à l'utilisation de la télécommande en tant que souris) et le câble série (nécessaire à l'utilisation du logiciel ELP Link III au projecteur).



- a. Connectez la petite extrémité du câble principal au port Souris/Com1 du projecteur. Le port Souris/Com2 est utilisé pour la connexion d'un second ordinateur.
- b. Connectez le câble souris MAC (9 broches) au port SOURIS de la grande extrémité du câble principal.
- c. Déconnectez la souris du port de l'ordinateur, et connectez-y le câble souris MAC (4 broches).
- d. Si vous comptez utiliser le logiciel ELP Link III, connectez l'une des extrémités d'un câble MAC série au port MAC SERIE à la grande extrémité du câble principal. Connectez l'autre extrémité du câble MAC série au port Imprimante ou au port Modem de votre PowerBook.
- e. Serrez les vis de tous les connecteurs pour les sécuriser

3. Connectez le câble audio.



- a. Connectez une extrémité du câble audio au jack audio 1 du projecteur (utilisez le jack d'entrée audio 2 si vous connectez un deuxième ordinateur).
- b. Connectez l'autre extrémité du câble audio à votre ordinateur.

Connexion à une source vidéo

Vous pouvez utiliser la procédure de connexion pour relier un magnétoscope, un caméscope, un lecteur de disques laser ou toutes autres sources d'images compatibles au projecteur. Le projecteur peut recevoir des signaux vidéo composites ou S-Video. Il s'agit de signaux vidéo composites si votre source vidéo a un jack vidéo RCA à une seule broche. Si votre source vidéo a un jack vidéo à quatre broches, il s'agit d'une source S-Video. Si votre source vidéo a un jack vidéo à trois broches, il s'agit d'une source G Sync-Video.

- ◆ **Remarque:** *Le projecteur n'est pas compatible avec un connecteur de câble TV de type F.*

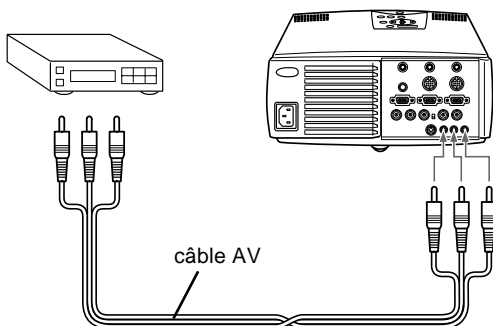
Vous pouvez relier le projecteur simultanément à une source S-Video et à une source vidéo composite. Toutefois, le projecteur sélectionne automatiquement la source S-Video source. Pour afficher en vidéo composite, il faut d'abord débrancher la source S-Video.

Le projecteur gère les formats vidéo NTSC, PAL et SECAM. Il détecte et identifie automatiquement le format vidéo par défaut. Vous pouvez néanmoins spécifier qu'un seul format de diffusion doit être détecté (Reportez-vous à "Menus vidéo" au chapitre 3.). Il faut noter que le projecteur sera alors en mesure de détecter un seul type de signal vidéo.

Le type de câble requis pour relier la source vidéo au projecteur dépend de la source disponible, c'est-à-dire vidéo composite, S-Video ou G Sync-Video. Pour une source vidéo composite, utilisez le câble vidéo/audio fourni avec le projecteur. Pour une source S-Video, utilisez le câble S-Video et le câble audio fournis avec votre appareil vidéo ou procurez-vous un câble auprès de votre fournisseur. Pour une source G Sync-Video, utilisez le câble de type BNC fourni avec votre source vidéo.

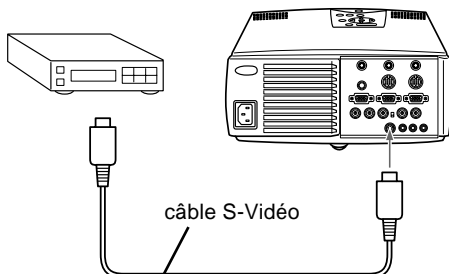
Pour connecter une source vidéo au projecteur :

1. Eteignez le projecteur et la source vidéo s'ils sont allumés.
2. Si votre source vidéo composite est équipée d'un connecteur vidéo composite de type RCA, vous aurez besoin du câble vidéo/audio fourni avec l'EMP-7300. Si votre appareil est équipé d'un grand connecteur S-vidéo, vous devrez utiliser votre propre câble S-vidéo, ou le câble S-vidéo fourni avec votre appareil.
3. Pour la vidéo composite, reliez la fiche RCA jaune à une extrémité du câble vidéo/audio au jack d'entrée vidéo du projecteur. Reliez l'autre fiche RCA jaune au jack de sortie vidéo de la source vidéo.



4. Connectez les autres fiches du câble audio/vidéo aux jacks audio du projecteur : introduisez la fiche blanche dans le jack L et la fiche rouge dans le jack R. Connectez les fiches à l'autre extrémité du câble audio/vidéo aux jacks de sortie audio de la source vidéo.

5. Pour la source S-Video, connectez une extrémité du câble S-Video au jack S-Video du projecteur. Connectez l'autre extrémité au jack S-Video Out de votre source S-Video.



6. Pour une source G Sync-Video (de type BNC), connectez une extrémité du câble G Sync-Video aux jacks R/R-Y, G/Y et B/B-Y du projecteur. Connectez l'autre extrémité au jack de votre source G Sync-Video.

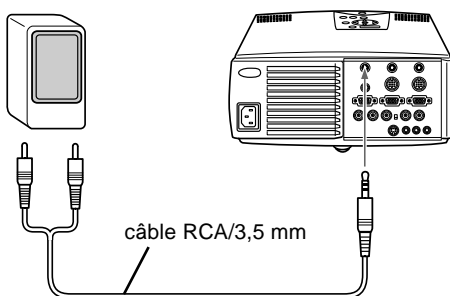
Connexion à un haut-parleur externe ou un système de sonorisation

Les haut-parleurs internes du projecteur suffisent pour la plupart des salles de petites ou moyennes dimensions. Le raccordement d'un haut-parleur externe permet d'exploiter au mieux les possibilités sonores dans une salle de taille plus importante.

Un câble-adaptateur RCA vers mini-jack 3,5 mm stéréo ou un câble mini-jack stéréo 3,5 mm, disponibles dans le commerce, sont indispensables pour relier le projecteur à un système de sonorisation externe. Vous pouvez vous les procurer auprès de votre fournisseur de matériel informatique.

1. Veillez à ce que le projecteur et toutes les sources soient hors tension.

-
2. Reliez la mini-fiche stéréo de 3,5 mm du câble au connecteur de sortie audio du projecteur.



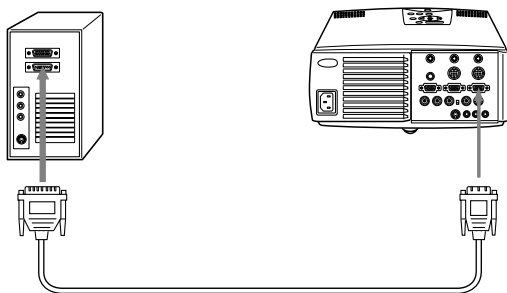
3. Reliez l'autre extrémité du câble au haut-parleur externe ou au système de sonorisation. Veillez à connecter la fiche RCA rouge au canal droit, et la fiche blanche au canal gauche.

Connexion à un poste de travail

Vous ne pouvez pas utiliser tout type de poste de travail. Avant de procéder à la connexion, vérifiez le type de votre poste de travail. Si vous n'êtes pas certain du type de votre poste de travail, consultez votre revendeur ou un fournisseur local.

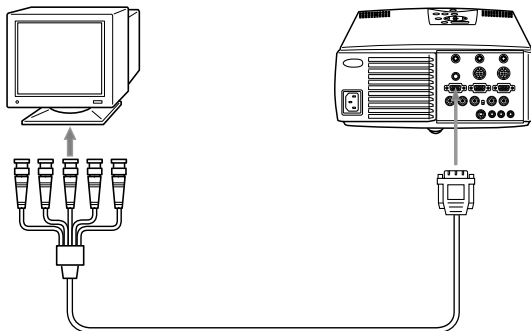
Les postes de travail suivants sont disponibles :

- Si la sortie de votre poste de travail est 13W3, utilisez un câble 13W3 (mâle)↔HD D-Sub15 (mâle)
(câble Epson recommandé, MS8158CA(1,8m), MS8128CA(0,9m)).



- Si la sortie de votre poste de travail est 5BNC, utilisez un câble 5BNC (mâle)↔ HD D-Sub15 (mâle)
(câble Epson recommandé, MS8102CA(1,8m)).

* Mettez le commutateur ordinateur 2/5BNC situé à l'arrière du projecteur sur la position 5BNC.



◆ **Remarque:** Si votre ordinateur bénéficie de la fonctionnalité poste de travail, reportez-vous à la section "Connexion à un ordinateur" pour la connexion.



2

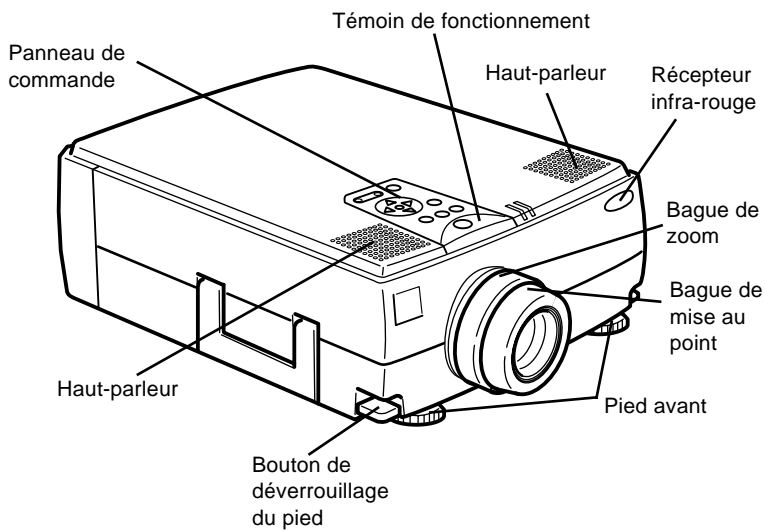


Utilisation du projecteur

Ce chapitre donne les instructions nécessaires à l'utilisation du projecteur:

- Mise sous et hors tension de l'appareil
- Mise au point et positionnement de l'image
- Commande du projecteur
- Vérification de l'état du projecteur

L'illustration ci-dessous identifie les différentes parties du projecteur.



Mise sous tension et hors tension de l'appareil

Allumez toujours le projecteur et les appareils qui y sont reliés dans l'ordre suivant.

1. Source vidéo
2. Source audio (si différente de l'ordinateur ou de la source vidéo)
3. Projecteur
4. Haut-parleur externe ou système de sonorisation
5. Ordinateur

Mise sous et hors tension du projecteur

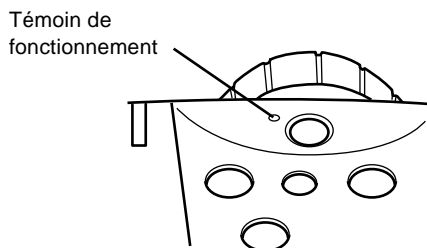
1. Retirez le cache de l'objectif du projecteur.
2. Appuyez sur la touche Power de la télécommande ou du panneau de commande. Le témoin d'alimentation s'allume en vert.

Si un ordinateur ou un appareil vidéo est connecté, le signal d'ordinateur ou vidéo sera projeté.

Patiencez environ 30 secondes pour obtenir une image correcte.

- ◆ **Avertissement:** *Ne regardez jamais à travers l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée; la lumière intense peut causer des lésions oculaires. Ne jamais permettre aux enfants de regarder à travers l'objectif lorsque la lampe est allumée.*

Pour éteindre le projecteur et les périphériques, procédez dans l'ordre inverse. Après avoir éteint le projecteur, le ventilateur continuera de tourner, et le témoin clignotera en orange pendant environ 1 minute pour permettre au projecteur de refroidir.



Le témoin cessera de clignoter (sera illuminé en orange) lorsque la phase de refroidissement sera terminée.

