

Guide de l'utilisateur

Multimedia Projector

EB-460i EB-460 EB-450Wi EB-450W EB-440W



Symboles Utilisés Dans ce Guide

• Indications de sécurité

La documentation et le projecteur utilisent des symboles graphiques qui indiquent comment utiliser l'appareil en toute sécurité. Veillez à comprendre et à respecter ces symboles afin d'éviter de vous blesser ou de provoquer des dégâts.

🕂 Avertissement	Ce symbole signale des informations qui, si elles sont ignorées, peuvent provoquer des blessures, voire la mort, en raison d'une manipulation incorrecte.	
🕂 Attention	Ce symbole indique des informations qui, si elles sont ignorées, peuvent provoquer des blessures ou des dégâts physiques, en raison d'une manipulation incorrecte.	

• Indications d'informations générales

Attention	Procédures pouvant entraîner des dommages matériels ou corporels si elles ne sont pas exécutées avec un soin suffisant.		
	Informations supplémentaires qu'il peut être utile de connaître sur un sujet.		
	Renvoie à une page contenant des informations détaillées sur un sujet.		
•	Indique qu'une explication du ou des mots soulignés figurant devant ce symbole figure dans le glossaire. Reportez-vous à la section « Glossaire » des « Annexe ». 🖝 p.135		
Procédure	Indique une méthode d'utilisation et l'ordre d'exécution des opérations.		
	La procédure indiquée doit être réalisée dans l'ordre indiqué.		
[(Nom)]	Indique le nom des boutons de la télécommande ou du panneau de commande.		
	Exemple : bouton [Esc]		
« Nom du menu »	Indique les éléments du Menu de configuration.		
Luminosité	Exemple :		
	Choisissez « Luminosité » dans le menu Image. Menu Image - Luminosité		



Symboles Utilisés Dans ce Guide 2

Introduction

Caractéristiques du Projecteur
Équipement pratique conçu pour une facilité d'utilisation
Manipulation aisée
Fonctions de sécurité améliorées 7
Contrôle de l'ordinateur sur la surface de projection (EB-460i/450Wi uniquement)
Easy Interactive Function
Fonction de dessin
Selection de diverses sources d'entree via une connexion multiple 8
Exploitation de tous les avantages d'une connexion reseau
Connexion a l'aide d'un cable USB et projection (USB Display)
Projection de l'ecran d'un ordinateur à l'aide de la cie Quick Wireless Connection
Projection d'images IPEG sans connexion à un ordinateur 10
Agrandissez et projetez vos fichiers à l'aide de la Caméra document
Noms et Fonctions des Différentes Parties du Projecteur 11
Avant/Dessus
Côtés
Interfaces
Base (avec plaque coulissante)
Base (sans plaque coulissante)
Panneau de configuration
Télécommande
Easy Interactive Pen(EB-460i/450Wi uniquement)

Divers modes d'utilisation du projecteur

Modification du mode d'installation 21
Modification de l'image projetée 22 Détection automatique des signaux entrée et modification de l'image projetée 22 (Recherche de source) 22 Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande 23
Connexion à l'aide d'un câble USB et projection (USB Display)
Configuration système requise 24 Connexion 25 Première connexion 25 À partir de la deuxième fois 28
Présentations à l'aide d'un Diaporama 29
Fichiers pouvant être projetés à l'aide d'un Diaporama29Caractéristiques des fichiers pouvant être projetés à l'aide d'un Diaporama29Exemples d'utilisation de Diaporama29Fonctions de Base du Diaporama30Démarrage et fin du Diaporama30Fonctions de base du diaporama30Rotation des images31Projection des fichiers image32Projection d'images32Projection de tous les fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama)33Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du34
Connexion d'un équipement externe 35 Connexion et retrait de périphériques USB 35 Connexion de périphériques USB 35 Retrait de périphériques USB 35 Connexion d'un moniteur externe 36 Connexion de haut-parleurs externes 37

Table des matières

Connexion d'un câble LAN 38	3
Installation de l'unité réseau sans fil 39)
Fonctions d'amélioration de la projection)
Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs) 40	0
Réglage de l'iris auto	1
Gel momentané de l'image et du son (Pause A/V)	1
Arrêt sur image (Gel)	2
Modification du rapport L/H	3
Methodes de modification	3
4	3
Modification du rapport L/H pour les images d'ordinateurs (EB-460i/460) 45 Modification du rapport L/H pour les images d'ordinateurs (EB-450Wi/450W/	5
440W)	б
Utilisation du pointeur pour mettre des sections en surbrillance (Pointeur) 48	8
Agrandissement d'une Partie de l'Image (E-Zoom)	9
Otilisation du pointeur de souris à l'aide de la telecommande (souris sans Fil) St	J
Fonctions de Sécurité 52	2
Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)	2
Modes de la fonction Mot de passe protégé	2
Réglage de la fonction Mot de passe protégé	2
Saisie du mot de passe	3
Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)	4
Systemes de Securite	5
	ر
Easy Interactive Function (EB-460i/450Wi uniquement) 56	5
Résumé de Easy Interactive Function56	б
Étapes d'utilisation	7
Première utilisation de Easy Interactive Function	7
A partir de la deuxième fois	7
Configuration système requise	7
Premiere utilisation de Easy Interactive Function	ວ 1
Calibrage 63	ר ז
Cas dans lesquels un calibrage est nécessaire	ר ק
	1

Remplacement des piles pour Easy Interactive Pen 63
Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web
(Contrôle Web) 65
Affichage Contrôle Web
Saisie de l'adresse IP du projecteur
Affichage de Télécommande Web
Utilisation de la fonction Notif. Courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement68
Gestion utilisant SNMP 69
Enregistrement d'un logo d'utilisateur
Enregistrement du motif utilisateur

Menu Configuration

Utilisation du Menu Configuration
Liste des Fonctions
Menu Image
Menu Signal
Menu Réglage
Menu Avancé
Menu Réseau
Remarques sur l'utilisation du menu Réseau
Fonctions du clavier virtuel
Menu Base
Menu LAN sans fil
Menu Sécurité
Si le mode WEP est activé
Si le mode WPA-PSK (TKIP) ou WPA2-PSK (AES) est sélectionné
Menu Réseau avec fil
Menu Courrier
Menu Autres
Menu Réinit
Menu Information (Affichage uniquement)



Menu Réinit	95
-------------	----

Dépannage

Utilisation de l'aide
Dépannage
Signification des témoins
Témoin 也 allumé ou rouge clignotant 100
🌣 Témoin 🌡 allumé ou orange clignotant
Si les témoins ne fournissent aucune indication utile
Problèmes relatifs aux images 103
Problèmes au démarrage de la projection
Problèmes liés à la surveillance et au contrôle
Problèmes liés à Easy Interactive Function
Autres problèmes
Erreur de lecteur du courrier de notification 112

Annexe

14
14
14
14
16
16
17
17
17
20
20
20
20

Accessoires en Option et Consommables 122
Accessoires en Option
Consommables
Taille de l'écran et distance de projection123
Distance de Projection (EB-460i/460)123Distance de Projection (EB-450Wi/450W/440W)123
Liste des résolutions prises en charge 125
Moniteurs pris en charge (EB-460i/460)
Signaux d'ordinateur (RVB analogique)
Vidéo composite/S-Vidéo 125
Moniteurs Pris en Charge (EB-450Wi/450W/440W)
Vidéo component
Vidéo composite/S-Vidéo
ESC/VP21 127
Liste des Commandes
Câblage
Protocole de communications
À propos de PJLink 129
Caractéristiques 130
Caractéristiques Générales du Projecteur
Apparence
Glossaire 135
Remarques Générales 138
Réglementations conformément à la loi américaine « Wireless Telegraphy Act »
À propos des symboles
Avis général



Introduction

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

Équipement pratique conçu pour une facilité d'utilisation

Manipulation aisée

• Facilité du montage mural

Le projecteur est équipé d'une plaque coulissante exclusive qui facilite le montage mural.

La plaque coulissante est intégrée à l'unité principale du projecteur, d'où un montage simplifié et une durée d'installation réduite par rapport aux modèles précédents. Cuide d'installation

Vous pouvez également réaliser des opérations de maintenance en toute simplicité, comme le remplacement du filtre à air et de la lampe, lorsque le projecteur est installé sur un mur.

• Pas d'écran spécial nécessaire

L'installation est possible dans un large choix d'endroits car vous pouvez projeter des images sur une surface comme un mur si vous ne disposez pas d'un écran de projecteur.

• Courte distance de projection

À 47 cm, la distance de projection la plus courte recommandée vous permet de placer le projecteur à proximité de l'écran. 🖝 p.123

Si vous installez le projecteur sur un mur et que vous projetez des images en diagonale du haut vers le bas, votre présentation n'inclura pas les ombres des personnes se trouvant à proximité de la surface de projection. En outre, si vous êtes dos à l'écran, la lumière du projecteur ne vous éblouit pas car elle ne croise pas votre champ de vision.

• Mise sous tension/hors tension directe

Sur un site où la gestion de l'alimentation électrique est centralisée, comme dans une salle de conférence, vous pouvez régler le projecteur pour qu'il s'allume et s'éteigne lorsque la source d'alimentation à laquelle il est connecté est allumée ou éteinte.

- Affichage des lignes de projection sur la surface de projection La fonction de motif pour projeter des lignes de règles ou une grille permet d'optimiser l'utilisation de la surface de projection pendant des cours ou des présentations.
- Haut-parleur

L'intégration d'un haut-parleur 10 W à sortie élevée permet de diffuser votre voix dans l'ensemble d'une pièce volumineuse.

• Écran de projection pour WXGA (EB-450Wi/450W/440W uniquement)

À partir d'un ordinateur doté d'un écran LCD large WXGA 16:10, l'image peut être projetée selon le même rapport d'aspect. Vous permet d'utiliser toute la largeur des tableaux blancs ou d'autres surfaces de projection à l'orientation horizontale.

• Contrôle du projecteur à partir d'un ordinateur

Vous pouvez utiliser les fonctions Contrôle Web et Télécommande Web pour exécuter les mêmes opérations sur un ordinateur que celles du panneau de configuration ou de la télécommande du projecteur.

🖝 p.65

Fonctions de sécurité améliorées

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

En définissant un mot de passe, vous pouvez restreindre le nombre de personnes qui peuvent utiliser le projecteur. 🖝 p.52

• La fonction Blocage fonctionne. limite les possibilités d'utilisation des boutons du panneau de configuration

Vous pouvez l'utiliser pour interdire aux utilisateurs de modifier les réglages du projecteur sans votre autorisation lors d'une manifestation, dans une école, etc. \bigcirc p.54

• Équipé de systèmes de sécurité antivol

Ce projecteur est équipé des fonctions de sécurité antivol suivantes. • p.55

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

Contrôle de l'ordinateur sur la surface de projection (EB-460i/450Wi uniquement)

Easy Interactive Function

En connectant simplement un ordinateur au projecteur, vous pouvez contrôler l'ordinateur sur l'écran de projection et proposer une présentation ou un cours de qualité et interactif. \bigcirc p.56

Fonction de dessin

Vous pouvez utiliser une application graphique pour importer du texte et des schémas tracés à la main sur la surface de projection à l'aide d'un stylet électronique (Easy Interactive Pen). Il permet de combiner les fonctions d'un tableau blanc et d'un écran sans y recourir. \bigcirc p.56

Sélection de diverses sources d'entrée via une connexion multiple

En connectant un câble d'ordinateur, vous pouvez sélectionner diverses interfaces comme un câble USB, une clé USB ou une connexion réseau. Vous pouvez ainsi choisir entre une large gamme de sources d'entrée en fonction de l'environnement.

Exploitation de tous les avantages d'une connexion réseau

Vous pouvez utiliser efficacement votre réseau grâce au logiciel « EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring ». Celui-ci vous permet de réaliser des présentations et des réunions efficaces et variées. *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*

• Connexion d'un ordinateur au projecteur via un réseau

Vous pouvez effectuer une projection en vous connectant à un système de réseau existant. Vous pouvez organiser des réunions très efficaces en projetant à partir de plusieurs ordinateurs connectés à un réseau, sans devoir modifier le câblage.

• Connexion sans fil à un ordinateur

Lorsque vous installez l'unité de réseau sans fil en option sur le projecteur, vous pouvez vous connecter sans fil à un ordinateur.

• p.39



• Méthode de connexion pour différents réseaux

Vous pouvez connecter le projecteur à un réseau à l'aide des méthodes suivantes ; vous pouvez choisir celle qui convient le mieux à votre environnement. *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*

• Connexion avancée

Le mode Connexion avancée est une connexion de type infrastructure, qui permet de se connecter à un réseau existant.

• Connexion rapide

Le mode Connexion rapide est un mode de connexion qui ne peut être utilisé que si l'unité de réseau sans fil, en option, est installée.

Le mode Connexion rapide attribue temporairement le SSID du projecteur à l'ordinateur et établit une connexion en mode ad hoc. Après la déconnexion, il rétablit les paramètres réseau de l'ordinateur.

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

En connectant simplement le câble USB fourni à un ordinateur, vous pouvez projeter des images à partir de l'écran de l'ordinateur.

Guide de démarrage rapide , p.24



Projection de l'écran d'un ordinateur à l'aide de la clé Quick Wireless Connection USB Key en option

Grâce à la clé Quick Wireless Connection USB Key en option, vous pouvez rapidement connecter un ordinateur au projecteur et lancer la projection.

La clé Quick Wireless Connection USB Key vous permet de vous connecter au projecteur d'un réseau même si l'application EasyMP Network Projection n'est pas installée.

Vous pouvez ainsi vous connecter dans les environnements suivants.

• Connectez-vous en mode Connexion rapide avec l'unité réseau sans fil en option.



• Connectez-vous au réseau via un point d'accès.



• Connectez-vous au réseau via une connexion de réseau local câblé.



🖝 p.122

- Ce projecteur n'est pas compatible avec la fonction Projecteur réseau standard de Windows Vista et Windows 7.
 - Limitations en cas de projection depuis le Windows Media Center Les images ne peuvent pas être projetées lorsque le Windows Media Center est en mode plein écran. Changez le mode d'affichage pour projeter les images.

Projection d'images JPEG sans connexion à un ordinateur

Vous pouvez projeter un diaporama d'images JPEG stockées sur un périphérique USB, tel qu'un appareil photo numérique compatible USB, un disque dur ou une clé USB, en le connectant simplement au projecteur. • p.29

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

Une Caméra document, compatible USB, est disponible en option. Cette Caméra document ne nécessite pas de cordon d'alimentation. Vous pouvez la brancher aisément à l'aide d'un câble USB. Son design épuré facilite véritablement la projection et l'agrandissement de vos documents.

p.35



10



Avant/Dessus



Nom		Fonction		
0	Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.		
		Guide de démarrage rapide		
2	Couvercle de la lampe	Ouvrez ce couvercle pour remplacer la lampe du projecteur. 🖝 p.117		
3	Vis de fixation du couvercle de la lampe	Vis destinée à fixer le couvercle de la lampe. 🖝 p.117		
4	Grille de sortie d'air	Grille de ventilation permettant de refroidir l'intérieur du projecteur.		
		Ne placez aucun objet à proximit tie d'air pouvant être déformé ou la chaleur, ni ne placez vos main proximité des grilles pendant un	é des grilles de sor- ι endommagé par s ou votre visage à e projection.	

Nom		Fonction
5	Vis de fixation du couvercle du câble	Vis destinées à fixer le couvercle du câble. Guide de démarrage rapide
6	Couvercle du câble	Pour connecter à un port d'entrée, desserrez les deux vis et ouvrez ce couvercle. Guide de démarrage rapide
7	Panneau de Configuration	Permet d'utiliser l'équipement et de vérifier l'état du projecteur. 🖝 p.16
8	Haut-parleur	Permet d'émettre le son des images actuellement projetées ou le son du port d'entrée Microphone (Mic).



12



Nom		Fonction
0	Point d'installation pour câble de sécurité	Faites passer un câble de sécurité, disponible dans le commerce, et verrouillez-le. 🖝 p.55
2	Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande. Guide de démarrage rapide

Nom		Fonction
3	Récepteur Easy Interactive Function (EB-460i/450Wi uniquement)	Reçoit les signaux du Easy Interactive Pen. 🖝 p.56
4	Fenêtre de projection	Permet de projeter des images.
		 Avertissement Ne la regardez pas pendant la projection. Ne placez pas d'objet sur ou vos mains à proximité de celle-ci. Ceci est dangereux car la température de la mise au point de la lumière de projection est élevée.
6	Fente d'insertion d'unité réseau sans fil	Insérez l'unité réseau sans fil en option. 🖝 p.39
6	Levier de mise au point	 Permet de régler la mise au point de l'image. Permet d'ouvrir le couvercle du filtre à air et d'actionner le levier de mise au point. Guide de démarrage rapide
0	Couvercle du filtre à air	Ouvrez ce couvercle lorsque vous remplacez le filtre à air ou installez l'unité réseau sans fil en option.
8	Grille d'entrée d'air (Filtre à air)	L'air utilisé pour refroidir l'intérieur du projecteur entre par cette ouverture. L'accumulation de poussière à cet endroit peut provoquer une élévation de la température interne du projecteur, ce qui peut entraîner des problèmes de fonctionnement et raccourcir la durée de vie du moteur optique. Veillez à nettoyer régulièrement le filtre à air. (r p.114, p.120)
9	Levier d'ouverture/fermetur e du capot du filtre à air	Permet d'ouvrir et de fermer le capot du filtre à air. ☞ p.120 Si l'unité réseau sans fil en option est installée, ouvrez ce capot. ☞ p.39

Noms et Fonctions des Différentes Parties du Projecteur

Nom		Fonction
0	Fente pour système de sécurité	La fente pour système de sécurité est compatible avec le système Microsaver Security System fabriqué par Kensington. 🖝 p.55



Noms et Fonctions des Différentes Parties du Projecteur

Interfaces

Retirez le couvercle du câble pour visualiser les ports suivants. Retirez le couvercle du câble pour connecter l'équipement.