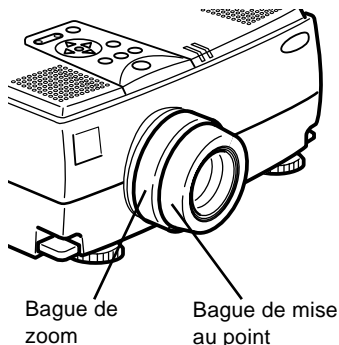
- ◆ **Remarque:** Si vous le rallumez avant que le témoin de fonctionnement se soit arrêté, la lampe peut être trop chaude et le projecteur ne s'allumera pas.

Mode veille

Le mode veille permet de réduire la consommation d'électricité en éteignant automatiquement la lampe au terme d'une période d'inutilisation de 30 minutes. En mode veille, le témoin de fonctionnement du projecteur s'allume en orange et seul un circuit minimum du projecteur reste sous tension. Ceci permet de réduire la consommation d'électricité, de refroidir le projecteur et de prolonger la durée d'utilisation de la lampe. Lorsque le projecteur est en mode veille, vous pouvez appuyer sur la touche Power pour démarrer la projection d'images ou vous pouvez débrancher le cordon d'alimentation du projecteur.

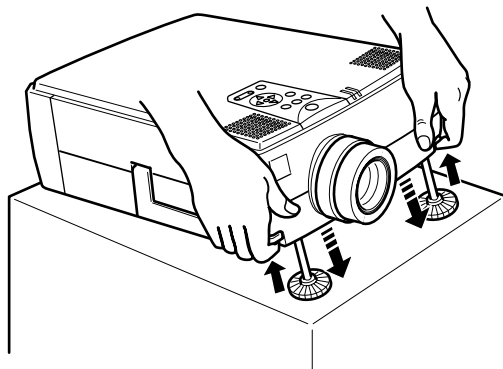
Mise au point et positionnement de l'image

Lorsqu'une image apparaît sur l'écran, vérifiez si elle est bien nette et si elle occupe toute la surface de l'écran.



- Pour régler la netteté, tournez la bague de mise au point qui est la bague extérieure de l'objectif. Pour régler la taille de l'image, tournez la bague de zoom, à savoir la bague intérieure.
- Tournez la bague de zoom vers la droite pour agrandir l'image à l'écran ou dans le sens inverse pour la réduire.

Si vous désirez relever ou abaisser l'image à l'écran, rallongez ou raccourcissez un pied sous le projecteur.



1. Placez-vous derrière le projecteur et soulevez la partie avant tout en levant le levier de réglage des pieds situé au dessus des pieds. Les pieds seront ainsi déverrouillés et pourront monter ou descendre librement. Empêchez le projecteur de retomber.

◆ **Attention:** *Ne manipulez pas le projecteur par l'objectif pour éviter tout risque d'endommagement.*

2. Lorsque vous levez le levier de réglage des pieds, faites monter ou descendre le projecteur jusqu'à ce que l'image soit correctement positionnée.
3. Relâchez le levier pour verrouiller les pieds dans leur nouvelle position.
4. Pour un réglage fin de la hauteur du projecteur, tournez les pieds dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la hauteur ou tournez-les dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour diminuer la hauteur.

Touche Resize

La touche Resize vous permet de choisir la méthode d'affichage pour certains types de signaux vidéo venant d'un ordinateur.

Pour les images jusqu'au format XGA (1024 x 768 pixels), ainsi que pour les images vidéo, il est possible de choisir entre l'affichage de la zone centrale de l'image projetée (affichage d'une fenêtre) et l'affichage complet de l'image projetée (affichage Resize).

Pour les images au format supérieur à XGA (1024 x 768 pixels), il est possible de choisir entre l'affichage d'une partie de l'image projetée (affichage d'une fenêtre) et l'affichage complet de l'image projetée (affichage Resize).

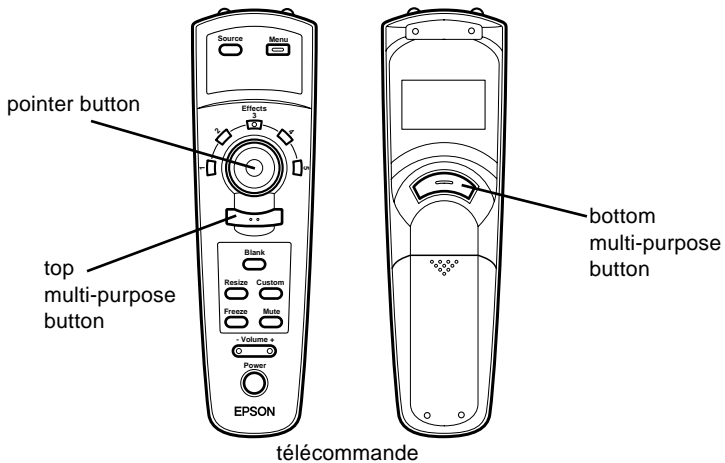
La touche Resize est sans effet pour une image au format XGA (1024 x 768 pixels).

Commande du projecteur

Vous pouvez généralement piloter le projecteur au moyen de la télécommande. Elle est dotée de touches permettant d'effectuer les opérations suivantes:

- Mettre sous/hors tension.
- Configuration automatique de l'écran ordinateur.
- Commuter entre les sources vidéo (Ordinateur 1, Ordinateur 2, Source Vidéo).
- Accéder aux menus afin de régler l'image, les modes audio et vidéo ou les paramètres d'affichage.
- Commander la fonction Resize.
- Commander le gel de l'affichage.
- Commander l'effacement de l'affichage.
- Régler le niveau de sortie audio.
- Commander les fonctions personnalisées.
- Déplacez le pointeur.

Utilisation de la Télécommande



Pour utiliser la télécommande, dirigez-la toujours vers les récepteurs à l'avant et à l'arrière du projecteur.

Connectez le projecteur à votre ordinateur au moyen des câbles fournis avec le ELP Link III Kit, de manière à pouvoir utiliser la télécommande comme souris.

Pour utiliser la télécommande, dirigez-la toujours vers les récepteurs prévus à cet effet à l'avant du projecteur.

Vous pouvez utiliser la télécommande jusqu'à une distance de 10 mètres (33 pieds) du projecteur.

- ◆ **Remarque:** Il se peut que le projecteur ne réponde pas à la télécommande dans les conditions suivantes : si la lumière ambiante est trop forte ; si un certain type de lumière fluorescente est présent ; si une source de lumière puissante (rayons directs du soleil) est dirigée sur le récepteur infrarouge ou si un autre appareil émettant des signaux infrarouges est présent (notamment un radiateur chauffant). Évitez ces situations pour pouvoir utiliser la télécommande ou commander le projecteur à partir d'un ordinateur.

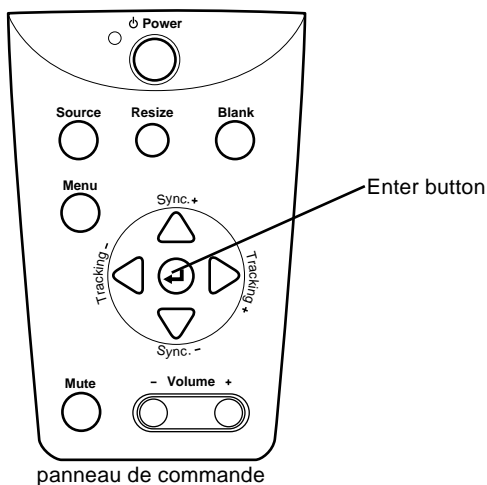
Outre la télécommande, vous pouvez piloter le projecteur à l'aide des touches du panneau de commande situées en haut du projecteur.

Ce tableau répertorie les fonctions de la télécommande.

Touche	Fonction
Menu	Affiche ou masque le menu.
Source	Bascule entre Ordinateur N.1, Ordinateur N.2* et Vidéo.
Touche Pointer	Utilisez la touche Pointer pour explorer les menus ou pour utiliser la télécommande en tant que pointeur souris lorsque le projecteur est connecté à l'ordinateur avec tous les câbles du kit de communication ELP Link III.
Touches Effects	Utilisez cette touche pour afficher des effets spéciaux à l'aide du logiciel ELP Link III.
Touche Top multi-purpose	Assure la même fonction que le bouton droit de la souris. Valide une sélection de menu et sélectionne d'autres fonctions personnalisées.
Touche Bottom multi-purpose	Assure la même fonction que le bouton gauche de la souris. Valide une sélection de menu et sélectionne d'autres fonctions personnalisées.
Blank	Fait disparaître les effets spéciaux de l'écran et commute vers un écran noir ou bleu ou l'affichage du logo de l'utilisateur.
Resize	Bascule entre le mode d'affichage par points et le mode de redimensionnement (pour les signaux VGA, SVGA et SXGA).
Custom	Utilisez cette touche pour attribuer des fonctions aux touches Effects à l'aide du logiciel ELP Link III.
Freeze	Fige l'image courante de l'ordinateur ou de l'image vidéo à l'écran.
Mute	Suspend la sortie audio.
- Volume +	Règle le niveau sonore.
Power	Met le projecteur sous ou hors tension.

* Lorsque le commutateur 2/5 BNC de l'ordinateur à l'arrière du projecteur est sur la position 5 BNC, la source utilisée est la source 5 BNC.

Utilisation du panneau de commande



Vous pouvez utiliser le panneau de commande à la place de la télécommande pour commander le projecteur. Vous ne pouvez cependant programmer et accéder aux fonctions personnalisées qu'avec la télécommande.

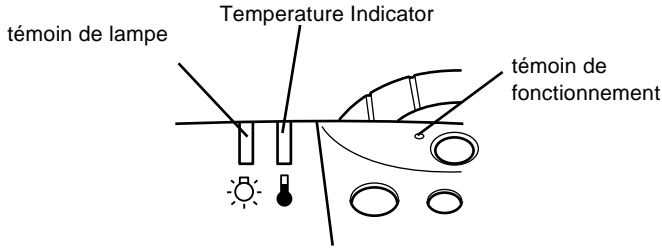
Ce tableau répertorie les fonctions du panneau de commande.

Touche	Fonction
Power	Met le projecteur sous ou hors tension.
Source	Commute entre Ordinateur N.1, Ordinateur N.2* ou Vidéo.
Menu	Affiche ou masque le menu.
Flèche Up, flèche Down (Sync.+/ Sync.-)	Synchronise les signaux graphiques de l'ordinateur. Utilisez ces touches pour régler une image trouble ou distordue ou pour sélectionner des options lors de l'utilisation des menus.
Flèche Right, flèche Left (Tracking+/ Tracking-)	Adapte la fréquence de balayage du projecteur aux divers signaux graphiques de l'ordinateur (réglage de la fréquence).
Touche Enter	Valide une sélection de menu.
Resize	Commute entre le mode d'affichage par points et le mode de redimensionnement (pour les signaux VGA, SVGA et SXGA).
Mute	Suspend la sortie audio.
-Volume +	Règle le niveau sonore.

* Lorsque le commutateur 2/5 BNC de l'ordinateur à l'arrière du projecteur est sur la position 5 BNC, la source utilisée est la source 5 BNC.

Témoins d'état du projecteur

Les témoins de mise sous tension et de lampe situés au sommet du projecteur indiquent l'état de fonctionnement du projecteur.



- ◆ **Attention:** *Un témoin rouge vous avertit de la présence d'un sérieux problème. Pour plus de détails sur la procédure à suivre lorsqu'un voyant s'allume, reportez-vous au chapitre 6 "Dépannage".*

Témoin de fonctionnement

Indique l'état de la machine.

Couleur	Etat	Signification
Orange	Allumé	Mode veille.
Vert	Clignotant	La lampe de projection préchauffe pendant 30 secondes, suite à quoi, le témoin s'allume, prêt pour la projection.
Vert	Allumé	La projection est en cours et la luminosité est au maximum.
Orange	Clignotant	La lampe de projection est éteinte, le projecteur se refroidit pendant une minute. Au cours de la phase de refroidissement, impossible d'exécuter des opérations.
–	Eteint	Problème interne de projection. Le projecteur est hors tension.

Témoin de lampe

Indique l'état de la lampe.

Lorsque le projecteur fonctionne correctement, ce témoin est éteint.

Couleur	Etat	Signification
–	Eteint	Le projecteur fonctionne correctement.
Orange et rouge	Clignotant	La lampe de projection arrive en fin de vie utile et doit être remplacée par une neuve.
Rouge	Allumé	La lampe de projection a atteint sa durée limite d'utilisation et ne peut plus assurer la projection d'images. Remplacez la lampe de projection par une neuve.
Rouge	Clignotant	Problème de lampe ou autres problèmes près de la lampe du projecteur. Prenez conseil auprès de votre revendeur local.

Témoin de température

Indique l'état de la température interne.

Lorsque le projecteur fonctionne correctement, ce témoin est éteint.

Couleur	Etat	Signification
–	Eteint	Le projecteur fonctionne correctement.
Orange	Clignotant	Le projecteur est chaud.
Rouge	Allumé	Le projecteur surchauffe et s'est mis hors tension.
Rouge	Clignotant	Problème de ventilateur de refroidissement ou de détection de température du projecteur. Contactez votre revendeur local.



3

Utilisation des menus du projecteur

- Les sept menus du projecteur vous permettent de contrôler le projecteur.
- Le menu Ordinateur contrôle l'image de l'ordinateur, notamment la luminosité et le contraste, lorsque l'ordinateur est la source de l'image.
- Le menu Vidéo contrôle l'image vidéo, notamment la luminosité, la saturation des couleurs, lorsque l'image est de source vidéo, notamment un magnétoscope.
- Le menu Audio contrôle les fonctions audio, notamment le niveau sonore, la tonalité et le son 3D.
- Le menu Options vous permet de définir de nombreuses options de projection.
- Le menu Personnalisé attribue des fonctions à la touche Custom de la télécommande.
- Le menu A Propos affiche la durée de vie de la lampe, la fréquence, etc.
- Le menu Tout Réinit redonne à tous les paramètres leur valeur par défaut, fixée par le fabricant.

Accès au menu principal

Vous pouvez accéder aux menus du projecteur par le panneau de commande ou la télécommande.

Pour afficher le menu principal, appuyez sur la touche Menu. Le menu principal apparaît :



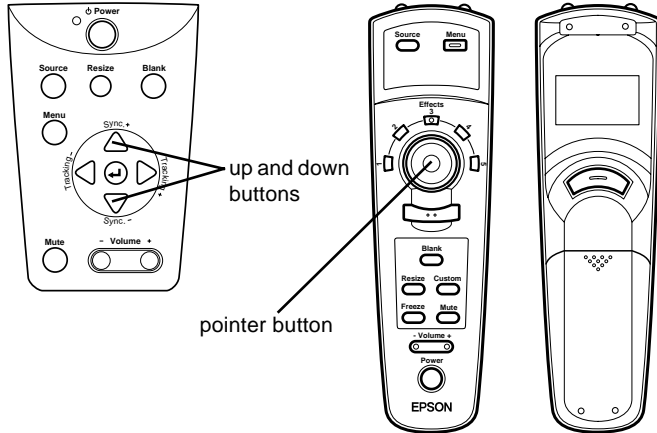
Appuyez de nouveau sur la touche Menu pour masquer le menu.

Modification des paramètres d'un menu

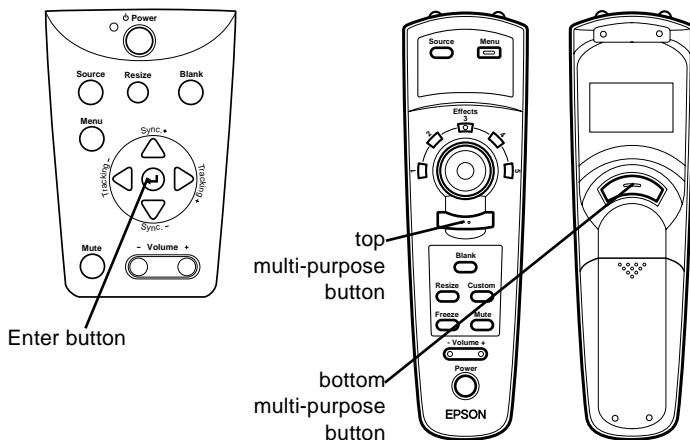
Pour modifier un paramètre de menu :

1. Appuyez sur la touche Menu du panneau de commande ou de la télécommande pour afficher le menu principal.

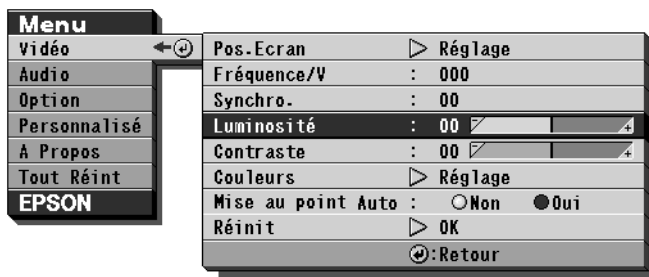
2. Appuyez sur la flèche Up ou la flèche Down (panneau de commande) ou sur la partie supérieure ou inférieure de la touche Pointer (télécommande) pour faire défiler les différents menus.



- Appuyez sur la touche Enter (panneau de commande) ou sur la touche Top ou Bottom multi-purpose (télécommande) pour afficher un sous-menu.



Un sous-menu similaire au suivant apparaît.



- ◆ **Remarque:** Les sous-menus varient selon la source utilisée (source ordinateur ou vidéo).

-
4. Appuyez sur la flèche Up ou la flèche Down (panneau de commande) ou sur la partie supérieure ou inférieure de la touche Pointer (télécommande) pour faire défiler les différents menus.
 5. Appuyez sur la flèche Left ou la flèche Right (panneau de commande) ou sur la partie droite ou gauche de la touche Pointer (télécommande) pour modifier le paramètre.
 6. Une fois la modification du paramètre terminée, appuyez sur la touche Menu pour masquer le menu ou appuyez sur la touche Enter pour revenir au menu principal. Les modifications sont automatiquement enregistrées.

Options de menu

Les menus suivants sont décrits dans cette section :

- Menu Vidéo (source image = ordinateur)
- Menu Vidéo (source image = vidéo)
- Menu Audio
- Menu Options
- Menu Personnalisé
- Menu A propos
- Menu Tout Réinit

Menu Vidéo (source image = ordinateur)

Le menu Vidéo vous permet de régler l'image projetée. Les options suivantes sont disponibles lorsque la source de l'image est un ordinateur.

- ◆ **Remarque:** *L'ordinateur doit être connecté et sous tension et la source de l'image doit être Ordinateur sur le projecteur pour pouvoir accéder à ces options de menu.*

Option de menu	Description
Luminosité	Image générale plus claire ou plus sombre. Augmentez la luminosité pour rendre l'image plus claire ou diminuez la luminosité pour rendre l'image plus sombre.
Contraste	Règle la différence de luminosité entre les zones claires et les zones sombres. Augmentez le contraste pour rendre les zones claires plus claires et les zones sombres plus sombres ou diminuez le contraste pour atténuer la différence entre les zones claires et les zones sombres de l'image.
Synchro.	Assure la synchronisation avec le signal de balayage émis par l'ordinateur. Réglez ce paramètre lorsque l'image est floue ou pour faire disparaître les rayures de l'image.
Fréquence	Adapte la fréquence de balayage du projecteur aux divers signaux graphiques provenant de l'ordinateur. Réglez ce paramètre pour faire disparaître des lignes verticales tremblotant sur l'image.
Couleurs	Règle la balance des couleurs du signal vidéo entrant. Sélectionnez cette option puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour passer en mode de réglage de la balance des couleurs. Ensuite, à l'aide de la touche Pointeur ou des touches <Up> et <Down>, sélectionnez une couleur. Puis à l'aide de la touche Pointeur ou des touches <Left> et <Right>, réglez la couleur sélectionnée. Augmenter la couleur revient à la rendre plus intense et diminuer la couleur à la rendre moins intense à l'écran. Une fois terminé, appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour revenir au menu Ordinateur.
Pos. Ecran	Sélectionnez cette option puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour passer en mode de réglage de l'écran. Ensuite, à l'aide de la touche Pointeur ou des touches <Up>, <Down>, <Left> et <Right>, déplacez la position de l'écran dans la direction voulue. Une fois terminé, appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour revenir au menu Ordinateur.

Option de menu	Description
-----------------------	--------------------

Auto	Appuyer sur Auto règle automatiquement le signal entrant de l'ordinateur en fonction des paramètres courants du projecteur. Appuyez sur la touche Auto lorsque l'image remplit la totalité de l'écran de votre ordinateur comme un écran Windows. Certains signaux entrants d'ordinateur ne sont pas entièrement compatibles avec les paramètres de la touche Auto. Dans ce cas, utilisez les menus pour procéder à des réglages supplémentaires.
Réinit	Rétablit tous les paramètres du menu Ordinateur à leur valeur par défaut, fixée par le fabricant. Sélectionnez cette option puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour faire apparaître l'écran de confirmation. Ensuite, sélectionnez Oui puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour rétablir les paramètres par défaut des options du menu Ordinateur. Si vous changez d'avis, sélectionnez Non puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour faire disparaître l'écran de confirmation sans modifier les paramètres.



Menu Vidéo (source image = vidéo)

Le menu Vidéo vous permet de régler l'image projetée. Les options suivantes sont disponibles lorsque la source de l'image est une source vidéo.

- ◆ **Remarque:** *La source vidéo (notamment un magnétoscope ou un caméscope) doit être connectée et en marche et la source de l'image doit être Vidéo sur le projecteur pour pouvoir accéder à ces options de menu.*

Option de menu	Description
Luminosité	Image générale plus claire ou plus sombre. Augmentez la luminosité pour rendre l'image plus claire ou diminuez la luminosité pour rendre l'image plus sombre.
Contraste	Règle la différence de luminosité entre les zones claires et les zones sombres. Augmentez le contraste pour rendre les zones claires plus claires et les zones sombres plus sombres ou diminuez le contraste pour atténuer la différence entre les zones claires et les zones sombres de l'image.
Précision	ajuste la précision d'affichage. Augmentez la précision pour rendre les images plus précises à l'écran ou réduisez-la pour les rendre moins nettes.
Saturation	Règle la densité des couleurs. Augmentez la densité des couleurs pour rendre les couleurs plus sombres ou plus opaques ou diminuez la densité des couleurs pour les rendre plus claires ou moins opaques.
Teinte (NTSC uniquement)	Règle la balance rouge-vert de l'écran. Augmentez la teinte pour renforcer le vert ou diminuez-la pour renforcer le rouge.

Option de menu	Description
Auto	Spécifie le type de signal vidéo. Normalement, ce paramètre doit rester sur Auto pour assurer la détection automatique du type de signal vidéo. Si la sélection automatique est impossible pour quelque raison que ce soit, utilisez ce menu pour spécifier manuellement le type de signal NTSC, NTSC 4.43, PAL, MPAL, NPAL, PAL (60 Hz) ou SECAM.
Réinit	Rétablit tous les paramètres de menu Vidéo à leur valeur par défaut, fixée par le fabricant. Sélectionnez cette option puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour faire apparaître l'écran de confirmation. Ensuite, sélectionnez Oui puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour rétablir les paramètres par défaut du menu Vidéo. Si vous changez d'avis, sélectionnez Non puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour faire disparaître l'écran de confirmation sans modifier les paramètres.

Menu Audio

Le menu Audio vous permet d'effectuer des réglages relatifs au son.

Option de menu	Description
Volume	Règle le niveau sonore des haut-parleurs et de la sortie audio. Augmentez le volume audio pour augmenter le niveau sonore ou diminuez-le pour baisser le niveau sonore.
Aigües	Règle la tonalité des aigus.
Graves	Règle la tonalité des graves.
Son 3D	Règle les effets sonores de la valeur 1 à 6. Plus la valeur est grande, plus les effets sonores sont accentués.