☞ Guide de démarrage rapide



Nom		Fonction
0	PortS-Vidéo (S-Video)	Pour les signaux S-Vidéo provenant de sources vidéo.
	Port d'entréeVidéo (Video)	Pour les signaux vidéo composites provenant de sources vidéo.
	Port d'entrée audio L/ R (Audio-L/R)	Se connecte au port de sortie audio pour émettre le son provenant d'équipements connectés au port d'entrée S- Vidéo ou Vidéo. © Guide de démarrage rapide
2	Prise d'alimentation	Permet de brancher le cordon d'alimentation. Guide de démarrage rapide

	Nom	Fonction
8	Port RS-232C	Pour contrôler le projecteur depuis un ordinateur, connectez-les ensemble à l'aide d'un câble RS-232C. Ce port est destiné à des fins de contrôle et ne doit normalement pas être utilisé. 🖝 p.128
4	Port Sortie moniteur (Monitor Out)	Permet d'envoyer à un moniteur externe les signaux d'image de l'ordinateur connecté au port d'entrée Ordinateur1. Non disponible pour les signaux vidéo Composantes ou les autres signaux envoyés à un port différent du port d'entrée Ordinateur1. 🖝 p.36
5	Port USB (TypeB)	 Permet de connecter le projecteur à un ordinateur à l'aide du câble USB fourni afin de projeter des images de l'ordinateur. p.24 Ce port permet également d'établir une connexion à un ordinateur à l'aide du câble USB fourni afin d'utiliser la fonction de souris sans fil. p.50 Ce port permet également d'établir une connexion à un ordinateur à l'aide du câble USB fourni afin d'utiliser la fonction de souris sans fil. p.50 Ce port permet également d'établir une connexion à un ordinateur à l'aide du câble USB fourni afin d'utiliser la fonction Easy Interactive Function. (EB-460i/450Wi uniquement) (p.56)
6	Port USB (TypeA)	Permet de projeter un diaporama d'images JPEG lorsqu'une clé ou un appareil photo numérique est connecté au port compatible USB. 🖝 p.29 Se connecte également à la Caméra document en option.
	Témoin USB	Indique l'état du périphérique USB connecté au port USB (TypeA) tel que décrit ci-dessous. Éteint : aucun périphérique USB n'est connecté Témoin orange allumé : un périphérique USB est connecté Témoin vert allumé : un périphérique USB fonctionne Témoin rouge allumé : erreur





	Nom	Fonction
8	Port d'entrée Ordinateur2 (Computer2)	Fournit en entrée des signaux image provenant d'un ordinateur et des signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.
	Port Audio2 (Audio2)	Permet de connecter au port de sortie audio de l'équipement connecté au port d'entrée Ordinateur2 afin de fournir une entrée audio. Lorsque la source d'entrée est l'une des suivantes et que vous souhaitez émettre le son du projecteur, connectez également la source audio au port Audio2.
		 - USB : Pour la lecture d'un diaporama à partir d'un périphérique de stockage USB connecté au port USB (TypeA), ou en cas de projection à partir de la Caméra document en option - USB Display
		- LAN
		 Guide de démarrage rapide
9	Port LAN	Permet de brancher un câble LAN en vue de la connexion à un réseau. \bigcirc p.38
0	Port Entréee Ordinateur1 (Computer1)	Fournit en entrée des signaux image provenant d'un ordinateur et des signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.
	Port Audio1 (Audio1)	Permet de connecter au port de sortie audio de l'équipement connecté au port d'entrée Ordinateur1 afin de fournir une entrée audio. Guide de démarrage rapide
0	Port d'entrée Microphone (Mic)	Permet de brancher un microphone. 🖝 p.37
2	Port Sortie Audio (Audio Out)	Permet d'émettre le son des images actuellement projetées ou l'entrée audio du port d'entrée Microphone (Mic) à l'aide d'un haut-parleur externe. 🖝 p.37

Base (avec plaque coulissante)

Une plaque coulissante est fixée à l'unité principale du projecteur au moment de l'expédition.



Nom		Fonction
0	Plaque coulissante	Connectez-la à la plaque d'installation lorsque vous montez le projecteur sur un mur. 🖝 <i>Guide d'installation</i>
2	Point d'installation pour câble de sécurité	Faites passer un câble de sécurité, disponible dans le commerce, et verrouillez-le. 🖝 p.55







Nom		Fonction
0	Points d'installation de la fixation de plafond (quatre points)	Connectez les points d'installation de la fixation de plafond à un support pour plafond ou un support mural disponible dans le commerce lorsque vous installez le projecteur au plafond ou sur un mur. Pour plus d'informations, consultez la documentation fournie avec le support pour plafond ou le support mural.
2	Point d'installation pour câble de sécurité	Faites passer un câble de sécurité, disponible dans le commerce, et verrouillez-le. 🖝 p.55

Panneau de configuration



	Nom	Fonction
0	Bouton [එ]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. Guide de démarrage rapide
2	Témoins d'état	La couleur des témoins et leur état (clignotants ou allumés) indiquent l'état du projecteur. 🖝 p.99
3	Bouton [Source Search]	Passe à la source d'entrée suivante connectée au projecteur et qui envoie une image. 🖝 p.22
4	Bouton [Enter]	Si vous appuyez sur ce bouton pendant la projection d'un signal image provenant d'un ordinateur, l'appareil procède au réglage automatique de l'Alignement, de la Sync. et de la Position, de manière à projeter une image optimale. Lorsque le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, appuyez sur ce bouton pour confirmer l'élément actuel et passer au niveau suivant. 🖝 p.75

88	17
TOP	

Nom		Fonction
5	Boutons [껍][꼬]	Permet de corriger la distorsion trapézoïdale (Keystone). Cependant, dans les cas suivants, ces boutons n'ont que les fonctions [▲] et [▼].
		– Lorsque l'image projetée est envoyée via une connexion réseau
		– Lorsque la fonction Diaporama est utilisée pour la projection
		Si vous appuyez sur l'un de ces boutons alors qu'un menu Configuration ou un écran d'aide est affiché, il sélectionne un élément de menu ou une valeur de réglage.
		Guide de démarrage rapide , p.75
6	Bouton [Help]	Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes. 🖝 p.97
0	Bouton [Esc]	Arrête la fonction en cours.
		Lorsque le menu Configuration est affiché, appuyez sur ce bouton pour revenir au niveau de menu précédent. (p.75
8	Bouton [Wide][Tele]	Règle la fonction Télé/Large. Appuyez sur le bouton [Tele] pour réduire la taille de l'écran de projection et sur le bouton [Wide] pour l'augmenter.
		Lorsque le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, ces boutons fonctionnent comme les boutons
		[]] qui permettent de sélectionner des éléments de
		menu et des valeurs de réglage.
		Guide de démarrage rapide
9	Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration. • p.75

Télécommande





Nom		Fonction			
0	Bouton [也]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. Guide de démarrage rapide			
2	Bouton [Computer]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images du port d'entrée Ordinateur1 et du port d'entrée Ordinateur2. 🖝 p.23			
3	Bouton [Video]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images du port d'entrée Vidéo et du port d'entrée S-Vidéo. 🖝 p.23			
4	Pavé numérique	Utilisés lorsque vous entrez un mot de passe. 🖝 p.52			
6	Bouton [A/V Mute]	Active ou désactive l'audio et la vidéo. 🖝 p.41			
6	Bouton [Freeze]	Active ou désactive le gel de l'image. 🖝 p.42			
	Bouton [Auto]	Si vous appuyez sur ce bouton pendant la projection d'un signal image provenant d'un ordinateur, l'appareil procède au réglage automatique de l'Alignement, de la Sync. et de la Position, de manière à projeter une image optimale.			
8	Bouton [Aspect]	Le Rapport L/H change à chaque pression sur ce bouton. • p.43			
9	Boutons [Page] ([Up]) ([Down])	Lorsque vous utilisez la fonction Souris Sans Fil, la fonction USB Display ou que la source d'entrée projette un fichier d'un logiciel prenant en charge la fonction de page up/down via le réseau local, vous pouvez passer à la page précédente ou suivante en appuyant sur ces boutons.			
0	Boutons [E-Zoom] (⊕)(⊝)	Agrandit ou réduit l'image sans modifier la taille de la projection. 🖝 p.49			
0	Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration. • p.75			

Nom		Fonction			
	Boutons [][] [(•]][•]]	Lorsque le menu Configuration ou un écran d'aide est affiché, appuyez sur ces boutons pour sélectionner un élément de menu ou une valeur de réglage. p.75, p.97 Dans la fonction Souris Sans Fil, le pointeur de souris se déplace dans la direction dans laquelle le bouton est poussé. p.50			
3	Bouton [Enter]	Lorsque le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, appuyez sur ce bouton pour confirmer l'élément actuel et passer au niveau suivant. T p.75, p.97 Fait office de bouton gauche de la souris en cas d'utilisation de la fonction Souris Sans Fil. T p.50			
	Bouton [Esc]	Arrête la fonction en cours. Si vous appuyez sur ce bouton alors que le menu Configuration est affiché, vous revenez au niveau précédent. (p.75, p.97 Fait office de bouton droit de la souris en cas d'utilisation de la fonction Souris Sans Fil. (p.50			
6	Boutons [Volume] (ඁ (ඁ	 (▷) Réduit le volume. (▷) Augmente le volume. (▷) Augmente le volume. (▷) Guide de démarrage rapide (▷) Attention Ne lancez pas une projection lorsque le volume est trop élevé. Un volume excessif soudain peut entraîner des problèmes auditifs. Réduisez toujours le volume avant la mise hors tension de l'équipement et augmentez progressivement le volume après la mise sous tension. 			
16	Bouton [Pointer]	Appuyez sur ce bouton pour activer le pointeur. p.48			
0	Bouton [Help]	Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes. 🖝 p.97			

19 OP	
----------	--

Nom		Fonction		
13	Bouton [Color Mode]	Chaque pression sur le bouton entraîne un changement du mode couleurs. 🖝 p.40		
19	Bouton [Num]	Utilisé lorsque vous entrez un mot de passe. 🖝 p.52		
2	Bouton [User]	 Sélectionnez une commande fréquemment utilisée parm les cinq commandes du menu Configuration et attribuez la à ce bouton. Une pression sur ce bouton permet d'accéder à la fenêtre de sélection/réglage concernée. Vou pouvez ainsi effectuer des réglages par pression sur un bouton. T p.78 Le réglage attribué par défaut est le menu Consommatio électr 		
2	Bouton [USB]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images de l'équipement connecté à USB Display et au port USB (TypeA). 🖝 p.23		
22	Bouton [LAN]	Passe aux images projetées avec EasyMP Network Projection. Lors d'une projection via Quick Wireless Connection à l'aide de la clé Quick Wireless Connection USB Key en option, appuyez sur ce bouton pour basculer vers cette image. I p.23		
23	Bouton [Search]	Passe à la source d'entrée suivante connectée au projecteur et qui envoie une image. 🖝 p.22		
24	Émetteur de signaux lumineux	Envoie les signaux de la télécommande.		

Easy Interactive Pen(EB-460i/450Wi uniquement)



Nom		Fonction		
0	Pointe du stylet	Fonctionne comme le bouton gauche de la souris.		
2	Témoin de batterie	Lorsque vous appuyez sur le bouton, cet indicateur s'allume en vert s'il reste de l'énergie dans les piles. Il ne s'allume pas s'il ne reste pas l'énergie des piles est faible. Dans ce cas, remplacez les piles. 🖝 p.63		
3	Bouton	Fonctionne comme le bouton droit de la souris.		
4	Orifice de fixation de sangle	Vous pouvez fixer une sangle disponible dans le commerce.		
6	Couvercle du compartiment à piles	Ouvrez ce couvercle lorsque vous remplacez les piles. • p.63		



Divers modes d'utilisation du projecteur

Ce chapitre fournit des explications sur les fonctions notamment utiles pour la réalisation de présentations, sur la connexion d'un équipement externe, ainsi que sur les fonctions de sécurité.

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

- Suspension du projecteur au plafond et projection depuis le devant de l'écran (Projection Avant/Plafond)
- Suspension du projecteur au plafond et rétroprojection derrière un écran translucide (Projection Arrière/Plafond)



Au moment de l'expédition, le projecteur est conçu pour être installé suspendu à un plafond et pour projeter des images à partir de l'avant de l'écran (Avant/Plafond).



Réglez Avant/Plafond ou Arrière/Plafond dans le menu Configuration. 🖝 p.81 21

Modification de l'image projetée

Vous pouvez modifier l'image projetée des deux façons suivantes :

- Modification à l'aide de la fonction Recherche de source Le projecteur détecte automatiquement les signaux reçus depuis les appareils connectés et projette l'image entrante.
- Passe à l'image cible.

Vous pouvez utiliser les boutons de la télécommande pour modifier le port d'entrée cible.

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

Vous pouvez choisir rapidement l'image à projeter, car les ports d'entrée qui n'envoient pas de signal d'image sont ignorés lorsque vous changez de source à l'aide du bouton [Source Search].



- Computer1
- 2 Computer2
- S-video
- 4 Video

- **5** USB Display
- **(3)** USB* : Si l'image provient d'un périphérique connecté au port USB (TypeA).
- LAN : Lorsque le projecteur est connecté à un ordinateur via un réseau et que des images de EasyMP Network Projection sont projetées.

Ignoré si aucun signal d'image n'est reçu en entrée.

*La source d'entrée USB indique qu'un diaporama provenant d'un périphérique de stockage USB connecté au port USB (TypeA) est en cours de lecture ou que des images d'une Caméra document en option sont projetées.

Procédure

Lorsque votre équipement vidéo est connecté, lancez la lecture avant d'entamer la recherche de source.

Utilisation de la télécommande

Utilisation du panneau de commande





Lorsque plusieurs appareils sont connectés, appuyez sur le bouton [Source Search] autant de fois que nécessaire pour projeter l'image désirée.

	ςī	1
-	~	~ ~
-	((10	1)-
1	X	<u> </u>

L'écran suivant, qui présente l'état des signaux d'image, est affiché lorsque seule l'image actuellement projetée est disponible, ou lorsqu'aucun signal d'image n'est trouvé. Vous pouvez sélectionner le port d'entrée auquel est connecté l'équipement que vous voulez utiliser. L'écran se ferme après environ 10 secondes d'inactivité.

	Etat du sig	gnal
Consteur 1	Off	
📲 🔤 🗠 Ordinateur 2	Off	
🗈 🗈 S-Vidéo	Off	
🔹 💶 Vidéo	Off	
🛛 🖃 USB Display	Off	
📧 — USB	Off	S
ັ 🚓 🛄 LAN	Off	5
∙Entrez un signal image ∙La source est sélectio	nnable à l'aide de	e 🖨 .

Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande

Vous pouvez accéder directement à la source désirée en appuyant sur les boutons suivants de la télécommande.





Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images du port d'entrée Ordinateur1 et du port d'entrée Ordinateur2.

- Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images du port d'entrée Vidéo et du port d'entrée S-Vidéo.
- 3 Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images de l'équipement connecté à USB Display et au port USB (TypeA).
- Passe aux images projetées avec EasyMP Network Projection. Lors d'une projection via Quick Wireless Connection à l'aide de la clé Quick Wireless Connection USB Key en option, ce bouton permet de basculer vers cette image.

Vous pouvez utiliser le câble USB fourni pour connecter le projecteur à un ordinateur afin de projeter des images de l'ordinateur. Cette fonction est baptisée USB Display. La connexion d'un câble USB suffit pour la projection d'images depuis l'ordinateur.

Pour activer la fonction USB Display, réglez USB Type B sur USB Display dans la section Avancé du menu Configuration.

La figure ci-dessous illustre les réglages par défaut de USB Type B.

- EB-460i/450Wi : Off
- EB-460/450W/440W : USB Display

Pour EB-460i/450Wi, le réglage doit être modifié à l'avance. 🖝 p.81

Configuration système requise

Sous Windows

Système d'ex- ploitation	Windows 2000 Service Pack 4 Windows XP Windows XP Service Pack 2 ou supérieur Windows Vista
	Windows 7
Processeur	Mobile Pentium III 1.2GHz ou plus rapide Recommandé : Pentium M 1.6GHz ou plus rapide
Quantité de mémoire	256MB ou plus Recommandé : 512MB ou plus
Disque dur Espace dispo- nible	20MB ou plus

Affichage	Résolution supérieure à 640x480 et inférieure à 1600x1200.
	Couleurs d'affichage en 16 bits ou mode supérieur

Seules les versions 32 bits sont prises en charge.

Sous Mac OS

Système d'ex- ploitation	Mac OS X 10.5.1 ou version ultérieure Mac OS X 10.6.x
Processeur	Power PC G4 1GHz ou supérieur Recommandé : Intel Core Duo 1.83GHz ou supérieur
Quantité de mémoire	512MB ou plus
Disque dur Espace libre sur le disque dur	20MB ou plus
Affichage	Résolution supérieure à 640x480 et inférieure à 1680x1200. Couleurs d'affichage en 16 bits ou mode supérieur

Connexion



Procédure



Allumez l'ordinateur.



Branchez le cordon d'alimentation (fourni).



Allumez le projecteur.

Connectez au câble USB. Lorsque le son est émis par le haut-parleur du projecteur,

connectez un câble audio (disponible dans le commerce) au port Audio2.

- ☞ "Première connexion" p.25
- ☞ "À partir de la deuxième fois" p.28

Attention

Branchez directement le projecteur à l'ordinateur, sans passer par un concentrateur USB.

Première connexion

Le pilote doit être installé lors de la première connexion. La procédure est différente sous Windows et Mac OS.

Procédure

Sous Windows



L'installation du pilote démarre automatiquement.

Si vous utilisez Windows 2000, double-cliquez sur Poste de travail -EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.exe, sur votre ordinateur.

25



Si vous utilisez un ordinateur tournant sous Windows 2000 en mode utilisateur, un message d'erreur Windows s'affiche pendant l'installation, et il peut s'avérer impossible d'installer le logiciel. Dans ce cas, effectuez une mise à jour vers une version plus récente de Windows, redémarrez le système puis retentez la connexion.

Pour plus d'informations, contactez l'adresse la plus proche figurant dans le Guide d'Assistance et de service. Cliste des contacts pour projecteurs Epson

Lorsque la fenêtre Contrat de licence s'affiche, cliquez sur « Accepter ».

Si le pilote n'est pas installé, vous ne pouvez pas démarrer la fonction USB Display. Choisissez **Accepter** pour installer le pilote. Pour annuler l'installation, cliquez sur **Refuser**.



Les images de l'ordinateur sont projetées.

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



27

- -Č
- Si l'installation ne s'est pas déroulée automatiquement, doublecliquez sur **Poste de travail** - **EPSON_PJ_UD** - **EMP_UDSE.EXE**, sur votre ordinateur.
- Si aucune image n'est projetée, cliquez sur Tous les programmes -EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x, sur votre ordinateur.
- Si le curseur de la souris sautille sur l'écran de l'ordinateur, accédez à Tous les programmes - EPSON Projector - EPSON USB Display
 - EPSONUSB DisplayVx.x sur votre ordinateur, puis désactivez la case à cocher Transférer la fenêtre des couches.
- Pour désinstaller le pilote, ouvrez le Panneau de configuration -Ajout/Suppression de programmes et désinstallez EPSON USB Display Vx.x.
- Déconnexion

Pour déconnecter le projecteur, il suffit de débrancher le câble USB. Il n'est pas nécessaire d'employer la fonctionnalité **Retirer le matériel en toute sécurité** de Windows.

Pour la connexion suivante, consultez 🖝 "À partir de la deuxième fois" p.28.

Sous Mac OS



Le dossier d'installation de USB Display s'affiche dans le Finder.

Double-cliquez sur l'icône UD_Installer.

Entrez le mot de passe administrateur et lancez l'installation.



Lorsque la fenêtre Contrat de licence s'affiche, cliquez sur « Accepter ».

Si vous ne sélectionnez pas Accepter, USB Display ne démarre pas. Pour annuler la projection, cliquez sur Refuser.

Une fois l'installation terminée, l'icône USB Display s'affiche dans le Dock et la barre de menus.

5)

Les images de l'ordinateur sont projetées.