Option de menu Description

Réinit	<p>Rétablit tous les paramètres du menu Audio à leur valeur par défaut, fixée par le fabricant.</p> <p>Sélectionnez cette option puis appuyez sur la touche <Enter> (panneau de commande) ou sur une touche multi-purpose (télécommande) pour faire apparaître l'écran de confirmation.</p> <p>Ensuite, sélectionnez Oui puis appuyez sur la touche <Enter> (panneau de commande) ou sur une touche multi-purpose (télécommande) pour rétablir les paramètres par défaut du menu Audio.</p> <p>Si vous changez d'avis, sélectionnez Non puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour faire disparaître l'écran de confirmation sans modifier les paramètres.</p>
--------	---

Menu Options

Le menu Options vous permet d'effectuer des réglages de base qui ne doivent normalement pas être modifiés.

Option de menu Description

Info. Source	Fait apparaître temporairement à l'écran une indication identifiant la source (ordinateur ou vidéo) de l'image.
Type Blanc	<p>Adapte la balance du blanc à l'écran. H donne un blanc froid, M un blanc normal, L un blanc chaud et U définit la sous-luminosité R, B. La sélection de l'option Utilisateur suivi de la pression sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> fait apparaître un écran permettant un réglage plus précis de la température de couleur. La touche Pointeur ou les touches <Up> et <Down> permettent de choisir la couleur à régler. Ensuite, grâce à la touche Pointeur ou aux touches <Left> et <Right>, modifiez la valeur sélectionnée. Une température de couleur élevée renforce la couleur sélectionnée pour toute l'image tandis qu'une température plus faible l'atténue.</p> <p>Appuyez ensuite sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour quitter l'écran de réglage et revenir au menu Options.</p>

Option de menu	Description
Par Arrière	Projette une image inversée horizontalement (inversion gauche-droite). Oui active l'inversion tandis que Non l'annule (image normale). Activez cette option lorsque la projection s'effectue depuis l'arrière de l'écran sur un écran translucide que l'on regarde du côté opposé.
Renverser	Projette une image inversée verticalement (inversion haut-bas) et horizontalement (inversion gauche-droite). Oui active l'inversion tandis que Non l'annule (image normale). Activez cette option lorsque le projecteur est suspendu au plafond en position renversée.
Ecran d'Attente	Permet la sélection de ce qui doit apparaître à l'écran lorsque la touche d'effacement de l'écran est actionnée. Vous pouvez choisir entre un écran noir, un écran bleu ou un logo utilisateur. Un logo utilisateur peut être créé grâce au logiciel ELP Link III fourni avec le projecteur.
Effet Ecran	<p>Non : pas d'effet vidéo. la nouvelle source est simplement désactivée.</p> <p>Diagonale : l'image générée par la source initiale se réduit depuis l'angle supérieur gauche vers l'angle inférieur droit de l'écran tandis que l'image générée par la nouvelle source s'agrandit de l'angle supérieur gauche vers l'angle inférieur droit.</p> <p>Gauche → Droite : l'image générée par la source initiale se réduit tandis que l'image générée par la nouvelle source s'agrandit, de gauche à droite à l'écran.</p> <p>Fade : l'image générée par la source originale se réduit de l'extérieur vers le centre de l'écran tandis que l'image générée par la nouvelle source s'agrandit de l'intérieur vers l'extérieur.</p>
Langue	Sélectionne la langue dans laquelle apparaissent les menus : japonais, anglais, allemand, français, italien, espagnol et portugais.

Option de menu Description

Souris/Pref.	<p>Verrouille et déverrouille le port souris/COM. Sélectionnez 1 pour attribuer la souris sans fil à l'ordinateur connecté au port souris/COM 1. La souris sans fil commande l'ordinateur connecté au port souris/COM 1 que lorsque la source d'entrée est sur Ordinateur N.2.</p> <p>Sélectionnez 2 pour attribuer la souris sans fil à l'ordinateur connecté au port souris/COM 2. La sélection de 1 ↔ 2 indique automatiquement au projecteur de basculer à la commande par souris sans fil chaque fois que l'ordinateur de source d'entrée est modifié.</p>
Format BNC	<p>Spécifie le mode de signaux d'image d'entrée. L'utilisateur peut sélectionner RVB ou R-Y-Y-B-Y.</p>
Réinit	<p>Rétablit tous les paramètres du menu Options à leur valeur par défaut, fixée par le fabricant. Sélectionnez cette option puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour faire apparaître l'écran de confirmation.</p> <p>Ensuite, sélectionnez Oui puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour rétablir les paramètres par défaut du menu Options. Si vous changez d'avis, sélectionnez Non puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour faire disparaître l'écran de confirmation sans modifier les paramètres.</p>

Menu Personnalisé

Le menu Personnalisé vous permet de sélectionner des fonctions spéciales, comme le zoom, l'aperçu et les effets de ralenti. A l'inverse des autres menus qui utilisent la touche <Enter> pour sélectionner une option de menu, le menu Personnalisé nécessite l'utilisation de la touche Custom pour la sélection d'une de ses options.

La touche Custom se trouve sur la partie inférieure de la télécommande.

Pour ouvrir le menu Personnalisé, appuyez sur la touche multi-purpose ou sélectionnez Personnalisé dans le menu principal. Zoom est surligné et le mot Choisi s'affiche à la suite. Reportez-vous au tableau suivant pour la description des différentes fonctions.

Pour modifier les paramètres Mode Aperçu et Mode Ralenti, sélectionnez la fonction requise puis appuyez sur la touche Top multi-purpose.

Les fonctions du menu Personnalisé sont :

Option de menu	Fonction	Description
Zoom		Appuyez sur la touche Bottom multi-purpose puis vérifiez si la valeur apparaissant près de l'option Zoom est Réglage ou Choisi. Si la valeur est Réglage, appuyez sur la touche Bottom multi-purpose pour faire basculer la valeur. Appuyez sur la touche Custom pour accéder à la fonction Zoom. Un témoin apparaît dans l'angle inférieur droit de l'écran lorsque la fonction est activée. Le zoom reste activé tant que vous n'appuyez pas de nouveau sur la touche Custom. Les fonctions suivantes de la télécommande sont disponibles lorsque la fonction zoom est activée :

Option de menu	Fonction	Description
	Zoom avant	Chaque pression sur la touche Bottom multi-purpose de la télécommande exécute un zoom avant sur le centre de l'image apparaissant à l'écran, en l'agrandissant d'un quart.
	Zoom arrière	Chaque pression sur la touche Top multi-purpose de la télécommande exécute un zoom arrière à partir du centre de l'image apparaissant à l'écran, en la réduisant d'un quart.
	Zoom d'écran décalé	Appuyez sur la touche Pointer pour faire un zoom avant sur une partie de l'écran agrandi. Vous pouvez déplacer l'image vers le haut, le bas, la gauche ou la droite et en diagonale pour faire un zoom sur toute partie de l'écran.
Mode Aperçu		Appuyez sur la touche Bottom multi-purpose puis vérifiez si la valeur apparaissant près de l'option Mode Aperçu est Réglage ou Choisi. Si la valeur est Réglage, appuyez sur la touche Bottom multi-purpose pour faire basculer la valeur. Appuyez sur la touche Custom pour activer la fonction Mode Aperçu. Le Mode Aperçu reste activé tant que vous n'appuyez pas de nouveau sur la touche Custom, ne sélectionnez pas une source d'entrée avec la touche Pointeur ou n'appuyez pas sur la touche Bottom multi-purpose de la télécommande.

Option de menu	Fonction	Description
Mode Ralenti		Appuyez sur la touche Bottom multi-purpose puis vérifiez si la valeur apparaissant près de l'option Mode Ralenti est Réglage ou Choisi. Si la valeur est Réglage, appuyez sur la touche Bottom multi-purpose pour faire basculer la valeur. Appuyez sur la touche Custom pour activer la fonction Mode Ralenti. Le Mode Ralenti reste activé tant que vous n'appuyez pas de nouveau sur la touche Custom. L'écran est divisé en quatre quadrants, chacun d'entre eux affichant l'image correspondant à la source d'entrée courante.
	Nbre Images, Temps Image	Appuyez sur la touche Top multi-purpose lorsque l'effet de ralenti est en cours pour afficher un écran indiquant le nombre d'images projetées et l'intervalle les séparant. Vous pouvez spécifier les nombres d'images suivants : 4, 9 ou 16 avec un intervalle de 0,1 à 1 seconde par incrément de 0,1 seconde. Appuyez de nouveau sur la touche Top multi-purpose pour faire disparaître l'écran de configuration.

Menu A Propos

Le menu A Propos affiche les informations suivantes relatives au projecteur.

H/V	Affiche la fréquence H/V de l'ordinateur utilisé.
Ordinateur 2/ 5BNC	Bascule entre Ordinateur 2 et 5BNC.
Durée Lampe	Affiche le nombre d'heures pendant lesquelles la lampe a été utilisée. L'écran devient rouge lorsque la lampe du projecteur approche de la fin de sa durée d'utilisation. Lorsque cela se produit, remplacez la lampe du projecteur par une neuve aussitôt que possible.

Menu Tout Réinit

L'utilisation de cette commande rétablit tous les paramètres des menus à leur valeur par défaut, fixée par le fabricant.

Lorsque vous exécutez cette commande, le menu OSD disparaît de l'écran et "Tout Réinit" clignote au centre de l'écran.

Sélectionnez cette option puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour afficher l'écran de confirmation.

Ensuite, sélectionnez Oui puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur la touche <Enter> pour rétablir tous les paramètres de menu.

Si vous changez d'avis, sélectionnez Non puis appuyez sur une touche multi-purpose ou sur le bouton <Enter> pour faire disparaître l'écran de confirmation sans modifier les paramètres.



4

Utilisation du logiciel ELP Link III

Le logiciel ELP Link III est un utilitaire pouvant être exécuté à partir d'un ordinateur de bureau ou d'un ordinateur portable pour commander les fonctionnalités de projecteur et configurer les touches d'effets spéciaux de la télécommande.

Installation du logiciel

Le logiciel ELP Link III peut être utilisé sous les systèmes d'exploitation suivants :

- Windows 3.1/95
- Windows NT
- Macintosh OS System (à partir de la version 7)

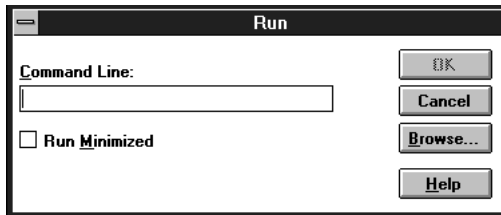
Connexion des câbles nécessaires

Avant d'installer le logiciel, assurez-vous que le projecteur est correctement connecté à l'ordinateur. Pour plus de détails sur l'installation des câbles série et souris nécessaires afin d'utiliser le logiciel Link III, reportez-vous au chapitre 1 "Installation".

Installation du logiciel sous Windows 3.1

Procédez aux étapes suivantes pour installer le logiciel pour Windows 3.1/95.

1. Introduisez la disquette d'installation du logiciel ELP Link III pour Windows 3.1/95 dans le lecteur de disquettes (A: ou B: selon le cas).
2. Cliquez sur le menu Fichier du Gestionnaire de programmes de Windows puis cliquez sur Exécuter. La boîte de dialogue Exécuter apparaît.



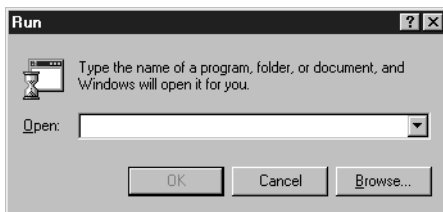
-
3. Tapez A:\SETUP (ou B:\SETUP selon le cas) puis appuyez sur Entrée ou cliquez sur OK. L'introduction du logiciel ELP Link III s'affiche.
 4. Appuyez sur C pour continuer.
 5. Pour accepter l'emplacement par défaut de l'installation du logiciel, appuyez sur C pour continuer. Dans le cas contraire, entrez un nouveau nom de répertoire puis appuyez sur C.
 6. Le logiciel ELP Link III communique avec le projecteur par le port de communications série (COM) de l'ordinateur. Spécifiez le port COM à utiliser puis appuyez sur C pour continuer (dans la plupart des cas, l'ordinateur utilise COM1).
 7. Un résumé d'informations, indiquant la quantité d'espace libre sur le disque dur nécessaire pour exécuter ce logiciel et l'espace libre disponible, s'affiche à l'écran. Si l'espace libre disponible est suffisant, appuyez sur C.
Dans le cas contraire, appuyez sur Q (Quitter) pour libérer de l'espace disque puis recommencez l'installation à partir de l'étape 1.
 8. Une invite s'affiche pour créer le répertoire d'installation spécifié à l'étape 5. Appuyez sur O (Oui).