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



- --
- Si le dossier d'installation de USB Display ne s'affiche pas automatiquement dans le Finder, double-cliquez sur EPSON PJ_UD
 UD Installer sur votre ordinateur.
- Si aucune image n'est projetée pour quelque raison que ce soit, cliquez sur l'icône USB Display du Dock.
- Si l'icône USB Display n'apparaît pas dans le Dock, lancez USB Display V.x.x à partir du dossier Applications.
- Pour désinstaller le pilote, lancez **Supprimer EPSON USB Display V.x.x** dans le dossier Outil du dossier Applications.

Attention

- Pour déconnecter USB Display, cliquez sur l'icône de la barre de menus ou sur l'icône du Dock, sélectionnez **Déconnecter** dans le menu qui s'affiche, puis débranchez le câble USB.
- Si vous sélectionnez **Quitter** dans le menu de l'icône du Dock, USB Display ne démarre pas automatiquement lorsque vous branchez le câble USB.

À partir de la deuxième fois

Les images de l'ordinateur sont projetées.

Un certain délai peut s'écouler avant que la projection ne débute. Veuillez patienter.



Sous Windows

- Il se peut que les applications qui emploient des fonctions DirectX ne s'affichent pas correctement.
- Déconnexion

Pour déconnecter le projecteur, il suffit de débrancher le câble USB. Il n'est pas nécessaire d'employer la fonctionnalité **Retirer le matériel en toute sécurité**.

• Limitations en cas de projection depuis le Windows Media Center Les images ne peuvent pas être projetées lorsque le Windows Media Center est en mode plein écran. Changez le mode d'affichage pour projeter les images.

Sous Mac OS

Si les images ne sont pas projetées, lancez USB Display V.x.x à partir du dossier Applications.

Présentations à l'aide d'un Diaporama

29

Fichiers pouvant être projetés à l'aide d'un Diaporama

Vous pouvez utiliser un Diaporama pour projeter directement des fichiers stockés sur un périphérique de stockage USB ou un appareil photo numérique connecté au projecteur.



Ì

Vous ne pourrez peut-être pas utiliser des périphériques de stockage USB contenant des fonctions de sécurité.

Caractéristiques des fichiers pouvant être projetés à l'aide d'un Diaporama

Туре	Type de fichier (extension)	Remarques
Image fixe	.jpg	Les images suivantes ne peuvent pas être projetées : - Format en mode de couleur CMJN - Format progressif - Images d'une résolution supérieure à 4608x3072 - Fichiers possédant l'extension « .jpeg » En raison des caractéristiques des fichiers JPEG, les images peuvent ne pas être projetées correctement si le taux de compression est trop élevé.

- Si vous utilisez un disque dur USB, il est conseillé d'employer une alimentation électrique par adaptateur secteur.
 - Le projecteur ne prend pas en charge certains systèmes de fichiers. Utilisez donc un support qui a été formaté en Windows.
 - Formatez le support en FAT16/32.

Exemples d'utilisation de Diaporama

Projection d'images stockées sur un périphérique de stockage USB ou un autre support



Exemple 1 : Préparation de plusieurs images et projection continue (Diaporama) **•** p.33

Exemple 2 : Sélection et projection des fichiers image un par un (-p)

Présentations à l'aide d'un Diaporama



Fonctions de Base du Diaporama

Le Diaporama permet de lire et de projeter des fichiers image stockés sur des appareils photo numériques et des périphériques de stockage USB. Cette section explique le fonctionnement de base du Diaporama.

Les étapes décrites ci-dessous sont basées sur l'utilisation de la télécommande. Vous pouvez toutefois exécuter des opérations identiques à l'aide du panneau de configuration du projecteur.

Démarrage et fin du Diaporama

Démarrage du Diaporama

Procédure

Changez l'image projetée sur USB.

p.22



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

p.35

Le Diaporama démarre et l'écran de la liste de fichiers s'affiche.

Fin du Diaporama

Procédure

Pour fermer le Diaporama, déconnectez le périphérique USB du port USB (TypeA) du projecteur. Pour un appareil photo numérique, un disque dur ou autre équipement, éteignez l'équipement puis débranchez-le.



• Vous pouvez également insérer une carte mémoire dans un lecteur de carte USB puis connecter le lecteur au projecteur. Certains lecteurs de cartes disponibles dans le commerce peuvent toutefois ne pas être compatibles avec le projecteur.

• Lorsque l'écran suivant (fenêtre Sélectionner un lecteur) s'affiche, utilisez les boutons [] pour sélectionner le lecteur que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur le bouton [Enter].



• Pour afficher la fenêtre Sélectionner un lecteur, positionnez le curseur sur Sélectionner un lecteur en haut de la fenêtre de la liste de fichiers, puis appuyez sur le bouton [Enter].

Fonctions de base du diaporama

Les procédures de lecture et de projection des images à l'aide du Diaporama sont décrites ci-après.

Procédure



Utilisez les boutons [][][][]] pour placer le curseur sur le fichier ou le dossier de scénario cible.





Curseur

- Les fichiers JPEG sont représentés par des vignettes (le contenu du fichier est affiché en miniature).
- Selon le fichier JPEG, il arrive qu'aucune vignette ne s'affiche. Le <u>cas échéant</u>, une icône de fichier s'affiche.



S'il est impossible de faire apparaître tous les fichiers et tous les dossiers simultanément dans l'écran actuel, appuyez sur le bouton [Page] (Down) de la télécommande ou placez le curseur sur le bouton **Page suivante** en bas de la fenêtre et appuyez sur le bouton [Enter].

Pour revenir à la fenêtre précédente, appuyez sur le bouton [Page] (Up) de la télécommande ou placez le curseur sur le bouton **Page précédente** en haut de la fenêtre et appuyez sur le bouton [Enter].



<u>کې</u>:

Appuyez sur le bouton [Enter].

L'image sélectionnée est affichée.

Lorsqu'un dossier est sélectionné, les fichiers qu'il contient sont affichés. Sélectionnez **Haut page** dans la fenêtre qui s'est affichée, puis appuyez sur le bouton [Enter] pour revenir à la fenêtre précédente.

Rotation des images

Vous pouvez faire pivoter les images au format JPEG lues par incréments de 90°. Vous pouvez également faire pivoter les images au format JPEG pendant un Diaporama.

Pour faire pivoter des images JPEG, procédez comme suit.

Procédure

Lisez les images en format JPEG ou exécutez un Diaporama.

Pour lire des images au format JPEG 🖝 p.32

Pour exécuter un Diaporama 🖝 p.33

2) Lor

Lorsqu'une image JPEG est affichée, appuyez sur le bouton [\checkmark] ou [\checkmark].





Projection des fichiers image

Les fichiers image contenus sur un périphérique de stockage USB et un appareil photo numérique peuvent être projetés à l'aide d'un Diaporama des deux manières suivantes.

• Projection de fichiers image sélectionnés

Cette fonction permet de projeter le contenu d'un seul fichier.

• Projection de tous les fichiers d'image d'un dossier en séquence (Diaporama)

Cette fonction permet de projeter dans l'ordre les fichiers contenus dans un dossier, un seul à la fois.

Attention

Ne débranchez pas le périphérique de stockage USB s'il est en cours d'utilisation. Le Diaporama risquerait de ne pas fonctionner correctement. Les étapes décrites ci-dessous sont basées sur l'utilisation de la télécommande. Vous pouvez toutefois exécuter des opérations identiques à l'aide du panneau de configuration du projecteur.

Projection d'images

Procédure



Démarrez le Diaporama. 🖝 p.30

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



Utilisez les boutons [][][][]] pour placer le curseur sur le fichier image à projeter.



Fichier image



Appuyez sur le bouton [Enter].

La lecture de l'image démarre.



33



Appuyez sur le bouton [Esc] pour revenir à l'écran de la liste de fichiers.

Projection de tous les fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama)

Vous pouvez projeter les fichiers image d'un dossier dans l'ordre, l'un après l'autre. Cette fonction est baptisée Diaporama. Procédez comme suit pour exécuter le Diaporama :



Pour changer automatiquement les fichiers lors de l'exécution du Diaporama, réglez la Fréq. défilement dans Option du Diaporama sur toute valeur différente de Non. Le réglage par défaut est de 3 secondes. 🖝 "Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama" p.34

Procédure



Démarrez le Diaporama. 🖝 p.30

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

Utilisez les boutons [][][][] pour placer le

curseur sur le dossier lu par le Diaporama et appuyez sur le bouton [Enter].

Sélectionnez Diaporama en bas de l'écran de la liste de fichiers, puis appuyez sur le bouton [Enter].

Le Diaporama démarre et les fichiers image du dossier sont automatiquement projetés dans l'ordre, l'un après l'autre. Lorsque le dernier fichier a été projeté, la liste des fichiers est à nouveau affichée automatiquement. Si vous réglez Lecture continue sur On dans l'écran Option, la projection se fait en boucle.

regional d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama" p.34

Vous pouvez, pendant la projection d'un Diaporama, passer à la fenêtre suivante, revenir à la précédente ou arrêter la lecture.



Si Fréq. défilement de l'écran Option est réglé sur Non, les fichiers ne changent pas automatiquement lorsque vous sélectionnez Voir Diaporama. Appuyez sur le bouton [Enter] ou sur le bouton [Page] (Down) de la télécommande pour projeter le fichier suivant.

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

Vous pouvez définir l'ordre d'affichage des fichiers ainsi que les paramètres de fonctionnement du Diaporama dans l'écran Option.

Les étapes décrites ci-dessous sont basées sur l'utilisation de la télécommande. Vous pouvez toutefois exécuter des opérations identiques à l'aide du panneau de configuration du projecteur.

Procédure

Utilisez les boutons [][][][]] pour placer le curseur sur le dossier pour lequel vous souhaitez définir les conditions d'affichage, puis appuyez sur le bouton [Esc]. Sélectionnez « Option » dans le sous-menu qui s'affiche, puis appuyez sur le bouton [Enter].

2

Quand l'écran Option suivant s'affiche, réglez chacun des éléments.

Placez le curseur sur le réglage de l'élément que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur le bouton [Enter] pour l'appliquer. Le tableau suivant indique les détails de chaque élément.

e les paramètres	· ·	R. 0	Ordre de cla
le la ns identiques à	c Reacts	Beach6	Configuratio

Ordre d'affi- chage	Définissez l'ordre dans lequel les fichiers sont affichés. Vous pouvez choisir de classer les fichiers par Ordre des noms ou par Ordre des dates.
Lecture conti- nue	Définissez si le Diaporama doit être répété.
Fréq. défile- ment	Définissez la durée d'affichage d'un fichier pendant la projection d'un Diaporama. Vous pouvez régler Non ou une durée entre (0) et 60 secondes. Si vous sélectionnez Non, la lecture automatique est désactivée.

Ordre des dates



Utilisez les boutons [][][][][]] pour placer le curseur sur « OK », puis appuyez sur le bouton [Enter].

Les réglages sont appliqués.

ESC Annule

Si vous ne désirez pas appliquer les réglages, placez le curseur sur le bouton **Annuler**, puis appuyez sur le bouton [Enter].



Connexion d'un équipement externe

Connexion et retrait de périphériques USB

Vous pouvez connecter au projecteur des clés USB, des appareils photo numériques compatibles USB, des disques durs et la caméra pour documents en option. Les fichiers image contenus sur un appareil photo numérique connecté ou les fichiers JPEG contenus sur un périphérique de stockage USB connecté peuvent être lus sous la forme d'un diaporama.

☞ "Présentations à l'aide d'un Diaporama" p.29

Lorsque la Caméra document en option est connectée, les images qui en proviennent sont projetées.

Connexion de périphériques USB

Cette section décrit comment connecter les périphériques USB, en prenant la Caméra document en option comme exemple. Connectez la Caméra document au projecteur à l'aide du câble USB fourni avec celle-ci. Lorsque la Caméra document est connectée au projecteur en cours de projection, appuyez sur le bouton [USB] de la télécommande ou sur le bouton [Source Search] du panneau de configuration pour passer aux images provenant de cette caméra. T. p.22



- Vers le port USB de la Caméra document
- 2 Câble USB
- Ort USB (TypeA)

Attention

- Si vous utilisez un concentrateur USB, l'opération risque de ne pas fonctionner correctement. Connectez directement un appareil photo numérique ou un périphérique de stockage USB au projecteur.
- Lorsque vous connectez un disque dur compatible USB, veillez à brancher l'adaptateur secteur fourni avec le disque dur.
- Connectez un appareil photo numérique ou un disque dur au projecteur en utilisant le câble USB fourni ou un câble prévu pour votre équipement.

Retrait de périphériques USB

Au terme de la projection, procédez comme suit pour déconnecter le périphérique USB du projecteur.

Procédure

Déconnectez la Caméra document en option du port USB (TypeA) du projecteur.

Dans le cas d'appareils photo numériques, disques durs, etc., mettez le périphérique hors tension puis retirez-le.

Connexion d'un moniteur externe

Les images d'ordinateur reçues par le port d'entrée Ordinateur1 peuvent être affichées en même temps sur un moniteur externe et sur l'écran connecté au projecteur. Vous pouvez ainsi consulter les images projetées sur un moniteur externe pendant une présentation, même si vous ne voyez pas l'écran. Utilisez le câble fourni avec le moniteur externe pour la connexion.



1 Vers le port du moniteur

2 Port moniteur



-@

- Il est impossible d'afficher signaux vidéo Composantes ou des images à partir d'équipements connectés au port d'entrée Vidéo ou au port d'entrée S-Vidéo d'un moniteur externe.
- Les mires de réglage pour des fonctions telles que Keystone, le menu Configuration et les écrans d'aide ne sont pas envoyés au moniteur externe.

36
Connexion d'un équipement externe



Connexion de haut-parleurs externes

Pour bénéficier d'un son de meilleure qualité, vous pouvez brancher des haut-parleurs externes avec amplificateur intégré au port Sortie audio (Audio out) du projecteur. La connexion doit se faire à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce (prise broche ↔ mini-prise stéréo 3,5 mm). Employez un câble audio compatible au connecteur des haut-parleurs externes.



- Vers l'équipement audio externe
- 2 Câble audio (disponible dans le commerce)
- ③ Vers le port Sortie audio (Audio Out)



- Lorsque la prise du câble audio est insérée dans le port Sortie audio (Audio out), le son n'est plus émis par le haut-parleur intégré du projecteur ; il passe à la sortie externe.
- Si vous employez un câble audio 2RCA(L/R)/mini-pin stéréo que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type « Sans résistance ».

Connexion d'un Microphone

Vous pouvez émettre, via le haut-parleur du projecteur, les sons provenant d'un microphone. Pour ce faire, il suffit de brancher un micro au port d'entrée Microphone (Mic) du projecteur.

Le projecteur ne prend pas en charge la connexion avec alimentation.



Vers le port d'entrée Microphone (Mic)

37

Vous pouvez brancher un câble LAN de type 100BASE-TX ou 10BASE-T disponible dans le commerce.

Vers le port LAN

- 2 Câble LAN (disponible dans le commerce)
- 3 Vers le port LAN

Attention

Pour éviter toute défaillance, employez un câble LAN blindé de catégorie 5.



Installez l'unité réseau sans fil en option dans le projecteur. 🖝 "Accessoires en Option et Consommables" p.122

Procédure

Ouvrez le couvercle du filtre à air.

Faites coulisser horizontalement le levier d'ouverture/fermeture du capot du filtre à air pour ouvrir ce capot.







Fixez l'unité réseau sans fil à l'aide de la vis incluse de manière à ne pas perdre l'unité.



1 Trou de vis pour la fixation d'une unité LAN sans fil

2) Installez l'unité réseau sans fil.

Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)

Vous pouvez obtenir aisément une qualité d'image optimale en choisissant le réglage correspondant le mieux à l'environnement dans lequel la projection est effectuée. La luminosité de l'image varie en fonction du mode sélectionné.

Mode	Application
Dynamique	Ce mode est idéal en cas d'utilisation dans un local éclairé. C'est le mode le plus clair. Il reproduit parfaitement les tons sombres.
Présentation	Ce mode est idéal pour effectuer une présentation en couleur dans un local éclairé.
Théâtre	Idéal pour la projection d'un film dans un local sombre. Donne aux images une teinte naturelle.
Photo	(Lorsque des signaux image d'ordinateur sont reçus en entrée et que la source d'entrée est USB ou LAN.) Idéal pour la projection d'images fixes, comme des photos, dans un local éclairé. Les images sont vives et leur contraste accentué.
Sports	(Pour la projection d'images provenant d'une source Vidéo component, S-Vidéo ou Vidéo Composite.) Idéal pour regarder une émission de télévision dans un local éclairé. Les images sont vives et très réalistes.
<u>sRGB</u> ▶▶	Idéal pour les images conformes à la norme en matière de couleurs sRGB.
Tableau noir	Même si vous projetez sur un tableau noir (ou vert), ce réglage donne aux images une teinte naturelle, comme si elles étaient projetées sur un écran.
Tableau blanc	Idéal pour effectuer une présentation sur un tableau blanc.

Procédure

Télécommande



	Présentation	
l		

À chaque pression sur le bouton, le Mode couleurs change et son nom s'affiche à l'écran.

Si vous appuyez sur le bouton alors que le nom d'un Mode couleurs est affiché, l'appareil passe au Mode couleurs suivant.



Le mode couleurs peut également être défini à l'aide du Mode couleurs du menu Image, dans le menu Configuration. (p.76



Réglage de l'iris auto

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

Procédure



Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



Sélectionnez « On ».

Le réglage est conservé pour chaque mode couleurs.



Ŵ

Appuyez sur le bouton [Menu] pour fermer le menu de configuration.

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

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

Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous souhaitez désactiver les images à l'écran afin que le public soit concentré sur votre commentaire ou lorsque qu'il ne puisse pas voir pas les opérations que vous exécutez, le changement de fichier par exemple.



Procédure

Télécommande



Chaque pression sur le bouton active ou désactive la fonction Pause A/V.

-Ò



- Si vous utilisez cette fonction pendant la projection d'images animées, les images et le son sont toujours lus par la source, et il est impossible de revenir à l'endroit où vous aviez activé la fonction Pause A/V.
- Le son émis par le microphone est également activé lorsque la fonction Pause A/V est activée.

Arrêt sur image (Gel)

Lorsque l'image animée est gelée, elle est toujours projetée, ce qui vous permet de projeter une séquence animée image par image, comme s'il s'agissait d'une séquence de photos. Vous pouvez en outre effectuer des opérations telles qu'un changement de fichiers, lors d'une projection à partir d'un ordinateur, sans projeter d'image si vous activez la fonction Gel au préalable.

Procédure





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



• La lecture audio n'est pas interrompue.

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

Modification du rapport L/H

Modifiez le <u>Rapport L/H</u> lorsqu'une source vidéo est connectée afin que les images enregistrées au format vidéo numérique ou sur DVD puissent être affichées au format d'écran large 16:9. Modifiez également le Rapport L/H lorsque vous projetez des images d'ordinateur en mode plein écran.

Les méthodes de modification et les rapports L/H disponibles sont les suivants.

Méthodes de modification

Procédure

Télécommande





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



Le rapport L/H peut également être défini dans Aspect dans le menu Signal du menu Configuration. 🖝 p.77

Modification de l'aspect L/H pour les images provenant d'équipements vidéo

EB-460i/460

Chaque pression sur le bouton permet de basculer entre les modes de rapport L/H 4:3 et 16:9.