Installation du logiciel sous Windows 95

Procédez aux étapes suivantes pour installer le logiciel ELP Link III pour Windows 3.1/95.

1. Introduisez la disquette d'installation du logiciel ELP Link III pour Windows 3.1/95 dans le lecteur de disquettes (A: ou B: selon le cas).
2. Cliquez sur Démarrer.

3. Cliquez sur l'option de menu Exécuter. La boîte de dialogue Exécuter apparaît :



4. Tapez A:\SETUP (ou B:\SETUP selon le cas) puis appuyez sur Entrée ou cliquez sur OK. L'introduction du logiciel ELP Link III s'affiche.
5. Appuyez sur C pour continuer.
6. Pour accepter l'emplacement par défaut de l'installation du logiciel, appuyez sur C pour continuer. Dans le cas contraire, entrez un nouveau nom de répertoire puis appuyez sur C.
7. Le logiciel ELP Link III communique avec le projecteur par le port de communications série (COM) de l'ordinateur. Spécifiez le port COM à utiliser puis appuyez sur C pour continuer (dans la plupart des cas, l'ordinateur utilise COM1).
8. Un résumé d'informations, indiquant la quantité d'espace libre sur le disque dur nécessaire pour exécuter ce logiciel et l'espace libre disponible, s'affiche à l'écran. Si l'espace libre disponible est suffisant, appuyez sur C. Dans le cas contraire, appuyez sur Q (Quitter) pour libérer de l'espace disque puis recommencez l'installation à partir de l'étape 1.
9. Une invite s'affiche pour créer le répertoire d'installation spécifié à l'étape 6. Appuyez sur O (Oui).

Installation du logiciel sous Windows NT

Procédez aux étapes suivantes pour installer le logiciel ELP Link III sous Windows NT.

1. Introduisez la disquette d'installation du logiciel ELP Link III pour Windows NT dans le lecteur de disquettes (A: ou B: selon le cas).
2. Pour l'installation, reportez-vous aux étapes de la procédure sous Windows 3.1 et Windows 95.
3. Le logiciel ELP Link III communique avec le projecteur par le port de communications série (COM) de l'ordinateur. Spécifiez le port COM à utiliser puis appuyez sur C pour continuer (dans la plupart des cas, l'ordinateur utilise COM1).

Installation du logiciel sous Macintosh OS System (à partir de la version 7)

Procédez aux étapes suivantes pour installer le logiciel ELP Link III sur un Macintosh.

1. Introduisez la disquette d'installation du logiciel ELP Link III pour Macintosh dans le lecteur de disquettes.
2. Copiez le dossier ELP III de la disquette sur votre disque dur par la méthode glisser-déplacer. Redémarrez ensuite le système pour pouvoir utiliser le logiciel ELP Link III.
 - Lors de l'installation du logiciel ELP Link III, créez un nouveau dossier et précisez le lecteur à utiliser.
 - Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation Macintosh.

Lancement du logiciel

1. Cliquez deux fois sur l'icône de programme ELP Link III dans le groupe de programmes ELP Link III de Windows 3.x ou dans le dossier ELP Link III de Mac OS ou sélectionnez ELP Link III du menu Programmes de Windows 95. L'icône de programme ELP Link III apparaît minimisée en bas de l'écran.
2. Pour Windows NT, reportez-vous à Windows 3.x ou Windows 95.
3. Cliquez deux fois sur l'icône de programme ELP Link III. La boîte de dialogue principale du logiciel ELP Link III s'affiche.

Utilisation du logiciel

Le logiciel ELP Link III peut être utilisé pour :

- personnaliser les touches Effets de la télécommande.
- commander les fonctions standard et spéciales du projecteur.

Personnalisation des touches Effets de la télécommande

Vous pouvez attribuer des fonctions aux touches Effets de la télécommande permettant d'exécuter des opérations spéciales, notamment tracer des formes sur l'image projetée ou modifier la forme du curseur.

- ◆ **Remarque:** *Le logiciel ELP Link III ne fonctionne que lorsque le projecteur est sous tension et connecté au port série de l'ordinateur.*

Description des fonctions et usage

La liste de fonctions de gauche de la boîte de dialogue principale du logiciel ELP Link III répertorie les fonctions disponibles pouvant être attribuées à une touche Effects. Pour l'attribution des fonctions, reportez-vous à la page 67.

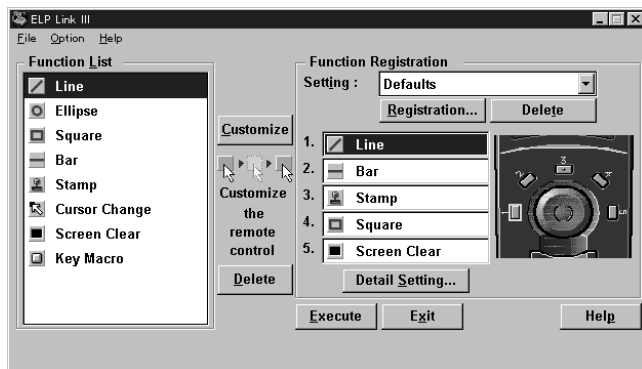
La table suivante décrit ces fonctions et la manière de les utiliser.

- ◆ **Remarque:** *Pour pouvoir utiliser les touches Effects, le logiciel ELP Link III doit être lancé et l'ordinateur doit être connecté au projecteur.*

Fonction	Description et usage
Line	Trace des lignes droites à l'écran. Appuyez sur la touche Effects associée à cet effet puis appuyez une fois sur la touche Bottom multi-purpose pour définir le point de départ de la ligne. Déplacez le curseur à l'aide de la touche Pointer de la télécommande puis appuyez deux fois sur la touche Bottom multi-purpose pour définir le point d'arrêt de la ligne.
Ellipse	Trace des ellipses (formes ovales). Appuyez sur la touche Effects associée à cet effet puis appuyez une fois sur la touche Bottom multi-purpose pour définir la position de l'une des extrémités de l'ellipse. Déplacez le curseur à l'aide de la touche Pointer de la télécommande puis appuyez deux fois sur la touche Bottom multi-purpose pour définir la position de l'autre extrémité de l'ellipse.
Square	Trace des carrés. Appuyez sur la touche Effects associée à cet effet puis appuyez une fois sur la touche Bottom multi-purpose pour définir la position d'un des angles du carré. Déplacez le curseur à l'aide de la touche Pointer de la télécommande puis appuyez deux fois sur la touche Bottom multi-purpose pour définir la position d'un autre angle du carré.
Bar	Trace une barre horizontale ou une barre verticale. Vous pouvez utiliser cette fonction pour surligner une partie de l'écran par une barre horizontale ou une barre verticale. Appuyez sur la touche Effects associée à cet effet puis déplacez la barre à l'aide de la touche Pointer de la télécommande. Appuyez sur la touche Bottom multi-purpose pour verrouiller la position de la barre.

Fonction	Description et usage
Stamp	Laisse un ou plusieurs exemplaires de l'image présélectionnée à l'écran. Appuyez sur la touche Effects associée à cet effet puis utilisez la touche Pointer pour placer le curseur à l'endroit où faire apparaître le timbre. Appuyez ensuite sur la touche Effects associée à cet effet pour afficher le timbre.
Cursor Change	Modifie la forme du curseur. Appuyez sur la touche Effects associée à cet effet pour modifier la forme du curseur
Screen Clear	Annule toutes les fonctions d'effet exécutées précédemment. Appuyez sur la touche Effects associée à cet effet pour effacer l'écran.
Key Macro	Entre une séquence de touches prédéfinie. Cette fonction est utile lorsque vous utilisez souvent une séquence de caractères sur votre ordinateur. Appuyez sur la touche Effects associée à cet effet pour entrer automatiquement la séquence de touches.

Attribution des fonctions



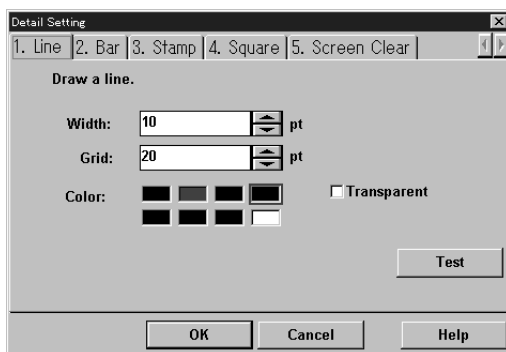
Il existe trois façons d'attribuer une fonction à chacune des cinq touches Effects de la télécommande.

- Faites glisser-déplacer une fonction de la liste des fonctions à la touche Effects à personnaliser.
- Cliquez sur une fonction dans la liste des fonctions, cliquez sur le numéro de la touche Effects à personnaliser puis cliquez sur Customize.
- Sélectionnez la fonction dans la liste des fonctions puis appuyez sur la touche Effects de la télécommande.

Configuration des options Effects

Une fois les fonctions attribuées à une ou plusieurs touches Effects, vous pouvez spécifier des options détaillées pour chaque fonction.

Pour configurer des options détaillées, cliquez sur Detail Setting. Une boîte de dialogue similaire à la suivante apparaît (les options et onglets affichés varient selon les fonctions attribuées aux touches Effects).



Cliquez sur l'onglet de la fonction à définir puis configurez-la.

Pour tester chaque paramètre, cliquez sur le bouton Test puis cliquez le bouton gauche de la souris pour démarrer et arrêter chaque paramètre. Pour interrompre le test, cliquez le bouton droit de la souris (si vous utilisez la télécommande en tant que souris, utilisez respectivement les touches Top et Bottom multi-purpose).

Pour enregistrer les modifications, cliquez sur le bouton OK.

La table de la page suivante décrit les options disponibles pour chaque fonction.

Fonction	Options	
Line	Width	Spécifie la largeur de ligne de 1 à 32 points.
	Grid	Spécifie l'utilisation de la 'coupure' de ligne dans les angles d'une grille en entrant la longueur des côtés de la boîte en pixels (points).
	Color	Sélectionne la couleur de la ligne (8 couleurs : bleu clair, rouge, vert, jaune, noir, bleu marine, magenta, blanc).
	Transparent	Cliquez sur cette case à cocher pour faire apparaître le texte ou l'image de fond à travers les lignes.
Ellipse	Width	Spécifie la largeur de ligne de 1 à 32 points.
	Color	Sélectionne la couleur de la ligne (8 couleurs : bleu clair, rouge, vert, jaune, noir, bleu marine, magenta, blanc).
	Transparent	Cliquez sur cette case à cocher pour faire apparaître le texte ou l'image de fond à travers l'ellipse.
	Fill	Cliquez sur cette case à cocher pour remplir l'ellipse d'une couleur.
Square	Width	Spécifie la largeur de ligne de 1 à 32 points.
	Color	Sélectionne la couleur de la ligne (8 couleurs : bleu clair, rouge, vert, jaune, noir, bleu marine, magenta, blanc).
	Transparent	Cliquez sur cette case à cocher pour faire apparaître le texte ou l'image de fond à travers le carré.

Fonction	Options
	<p>Fill Cliquez sur cette case à cocher pour remplir l'ellipse d'une couleur.</p> <p>Make oval shape Cliquez sur cette case à cocher pour arrondir les angles d'un carré.</p>
Bar	<p>Width Spécifie la largeur de ligne de 1 à 300 points.</p> <p>Color Sélectionne la couleur de la ligne (8 couleurs : bleu clair, rouge, vert, jaune, noir, bleu marine, magenta, blanc).</p> <p>Direction Sélectionnez Horizontal ou Vertical.</p> <p>Transparent Cliquez sur cette case à cocher pour faire apparaître le texte ou l'image de fond à travers la barre.</p>
Stamp	Cliquez sur le timbre à utiliser.
Cursor Change	Aucune option disponible.
Screen Clear	Aucune option disponible.
Key Macro	<p>Entrez jusqu'à 16 caractères, y compris des combinaisons comme par exemple Ctrl + A, dans le champ Registration Keys Macro. Les touches Retour arrière et Suppr sont également enregistrées. Cliquez sur le bouton Clear pour effacer l'attribution courante de touches.</p> <p>Cliquez sur le bouton Registration pour enregistrer plus d'un jeu d'attributions de touches.</p> <p>Remarque: Bien qu'il soit possible d'enregistrer plusieurs jeux d'attributions de touches, seul un jeu peut être utilisé à la fois.</p>

Enregistrement et rappel des attributions de touche Effects

Pour enregistrer des attributions de touche Effects, cliquez sur Execute.