EB-450Wi/450W/440W

À chaque pression sur le bouton, le rapport L/H change comme suit : Normal, 16:9, Complet, Zoom et Native.





- 2 16:9
- Complet
- 4 Zoom
- **6** Native





Modification du rapport L/H pour les images d'ordinateurs (EB-460i/460)

Vous pouvez modifier le rapport L/H comme suit :

Réglages	Fonctionnement	Exemple de projection
Normal	Projection en mode plein écran, en conservant le rapport L/ H de l'image en entrée.	
4:3	Projection en plein écran avec un rapport L/H de 4:3. Ce mode est idéal pour la projection d'images avec un rapport de 5:4 (1280x1024) par rapport à la taille de projection complète.	Si un signal 1280x1024 est reçu
16:9	Projection avec un rapport de 16:9. Ce mode est idéal pour la projection en mode plein écran, si vous employez un écran 16:9.	Si un signal 1280x1024 est reçu



Si des parties d'une image projetée sont manquantes ou que l'ensemble de l'image ne peut pas être projeté, réglez **Résolution** dans le menu Configuration sur **Large** ou sur **Normal** en fonction de la taille du panneau de l'ordinateur. 🖝 p.77



Modification du rapport L/H pour les images d'ordinateurs (EB-450Wi/450W/440W)

Vous pouvez modifier le rapport L/H comme suit. EB-450Wi/450W/440W propose la résolution de panneau WXGA afin que la taille de projection soit de 1280x800 points (rapport L/H de 16:10). Si vous projetez sur un écran 16:9, réglez le rapport L/H sur 16:9.

Réglages	Fonctionnement	Exemple de projection	
Normal	Projection en mode plein écran, en conservant le rapport L/ H de l'image en entrée.	Si un signal 1024x768 est reçu 1024 1280 128	
16:9	Projection en plein écran avec un rapport L/H de 16:9.	Si un signal 1024x768 est reçu 1024 1024 1280 128	
Complet	Projection en plein écran.	Si un signal 1024x768 est reçu 1024 1280 128	
Zoom	Projette l'image reçue telle quelle, selon le rapport L/H de la direction latérale. Les parties au-delà de la taille de projection ne sont pas projetées.	Si un signal 1024x768 est reçu 1280	



Réglages	Fonctionnement	Exemple de	projection
Native	Projette selon la résolution de l'image reçue, qui est placée au centre de l'écran. Ce mode est idéal pour afficher des images nettes. Si la résolution de l'image est supérieure à 1280x800, les bords de l'image ne sont pas projetés.	Si un signal 800x600 est reçu $ \begin{array}{c} & 1280 \\ & 1280 \\ & 600 $	Si un signal 1400x1050 est reçu 1280 1050 1050 1400 1400

Si des parties d'une image projetée sont manquantes ou que l'ensemble de l'image ne peut pas être projeté, réglez Résolution dans le menu Configuration sur Large ou sur Normal en fonction de la taille du panneau de l'ordinateur. 🖝 p.77

Fonctions d'amélioration de la projection



Utilisation du pointeur pour mettre des sections en surbrillance (Pointeur)

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



Procédure



Affichez le pointeur.





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









Lorsque vous appuyez sur deux des boutons [

[(•)] placés les uns à côté des autres simultanément, vous pouvez déplacer le pointeur en diagonale plutôt que vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.



Vous pouvez choisir trois types différents d'icône pour le pointeur (◀, ゑ, ou ➡) via la commande Réglage - Forme de pointeur du menu Configuration.

• p.78

Agrandissement d'une Partie de l'Image (E-Zoom)

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



	-

Procédure

Démarrez la fonction Zoom électronique.

Télécommande





Déplacez la croix $\left(\frac{r+1}{r+1}\right)$ sur la partie de l'image à agrandir.





Lorsque vous appuyez sur deux des boutons [][][][] [] placés les uns à côté des autres simultanément, vous pouvez déplacer la croix en diagonale plutôt que vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.



Effectuez l'agrandissement.





Chaque pression sur le bouton provoque l'agrandissement de la zone sélectionnée. Vous pouvez effectuer un agrandissement rapide en maintenant le bouton enfoncé.

Vous pouvez réduire l'image agrandie en appuyant sur le bouton $\heartsuit.$

Appuyez sur le bouton [Esc] pour annuler.



- Le taux d'agrandissement est affiché à l'écran. La zone sélectionnée peut être agrandie de 1 à 4 fois, en 25 incréments.
- Appuyez sur les boutons [][][]] pour faire défiler l'image.
- Si la fonction Zoom électronique est sélectionnée, les fonctions Progressif et Réduction bruit sont annulées.

Utilisation du pointeur de souris à l'aide de la télécommande (Souris Sans Fil)

Pour activer la fonction Souris Sans Fil, réglez le mode USB Type B sur Souris Sans Fil dans la section Avancé du menu Configuration.

La figure ci-dessous illustre les réglages par défaut de USB Type B.

- EB-460i/450Wi : Off
- EB-460/450W/440W : USB Display

Modifiez ce réglage à l'avance. 🖝 p.81

En connectant le port USB d'un ordinateur et le port USB (TypeB) sur le côté du projecteur à l'aide du câble USB fourni, vous pouvez utiliser la télécommande du projecteur comme une souris sans fil pour contrôler le pointeur de la souris de l'ordinateur.



	Windows	Mac OS
Système d'ex-	Windows 98	Mac OS X 10.3.x
ploitation	Windows 98 SE	Mac OS X 10.4.x
	Windows Me	Mac OS X 10.5.x
	Windows 2000	Mac OS X 10.6.x
	Windows XP	
	Windows Vista	
	Windows 7	

- La fonction Souris Sans Fil ne peut être utilisée que lorsque la source d'entrée est Ordinateur1/Ordinateur2 et que le signal d'entrée est RGB.
- La fonction Souris Sans Fil peut ne pas être utilisée avec certaines versions de Windows et Mac OS.
- Il se peut que certains paramètres de l'ordinateur doivent être modifiés pour que la fonction de souris sans fil puisse être utilisée. Reportez-vous à la documentation de l'ordinateur pour plus d'informations.

Lorsque la connexion a été établie, le pointeur de la souris peut être utilisé comme suit.

Déplacement du pointeur de la souris



Clics de souris



Clic de gauche : Appuyez sur le bouton [Enter]. Clic de droite : Appuyez sur le bouton [Esc]. Double clic : Appuyez deux fois rapidement.

Glisser-déplacer



Basculement entre écrans PowerPoint

Cette fonctionnalité peut s'avérer utile pour afficher la diapositive précédente



1. Tout en maintenant le bouton [Enter] enfoncé, appuyez sur le bouton

 $[\frown], [\frown], [\bullet], [\bullet] ou [\bullet].$

2. Relâchez le bouton [Enter] quand vous vous trouvez à l'endroit désiré.

-

ou suivante dans un Diaporama PowerPoint.



- Lorsque vous appuyez sur deux des boutons [][][] []] placés les uns à côté des autres simultanément, vous pouvez déplacer le pointeur en diagonale plutôt que vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.
 - Si les boutons de la souris sont inversés sur l'ordinateur, le fonctionnement des boutons de la télécommande sera lui aussi inversé.
 - La fonction Souris Sans Fil ne peut pas être utilisée en même temps que les fonctionnalités suivantes :
 - Lorsque le menu Configuration est affiché
 - Lorsqu'un menu d'Aide est affiché
 - Lorsque la fonction E-Zoom est utilisée
 - Pendant la capture d'un Logo d'utilisateur
 - Pendant la capture d'un Motif Utilisateur
 - Lorsque la fonction Pointeur est utilisée
 - Pendant le réglage du Volume
 - Lorsque la fonction USB Display est utilisée
 - Lorsqu'un Motif est affiché
 - Pendant le réglage du Mode couleurs
 - Lorsque le nom de la source est affiché

Fonctions de Sécurité

TOP

Ce projecteur possède les fonctions de sécurité améliorées suivantes :

• Mot de passe protégé

Vous pouvez restreindre le nombre de personnes pouvant utiliser le projecteur.

• Blocage fonctionne.

Vous pouvez interdire aux personnes non autorisées de modifier les réglages du projecteur. 🖝 p.54

• Systèmes de sécurité Ce projecteur est équipé de divers systèmes antivol. 🖝 p.55

Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)

Lorsque la fonction Mot de passe protégé est activée, les personnes qui ignorent le mot de passe ne peuvent pas utiliser le projecteur pour projeter des images, même s'il est allumé. En outre, le logo de l'utilisateur qui s'affiche quand vous allumez le projecteur ne peut pas être modifié. Ce principe fait office de protection antivol, puisque le projecteur ne peut pas être utilisé s'il est volé. Au moment de l'achat, la fonction Mot de passe protégé n'est pas activée.

Modes de la fonction Mot de passe protégé

La fonction Mot de passe protégé comprend les trois modes suivants, qui peuvent être activés en fonction de la manière dont le projecteur est utilisé.

1. Protec. démarrage

Lorsque le mode **Protec. démarrage** est **On**, vous devez entrer un mot de passe prédéfini lorsque le projecteur a été connecté et allumé (c'est également le cas pour Aliment. Directe). Si le mot de passe entré n'est pas correct, la projection ne démarre pas. 2. Protec. logo utilis.

L'enregistrement d'un logo d'utilisateur pour indiquer le propriétaire d'un projecteur peut poser problème si le logo est changé ultérieurement. Si le mode **Protec. logo utilis.** est **On**, la modification de réglages suivantes pour le logo d'utilisateur sont interdites :

- Capture d'un logo d'utilisateur
- Réglages Afficher le fond, Ecran démarrage et Pause A/V de la section Affichage dans le menu Configuration.
- 3. Réseau protégé

Si le mode **Réseau protégé** est **On**, il est impossible de modifier les réglages de la section **Réseau** du menu de configuration.

Réglage de la fonction Mot de passe protégé

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

Procédure

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

Le menu Mot de passe protégé s'affiche.

Télécommande



[Mot de	passe protég	é]	
Protec.	démarrage	OOff	
Protec.	logo utilis.	Off	
Réseau	protégé	Off	1
Mot de	passe		
[\$]:Sélection [E	inter] :Entrée	2	[Menu]:Quitter

• Si Mot de passe protégé est déjà activé, vous êtes invité à entrer le mot de passe.

Si le mot de passe entré est correct, le menu Mot de passe protégé s'affiche. 🖝 "Saisie du mot de passe" p.53

• Lorsque le mot de passe est défini, apposez l'autocollant de mot de passe protégé fourni sur le projecteur, à un endroit bien visible, de manière à décourager toute tentative de vol.

丿 Activez le mode Protec. démarrage.

- (1) Choisissez Protec. démarrage puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (2) Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (3) Appuyez sur le bouton [Esc].

Activez le mode Protec. logo utilis..

- (1) Choisissez Protec. logo utilis. puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (2) Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (3) Appuyez sur le bouton [Esc].

) Activez le mode Réseau protégé.

- (1) Choisissez Réseau protégé, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (2) Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (3) Appuyez sur le bouton [Esc].

Définissez le mot de passe.

- (1) Choisissez Mot de passe puis appuyez sur le bouton [Enter].
- (2) Lorsque le message « **Changer le mot de passe ?** » s'affiche, choisissez **Oui** puis appuyez sur le bouton [Enter]. Le mot de passe par défaut est « 0000 ». Veillez à le remplacer par le mot de passe de votre choix. Si vous choisissez **Non**, l'écran affiché à l'étape 1 s'affiche à nouveau.
- (3) Tout en maintenant le bouton [Num] enfoncé, entrez un nombre à quatre chiffres à l'aide du pavé numérique. Le numéro s'affiche sous la forme « * * * * ». Lorsque vous entrez le quatrième chiffre, l'écran de confirmation s'affiche.



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

Saisie du mot de passe

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

Procédure

Tout en maintenant le bouton [Num] enfoncé, entrez le mot de passe en appuyant sur les touches du pavé numérique.

Si vous entrez le mot de passe correct, la projection débute.

TOP

Attention

- Si vous entrez un mot de passe incorrect trois fois de suite, le message « Le projecteur est verrouillé. » s'affiche pendant environ cinq minutes, après quoi le projecteur passe en mode attente. Dans une telle situation, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur puis rebranchez-le et rallumez le projecteur. Le projecteur affiche de nouveau l'écran de saisie du mot de passe, de manière à vous permettre d'entrer le mot de passe correct.
- Si vous avez oublié le mot de passe, notez le numéro « Code de requête : xxxxx » qui s'affiche à l'écran, puis contactez le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'Assistance et de service. CListe des contacts pour projecteurs Epson
- Si vous répétez l'opération ci-dessus et entrez un mot de passe incorrect trente fois de suite, le message suivant s'affiche et le projecteur n'accepte plus de saisie de mot de passe. « Le projecteur est verrouillé. Contactez Epson comme indiqué dans la documentation. » (Liste des contacts pour projecteurs Epson

Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)

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

• Verrou. complet

Tous les boutons du panneau de commande sont verrouillés. Il est impossible d'effectuer la moindre action depuis le panneau de commande, y compris allumer ou éteindre l'appareil.

• Verrou. partiel

Tous les boutons du panneau de configuration sont verrouillés, à l'exception du bouton [\emptyset].

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

Procédure



Pendant la projection, appuyez sur le bouton [Menu] puis choisissez Blocage fonctionne. dans le menu Réglage du menu Configuration. (* "Utilisation du Menu Configuration" p.75

Utilisation de la télécommande

Utilisation du panneau de commande





Image		Retour
Signal	Keystone Zoom	0
Réglage 🛛 🕙	Forme de pointeur	Pointeur 1
Avancé	Volume Volume	0
Réseau	Récepteur à distance	Avant/Arrière
Information	Motif	
Réinit.		

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

丿 Sélectionnez Verrou. complet ou Verrou. partiel.





3

-@

Choisissez Oui lorsque le message de confirmation s'affiche.

Les boutons du panneau de commande sont bloqués conformément au réglage choisi.

Vous pouvez annuler le blocage du panneau de commande des deux manières suivantes :

- Sur la télécommande, choisissez Off dans la section Réglage Blocage fonctionne. du menu Configuration.
- Maintenez le bouton [Enter] du panneau de commande enfoncé pendant sept secondes. Un message s'affiche et le blocage est annulé.

Systèmes de Sécurité

Comme le projecteur est souvent installé sur une fixation de plafond et laissé sans surveillance dans le local de projection, il a été doté des dispositifs de sécurité suivants, destinés à empêcher son vol.

• Fente pour système de sécurité

La fente pour système de sécurité est compatible avec le système Microsaver Security System fabriqué par Kensington. Vous trouverez plus d'informations au sujet du système Microsaver Security System sur la page d'accueil de Kensington, à l'adresse http://www.kensington.com/.

• Point d'installation pour câble de sécurité

Un câble antivol, disponible dans le commerce, peut être utilisé pour fixer le projecteur à une colonne.

Installation du câble antivol

Insérez un câble antivol dans le trou d'installation.

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







Résumé de Easy Interactive Function

- En connectant simplement un ordinateur au projecteur, vous pouvez contrôler l'ordinateur sur l'écran de projection et proposer une présentation ou un cours de qualité et interactif.
- Utilisation du stylet Easy Interactive Pen exclusif

Le stylet fourni (Easy Interactive Pen) peut être utilisé comme une souris et vous permet de vous servir de la surface de projection comme d'un écran d'ordinateur. Vous pouvez utiliser une application avec une fonctionnalité de dessin pour tracer des schémas et saisir du texte sur la surface de projection.

- Téléchargez Easy Interactive Tools, application dédiée pour le dessin, sur le site Web d'Epson.
 - http://www.epson.com
- Alignement de la position (Calibrage)

Cette opération vise à aligner la position du stylet sur la surface de projection et la position de la souris sur l'écran de l'ordinateur afin d'utiliser le stylet Easy Interactive Pen. En touchant les points de référence affichés sur la surface de projection avec Easy Interactive Pen, vous pouvez utiliser la surface de projection avec le stylet Easy Interactive Pen.

Étapes d'utilisation

Première utilisation de Easy Interactive Function

• p.58

La première fois, il suffit d'installer le pilote et de procéder au calibrage.

- 1. Branchez le câble de l'ordinateur et le câble USB, puis allumez l'ordinateur.
- 2. Installez Easy Interactive Driver.
- 3 Allumez le projecteur et démarrez Easy Interactive Driver.
- 4. Alignez la position (calibrage).

Easy Interactive Function est prêt à l'emploi après le calibrage.

À partir de la deuxième fois

• p.61

Vous pouvez utiliser Easy Interactive Function en démarrant simplement Easy Interactive Driver.

Il n'est pas nécessaire de calibrer une nouvelle fois lorsque vous utilisez un ordinateur avec une résolution différente ou que vous changez de surface de projection.

Configuration système requise

Sous Windows

Système	Windows 2000 Service Pack 4 ou supérieur	
d'exploitation	Windows XP Service Pack 2 ou supérieur	
	(Home Edition/Professional)	
	Windows Vista*	
	(toutes éditions sauf Starter)	
	Windows 7*	
Processeur	Pentium III 1.2GHz ou supérieur	
	Recommandé : Pentium M 1.6GHz ou supérieur	
Quantité de	256MB ou plus	
mémoire		
Disque dur	100MB ou plus	
Espace disponible		
Affichage	Résolution supérieure à XGA (1024x768)	

* Versions 32 bits uniquement

Sous Mac OS

Système	Mac OS X 10.3.x
d'exploitation	Mac OS X 10.4.x
	Mac OS X 10.5.x
	Mac OS X 10.6.x
Processeur	Power PC G3 900MHz ou plus rapide
	Recommandé : Intel Core Duo 1.5GHz ou supérieur
Quantité de mémoire	256MB ou plus
Disque dur	100MB ou plus
Espace disponible	
Affichage	Résolution supérieure à XGA (1024x768)



Il peut être nécessaire de modifier certains paramètres de l'ordinateur pour utiliser la fonction de la souris. Reportez-vous à la documentation fournie avec l'ordinateur.

Première utilisation de Easy Interactive Function

Procédure

Connectez le projecteur et l'ordinateur à l'aide du câble de l'ordinateur et du câble USB.



-@

Allumez l'ordinateur.

Installez Easy Interactive Driver.

Vérifiez les points ci-dessous avant d'installer.

- Installez le logiciel avec des droits administrateur.
- Fermez toutes les applications en cours, puis démarrez l'installation.

Sous Windows

- Insérez le CD-ROM « EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx » dans votre ordinateur. Le programme d'installation démarre automatiquement.
 - Le programme d'instantion demarte automatiquement.
- (2) Sélectionnez la langue que vous souhaitez utiliser dans l'écran de sélection de la langue, puis cliquez sur **Suivant** >.
- (3) Suivez les instructions d'installation qui s'affichent.
- (4) Sélectionnez S'enregistrer pour démarrer et Exécuter Easy Interactive Driver Ver.x.xx.
- (5) Cliquez sur **Terminer** pour fermer le programme d'installation et démarrer automatiquement Easy Interactive Driver.

Sous Mac OS

- (1) Insérez le CD-ROM « EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx » dans votre ordinateur.
- (2) Double-cliquez sur EIDriverV100_Setup dans la fenêtre EPSON.

- (3) Sélectionnez Démarrage automatique en cas de connexion de l'utilisateur. et Exécuter Easy Interactive Driver Ver.x.xx.
 *Ces deux réglages ne s'affichent pas sous Mac OS 10.3.
- (4) Suivez les instructions d'installation qui s'affichent.
- (5) Lorsque **Terminé** s'affiche, le programme d'installation est fermé et Easy Interactive Driver démarre automatiquement.
- Ž**©**÷
- Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement (Windows uniquement)

Cliquez sur **Démarrer** - **Exécuter** pour ouvrir la boîte de dialogue **Exécuter**, entrez la lettre de votre lecteur de CD-ROM suivie de : **EIDriverVxxx_Setup.exe**, puis cliquez sur **OK**.

• Si Easy Interactive Driver ne démarre pas automatiquement

Sous Windows

Cliquez sur Démarrer - Programmes (ou Tous les programmes) -EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx.

Sous Mac OS

Double-cliquez sur le dossier Applications du disque dur où Easy Interactive Driver est installé, puis double-cliquez sur l'icône de Easy Interactive Driver.

• Lors de la désinstallation de Easy Interactive Driver

Sous Windows

Cliquez sur Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration -Ajout/Suppression de programmes ou Ajouter ou supprimer des programmes, puis supprimez Easy Interactive Driver.

Sous Mac OS

Exécutez **EIDriverVxxx_Uninstaller** dans le disque dur sur lequel Easy Interactive Driver est installé.



Allumez le projecteur.

Vérifiez les points suivants si les images ne sont pas projetées.

- Changez la source d'entrée du projecteur sur Ordinateur1 ou Ordinateur2. 🖝 p.22
- Changez la destination de sortie des signaux vidéo sur l'ordinateur. • Documentation de l'ordinateur

Les images sont projetées brièvement après avoir apporté les modifications.

Exemple de modification de sortie				
Epson	(Fn) + (F8)	Macintosh	Appliquez les réglages en	
NEC	Fn + F3		détection de l'affichage.	
Panasonic			En fonction du système	
SOTEC	-		d'exploitation, la sortie peut être changée avec	
НР	Fn + F4		FT.	
Toshiba	<u>Fn</u> + <u>F5</u>			
Lenovo/IBM	Fn + F7			
SONY				
DELL	<u>Fn</u> + <u>F8</u>			
Fujitsu	En + E10			

Sur certains ordinateurs, l'état de l'affichage change comme suit à chaque pression sur les touches de modification de la sortie.



L'état de la connexion est indiqué par une icône.

Sous Windows

L'icône s'affiche dans la zone de notification de la barre des tâches.

<Connecté>

12:57



<Non connecté>

Sous Mac OS

L'icône s'affiche dans le Dock.

<Connecté>

<Non connecté>





• L'indication de l'état de connexion de l'icône peut prendre quelques secondes.

• Si l'icône Non connecté s'affiche, vérifiez si le projecteur et l'ordinateur sont connectés correctement à l'aide du câble USB. Le fait de débrancher puis de rebrancher le câble USB peut ne pas résoudre le problème.





Démarrez le calibrage.

Vérifiez que l'icône indique l'état Connecté.

Procédez au calibrage avec **Calibrer (normale)** (nombre de points : 25) ou **Calibrer (avancé)** (nombre de points : 49).

Nous vous recommandons d'utiliser **Calibrer (normale)**. Sélectionnez **Calibrer (avancé)** si une précision supérieure est nécessaire.

Sous Windows

Cliquez sur l'icône dans la zone de notification de la barre des tâches, puis sélectionnez un élément dans le menu qui s'affiche.



Sous Mac OS

Cliquez sur l'icône dans le Dock ou sur **Calibrer** dans la barre de menus, puis sélectionnez un élément dans le menu qui s'affiche.



Pour plus d'informations sur le calibrage, voir installation de Calibrage" p.63.

Cliquez sur « OK » lorsque le message de démarrage du calibrage s'affiche.

) Un

Un point clignote en haut à gauche de l'écran.

Si vous touchez le centre du point avec la pointe du stylet Easy Interactive Pen, le point clignotant se fige.



Utilisation de Easy Interactive Pen p.19



Veillez à bien toucher le centre du point. Le point clignotant se fige même si vous touchez une zone à l'extérieur du cercle. Le calibrage étant exécuté en utilisant la position touchée, le placement peut être décalé si vous touchez une zone autre que le centre du cercle.



Les points s'affichent dans l'ordre du haut à gauche vers le bas à droite de l'écran.

Répétez l'étape 9 jusqu'à ce que tous les points soient figés.



Le passage à l'état Connecté de l'icône de Easy Interactive Driver peut prendre quelques secondes une fois que tous les points sont figés.



<u>ک</u>

Après le calibrage, vous pouvez utiliser Easy Interactive Pen pour exécuter les mêmes opérations qu'une souris sur la surface de projection.



Procédez comme suit pour terminer Easy Interactive Function.

Sous Windows

Cliquez sur l'icône dans la zone de notification de la barre des tâches, puis sélectionnez **Quitter**.

÷	Calibrer (normale)
÷	Calibrer (avancé)
0	à propos de Easy Interactive Driver
0	Quitter

Sous Mac OS

Cliquez sur l'icône dans le Dock ou sur Easy Interactive Driver dans la barre de menus, puis sélectionnez **Quitter** dans le menu qui s'affiche.



Deuxième utilisation de Easy Interactive Function

Procédure



Allumez le projecteur et l'ordinateur.

Vérifiez que le projecteur et l'ordinateur sont connectés à l'aide du câble de l'ordinateur et du câble USB.



Easy Interactive Driver démarre automatiquement.

Procédez comme suit pour démarrer Easy Interactive Driver s'il ne démarre pas automatiquement.

Sous Windows

Cliquez sur Démarrer - Programmes (ou Tous les programmes) -EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx.

Sous Mac OS

Double-cliquez sur le dossier Applications du disque dur où Easy Interactive Driver est installé, puis double-cliquez sur l'icône de **Easy Interactive Driver**.

L'état de la connexion est indiqué par une icône.

Sous Windows

L'icône s'affiche dans la zone de notification de la barre des tâches.

<Connecté>

<Non connecté>





Sous Mac OS

L'icône s'affiche dans le Dock.

<Connecté>





<Non connecté>

Lorsque le projecteur et l'ordinateur sont connectés, vous pouvez utiliser Easy Interactive Pen pour exécuter les mêmes opérations qu'une souris sur la surface de projection.



- L'indication de l'état de connexion de l'icône peut prendre quelques secondes.
- Si l'icône Non connecté s'affiche, vérifiez si EB-460i/450Wi et l'ordinateur sont connectés correctement à l'aide du câble USB. Le fait de débrancher puis de rebrancher le câble USB peut ne pas résoudre le problème.

Procédez comme suit pour terminer Easy Interactive Function.

Sous Windows

Cliquez sur l'icône dans la zone de notification de la barre des tâches, puis sélectionnez **Quitter**.



Sous Mac OS

Cliquez sur l'icône dans le Dock ou sur Easy Interactive Driver dans la barre de menus, puis sélectionnez **Quitter** dans le menu qui s'affiche.



Calibrage

Pour utiliser Easy Interactive Function, vous devez procéder à un calibrage afin d'aligner la position du stylet à l'écran et la position de la souris sur l'écran de projection à l'aide de Easy Interactive Pen.

Il existe deux modes de calibrage : Calibrer (normale) et Calibrer (avancé).

Spécifiez les points 25 avec Calibrer (normale) et les points 49 avec Calibrer (avancé).

Veillez à calibrer lorsque vous utilisez Easy Interactive Function pour la première fois. Ensuite, vous ne devez calibrer qu'en cas de changement de l'environnement d'utilisation, si l'ordinateur connecté ou la surface de projection est changé par exemple.

Cas dans lesquels un calibrage est nécessaire

Dans les cas suivants, les positions du stylet Easy Interactive Pen sur la surface de projection et de la souris sur l'ordinateur peuvent être décalées. Lorsque ce décalage pose problème, procédez à un nouveau calibrage.

- Lorsque la résolution de l'ordinateur est modifiée.
- Lorsqu'un ordinateur avec une résolution différente de la dernière exécution du calibrage est connecté.
- Lorsque la fonction Keystone est exécutée dans le menu Réglage du menu Configuration.
- Lorsque le Zoom est modifié dans le menu Réglage du menu Configuration.
- Lorsque la fonction Ajustement Auto est exécutée dans le menu Signal du menu Configuration.
- Lorsque la Résolution est modifiée dans le menu Signal du menu Configuration.
- Lorsque l'Alignement est modifié dans le menu Signal du menu Configuration.

- Lorsque la Sync. est modifiée dans le menu Signal du menu Configuration.
- Lorsque la Position est modifiée dans le menu Signal du menu Configuration.
- Lorsque l'Aspect est modifié dans le menu Signal du menu Configuration.
- Lorsque la détection de l'entrée est exécutée automatiquement.
- Lorsque ce décalage pose problème pour d'autres raisons.
 - Si vous réglez Projection sur Arrière/Plafond dans le menu Avancé du menu Configuration, Easy Interactive Function ne peut pas être utilisé car les positions du stylet et de la souris ne correspondent pas.
 - Les positions du stylet et de la souris ne correspondent pas lorsque la fonction Zoom électronique est utilisée.
 - Lorsque vous utilisez Easy Interactive Function alors que des images sont projetées avec EasyMP Network Projection (source d'entrée : LAN), réglez USB Type B sur Souris Sans Fil ou sur Off dans le menu Avancé du menu Configuration.

Remplacement des piles pour Easy Interactive Pen

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le témoin de Easy Interactive Pen s'allume. S'il ne s'allume pas, cela signifie que les piles sont déchargées et qu'elles doivent être remplacées. Prévoyez toujours deux piles alcalines AAA. Pour plus d'informations sur les autres piles que vous pouvez utiliser, contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans le Guide d'assistance et de service.

🖝 Liste des contacts pour projecteurs Epson

Attention

-Č

Lisez attentivement le fascicule intitulé Consignes de sécurité avant de manipuler les piles. 🖝 Consignes de sécurité

Procédure



Retirez le couvercle du compartiment à piles.

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





Remplacez les piles.



Attention

3

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

Remettez le couvercle du compartiment à piles en place.

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



Vous pouvez définir des paramètres du menu Configuration et contrôler le projecteur à partir d'un navigateur Web tournant sur un ordinateur connecté au projecteur via un réseau. Grâce à cette fonction, vous pouvez configurer et contrôler des opérations à distance. En outre, comme vous pouvez utiliser le clavier de l'ordinateur, la saisie des caractères requis pour la configuration est plus facile qu'à l'aide de la télécommande.

Utilisez un navigateur Web tel que Microsoft Internet Explorer 6.0 ou une version ultérieure. Si vous travaillez sous Mac OS, vous pouvez également utiliser Safari.



Si vous réglez Mode attente sur Comm. activée dans le menu Avancé du menu Configuration du projecteur, vous pouvez utiliser le navigateur Web pour effectuer les réglages et contrôler l'équipement même si le projecteur est en attente (lorsqu'il est éteint).

Certains éléments ne peuvent pas être définis avec un navigateur Web (mais peuvent l'être via le menu Configuration) et d'autres ne peuvent être définis qu'avec un navigateur Web.

Éléments du menu Configuration ne pouvant pas être définis avec un navigateur Web

Tous les éléments du menu Configuration du projecteur peuvent être définis à l'exception des suivants.

- Menu Réglage Forme de pointeur
- Menu Réglage Motif
- Menu Réglage Bouton utilisateur
- Menu Avancé Enregistrement d'un Logo d'utilisateur
- Menu Avancé Langue
- Menu Avancé Fonctionnement Mode haute alt.
- Menu Réinit. Tout réinitialiser et Réinitial. durée lampe
- Menu Mot de passe protégé

Les éléments disponibles dans chaque menu sont identiques à ceux du menu Configuration du projecteur.

Éléments qui ne peuvent être définis qu'avec un navigateur Web

Les éléments suivants ne peuvent être définis qu'avec un navigateur Web. Ils ne peuvent pas être définis dans le menu Configuration.

- Réglage réseau- Autres SNMP Nom de communauté
- Réglage réseau- Base Mot passe Monitor

Affichage Contrôle Web

Pour afficher la fonction Contrôle Web, procédez comme suit.

-Ö

Si le navigateur Web que vous utilisez est configuré de manière à se connecter via un serveur proxy, il est impossible d'afficher Contrôle Web. Pour afficher Contrôle Web, vous devez configurer de sortie qu'un serveur proxy ne soit pas utilisé pour la connexion.

Saisie de l'adresse IP du projecteur

Lorsque vous utilisez Connexion avancée, vous pouvez ouvrir Contrôle Web en spécifiant l'adresse IP du projecteur comme suit.

Procédure



Entrez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse du navigateur Web, puis appuyez sur la touche Enter du clavier de l'ordinateur.

La fonction Contrôle Web s'affiche.

Lorsque MotPss ContrôleWeb est défini dans le menu Réseau du menu Configuration, un écran de saisie du mot de passe s'affiche. Entrez les caractères définis pour le MotPss ContrôleWeb.

Affichage de Télécommande Web

La fonction Télécommande Web permet d'exécuter des opérations de contrôle à distance avec un navigateur Web.

Procédure



2

3

Affichez Contrôle Web.

Cliquez sur Web Remote.

EPSON			
Contrôle Projecteur	signal > Image		
Web Remote >>>	Mode couleurs	Présentation 💌	Valider
Signal Image	Luminosité	- +	
Signal	Contraste	= +	

L'écran Web Remote s'affiche.



NOIT		Fonction	
0	Bouton [එ]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur.	
2	Bouton [Computer]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images du port d'entrée Ordinateur1 e du port d'entrée Ordinateur2. 🖝 p.23	
3	Bouton [Video]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images du port d'entrée Vidéo et du por d'entrée S-Vidéo. (p.23	
4	Bouton [Freeze]	Met en pause ou reprend la lecture d'image. 🖝 p.42	
6	Bouton [A/V Mute]	Active ou désactive temporairement les images et le son. • p.41	
6	Boutons [Page] ([Up]) ([Down])	Lorsque vous utilisez la fonction Souris Sans Fil ou que la source d'entrée projette un fichier d'un logiciel prenant en charge la fonction de page haut/bas via le réseau local, vous pouvez passer à la page précédente ou suivante en appuyant sur ces boutons. T p.50, <i>Guide d'utilisation EasyMP Network Projection</i>	
0	Bouton [Source Search]	Passe aux images du périphérique suivant qui émet en entrée un signal d'image. 🖝 p.22	

Ma

66

Nom		Fonction	
8	Bouton [LAN]	Passe aux images projetées avec EasyMP Network Projection. Lors d'une projection via Quick Wireless Connection à l'aide de la clé Quick Wireless Connection USB Key en option, ce bouton permet de basculer vers cette image. T.23	
9	Bouton [USB]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'entrée bascule entre les images de l'équipement connecté à USB Display et au port USB (TypeA). 🖝 p.23	
0	Boutons [Volume] (➪) (⊲୬)	 (<) Réduit le volume. (<) Augmente le volume. ● Guide de démarrage rapide 	
		Attention N'augmentez pas le volume de manière trop impor- tante au démarrage. Un volume soudain peut entraîner des problèmes auditifs. Réduisez toujours le volume avant la mise hors tension de l'équipement et augmentez progres- sivement le volume après la mise sous tension.	

67

En activant la fonction Notif. courrier dans le menu Configuration du projecteur, des notifications sont envoyées à des adresses électroniques prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Ainsi, l'opérateur est informé des problèmes survenant sur le projecteur, même s'il ne se trouve pas à proximité de celui-ci.

☞ "Menu Réseau" p.83, "Menu Courrier" p.91

- Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois destinations de notification (adresses), et les notifications peuvent être envoyées aux trois destinations à la fois.
 - Si un problème grave apparaît sur un projecteur et que celui-ci cesse brusquement de fonctionner, il peut être impossible au projecteur d'envoyer une notification signalant ce problème à l'opérateur.
 - Vous pouvez contrôler le projecteur si **Réseau activé** est activé dans le menu **Avancé** du menu Configuration du projecteur, même si le projecteur est en **Mode attente** (lorsque le projecteur est éteint).

Gestion utilisant SNMP

Si vous paramétrez SNMP dans le menu Configuration du projecteur, des notifications sont envoyées à des adresses électroniques prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Vous pouvez ainsi en savoir plus sur les erreurs lorsque vous gérez des projecteurs de manière centralisée et à distance.

- ☞ "Menu Réseau" p.83, "Menu Courrier" p.91
- SNMP doit être géré par un administrateur réseau ou une personne connaissant bien le réseau.
- La fonction SNMP de surveillance des projecteurs exige que SNMP Manager soit installé sur l'ordinateur.
- En mode Connexion rapide, la fonction de gestion à l'aide de SNMP ne peut pas être utilisée via un réseau sans fil.
- Il est possible d'enregistrer jusqu'à deux adresses IP de destination.



69



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



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

Procédure



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

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de configuration





Les boutons que vous pouvez utiliser et leurs fonctions sont indiqués sous le menu.

Image		Retour
Signal	Affichage (Logo d'utilisateur	0
Réglage	Fonction	Avant/Plafond
Avancé	Mode attente Micro en attente USB Ture B	Off
Réseau	Langue	Français
Information	Kennt.	
Réinit.		

[Esc]:Retour [\$]:Sélec. [Enter]:Entrée [Menu]:Quitt.



- Lorsque la fonction Protec. logo utilis. de la section Mot de passe protégé est réglée sur On, un message vous informe qu'il est impossible de modifier le logo d'utilisateur. Vous pouvez apporter des modifications après avoir réglé Protec. logo utilis. sur Off.
 p.52
- Si Logo d'utilisateur est sélectionné alors que l'une des fonctions Keystone, Zoom électronique, Aspect, Progressif et Zoom est utilisée, cette fonction est temporairement annulée.

3) Q u

-

Quand le message « Accepter cette image comme logo utilisateur ? » s'affiche, choisissez Oui.

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

Déplacez cette zone pour choisir la partie de l'image à employer comme logo d'utilisateur.





Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de configuration



Vous pouvez enregistrer à une taille de 400x300 points.

5) (

<u>ک</u>

Quand le message « Sélectionner cette image ? » s'affiche, choisissez Oui.

Sélectionnez le facteur de zoom dans l'écran de réglage du zoom.

[Log) d'utilisateur]	
Rég 1	ez le facteur zoom.	
Fact	eur zoom:	
	0100% 🕒	
	1200%	
	1300*	

[Esc]:Retour [�]:Sélection [Enter]:Valider [Menu]:Quitter

Quand le message « Sauvegarder l'image comme logo utilisateur ? » s'affiche, choisissez Oui.

L'image est enregistrée. Lorsque l'image est enregistrée, le message « **Terminé.** » s'affiche.