Pour enregistrer plusieurs ensembles d'attribution de touche, cliquez sur Registration et donnez un nom à la configuration courante.

Pour rappeler un ensemble d'attributions enregistré, sélectionnez son nom dans le menu Setting.

Pour supprimer un ensemble d'attributions de la liste d'enregistrements, sélectionnez son nom puis cliquez sur Delete.

Pour quitter sans enregistrer les modifications, cliquez sur Exit.

Modification de l'attribution du port COM

Si vous n'avez pas sélectionné le port COM (communications) correct lors de la configuration du logiciel ou si vous avez modifié le port COM auquel le projecteur est connecté, vous pouvez modifier le paramètre du port COM à partir du logiciel ELP Link III.

Sélectionnez l'option COM Port du menu Option puis sélectionnez le nouveau port dans la liste fournie.

Commande des fonctionnalités du projecteur

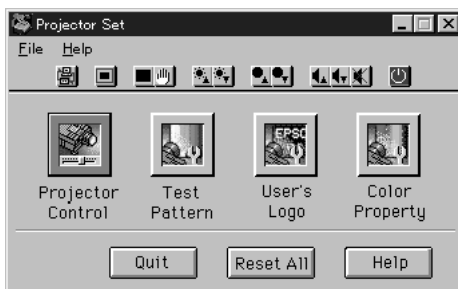
Vous pouvez utiliser le logiciel ELP Link III pour commander le fonctionnalités suivantes :

- Projector Controls (commandes du projecteur)
- Test Pattern (test de mire)
- Color Properties (propriétés des couleurs)

Affichage de la fenêtre Projector Set

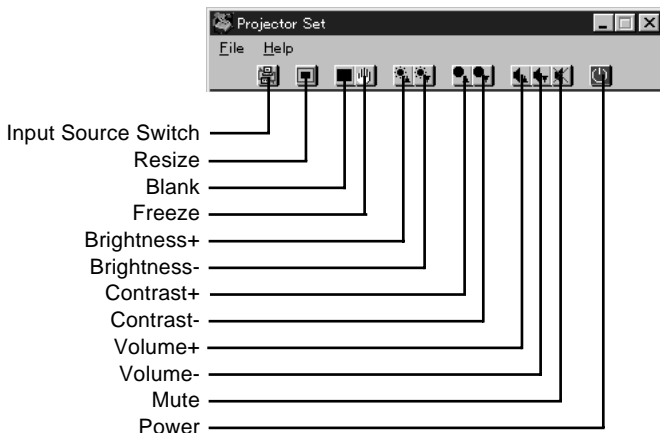
1. Cliquez deux fois sur l'icône de programme ELP Link III dans le groupe de programmes ELP Link III de Windows 3.x ou dans le dossier ELP Link III de Mac OS ou sélectionnez ELP Link III du menu Programmes de Windows 95. L'icône de programme ELP Link III apparaît minimisé en bas de l'écran.
2. Cliquez deux fois sur l'icône de programme ELP Link III. La boîte de dialogue principale ELP Link III s'affiche.

3. Sélectionnez l'option Projector Control du menu Options. La fenêtre Projector Set apparaît.



Utilisation de la barre d'outils Quick Change

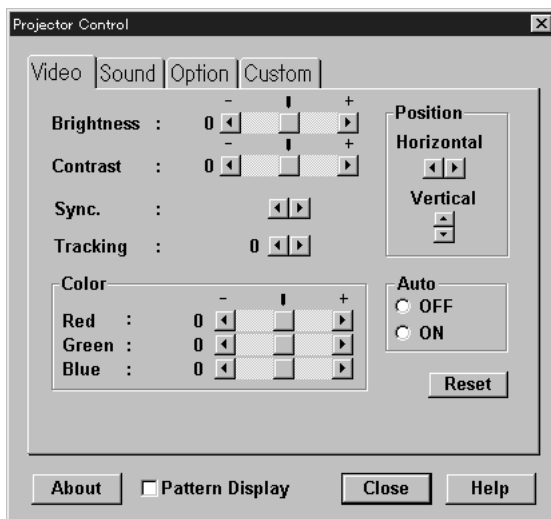
Pour modifier rapidement les paramètres de base du projecteur, cliquez sur un des boutons de barre d'outils décrits ci-dessous :



* bascule à Computer 1, Computer 2(5BNC) ou source Video. Lorsque le commutateur Computer 2/5BNC à l'arrière du projecteur est en position 5BNC, la source est 5BNC.

Modification des paramètres du projecteur

1. Cliquez sur Projector Control de la boîte de dialogue Projector Set.



2. Cliquez sur l'onglet correspondant aux paramètres à modifier.
3. Modifiez une ou plusieurs des options suivantes.

Onglet Computer

Option	Description
[Brightness]	Règle la luminosité de l'écran.
[Contrast]	Règle le contraste de l'écran.
[Sync]	Ajuste une image tremblotante.
[Tracking]	Règle le balayage si des lignes verticales apparaissent sur l'image.

Option	Description
[Auto Set Up]	Configure automatiquement le signal graphique provenant d'un ordinateur pour l'optimiser pour la projection.
[Position]	Règle automatiquement la position horizontale/verticale de l'écran.
[Color]	Règle la densité de couleur pour chaque couleur (rouge, vert, bleu).
[Reset]	Rétablit tous les paramètres à leur valeur par défaut.
[About]	
Lamp:	Affiche la durée de vie de la lampe.
Computer/BNC:	Affiche l'état de commutation courant, à savoir Computer2 ou BNC.
H/V Frequency:	Affiche la fréquence H/V de l'ordinateur courant.
[Pattern Display]	Affiche la mire de test sélectionnée.
[Close]	Quitte l'écran Projector Control.
[Help]	Détaille les fonctions et la terminologie employée.

Onglet Video

Option	Description
[Brightness]	Règle la luminosité de l'écran.
[Contrast]	Règle le contraste de l'écran.
[Sharpness]	Règle la netteté de l'écran.
[Saturation]	Règle la densité des couleurs.
[Tint]	Règle la teinte des couleurs (NTSC uniquement).
[Mode]	Sélectionne le système de signaux vidéo.
[Reset]	Rétablit tous les paramètres à leur valeur par défaut.
[About]	
Lamp:	Affiche la durée de vie de la lampe.

Option	Description
Computer/BNC:	Affiche l'état de commutation courant, à savoir Computer2 ou BNC.
H/V Frequency:	Affiche la fréquence H/V de l'ordinateur courant.
[Pattern Display]	Affiche la mire de test sélectionnée.
[Close]	Quitte l'écran Projector Control.
[Help]	Détaille les fonctions et la terminologie employée.

Onglet Sound

Option	Description
[Volume]	Règle le volume.
[Treble]	Règle la tonalité des aigus.
[Bass]	Règle la tonalité des graves.
[3D Sound]	Règle les effets sonores de la valeur 1 à 6. Plus la valeur est grande, plus les effets sonores sont améliorés.
[Reset]	
[About]	Rétablit tous les paramètres à leur valeur par défaut.
Lamp:	Affiche la durée de vie de la lampe.
Computer/BNC:	Affiche l'état de commutation courant, à savoir Computer2 ou BNC.
H/V Frequency:	Affiche la fréquence H/V de l'ordinateur courant.
[Pattern Display]	Affiche la mire de test sélectionnée.
[Close]	Quitte l'écran Projector Control.
[Help]	Détaille les fonctions et la terminologie employée.

Onglet Option

Option	Description
[Blank To]	Sélectionne le mode d'effacement de l'écran.
Black:	Projection d'un écran noir.
Blue:	Projection d'un écran bleu.
User's Logo:	Projection du logo utilisateur.
[Source Prompt]	Projette temporairement une indication à l'écran précisant la source (ordinateur ou vidéo) générant l'image.
[Install]	Sélectionne le type d'installation.
Rear proj	A sélectionner lorsque l'image est projetée depuis l'arrière de l'écran. Inverse l'image de droite à gauche.
Ceiling Mount	A sélectionner lorsque le projecteur est suspendu au plafond. Inverse l'image suivant l'axe horizontal de manière à pouvoir renverser le projecteur.
[BNC format]	Spécifie le mode de signaux d'image d'entrée.
[View Change]	Sélectionne la méthode de changement d'écran.
Off:	Désactive le paramètre.
Diagonally:	L'image initiale disparaît de l'angle supérieur gauche à l'angle inférieur droit tandis que la nouvelle image apparaît de l'angle supérieur gauche à l'angle inférieur droit de l'écran.
Left to Right:	L'image initiale disparaît vers la droite tandis que la nouvelle image apparaît depuis la gauche de l'écran.
Fade In:	L'image initiale disparaît du bord tandis que la nouvelle image apparaît du bord de l'écran.
[Reset]	Rétablit tous les paramètres à leur valeur par défaut.
[About]	
Lamp:	Affiche la durée de vie de la lampe.
Computer/BNC:	Affiche l'état de commutation courant, à savoir Computer2 ou BNC.

Option	Description
H/V Frequency:	Affiche la fréquence H/V de l'ordinateur courant.
[Pattern Display]	Affiche la mire de test sélectionnée.
[Close]	Quitte l'écran Projector Control.
[Help]	Détaille les fonctions et la terminologie employée.

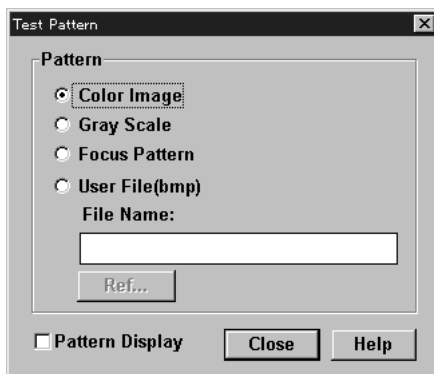


Onglet Custom

Option	Description
[Customize Function]	Attribue des fonctions, notamment le zoom, aux touches Effects de la télécommande.
Zoom:	Fait un zoom (réduit/agrandit) sur les images.
Preview:	Affiche toutes les images provenant des sources externes connectées au projecteur.
Strobe:	Projette les images selon le nombre et la durée de projection déterminés.
Frame Counts:	Spécifie le nombre d'images.
Frame Time:	Définit l'intervalle entre les images.
[Reset]	Rétablit tous les paramètres à leur valeur par défaut.
[About]	
Lamp:	Affiche la durée de vie de la lampe.
Computer/BNC:	Affiche l'état de commutation courant, à savoir Computer2 ou BNC.
H/V Frequency:	Affiche la fréquence H/V de l'ordinateur courant.
[Pattern Display]	Affiche la mire de test sélectionnée.
[Close]	Quitte l'écran Projector Control.
[Help]	Détaille les fonctions et la terminologie employée.

Modification de la mire de test

1. Cliquez sur Test Pattern de la boîte de dialogue Projector Set pour afficher la fenêtre suivante :



2. Vous pouvez afficher une mire de test lors de la configuration du projecteur pour vérifier que le projecteur fonctionne correctement. Sélectionnez une des options suivantes :

- | | |
|-------------------|---|
| Color Image | Projette une mire de test utilisant la barre des couleurs. |
| Gray Scale | Projette une mire de test utilisant l'échelle de gris. |
| Focus Pattern | Projette une mire utilisant un motif à caractères. |
| User File(bitmap) | Affiche une mire de test bitmap contenue dans le nom de fichier spécifié. Entrez le nom ou cliquez sur Ref... pour explorer le disque dur à la recherche du fichier. Le bitmap doit être de 1024 x 768 pixels (points). |

3. Cliquez sur Pattern Display pour afficher la mire de test sélectionnée puis cliquez sur Close.

Configuration des propriétés de couleur d'image

1. Cliquez sur Color Property de la boîte de dialogue Projector Set pour afficher la boîte de dialogue Color Property.
2. Spécifiez la température des couleurs :

H	Elevée (tend vers le bleu).
M	Moyenne (blanc standard).
L	Faible (tend vers le rouge).
User	Crée une température de couleur personnalisée en utilisant les barres de défilement pour spécifier la quantité de rouge et de bleu.
3. Spécifiez un gamma d'image :

Gamma 1	Fournit une image dynamique et à contrastes.
Gamma 2	Fournit une image moyenne entre Gamma 1 et Gamma 3.
Gamma 3	Fournit une image naturelle.
4. Cliquez sur Pattern Display pour afficher la mire de test sélectionnée.