- Lorsqu'un logo d'utilisateur a été enregistré, il n'est plus possible de rétablir le logo défini en usine.
- L'enregistrement du logo d'utilisateur peut prendre environ 15 secondes. N'employez pas le projecteur ou l'un des appareils connectés pendant l'enregistrement, faute de quoi vous pourriez provoquer des défaillances.

Vous pouvez enregistrer l'image actuellement projetée sous la forme d'un Image Signal Réglage 0

×12	
\sim	
-10/-	
· · · · · ·	

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

Procédure

motif utilisateur.



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

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de configuration



Choisissez Motif dans le menu Réglage du menu Configuration.

• "Utilisation du Menu Configuration" p.75

Image	<u> </u>	Retour	
Signal	Keystone Zoom	0	
Réglage 🕻	Blocage fonctionne. Forme de pointeur	Off Pointeur 1	
Avancé	Consommation electr. Volume	10	
Réseau	Volume entrée micro Récepteur à distance	5 Avant/Arrière	
Information	Bouton utilisateur Consommation		
Réinit.	Reinit.		

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



Sélectionnez Motif Utilisateur.



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

88
-@

Si Motif Utilisateur est sélectionné alors que l'une des fonctions Keystone, Zoom électronique, Aspect, Progressif et Zoom est utilisée, cette fonction est temporairement annulée.

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

- Vous pouvez enregistrer jusqu'à la taille de l'écran du projecteur.
- Lorsqu'une partie de l'image projetée est manquante (l'écran de l'ordinateur est plus grand que l'écran de projection), déplacez la zone affichée pour sélectionner la pièce de l'image à utiliser comme motif d'utilisateur.

Lorsque le message « Sélectionner cette image ? » s'affiche après la sélection, choisissez **Oui**.





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

Quand le message « Sauvegarder l'image comme motif utilisateur ? » s'affiche, choisissez Oui.

-@

L'image est enregistrée. Une fois l'image enregistrée, le message « Le paramétrage du Motif Utilisateur est terminé. » s'affiche.

- Lorsqu'un motif utilisateur a été enregistré, il n'est plus possible de rétablir le motif défini en usine.
- L'enregistrement du motif utilisateur peut prendre environ 15 secondes. N'employez pas le projecteur ou l'un des appareils connectés pendant l'enregistrement, faute de quoi vous pourriez provoquer des défaillances.



TOP



Menu Configuration

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





TOP

Menu Image

Les éléments qui peuvent être réglés varient en fonction du signal d'image et de la source actuellement projetés, comme le montrent les illustrations suivantes. Les détails des réglages sont mémorisés pour chaque signal d'image et chaque source.

Selon le modèle utilisé, certaines sources d'entrée ne sont pas prises en charge. 🖝 p.22



Image	0		Retour
Signal		Mode couleurs Luminosité	Présentation 0
Réglage		Netteté Réglage couleur	ŏ
Avancé		Iris auto Réinit.	Off
Réseau			
Information			
Réinit.			
([4] . 0 ()		[Enter] Entrie	FH 1.0 in

[€]:Selection [Enter]:Entree [Menu]:Quitter

Vidéo component^{>>}/Vidéo Composite^{>>}/S-video^{>>}



Sous-menu	Fonction
Mode couleurs	Permet de sélectionner la qualité d'image optimale pour votre environnement. 🖝 p.40
Luminosité	Permet d'ajuster la luminosité de l'image.
<u>Contraste</u>	Permet de régler la différence entre les zones claires et les zones sombres des images.
Intensité couleur	Permet de régler l'intensité de la couleur des images.
Nuance	(L'ajustement n'est possible que si des signaux NTSC sont reçus en cas d'emploi de vidéo composite/S-Vidéo.) Permet d'ajuster la nuance de l'image.
Netteté	Permet d'ajuster la netteté de l'image.
Réglage couleur	Vous pouvez effectuer des réglages en choisissant l'un des éléments suivants. (Cet élément ne peut pas être choisi si Mode couleurs est réglé sur <u>sRGB</u> dans le menu Image .)
	Temp. couleur abs. : Permet d'ajuster la teinte globale des images. Vous pouvez ajuster la teinte selon 10 niveaux allant de 5 000 à 10 000 K. Si vous choisissez une valeur élevée, l'image possède une teinte bleue ; Si vous choisissez une valeur basse, l'image possède une teinte rouge.
	Rouge, Vert, Bleu : Permet d'ajuster la saturation de chaque couleur séparément.
lris auto	(Cet élément ne s'affiche que si Mode couleurs est réglé sur Dynamique ou Théâtre dans le menu Image.)
	Il permet d'ajuster ou non (On/Off) le diaphragme afin d'obtenir la luminosité optimale des images. 🖝 p.41



Sous-menu	Fonction	
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut du menu Image. Pour savoir comment rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu, voir. 🖝 p.95	

Menu Signal

Les éléments qui peuvent être réglés varient en fonction du signal d'image actuellement projeté, comme le montre les illustrations suivantes. Les détails des réglages sont mémorisés pour chaque signal d'image.

Vous ne pouvez pas effectuer de réglages dans le menu Signal si la source est LAN.



Vidéo component



Vidéo composite/S-video

Image	Desition	Retour
Signal (Position Progressif	On
Réglage	Signal Vidéo	Automatique
Avancé	Réinit.	4.5
Réseau		
Information		
Réinit.		
[🖨] :Sélectio	on [Enter] :Entrée	[Menu]:Quitter

Sous-menu	Fonction
Ajustement Auto	Détermine si, lorsque le signal en entrée change, l'image est automatiquement ajustée selon son état optimal ou si elle ne l'est pas (On/Off). • p.105
Résolution	Si vous choisissez Automatique , la résolution du signal en entrée est identifiée automatiquement. Si l'image n'est pas projetée correctement avec le réglage Automatique , (p.ex. lorsqu'une partie de l'image est manquante), utilisez le réglage Large si l'ordinateur connecté est réglé pour un écran large, ou Normal pour des écrans 4:3 ou 5:4.
Alignement ^{>>}	Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles comportent des bandes verticales. 🖝 p.105
Sync.	Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles scintillent, sont floues ou comportent des interférences. 🖝 p.105
Position	Si une partie de l'image est manquante, cette fonction permet de déplacer la position d'affichage vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, de manière à projeter l'image entière.



Sous-menu	Fonction
Progressif	(La Vidéo component ne peut être ajustée que si des signaux 480i/576i/1080i sont reçus.)
	Off : La conversion IP est effectuée pour chaque champ de l'écran. Ce réglage est idéal pour afficher des images comportant une grande quantité de mouvement.
	Vidéo : Ce réglage est idéal pour afficher des images vidéo.
	Film/Auto : Ce réglage est idéal pour projeter des films vidéo, des images d'infographie et des animations.
Réduction bruit	Il permet de lisser les images comportant des interférences. Il existe deux modes, dont vous pouvez sélectionner celui que vous préférez. Réglez sur Off avec des sources d'image sources dont le bruit est très faible, les DVD par exemple.
Signal entrée	Vous pouvez choisir un signal en entrée provenant du port d'entrée Ordinateur1/2 (Computer1/2).
	Si vous choisissez « Automatique », le signal en entrée est réglé automatiquement en fonction de l'équipement connecté.
	Si les couleurs ne s'affichent pas correctement en mode « Automatique », sélectionnez le signal approprié en fonction de l'équipement connecté.
Signal Vidéo	Vous pouvez sélectionner un signal d'entrée à partir d'un port d'entrée Vidéo. Si vous choisissez Automatique , les signaux vidéo sont reconnus automatiquement. Si des interférences apparaissent sur l'image ou si un problème survient, par exemple l'absence de toute image projetée en mode Automatique , sélectionnez le signal approprié en fonction de l'équipement connecté.
Aspect	Permet de définir le <u>Rapport L/H</u> ⁺⁺ des images projetées. 🖝 p.43
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut du menu Signal, à l'exception de Signal entrée.
	Pour savoir comment rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu, voir. 🖝 p.95

Menu Réglage

Image	Wanatana	Retour
Signal	Reystone Zoom Blocage fonctionne. Forme de pointeur Consommation électr. Volume Volume entrée micro Récepteur à distance Bouton utilisateur Motif Báinit	
Réglage 🛛 🕲		On Pointeur 1 ECO 10 5 Avant/Arrière Consommation
Avancé		
Réseau		
Information		
Réinit.	Kennt.	
•		
[🗣] :Sélection	[Enter] :Entrée	[Menu]:Quitter

Sous-menu	Fonction
Keystone	Corrige la distorsion trapézoïdale dans le sens vertical. 🖝 Guide de démarrage rapide



Sous-menu	Fonction		
Zoom	Permet de régler Télé ou Large.		
Blocage fonctionne.	Lorsque cette fonction est activée, elle limite l'utilisation du panneau de configuration du projecteur. 🖝 p.54		
Forme de pointeur	Cette fonction permet de sélectionner la forme du pointeur. 🖝 p.48		
	Pointeur 1 : 🚀 Pointeur 2 : 🐹 Pointeur 3 : 📥		
Consommation électr.	Cette fonction permet de choisir l'un des deux niveaux de luminosité de la lampe.		
	Choisissez ECO si les images projetées sont trop lumineuses, par exemple en cas de projection dans un local sombre ou sur un petit écran. Lorsque ECO est sélectionné, la consommation électrique pendant la projection et la durée de vie de la lampe varient comme suit et le bruit de rotation du ventilateur est réduit. Consommation électrique : réduction d'environ 25% ; durée de vie de la lampe : augmentation par 1,4 environ.		
Volume	Permet de régler le volume. Les détails des réglages sont mémorisés pour chaque signal d'image.		
Volume entrée micro	Réglez-le si le volume d'entrée du microphone est faible et que le son du microphone du haut-parleur du projecteur n'est pas audible ou si le volume d'entrée est trop élevé, ce qui provoque des craquements dans le son du microphone. Lorsque le Volume entrée micro est réglé sur 0, aucun son du microphone n'est émis par le haut-parleur.		
Récepteur à distance	Cette fonction limite la réception du signal de commande provenant de la télécommande.		
	Si vous voulez interdire l'utilisation de la télécommande, ou si le récepteur à distance est trop proche d'un éclairage fluorescent, vous pouvez désactiver le capteur qui ne doit pas être utilisé ou qui subit des interférences.		
Bouton utilisateur	Vous pouvez sélectionner l'élément dans le menu Configuration attribué au Bouton utilisateur de la télécommande. Une pression sur le Bouton utilisateur permet d'accéder à la fenêtre de sélection/réglage concernée. Vous pouvez ainsi effectuer des réglages par pression sur un bouton. Vous pouvez attribuer l'un des éléments suivants au Bouton utilisateur. Consommation électr., Information, Progressif, Mire, Résolution, Volume entrée micro et Affichage du Motif		



Sous-menu	Fonction		
Motif	Affichage du Motif : Permet d'afficher un motif.		
	Type de motif : Vous avez le choix entre les motifs 1 à 4 ou Motif Utilisateur. Les motifs 1 à 4 permettent d'afficher des lignes de projection comme des règles ou une grille.		
	Motif 1 : Motif 2 : Motif 3 : Motif 4 :		
	Motif Utilisateur : Permet de capturer un motif utilisateur. 🖝 p.72		
	Mire : Lors de la configuration du projecteur, une mire est affichée de manière à permettre l'ajustement de la projection sans connecter d'autres équipements. Lorsque la mire est affichée à l'écran, vous pouvez régler le zoom, la mise au point et la distorsion trapézoïdale. Pour annuler l'affichage la mire, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de configuration.		
	Attention Si une mire est affichée de manière prolongée, une image résiduelle peut être visible sur les images projetées.		
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut du menu Réglage , à l'exception de Bouton utilisateur .		
	Pour savoir comment rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu, voir 🖝 p.95.		



Menu Avancé

Image	() (f) - barrow	Retour
Signal	Affichage Logo d'utilisateur Projection Fonctionnement	Avent (Die femal
Réglage		Avant/Platond
Avancé 🛛 🚭	Micro en attente	Off
Réseau	Langue	Français
Information	Rennt.	
Réinit.		
[🗣] :Sélection	Enter] :Entrée	[Menu]:Quitter

Sous-menu	Fonction		
Affichage	Permet d'effectuer des réglages relatifs à l'affichage du projecteur.		
	Message : Vous pouvez choisir si l'appareil doit afficher ou non (On/Off) le nom de la source d'entrée en cas de changement de source, le nom du mode couleurs en cas de changement de mode, un message lorsqu'aucun signal vidéo n'est reçu, etc.		
	Afficher le fond ^{*1} : Si aucun signal n'est disponible, vous pouvez décider que l'appareil affichera un écran Noir, un écran Bleu ou un		
	Logo.		
	Ecran démarrage ^{*1} : Permet de décider si l'écran de démarrage (l'image projetée lors du démarrage du projecteur) est affiché ou non (On/Off).		
	Pause A/V1* : Permet de choisir l'écran affiché en mode Pause A/V : Noir, Bleu ou Logo.		
Logo d'utilisateur ^{*1}	Permet de modifier le logo d'utilisateur qui est affiché par les fonctions Afficher le fond, Pause A/V, etc. 🖝 p.70		
Projection	Choisissez l'une des valeurs suivantes en fonction du mode d'installation du projecteur. 🖝 p.21		
	Avant/Plafond, Arrière/Plafond		
Fonctionnement	Aliment. Directe : Vous pouvez activer ou non la fonction Aliment. Directe (On/Off).		
	Notez que lorsqu'elle est réglée sur On et que le cordon d'alimentation est branché, le projecteur s'allume automatiquement dans une situation telle que la fin d'une panne de courant.		
	Mode veille : Si cette fonction est activée (On), elle arrête automatiquement la projection si aucun signal d'image n'est reçu et si aucune activité n'est effectuée.		
	Temps Mode veille : Lorsque le Mode veille est activé (On), vous pouvez définir le délai après lequel le projecteur s'éteint automatiquement, selon une plage de 1 à 30 minutes par incréments d'une minute.		
	Mode haute alt. : Réglez cette fonction sur On si vous utilisez l'appareil à une altitude supérieure à 1500 m.		



Sous-menu	Fonction			
Mode attente	 Vous pouvez utiliser les fonctions suivantes, même si le projecteur est en mode attente, s'il est réglé sur Comm. activée. Cette fonction permet de surveiller et de contrôler l'état du projecteur via le réseau. La fonction d'entrée du microphone permet d'émettre le son à partir du haut-parleur du projecteur si un microphone est connecté au port Microphone (Mic). Vous pouvez utiliser le protocole <u>SNMP</u> ou le logiciel « EasyMP Monitor » fourni avec ce produit pour surveiller et contrôler l'état du projecteur via un réseau. L'entrée du microphone est également activée si ce réglage est fixé à Comm. activée et si l'option Micro en attente est réglée sur On. 			
Micro en attente	(Uniquement disponible si le mode attente ci-dessus est réglé sur Comm. activée) Lorsque le mode attente est réglé sur Comm. activée, déterminez si l'entrée du microphone est activée (On) ou désactivée (Off).*2			
USB Type B	 Réglez-le sur USB Display lorsque le projecteur et un ordinateur sont connectés par un câble USB et que les images de l'ordinateur sont projetées. Guide de démarrage rapide Réglez-le sur Souris Sans Fil pour commander le pointeur de la souris à partir de la télécommande. p.50 Réglez-le sur Off si vous n'utilisez que Easy Interactive Function (EB-460i/450Wi uniquement). p.56 			
Langue	Vous pouvez définir la Langue utilisée pour l'affichage des messages et des menus.			
Réinit.	Vous pouvez rétablir les valeurs de Affichage ^{*1} et de Fonctionnement ^{*3} du menu Avancé. Pour savoir comment rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu, voir 🖝 p.95			

*1 Si la fonction Protec. logo utilis. dans Mot de passe protégé est réglée sur On, il est impossible de modifier les réglages relatifs au logo d'utilisateur. Vous pouvez apporter des modifications après avoir réglé Protec. logo utilis. sur Off. 🖝 p.52

*2 Si la fonction Protec. démarrage de la section Mot de passe protégé est réglée sur On, l'entrée du microphone est impossible, même si la fonction Micro en attente est réglée sur On.

*3 Sauf pour «Mode haute alt.».

83 TOP

Menu Réseau

Si la fonction Réseau protégé dans la section Mot de passe protégé est réglée sur On, un message s'affiche et il est impossible de modifier les réglages. Vous pouvez apporter des modifications après avoir réglé Réseau protégé sur Off. 🖝 p.52



Sous-menu	Fonction			
Informations sur le réseau	Vous pouvez consulter l'état des réglages de chaque réseau de la manière suivante :			
	Image 🛛 [Infos réseau-LAN câblé] 🔹 Retour 🕘 🔹 Image 🖉 [Infos réseau-LAN sans fil] 🔹 Retour 🕑			
	Signal Nom de projecteur Signal Mode de connexion Rapide			
	Réglage Adresse IP Réglage SSID			
	Avancé Adresse passerelle Avancé DHCP Off Adresse MAC Adresse IP			
	Réseau 🕑 Masque ss-rés Adresse passerelle			
	Information Adresse MAC			
	Réinit.			
	[Esc] /[Enter] :Retour [Menu]:Quitter			
Vers Configuration réseau	Les menus suivants permettent de définir les réglages du réseau :			
	Base, Réseau sans fil, Sécurité, Réseau avec fil, Courrier, Autres, Réinit., Installation terminée			

À l'aide du navigateur Web d'un ordinateur connecté au projecteur via un réseau, vous pouvez configurer les fonctions et contrôler le projecteur. Cette fonction est appelée Contrôle Web. Vous pouvez saisir du texte aisément à l'aide d'un clavier et définir des réglages de contrôle Web tels que les paramètres de sécurité.



La sélection dans le menu supérieur et les sous-menus, ainsi que la modification de l'élément sélectionné s'effectuent de la même manière que dans le menu Configuration.

Cependant, lorsque vous avez terminé, veillez à sélectionner le menu Installation terminée et à sélectionner Oui, Non ou Annuler. Lorsque vous choisissez Oui ou Non, vous revenez au menu Configuration.

[Installation terminée]		
Sauvegarder la configuration réseau?		
Oui 🕘 Non Annul.		
[Esc]:Retour [♦]:Sélection [Enter]:Exécuter		

Oui : Pour sauvegarder les réglages et fermer le menu Réseau. Non : Ne sauvegarde pas les réglages et ferme le menu Réseau. Annuler : Continue d'afficher le menu Réseau.

Fonctions du clavier virtuel

Le menu Réseau contient des éléments pour lesquels vous devez saisir des caractères alphanumériques. Dans ce cas, le clavier virtuel suivant s'affiche. Utilisez les boutons $[\frown][\frown][\frown][\frown][\bullet]$ de la télécommande ou les boutons $[\frown], [\boxdot], [\clubsuit], [\diamondsuit]$ et $[\lhd]$ du panneau de configuration pour amener le curseur sur la touche désirée, puis appuyez sur la touche [Enter] pour entrer le caractère alphanumérique correspondant. Pour saisir des chiffres, maintenez le bouton [Num] de la télécommande enfoncé, puis appuyez sur les touches numériques. Après la saisie, appuyez sur la touche [Finish] du clavier pour confirmer. Appuyez sur [Cancel] pour annuler la saisie.



À chaque fois que vous sélectionnez la touche [CAPS], vous alternez entre majuscules et minuscules.

À chaque fois que vous sélectionnez la touche [SYM1/2], les touches de symboles situées à l'intérieur du cadre changent.

TOP



Menu Base



Sous-menu	Fonction			
Nom de projecteur	Affiche le nom du projecteur, utilisé pour identifier ce dernier en cas de connexion à un réseau.			
	Vous pouvez entrer 16 caractères alphanumériques à un octet.			
Mot passe PJLink	Définissez un mot de passe à utiliser pour accéder au projecteur à l'aide de logiciels PJLink compatibles. 🖝 p.129			
	Vous pouvez entrer 32 caractères alphanumériques à un octet.			
MotPssse ContrôleWeb	Définissez un mot de passe à utiliser pour définir des réglages et contrôler le projecteur via la fonction Contrôle Web. Vous pouvez entrer 8 caractères alphanumériques à un octet. Le contrôle Web est une fonction qui permet d'installer et de contrôler le projecteur à l'aide du navigateur Web d'un ordinateur connecté via un réseau. 🖝 p.65			
Mot-clé projecteur	Lorsque cette fonction est réglée sur On , vous êtes invité à entrer le Mot-clé lorsque vous tentez de connecter le projecteur et un ordinateur via un réseau. Cette fonction permet ainsi à EasyMP Network Projection d'éviter l'interruption de la présentation en cas de connexion imprévue d'un ordinateur durant la projection. Réglez généralement cette fonction sur On . 🖝 <i>Guide d'utilisation EasyMP Network Projection</i> "Connexion du projecteur à un réseau et projection"			



Menu LAN sans fil

Les réglages de ce menu sont activés lorsque l'unité de réseau sans fil, disponible en option, est installée.



Sous-menu	Fonction			
Alim réseau sans fil	Réglez cette fonction sur On lorsque vous connectez le projecteur et un ordinateur via un réseau LAN sans fil. Si vous ne souhaitez pas effectuer de connexion via un réseau sans fil, définissez ce réglage sur Off pour éviter tout accès non autorisé. Il est défini sur On par défaut.			
Mode de connexion	Utilisez EasyMP Network Projection pour définir le mode, la façon dont l'ordinateur se connecte au projecteur.			
	Réglez-le sur Connexion rapide lorsque vous voulez avoir une connexion sans fil simple. Réglez-le sur Connexion avancée lorsque vous voulez vous connecter à un système réseau via un point d'accès.			
Syst LAN sans fil	Définit le système de réseau sans fil.			
<u>SSID</u> **	Entrez un SSID. Lorsqu'un SSID est fourni pour le LAN sans fil dans lequel le projecteur opère, entrez ce SSID. Vous pouvez entrer 32 caractères alphanumériques à un octet.			
Paramètres IP	Permet d'effectuer des réglages relatifs aux adresses suivantes.			
	DHCP : Détermine si DHCP doit être utilisé ou non (On/Off). Si On est sélectionné, vous ne pouvez pas ajouter d'autres adresses.			
	<u>Adresse IP</u> : Vous pouvez entrer l'adresse IP attribuée au projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées :			
	0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255)			
	Masque ss-rés : Vous pouvez entrer le masque de sous réseau du projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les masques de sous-réseau suivants ne peuvent pas être utilisés.			
	0.0.0, 255.255.255			
	Adresse passerelle : Vous pouvez entrer l'adresse IP attribuée à la passerelle du projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses de passerelle suivantes ne peuvent pas être utilisées :			
	0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255)			



Sous-menu	Fonction	
Affichage SSID	Pour éviter que le SSID soit affiché dans la section Information réseau du menu Réseau et dans l'écran d'attente LAN, réglez cette fonction sur Off.	
Affichage adr. IP	Pour éviter que l'adresse IP soit affichée dans la section Information réseau du menu Réseau et dans l'écran d'attente LAN, réglez cette fonctio Off.	

Menu Sécurité

Les réglages de ce menu sont activés lorsque l'unité de réseau sans fil, disponible en option, est installée.

Base	Cá auritá	Retour
LAN sans fil	Encryptage WEP	NON 128Bit ASCII
Sécurité 🛛 🙂	Clef ID Clef de cryptage 1	0
LAN câblé	Clef de cryptage 2 Clef de cryptage 2	
Courrier	Clef de cryptage 3 Clef de cryptage 4	Open
Autres	PSK	Open
Réinit.		
Terminé		
<u> </u>		
[🗣] :Sélection	[Enter] :Entrée	

Sous-menu	Fonction				
Sécurité	Sélectionnez un mode de sécurité parmi les éléments suivants.				
	Pour installer la sécurité, suivez les instructions données par l'administrateur du système réseau auquel vous êtes sur le point d'accéder. Avec le mode de connexion avancée, veillez à régler les paramètres de sécurité.				
	WEP : Une clé de cryptage (clé WEP) est utilisée pour crypter les données.				
	Ce mécanisme n'autorise la communication que si les clés cryptées du point d'accès et du projecteur correspondent.				
	WPA/WPA2: Il s'agit d'une norme de cryptage qui améliore la sécurité, un point faible de la norme WEP. Bien qu'il existe plusieurs types de méthodes de				
	WPA comprend également des fonctions d'authentification des utilisateurs. L'authentification WPA repose sur deux méthodes : l'utilisation d'un				
	serveur d'authentification ou l'authentification entre un ordinateur et un point d'accès sans passer par un serveur. Ce projecteur prend en charge la				
	seconde méthode (sans serveur).				



Si le mode WEP est activé

Vous pouvez configurer les réglages suivants.

Sous-menu	Fonction
Encryptage WEP	Vous pouvez définir le mode de cryptage WEP.
	128bit : Emploie le codage 128 (104) bits.
	64bit : Emploie le codage 64 (40) bits.
Format	Vous pouvez définir la méthode d'entrée de la clé de cryptage WEP.
	ASCII : Texte.
	HEX : HEX (hexadécimal).
Clef ID	Vous pouvez sélectionner la clé de cryptage WEP.
Clef de cryptage 1 Clef de cryptage 2 Clef de cryptage 3	Vous pouvez entrer la clé utilisée pour le cryptage WEP. Entrez la clé en caractères à un octet conformément aux instructions de l'administrateur du réseau dans lequel le projecteur est installé. Le type et le nombre de caractères pouvant être entrés varient selon les valeurs des paramètres Encryptage WEP et Format .
Clef de cryptage 4	Si vous entrez un nombre de caractères inférieur ou supérieur au nombre de caractères requis, la connexion n'est pas établie.
	128Bit - ASCII : Caractères alphanumériques mono-octet, 13 caractères.
	64Bit - ASCII : Caractères alphanumériques mono-octet, 5 caractères.
	128Bit - HEX : 0 à 9 et A à F, 26 caractères
	64Bit - HEX : 0 à 9 et A à F, 10 caractères
Type d'authentif.	Définit le type d'authentification WEP.
	Open : Utilise une authentification ouverte.
	Shared : Utilise une authentification partagée.



Si le mode WPA-PSK (TKIP) ou WPA2-PSK (AES) est sélectionné

Vous pouvez configurer les réglages suivants.

Sous-menu	Fonction
PSK	Vous pouvez entrer une clé pré-partagée PreSharedKey (clé cryptée) en caractères alphanumériques à 1 octet. La clé doit comporter de 8 à 63 caractères. Lorsque vous entrer la clé pré-partagée PreSharedKey et que vous appuyez sur le bouton [Enter], la valeur du réglage s'affiche sous la forme d'astérisques (*).
	Vous ne pouvez pas entrer plus de 32 caractères via le menu Configuration. Pour définir plus de 32 caractères, procédez au réglage à partir du contrôle Web.



Menu Réseau avec fil



Sous-menu	Fonction
Paramètres IP	Permet d'effectuer des réglages relatifs aux adresses suivantes.
	DHCP : Détermine si DHCP doit être utilisé ou non (On/Off). Si On est sélectionné, vous ne pouvez pas ajouter d'autres adresses.
	<u>Adresse IP</u> : vous pouvez entrer l'adresse IP attribuée au projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées :
	0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255)
	Masque ss-rés : Vous pouvez entrer le masque de sous réseau du projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les masques de sous-réseau suivants ne peuvent pas être utilisés :
	0.0.0.0, 255.255.255.255
	<u>Adresse passerelle</u> : Vous pouvez entrer l'adresse IP attribuée à la passerelle du projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses de passerelle suivantes ne peuvent pas être utilisées :
	0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255)
Affichage de l'adresse IP	Pour éviter que l'adresse IP soit affichée dans la section Information réseau du menu Réseau et dans l'écran d'attente LAN, réglez cette fonction sur Off.

TOP

Menu Courrier

Lorsque ce paramètre est réglé, vous recevez une notification par e-mail lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur le projecteur. Pour plus d'informations sur le contenu du courrier envoyé, voir "Erreur de lecteur du courrier de notification" 🖝 p.112

Base			Reto	our	
LAN sans fil	Notif. courrier Serveur SMTP	0ff 0.	0.	0.	ວ
Sécurité	Réglage d'adresse 1 Réglage d'adresse 2	23			5
LAN câblé	Réglage d'adresse 3				5
Courrier 🕘					
Autres					
Réinit.					
Terminé					
ų					
[\$]:Sélection	[Enter] :Entrée				

Sous-menu	Fonction	
Notif. courrier	Vous pouvez indiquer si vous voulez être averti par e-mail (On) ou non (Off).	
Serveur SMTP	Vous pouvez entrer l' <u>Adresse IP</u> du serveur SMTP utilisé par le projecteur.	
	Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées :	
	127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255)	
Numéro de port	Vous pouvez entrer le numéro de port du serveur SMTP. La valeur par défaut est fixée à 25. Vous pouvez entrer des nombres entre 1 et 65535.	
Réglage d'adresse 1 Réglage d'adresse 2 Réglage d'adresse 3	Entrez l'adresse électronique et le contenu du courrier afin d'être informé lorsqu'une erreur ou un avertissement survient sur le projecteur. L'adresse électronique peut contenir 32 caractères maximum. Vous pouvez sélectionner les anomalies ou les avertissements qui donneront lieu à la création d'un courrier de notification. Vous pouvez également modifier chaque adresse électronique.	

Si vous réglez Mode attente sur Comm. activée dans le menu Avancé du menu Configuration du projecteur, vous pouvez contrôler l'équipement même si le projecteur est en attente (lorsqu'il est éteint).



Menu Autres



Sous-menu	Fonction	
SNMP	Définissez (On/Off) si SNMP est utilisé.	
Adres. IP trappe 1 Adres. IP trappe 2	Vous pouvez enregistrer deux adresses IP comme destination des notifications d'interruption <u>SNMP</u> . Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées : 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre entre 0 et 255) Pour surveiller le projecteur à l'aide de SNMP, le programme de gestion SNMP doit être installé sur votre ordinateur. Vérifiez que la gestion est exécutée via SNMP par l'administrateur réceau	
Passerelle prioritaire	Pour la passerelle prioritaire, sélectionnez avec ou sans fil.	
AMX Device Discovery	Lorsque le projecteur est connecté à un réseau, réglez ce paramètre sur On pour permettre sa détection par AMX Device Discovery. Réglez-le sur Off si vous n'êtes pas connecté à un environnement contrôlé par un contrôleur AMX ou AMX Device Discovery.	



Menu Réinit.

Réinitialise tous les réglages réseau.



Sous-menu	Fonction	
Réinitialisez les paramètres	Pour réinitialiser tous les réglages réseau, sélectionnez Oui .	
réseau.	Une fois tous les réglages réinitialisés, le menu Base s'affiche.	



Menu Information (Affichage uniquement)

Permet de vérifier l'état des signaux d'image projetées et celui du projecteur. Les éléments qui peuvent être affichés varient en fonction du signal d'image et de la source actuellement projetés, comme le montrent les illustrations suivantes. Selon le modèle utilisé, certaines sources d'entrée ne sont pas prises en charge.



Sous-menu	Fonction	
Durée de lampe	Vous pouvez afficher la durée de fonctionnement cumulée de la lampe*.	
	Lorsque le délai d'avertissement défini pour la lampe est atteint, les caractères sont affichés en jaune.	
Source	Vous pouvez afficher le nom de la source pour l'équipement connecté en cours de projection.	
Signal entrée	Vous pouvez afficher les réglages de Signal entrée définis dans le menu Signal en fonction de la Source.	
Résolution	Permet d'afficher la résolution d'entrée.	
Signal Vidéo	Vous pouvez afficher les réglages de Signal Vidéo définis dans le menu Signal.	
<u>Taux rafraîchi.</u>	Vous pouvez afficher la fréquence de rafraîchissement.	
Info sync	Permet d'afficher des informations sur le signal d'image.	
	Ces informations peuvent s'avérer nécessaires pour des activités de service.	
État	Informations concernant les erreurs survenues avec le projecteur.	
	Elles peuvent s'avérer nécessaires pour des activités de service.	



Sous-menu	Fonction	
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.	

* La durée d'utilisation cumulée est affichée sous la forme « 0H » pour les 10 premières heures. 10 heures et plus s'affiche par étapes d'1heure sous la forme « 10 H », « 11H », etc.

Menu Réinit.

Image		Retour
Signal	Réinitial. durée lampe	
Rég lage		
Avancé		
Réseau		
Information		
Réinit. 🔇	•	
[[]] 0 (] - + '		
[₹]:Sélection	[Enter]:Entree	[Menu]:Quitter

Sous-menu	Fonction	
Tout réinitialiser	Vous pouvez rétablir les réglages par défaut de tous les éléments du menu Configuration.	
	Les éléments suivants ne peuvent pas être rétablis : Signal entrée, Logo d'utilisateur, tous les éléments du menu Réseau, Durée de lampe et	
	Langue.	
Réinitial. durée lampe	Vous pouvez effacer les heures cumulées de la lampe et les fixer de nouveau à « 0H ». Remettez cette valeur à zéro lorsque vous remplacez la lampe.	



Dépannage

Ce chapitre explique comment identifier et résoudre les problèmes.

Utilisation de l'aide

ТОР

97

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

Procédure



Appuyez sur le bouton [Help].

L'écran Help s'affiche.

Utilisation de la télécommande





Utilisation du panneau de

(2)

Sélectionnez un élément de menu.



Questions et solutions sont affichées comme illustré dans l'écran cidessous.

Appuyez sur le bouton [Help] pour quitter l'aide.

[Esc] :Retour



L'image est petite.

⑦Le zoom est-il réglé sur le taux minimal ? ·Modifiez la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom.

Projecteur est-il trop proche de l'écran ? ·Éloignez le projecteur de l'écran.

[Help] :Quitter

Si la fonction d'aide ne vous permet pas de résoudre votre problème, reportez-vous à la section "Dépannage" p.99.

Dépannage

Si vous rencontrez un problème sur le projecteur, examinez tout d'abord ses témoins et reportez-vous à la section « Signification des témoins ».

Si les témoins n'indiquent pas précisément la nature du problème, reportezvous à la section « Si les témoins ne fournissent aucune indication utile ». (p.102

Signification des témoins

Le projecteur comporte trois témoins qui indiquent son état.





2 Indique l'état de la température interne.

③ Indique l'état de la lampe.

Reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître l'état des témoins et savoir comment résoudre les problèmes.

Si tous les témoins sont éteints, le cordon d'alimentation n'est bien branché correctement ou l'alimentation électrique n'est pas normale.

Parfois, lorsque le cordon d'alimentation est débranché, le témoin $[\Phi]$ reste allumé pendant un court moment ; cette situation est normale.

TOP



Témoin 🕛 allumé ou rouge clignotant

🔳 : Allumé 븢 : Clignotant 🗆 : Éteint

État	Cause	Solution ou état
- * *	Erreur interne	Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. 🖝 <i>Liste des contacts pour projecteurs Epson</i>
🗖 🖵 🌞	Erreur ventilateur Erreur de capteur	Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. 🖝 <i>Liste des contacts pour projecteurs Epson</i>
し し - ひ - ひ - ひ - し - し	Erreur haute temp. (surchauffe)	La lampe s'éteint automatiquement et la projection s'arrête. Patientez environ cinq minutes. Après ce délai, le projecteur passe en mode attente. Vérifiez les deux points suivants :
		 Assurez-vous que le filtre à air et la grille de sortie d'air ne sont pas obstrués et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le. T p.114, p.120 Si l'erreur persiste après vérification des points ci-dessus, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'Assistance et de service. Liste des contacts pour projecteurs Epson
		En cas d'utilisation du projecteur à une altitude d'au moins 1500 m, réglez le Mode haute alt. sur On. 🖝 p.81
● 读 □ ● 读 ↓	Erreur lampe Défaillance lampe	 Vérifiez les deux points suivants : Retirez la lampe et vérifiez qu'elle n'est pas endommagée. p.117 Nettoyez le filtre à air. p.114
		Si la lampe n'est pas endommagée : Réinstallez la lampe et allumez l'appareil.
		Si l'erreur persiste : Remplacez la lampe et allumez l'appareil.
		Si l'erreur persiste : Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. Ceste des contacts pour projecteurs Epson
		Si la lampe est endommagée : Remplacez la lampe ou demandez l'assistance de votre revendeur. Si vous remplacez la lampe, veillez à ne pas vous couper sur les morceaux de verre brisé. La projection est impossible tant que la lampe n'a pas été remplacée. Liste des contacts pour projecteurs Epson
		En cas d'utilisation du projecteur à une altitude d'au moins 1500 m, réglez le Mode haute alt. sur On . • p.81
	Err diaphragme auto Err. alim. (Ballast)	Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. 🖝 Liste des contacts pour projecteurs Epson



Témoin 🛿 allumé ou orange clignotant

■ : Allumé 🗮 : Clignotant 🗆 : Éteint 📼 : Varie en fonction de l'état du projecteur

État	Cause	Solution ou état
	Avert. haute temp.	(Cette situation n'est pas anormale. Toutefois, si la température redevient à nouveau trop élevée, la projection s'arrête automatiquement.)
		 Assurez-vous que le filtre à air et la grille de sortie d'air ne sont pas obstrués et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le.
ብ <u>ጵ</u> ¶ 	Remplacer lampe	Remplacez la lampe. 🖝 p.117 Si vous continuez à utiliser la lampe alors que son délai de remplacement a expiré, il existe un risque accru que la lampe explose. Remplacez la lampe dès que possible.

• Si le projecteur ne fonctionne pas correctement alors que les témoins n'indiquent rien d'anormal, reportez-vous à la section "Si les témoins ne fournissent aucune indication utile" p.102.

• Si l'erreur n'est pas indiquée dans ce tableau, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'Assistance et de service. 🖝 Liste des contacts pour projecteurs Epson

Dépannage



Si les témoins ne fournissent aucune indication utile

Si l'un des problèmes suivants se produit et que les témoins ne fournissent aucune indication utile, reportez-vous à la page correspondant à chaque problème.