5

Maintenance

Le projecteur ne nécessite que très peu d'entretien. Il faut veiller à ce que l'objectif reste bien propre car les poussières ou les tâches apparaîtront sur l'écran. Il faut également nettoyer périodiquement le filtre à air qui se trouve dans la partie inférieure du projecteur car s'il venait à se boucher, la ventilation ne serait plus correcte, d'où un risque de surchauffe du projecteur.

Les seules pièces à remplacer sont la lampe et le filtre à air. S'il s'avère nécessaire de remplacer d'autres éléments, prenez contact avec votre fournisseur de l'EMP-7300 ou avec un technicien qualifié.

Avant de nettoyer le projecteur, veillez toujours à l'éteindre et à le débrancher au préalable.

- ◆ **Avertissement:** *N'ouvrez jamais aucun couvercle du projecteur, sauf celui de la lampe ou des filtres. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent occasionner des lésions graves. Sauf dans les cas explicitement visés dans le présent manuel d'utilisation, n'essayez jamais de réparer vous-même ce matériel. Adressez-vous toujours à un technicien qualifié.*

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez la lentille lorsque vous remarquez la présence de tâches ou de poussières sur la surface. Passez doucement un chiffon sec non pelucheux sur la surface de l'objectif.

Humidifiez un chiffon doux avec un détergent neutre et de l'eau et nettoyez doucement la surface de la lentille.

Nettoyage du boîtier du projecteur

Débranchez d'abord le cordon d'alimentation avant de nettoyer le boîtier du projecteur. Utilisez un chiffon sec doux et non pelucheux pour enlever les tâches ou la poussière. Humidifiez un chiffon doux avec un détergent neutre pour éliminer la poussière ou les tâches réticentes. Essuyez ensuite le boîtier.

N'utilisez pas d'alcool, d'essence, de diluant ou d'autres détergents chimiques. Ces produits risqueraient de déformer le boîtier.

Nettoyage du filtre à air

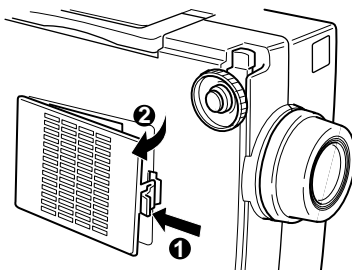
Le filtre à air, qui se trouve dans la partie inférieure du projecteur, devrait être nettoyé toutes les 100 heures d'utilisation. Si vous ne le nettoyez pas régulièrement, la poussière risque de s'accumuler et d'empêcher la ventilation correcte du projecteur. Ceci peut entraîner une surchauffe et endommager le projecteur.

Pour nettoyer le filtre à air:

1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.
2. Retournez le projecteur pour accéder facilement au filtre.

◆ **Avertissement:** *Placer le projecteur de manière à éviter l'intrusion de poussière par le haut.*

3. Soulevez et retirez le couvercle du filtre avec les doigts.



-
4. Le filtre est fixé à l'intérieur du projecteur. Pour nettoyer le filtre, il est recommandé d'utiliser un petit aspirateur spécialement conçu pour les ordinateurs et autres matériels de bureau. Si vous n'en possédez pas, utilisez un chiffon sec non pelucheux.
Si la saleté ne peut être éliminée qu'avec difficulté ou si le filtre est déchiré, remplacez-le.
Un filtre est fourni avec les lampes de rechange.
Contactez votre revendeur EMP ou un service d'assistance EPSON.
Veillez à demander le numéro de référence du produit.
 5. Remplacez le couvercle du filtre.
 6. Rebranchez le câble d'alimentation dans la prise murale.

Remplacement de la lampe

La lampe du projecteur a une durée de vie normale de 2000 heures. Remplacez la lampe si :

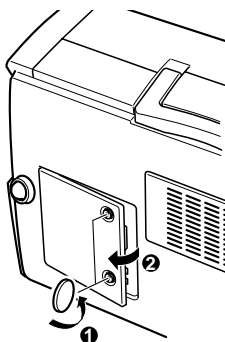
- l'image projetée s'assombrit ou commence à se détériorer.
- le témoin de la lampe de projection (orange et rouge clignotant en alternance) est rouge.
- le message "Remplacez la Lampe SVP" apparaît à l'écran lorsque la lampe du projecteur s'allume.

Procurez-vous une nouvelle lampe auprès de votre revendeur EPSON local. Ne remplacez la lampe que par une lampe du même numéro de référence.

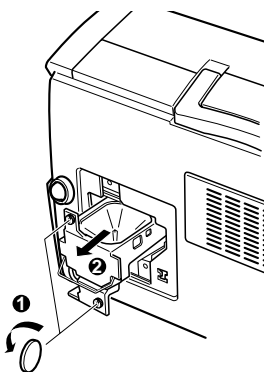
◆ **Attention:** *Laissez la lampe refroidir avant de la remplacer.*

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez le câble d'alimentation.
2. Retournez le projecteur pour pouvoir accéder au couvercle de lampe.

3. Utilisez un tournevis , une pièce de monnaie ou un objet similaire pour desserrer les deux vis maintenant le couvercle de lampe en place. Une fois les vis desserrées, soulevez le couvercle de lampe (il est impossible de retirer ces vis).



4. Utilisez un tournevis , une pièce de monnaie ou un objet similaire pour desserrer les deux vis maintenant la lampe en place (il est impossible de retirer ces vis).
5. Soulevez la poignée et retirez la lampe.



-
6. Insérez doucement la lampe neuve lors de la mise en place. Veillez à bien la sécuriser.
 7. Resserrez les vis desserrées à l'instruction 4.
 8. Remettez le couvercle de lampe en place et serrez les vis du couvercle (veillez à sécuriser le couvercle de lampe. Le projecteur se met hors tension si le couvercle de lampe est ouvert).



6

Dépannage

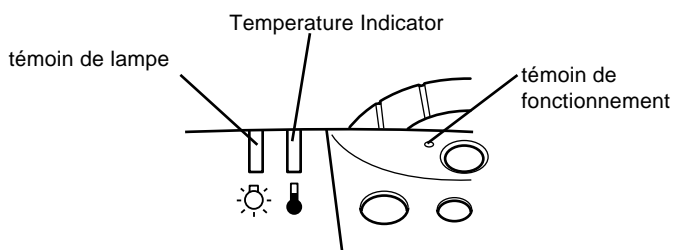
Ce chapitre décrit les problèmes signalés par des voyants d'état et les mesures à prendre si vous rencontrez des problèmes avec le projecteur. Il est divisé en différentes sections:

- Problèmes d'ordre général avec le projecteur. Lisez cette section si le projecteur ne fonctionne pas et voyez la signification des voyants d'état allumés.
- Problèmes avec l'image à l'écran. Lisez cette section si vous n'arrivez pas à projeter l'image ou si les résultats ne sont pas satisfaisants.

En cas de problème, consultez le chapitre correspondant et suivez les instructions pertinentes. Si aucune ne résout le problème, appelez le distributeur de l'EMP-7300 ou appelez le centre technique EPSON.

Problèmes avec le projecteur

Si vous rencontrez des problèmes avec le projecteur, commencez par le mettre hors tension et par le débrancher. Rebranchez ensuite le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension. Si le problème persiste, vérifiez les témoins lumineux situés sur le dessus du projecteur. Ces témoins vous avertissent des problèmes de fonctionnement du projecteur.



Pour plus de détails sur la procédure à suivre lorsque ces témoins s'allument ou lorsque vous rencontrez d'autres problèmes spécifiques avec le projecteur, reportez-vous aux pages suivantes.

- Le témoin de fonctionnement clignote en orange et vous ne parvenez pas à mettre le projecteur sous tension.**

La lampe se refroidit. Patientez jusqu'à ce que le témoin s'éteigne puis mettez le projecteur sous tension.

- Le témoin de fonctionnement ne s'allume pas.**

Mettez le projecteur hors tension, vérifiez que le câble d'alimentation est correctement connecté à la prise de courant et au projecteur puis appuyez de nouveau sur la touche Power.

-
- ❑ **Les images projetées s'assombrissent ou commencent à se détériorer ou encore, le témoin de lampe est rouge.**

Remplacez la lampe du projecteur comme indiqué à la page 84.

- ❑ **Le témoin de température est rouge.**

Le projecteur surchauffé et la lampe s'éteint automatiquement. Laissez le projecteur se refroidir pendant quelques minutes avant de le remettre sous tension. Veillez à ne rien laisser obstruer les grilles de ventilation.

Le filtre est peut-être bouché. Nettoyez-le comme indiqué au chapitre 5 puis laissez le projecteur se refroidir pendant un moment.

Si le projecteur continue à surchauffer malgré le nettoyage du filtre, le problème est peut-être dû à un endommagement du ventilateur de refroidissement ou des circuits internes. Contactez un technicien agréé.

- ◆ **Attention:** *N'essayez jamais d'assurer la maintenance du projecteur par un moyen autre que celui explicitement donné dans ce manuel d'utilisation.*

Problèmes avec l'image et le son

Aucune image n'apparaît à l'écran.

Vérifiez que le témoin d'alimentation est allumé et que le cache de l'objectif est retiré. Vérifiez également à installer les câbles correctement, comme indiqué au chapitre 1.

Une source d'images incorrecte est peut-être sélectionnée. Appuyez sur la touche Source de la télécommande ou du panneau de commande pour sélectionner une autre source d'images.

Seule une partie de l'image de l'ordinateur s'affiche.

Si la valeur de la résolution de sortie de l'ordinateur est supérieure à 1024 x 768, le projecteur redimensionne l'image. Si la sortie de l'ordinateur n'est pas compatible avec ce redimensionnement, sélectionnez une autre valeur d'affichage sur l'ordinateur. Dans Windows 3.x, utilisez Installation Windows dans le groupe Principal. Sur Macintosh, sélectionnez Panneaux de configuration dans le menu Pomme puis sélectionnez Moniteurs. Dans l'écran Moniteurs, sélectionnez Options et veillez à sélectionner Macintosh Hi-Res Display ou tout autre moniteur d'affichage 1024 x 768. Pour les moniteurs d'affichage supportés, reportez-vous à "Moniteurs d'affichage supportés" à la page 95.

Il est également nécessaire dans certains cas de modifier les fichiers de présentation existants s'ils ont été créés en utilisant une résolution différente. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel de votre logiciel.

Le message Pas de Signal s'affiche.

Une source d'images non connectée au projecteur est sélectionnée, le signal n'est pas envoyé de l'ordinateur ou le signal n'atteint pas le projecteur. Vérifiez que les connecteurs sont correctement sécurisés au projecteur et à

la source d'images. Vérifiez ensuite que la bonne source d'images est sélectionnée. Lorsque le message Pas de signal s'affiche, vous ne pouvez pas accéder au menu source (ordinateur/vidéo).

❑ Un écran noir apparaît.

Le signal de l'ordinateur ne peut pas être interprété par le projecteur. Vérifiez le format d'affichage (reportez-vous à la page 95). Lorsqu'un écran noir apparaît, vous ne pouvez pas accéder aux menus du projecteur.

❑ L'image ou des parties d'image sont floues ou pas au point.

Réglez les paramètres Luminosité et Contraste du menu principal Vidéo. Si vous projetez une image d'ordinateur, essayez également de procéder à un réglage à l'aide des touches Tracking et Sync du panneau de commande.

De la poussière ou des impuretés se trouvent peut-être sur l'objectif. Nettoyez l'objectif comme indiqué au chapitre 5, "Maintenance".

❑ Les couleurs de l'image sont anormales.

La balance des couleurs peut être incorrecte. Si vous projetez une image d'ordinateur, réglez les paramètres Rouge, Vert et Bleu du menu Vidéo. Si vous projetez une image vidéo, réglez les paramètres Couleurs et Teinte (NTSC uniquement) du menu Vidéo.

❑ Il n'y a pas de son.

Vérifiez d'abord que le volume n'est pas au minimum et que le câble audio/vidéo est correctement connecté au projecteur et à la source audio.

Une source incorrecte est peut-être sélectionnée. Appuyez sur la touche Video ou Computer de la télécommande ou du panneau de commande pour sélectionner la source correcte.



7



Fiche technique

Généralités

Type d'affichage	TFT polysilicium
Dimension des panneaux	33,1 mm
Résolution	1024 (horizontal) × 768 (vertical) pixels
Taille de l'image	0,6 à 7 m
Distance de projection	1,59 à 16,7 m
télécommande	32.8 feet (10 meters)
Système de haut-parleurs internes.	3 + 3W stéréo
Rapport des dimensions optiques	4 x 3 (horizontale x verticale)
Rapport zoom	1:1.3

Lampe du projecteur

Type de lampe de projecteur	Lampe UHE (Ultra High Efficiency - hyper efficace)
Puissance	120 W
Pièce n°	ELPLP05

Mécanique

Hauteur	12,9 cm, dimension maximum
---------	----------------------------



Mécanique

Largeur	30,0 cm , dimension maximum
Profondeur	40,0 cm, dimension maximum
Poids	6,2 kg

Alimentation électrique

Tension	100-120 V c.a et 200-240 V c.a.±10%
Fréquence nominale	50/60 Hz
Puissance	100-120 V c.a. 2,4A, 50/60 Hz 200-240 V c.a. 1,2A, 50/60 Hz

Environnement

Température	Fonctionnement: 5 à 40° C Stockage: -10 à 60° C
Humidité	Fonctionnement: 20 à 80% HR, sans condensation Stockage: 10 à 90% HR, sans condensation

Modes d'affichage supportés

Le projecteur affiche les images à une résolution de 1024 × 768 pixels. Pour afficher une image haute résolution (mode 1280 × 1024), le projecteur la comprime à 1024 × 768.

	Format	Pix. hor [pixels]	Pix. ver [lignes]	Redimensionnement de l'affichage	Affichage de la fenêtre	Freq. h. [KHz]	Freq. v. [Hz]
PC98	PC98	640	400	1,024x640	640x400	24.8	56.42
PC/AT	VGA60	640	480	1,024x768	640x480	31.5	59.94
DOS/V	VESA72	↑	480	↑	↑	37.9	72.81
	VESA75	↑	↑	↑	↑	37.5	75.00
	VESA85	↑	↑	↑	↑	43.3	85.01
	VGAEGA	↑	350	1,024x560	640x350	31.5	70.00
	SVGA56	800	600	1,024x768	800x600	35.2	56.25
	SVGA60	↑	↑	↑	↑	37.9	60.32
	SVGA72	↑	↑	↑	↑	48.1	72.19
	SVGA75	↑	↑	↑	↑	46.9	75.00
	SVGA85	↑	↑	↑	↑	53.7	85.06
	XGA43i	1,024	768	↑	1,024x768	35.5	43.48
	XGA60	↑	↑	↑	↑	48.4	60.00
	XGA70	↑	↑	↑	↑	56.5	70.07
	XGA75	↑	↑	↑	↑	60.0	75.03
	XGA85	↑	↑	↑	↑	68.7	85.00
	SXGA70	1,152	864	↑	↑	63.9	70.01
	SXGA75	↑	↑	↑	↑	67.5	75.00
	SXGA85	↑	↑	↑	↑	77.1	85.00
	SXGA60	1,280	960	↑	↑	60.0	60.00
	SXGA75	↑	↑	↑	↑	75.0	75.00
	SXGA85	↑	↑	↑	↑	85.9	85.00
SXGA43i	↑	1,024	↑	↑	46.4	43.44	
SXGA60	↑	↑	↑	↑	64.0	60.02	
SXGA75	↑	↑	↑	↑	80.0	75.03	
Mac	MAC13"	640	480	↑	640x480	35.0	66.67
	MAC16"	832	624	↑	832x624	49.7	74.60
	MAC19"	1,024	768	↑	1,024x768	60.2	74.93
	MAC1960"	↑	↑	↑	↑	48.2	59.28

	Format	Pix. hor [pixels]	Pix. ver [lignes]	Redimension nement de l'affichage	Affichage de la fenêtre	Freq. h. [KHz]	Freq. v. [Hz]
	MAC21"	1,152	870	↑	↑	68.7	75.06
Video	NTSC	640	480	1,024x768	1,024x768	Fréquence de la sous- porteuse	3.58 MHz
	NTSC 4.43	↑	↑	↑	↑		↑
	PAL	768	576	↑	↑	↑	↑
	PAL N	↑	↑	↑	↑	↑	3.58 MHz
	PAL M	640	480	↑	↑	↑	↑
	PAL 60Hz	↑	↑	↑	↑	↑	4.43 MHz
	SECAM	768	576	↑	↑	↑	↑

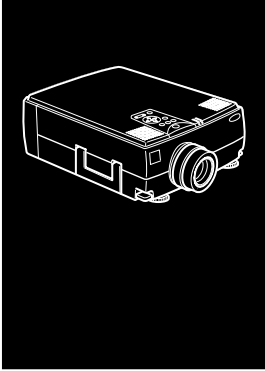
* Le projecteur utilise une technologie en instance d'être brevetée pour redimensionner l'image à 1024 x 768.

- ◆ **Remarque:** *Les fréquences de certains ordinateurs peuvent ne pas permettre l'affichage correct des images.*
- ◆ **Remarque:** *Ce projecteur est compatible avec les sous-systèmes et cartes graphiques à capacité DCC uniquement.*

Attribution des broches de connecteur moniteur et ordinateur d'entrée 1/2

Les connecteurs moniteur et ordinateur d'entrée 1/2 sont des connecteurs vidéo femelles RVB de type D à 15 broches. Les attributions des broches sont :

Broche d'entrée	Signal
1	Rouge entrée analogique
2	Entrée analogique Vert
3	Bleu entrée analogique
4	Terre GND
5	Terre GND
6	Rouge terre GND
7	Vert terre GND
8	Bleu terre GND
9	Réservé
10	Synchro terre GND
11	Terre GND
12	SDA
13	Synchro horizontal/
14	Entrée verticale synchro
15	SCL



Glossaire

Contraste. Mesure des différentes tonalités entre les lumières hautes et les ombres d'une image. Dans le cas d'une image très contrastée, les zones claires sont très brillantes et les zones d'ombre très sombres, avec relativement peu de niveaux de gris entre le blanc et le noir. L'adjonction de gris réduit le contraste.

Luminosité. Balance des teintes claires et sombres d'une image.

Mode veille (Sleep mode). Le cordon d'alimentation est branché mais le projecteur ne fonctionne pas. Dans ce Mode, la LED d'alimentation est orange. Lorsque le projecteur n'est pas utilisé pendant 30 minutes, la lampe s'éteint et le projecteur entre en mode veille après 60 secondes.

NTSC. Format de diffusion vidéo à 525 lignes mis au point par le National Television Standards Committee. Le format NTSC est principalement utilisé en Amérique du Nord, au Mexique et au Japon.

PAL.(Phase Alternation by Line). Format de diffusion vidéo 625 lignes utilisé en Europe Occidentale, en Inde, en Chine, en Australie, en Nouvelle-Zélande et certains pays d'Afrique.

Résolution. Mesure de la quantité de détails contenus dans une image. La résolution peut être mesurée en points par pouce ou en pixels. Plus la résolution est haute, plus l'image est nette et claire.

RGB. Red, Green, Blue (Rouge, vert ,bleu)

S-Video. Type de signal vidéo qui transmet la luminance et la couleur séparément.

SECAM (Système électronique pour couleur avec mémoire). Système TV de 625 lignes utilisé en France, en Europe Orientale, en Russie et certains pays d'Afrique.

Série. Un type d'interface de communication qui transmet les données sur un fil unique.

Vidéo composite. Type de signal vidéo qui code les informations relatives à la couleur, à la luminance et la synchronisation afin d'être transporté sur un signal unique.



Index

Symboles

5BNC x

A

Accessoires en option x
Adaptateur Desktop MAC 2
Adaptateur Mac x
Adaptateur Moniteur MAC 2
Aigües 51
attributions de broche 97
Auto 49
AVTSS vii

B

B
Bar 65

C

Contraste-contrast 48, 72, 73, 74,
99
Cordon d'alimentation 2
Cursor Change 66
Câble audio 2

Câble d'ordinateur 2
Câble ordinateur x
Câble video / 2
dispositif antiviol 3

D

Durée Lampe 58
Dépannage 87

E

Ecran d'Attente 53
Effet Ecran 53
Ellipse 65
ELP Link III 59
ELP LINK III viii
EMP-7300 vii

F

Fiche Technique 93
Filtre à air 83
Format 95
Format BNC 54

G

Glossaire 99
Graves 51

H

H/V 58



I

Image 90
Indice
Info. Source 52
Installation 60

K

Key Macro 66

L

Lancement 64
Langue 53
Line 65
Luminosité-brightness 48, 72, 73,
74, 99

M

MAC mouse cable 2
MAC serial cable 2
Macintosh OS System 60
Main cable 2
Menu Audio 51
Menu Options 52
Menu Personnalisé 55
Menu Tout Réinit 58
Menu à propos 58
Mode Aperçu 56
Mode Ralenti 57
Mode veille ix, 99

N

nouvelle lampe 84

NTSC viii, 99

O

Ordinateur 2 / 5BNC 58

P

PAL viii, 99
Panneau de commande x
Par arrière 53
PC serial cable 2
Personnalisation 64
port COM 61
poste de travail x
Projecteur ix
PS/2 mouse cable 2

R

refroidissement 88
Renverser 53
Resolution 99
Retour 51
RGB 100
Réinit 49
résolution 90

S

S-Vidéo viii, 100
Saturation 50
Screen Clear 66
SECAM viii, 100
Serial mouse cable 2
Son 3D 51
son 3D vii

Son 90

souris sans fil 1

Souris/Pref. 54

Square 65

Stamp 66

SXGA viii

système de sonorisation 1

système de sonorisation 1

Série 100

Zoom d'écran décalé 56

T

Teinte 50

touche AUTO vii

TYPE BLANC 52

Télécommande ix

V

VGA viii

Vidéo composite 100

Volume 51, 72, 75

W

Windows 3.1/95 60

World Wide Web xv

X

XGA vii

Z

Zoom 55

Zoom arrière 56

Zoom avant 56

Adresses du service après-vente

EPSON (UK) LIMITED
(01442) 61144
Campus 100
Maylands Avenue
Hemel Hempstead
Herts. HP2 7TJ
United Kingdom

EPSON HONG KONG LIMITED
(852) 2585 4300
Rooms 4706-10 47 th Floor
China Resources Building
26 Harbour Road Wanchai
Hong Kong

EPSON FRANCE S.A.
16 (1) 47.37.47.47
68 Bis Rue Marjolin
92305 Levallois Perret
France

EPSON ELECTRONICS TRADING
LTD. (TAIWAN BRANCH)
(02) 7177360
10F, No. 287 Nanking E.Road, Sec.3,
Taipei, Taiwan R.O.C.

EPSON DEUTSCHLAND GMBH
0211/56030
Zülpicher Straße 6,
40549 Düsseldorf
F.R. Germany

EPSON SINGAPORE PTE LTD
337-7911
No.1, Temasek Avenue
#36-00, Millenia Tower
Singapore 039192
Singapore

EPSON ITALIA S.P.A
0039-2-26233-1
V.le Casiraghi 427
20099 Sesto S. Giovanni (MI)
Italy

EPSON AUSTRALIA PTY
LIMITED
(02) 415 9000
70 Gibbes Street
Chatswood NSW 2067
Australia

EPSON IBERICA, S.A.
(93) 5821500
Av. Roma, 18-26
08290 Cerdanyola del Vallès
(Barcelona)
Spain