Problèmes relatifs aux images

- "Aucune image n'est visible."
 p.103
 La projection ne démarre pas, la zone de projection est entièrement noire, la zone de projection est entièrement bleue, etc.
- "Les images animées ne sont pas affichées."
 p.103
 Le déplacement d'images provenant d'un ordinateur apparaît en noir et les images ne sont pas projetées.
- "La projection s'arrête automatiquement." 🖝 p.103
- "Le message « Non Supporté. » est affiché." 🖝 p.104
- "Le message « Pas de Signal » est affiché." 🖝 p.104
- "Les images sont floues ou troubles." 🖝 p.104
- "Les images subissent des interférences ou une distorsion."
 p.105
 Des problèmes tels que des interférences, une distorsion ou un damier noir et blanc apparaissent sur l'image.

Seule une partie de l'image est affichée, les rapports de largeur et de hauteur de l'image ne sont pas corrects, etc.

L'image entière présente des teintes mauves ou vertes, les images sont affichées en noir et blanc, les images sont ternes, etc. (Les moniteurs d'ordinateur et les écrans LCD possèdent des performances différentes en termes de reproduction des couleurs. Dès lors, il se peut que les couleurs projetées et celles qui sont visibles sur le moniteur ne correspondent pas. Cette situation n'est toutefois pas une anomalie.)

• "Les images sont sombres" 🖝 p.107

Problèmes au démarrage de la projection

• "Le projecteur ne s'allume pas" 🖝 p.107



Problèmes liés à Easy Interactive Function

- "Le message « Périphérique matériel introuvable. » s'affiche." 🖝 p.108
- "Easy Interactive Pen ne fonctionne pas" 🖝 p.109
- "Les points clignotants n'apparaissent pas même si le calibrage est démarré" (p.109
- "Les points clignotants ne se figent pas." 🖝 p.109
- "Les points clignotants se figent automatiquement" 🖝 p.109

Autres problèmes

- "Aucun son n'est émis, ou le son est très faible" 🖝 p.110
- "Aucun son n'est émis à partir du microphone"
 p.110



Dépannage



Problèmes relatifs aux images

Aucune image n'est visible.

Vérification	Solution
Avez-vous appuyé sur le bouton [U] ?	Appuyez sur le bouton [U] pour allumer l'appareil.
Tous les témoins sont-ils éteints ?	Le cordon d'alimentation n'est pas branché correctement, ou l'alimentation électrique est anormale. Vérifiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.
	En outre, elle ne se rallumera pas tant qu'elle et son couvercle n'auront pas été réinstallés correctement. Assurez-vous que le couvercle de la lampe et la lampe sont installés correctement. 🖝 p.117
Le mode Pause A/V est-il activé ?	Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande afin d'annuler le mode Pause A/V. 🖝 p.41
Les paramètres du menu Configuration sont-ils corrects ?	Essayez de rétablir les valeurs par défaut de tous les réglages. 🖝 Menu Réinit Tout Réinit. p.95
L'image projetée est-elle entièrement noire ?	Certaines images en entrée, comme les écrans de veille, peuvent être entièrement noires.
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ?	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. 🖝 Menu Signal - Signal Vidéo
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo	p.77

Les images animées ne sont pas affichées.

Vérification	Solution
Le signal d'image provenant de l'ordinateur est-il envoyé à l'écran LCD et au moniteur ?	Réglez le signal d'image pour n'activer que la sortie externe. 🖝 Reportez-vous à la documentation fournie avec l'ordinateur ou contactez le fabricant de l'ordinateur.
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur portable ou d'un ordinateur avec écran LCD intégré.	

La projection s'arrête automatiquement.

Vérification	Solution
Le Mode veille est-il réglé sur On ?	Appuyez sur le bouton [Ů] pour allumer l'appareil. Si vous ne voulez pas utiliser le Mode veille, réglez-le sur Off. ☞ Menu Avancé - Fonctionnement - Mode veille p.81



Le message « Non Supporté. » est affiché.

Vérification	Solution
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ?	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. 🖝 Menu Signal - Signal Vidéo
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo	p.77
La résolution et le taux de rafraîchissement du signal d'image correspondent-ils au mode actuel ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Reportez-vous à la documentation fournie avec l'ordinateur pour savoir comment modifier la résolution et le taux de rafraîchissement du signal d'image envoyé depuis l'ordinateur. 🖝 "Liste des résolutions prises en charge" p.125

Le message « Pas de Signal » est affiché.

Vérification	Solution
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. 🖝 Guide de démarrage rapide
Le port d'entrée correct est-il sélectionné ?	Changez d'image en appuyant sur le bouton [Recherche de source] de la télécommande ou du panneau de configuration.
L'ordinateur ou la source vidéo est-il allumé ?	Allumez l'équipement.
Les signaux d'image sont-ils envoyés au projecteur ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur portable ou d'un ordinateur avec écran LCD intégré	Si les signaux d'image sont émis vers le moniteur LCD de l'ordinateur ou un moniteur auxiliaire, changez la sortie afin que les signaux d'image soient également émis à l'extérieur. Sur certains modèles d'ordinateur, lorsque les signaux d'image sont envoyés à l'extérieur, les images ne s'affichent plus sur le moniteur LCD ou le moniteur auxiliaire.
portuble ou a un oralinatear avec coran 200 integrei	Documentation de l'ordinateur, dans une section intitulée par exemple « Sortie externe » ou « Connexion d'un moniteur externe ». Si la connexion est établie alors que le projecteur ou l'ordinateur est déjà allumé, il se peut que la touche de fonction [Fn] qui permet d'envoyer le signal vidéo de l'ordinateur vers une sortie externe ne fonctionne pas. Éteignez l'ordinateur et le projecteur puis rallumez-les.

Les images sont floues ou troubles.

Vérification	Solution
La mise au point est-elle réglée correctement ?	Réglez la mise au point à l'aide du levier de mise au point. 🖝 Guide de démarrage rapide
Le projecteur se trouve-t-il à une distance correcte ?	La projection est-elle effectuée à une distance en dehors de la plage de distances recommandée ?
	Installez l'appareil en respectant cette distance. 🖝 p.123
La valeur de correction trapézoïdale n'est-elle pas trop élevée ?	Réduisez l'angle de projection afin de diminuer la quantité de correction trapézoïdale. 🖝 Guide de démarrage rapide



Vérification	Solution
De la condensation s'est-elle formée sur l'objectif ?	Si le projecteur est transféré rapidement d'un local froid vers un local chaud, ou si la température ambiante change brusquement, de la condensation peut se former sur l'objectif, ce qui risque de produire des images floues. Installez le projecteur dans le local une heure avant de l'utiliser. Si de la condensation se forme sur l'objectif, éteignez le projecteur et attendez qu'elle disparaisse.
Une image d'ordinateur en format large est-elle projetée ?	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. 🖝 Menu Signal - Résolution
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	p.77
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ?	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur.
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	"Liste des résolutions prises en charge" p.125 Documentation de l'ordinateur

Les images subissent des interférences ou une distorsion.

Vérification	Solution
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ?	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. 🖝 Menu Signal - Signal Vidéo
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo	p.77
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. 🖝 Guide de démarrage rapide
Un câble d'extension est-il utilisé ?	Si un câble d'extension est employé, il se peut que des interférences électriques influent sur le signal. Utilisez les câbles fournis avec le projecteur, afin de vérifier si le problème n'est pas dû aux câbles que vous employez.
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ?	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur.
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	🖝 "Liste des résolutions prises en charge" p.125 🖝 Documentation de l'ordinateur
Les paramètres « <u>Sync.</u>) » et « <u>Alignement</u>) » sont-ils réglés correctement ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande ou le bouton [Enter] du panneau de configuration pour exécuter l'ajustement automatique. Si les images ne sont pas correctes après l'ajustement automatique, vous pouvez l'effectuer manuellement à l'aide des fonctions Sync. et Alignement du menu Configuration. I Menu Signal - Alignement et Sync. p.77

L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, ou son aspect n'est pas correct.

Vérification	Solution
Une image d'ordinateur en format large est-elle projetée ?	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. 🖝 Menu Signal - Résolution
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	p.77



Vérification	Solution
L'image est-elle toujours agrandie par la fonction E-Zoom ?	Appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande pour annuler la fonction E-Zoom. 🖝 p.49
La position de l'affichage a-t-elle été réglée correctement ?	Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande ou le bouton [Enter] du panneau de configuration pour exécuter l'ajustement automatique lorsqu'une image est projetée à partir d'un ordinateur. Si les images ne sont pas correctes après l'ajustement automatique, vous pouvez l'effectuer manuellement à l'aide de la fonction Position du menu Configuration.
	Lorsque vous projetez des signaux autres que des signaux d'image d'ordinateur, effectuez l'ajustement à l'aide de la fonction Position du menu Configuration. 🖝 Menu Signal - Position p.77
L'ordinateur est-il configuré pour un affichage sur deux écrans ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Si l'affichage sur deux écrans a été activé dans les « Propriétés d'affichage » du panneau de configuration de l'ordinateur, seule la moitié environ de l'image affichée sur l'écran de l'ordinateur est projetée. Pour afficher l'image entière, désactivez l'affichage sur deux écrans. 🖝 Documentation du pilote de la carte graphique de l'ordinateur
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ? Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur. Tiste des résolutions prises en charge "p.125 " Documentation de l'ordinateur

Les couleurs de l'image ne sont pas correctes.

Vérification	Solution
Les réglages du signal en entrée correspondent-ils aux signaux	Modifiez les réglages suivants de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté.
provenant de l'appareil connecté ?	Lorsque l'image provient d'un équipement connecté au port d'entrée de l'ordinateur 🖝 Menu Signal - Signal entrée
	Lorsque l'image provient d'un équipement connecté au port d'entrée Vidéo ou S-Vidéo 🖝 Menu Signal - Signal Vidéo p.77
La luminosité de l'image a-t-elle été réglée correctement ?	Réglez la Luminosité dans le menu Configuration. 🖝 Menu Image - Luminosité p.76
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. 🖝 Guide de démarrage rapide
Le <u>Contraste</u> est-il ajusté correctement ?	Réglez le Contraste dans le menu Configuration. 🖝 Menu Image - Contraste p.76
La couleur est-elle réglée sur une valeur appropriée ?	Réglez le Réglage couleur dans le menu Configuration. 🖝 Menu Image - Réglage couleur p.76
L'intensité et la teinte des couleurs ont-elles été ajustées correctement ?	Réglez l'Intensité couleur et la Nuance dans le menu Configuration. 🖝 Menu Image - Intensité couleur et Nuance p.76
Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo	



Les images sont sombres

Vérification	Solution
La luminosité de l'image est-elle définie correctement ?	Réglez la Luminosité et la Consommation électr. dans le menu Configuration.
	🖝 Menu Image - Luminosité p.76 🖝 Menu Réglage - Consommation électr. p.78
Le <u>contraste</u> est-il réglé correctement ?	Réglez le Contraste dans le menu Configuration.
	Menu Image - Contraste p.76
Est-il temps de remplacer la lampe ?	Lorsqu'il est presque temps de remplacer la lampe, les images deviennent plus sombres et la qualité des couleurs se dégrade. Remplacez la lampe. 🖝 p.117

Problèmes au démarrage de la projection

Le projecteur ne s'allume pas

Vérification	Solution
Avez-vous appuyé sur le bouton [U] ?	Appuyez sur le bouton [也] pour allumer l'appareil.
Tous les témoins sont-ils éteints ?	Le cordon d'alimentation n'est pas branché correctement, ou l'alimentation électrique n'est pas distribuée. Débranchez le cordon d'alimentation puis rebranchez-le. 🖝 <i>Guide de démarrage rapide</i> Contrôlez le disjoncteur et autres pour vérifier que l'alimentation est fournie.
	En outre, elle ne se rallumera pas tant qu'elle et son couvercle n'auront pas été réinstallés correctement. Assurez-vous que le couvercle de la lampe et la lampe sont installés correctement. 🖝 p.117
Les témoins s'allument-ils et s'éteignent-ils lorsque vous touchez le cordon d'alimentation ?	Cette situation est probablement due à un faux contact dans le cordon d'alimentation ou à un cordon défectueux. Réinsérez le cordon d'alimentation. Si cela ne résout pas le problème, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans le Guide d'Assistance et de service. 🖝 <i>Liste des contacts pour projecteurs Epson</i>
La fonction Blocage fonctionne. est-elle réglée sur Verrou. complet ?	Appuyez sur le bouton [ம] de la télécommande. Si vous ne voulez pas utiliser la fonction Blocage fonctionne. , réglez-la sur Off. Menu Réglage - Blocage fonctionne. p.54
Les réglages appropriés ont-ils été sélectionnés pour le récepteur distant ?	Vérifiez le paramètre Récepteur à distance dans le menu Configuration. 🖝 Menu Réglage - Récepteur à distance p.78



Problèmes liés à la surveillance et au contrôle

Vous ne recevez pas de courrier, même si une erreur est rencontrée sur le projecteur

Solution
fiez que l'Unité réseau sans fil en option est correctement installée dans le projecteur.
fiez si le câble réseau est connecté correctement. Reconnectez-le s'il est débranché ou s'il ne l'est pas correctement.
fiez les paramètres réseau du projecteur. 🖝 p.83
r utiliser la fonction Notif. courrier lorsque le projecteur est en attente, activez Comm. activée dans la section Mode nte du menu Configuration. 🖝 Menu Avancé - Mode attente p.81
projecteur s'arrête soudainement, il est impossible d'envoyer des messages.
tat d'erreur persiste après la vérification du projecteur, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont s trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. 🖝 <i>Liste des contacts pour projecteurs Epson</i>
fiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.
courrier de notification d'erreur est envoyé selon le réglage du menu Courrier dans le menu Configuration. Vérifiez s réglages sont corrects.
s trouverez l'adresse dans le Guide d'assistance et de service. Cliste des contacts pour projecteurs fiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique. courrier de notification d'erreur est envoyé selon le réglage du menu Courrier dans le menu Configu s réglages sont corrects. Menu Réseau - Menu Courrier p.91

Problèmes liés à Easy Interactive Function

Le message « Périphérique matériel introuvable. » s'affiche.

Vérification	Solution
Le projecteur et l'ordinateur ne sont pas connectés correctement.	Vérifiez les connexions du câble USB. Le fait de débrancher puis de rebrancher le câble USB peut ne pas résoudre le problème.
Un programme antivirus peut bloquer l'utilisation du port.	Désactivez le programme antivirus et redémarrez Easy Interactive Function.
Si vous utilisez un ordinateur portable dont la batterie est faible, le port USB peut cesser de fonctionner et ne pouvez ainsi pas utiliser de périphériques USB.	Branchez le cordon d'alimentation de l'ordinateur à une prise électrique.


Easy Interactive Pen ne fonctionne pas

Vérification	Solution
Un objet bloque la trajectoire du signal de Easy Interactive Pen vers le projecteur.	Déplacez l'objet. Vérifiez également que vous ne bloquez pas la trajectoire du signal lorsque vous vous trouvez devant la surface de projection.
L'énergie des piles est insuffisante.	Remplacez les piles.
L'environnement est trop clair.	Vérifiez qu'une lumière trop forte ne vient pas sur la surface de projecteur ou le Récepteur Easy Interactive Function.
Le projecteur et l'ordinateur ne sont pas connectés.	Vérifiez que le projecteur et l'ordinateur sont connectés correctement.

Les points clignotants n'apparaissent pas même si le calibrage est démarré

Vérification	Solution	
L'écran de l'ordinateur est en cours d'actualisation.	Fermez toutes les applications comme des animations Flash qui actualisent l'écran, puis redémarrez Easy Interactive Function.	
Les points ne sont pas affichés si le projecteur n'est pas détecté par l'ordinateur.	Vérifiez que le projecteur et l'ordinateur sont connectés correctement, puis redémarrez Easy Interactive Function.	

Les points clignotants ne se figent pas.

Vérification	Solution
Les informations sur la surface du projecteur ne peuvent pas être reçues avec précision en raison de la proximité d'une autre source de lumière.	Éloignez la source de lumière du projecteur ou déplacez le projecteur.
Les informations sur la surface du projecteur ne peuvent pas être reçues avec précision si le projecteur est trop proche de la surface de projection.	Vérifiez la position du projecteur.

Les points clignotants se figent automatiquement

Vérification	Solution	
Le Easy Interactive Pen a été désactivé car l'état de la source de lumière environnante est instable.	Déplacez le projecteur ou éteignez la source de lumière.	



Autres problèmes

Aucun son n'est émis, ou le son est très faible

Vérification	Solution
La source audio est-elle connectée correctement ?	Débranchez le câble du port Audio, puis rebranchez-le.
Le volume est-il réglé au niveau minimum ?	Ajustez le volume de manière à entendre le son. 🖝 p.78 🖝 Guide de démarrage rapide
Le mode Pause A/V est-il activé ?	Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande afin d'annuler le mode Pause A/V. 🖝 p.41
Le câble audio est-il de type « Sans résistance » ?	Si vous employez un câble audio que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type « Sans résistance ».

Aucun son n'est émis à partir du microphone

Vérification	Solution	
Le microphone est-il branché correctement ?	Débranchez le câble du port d'entrée Microphone (Mic) puis rebranchez-le.	
Le volume d'entrée micro est-il trop bas ?	Ajustez le volume de manière à entendre le son. 🖝 Menu Réglage - Volume entrée micro p.78	

La télécommande ne fonctionne pas

Vérification	Solution
L'émetteur de la télécommande est-il bien orienté vers le récepteur	Orientez la télécommande vers le capteur des signaux de la télécommande pendant l'utilisation.
du projecteur pendant l'utilisation ?	Plage de fonctionnement 🖝 Guide de démarrage rapide
La télécommande n'est-elle pas trop éloignée du projecteur ?	La portée de la télécommande est d'environ 6 m. 🖝 Guide de démarrage rapide
La lumière directe du soleil ou une lumière forte de lampes fluorescentes parvient-elle au capteur des signaux de la télécommande ?	Installez le projecteur à un endroit où le capteur des signaux de la télécommande ne reçoit pas de lumière trop forte. Vous pouvez également régler le récepteur affecté par la lumière sur Off dans la section Récepteur à distance du menu Configuration. I Menu Réglage - Récepteur à distance p.78
Le récepteur à distance est-il réglé correctement ?	Vérifiez le paramètre Récepteur à distance dans le menu Configuration. 🖝 Menu Réglage - Récepteur à distance p.78
Les piles sont-elles déchargées ou ont-elles été installées dans le mauvais sens ?	Insérez de nouvelles piles dans le bon sens. 🖝 p.116



Je veux modifier la langue des messages et des menus.

Vérification	Solution
Modifiez le réglage de la langue.	Modifiez le réglage Langue du menu Configuration. 🖝 p.81

Lorsque la fonction Notif. courrier est réglée sur **On** et qu'un problème/ avertissement est rencontré sur le projecteur, l'e-mail suivant est envoyé.

Objet : EPSON Projector

Ligne 1 : Nom du projecteur sur lequel le problème s'est produit

Ligne 2 : Adresse IP définie pour le projecteur qui a rencontré le problème.

Troisième ligne et suivantes : Détails du problème.

Les détails du problème sont indiqués ligne par ligne. Le tableau suivant montre les détails qui sont indiqués dans le message pour chaque élément. Pour savoir comment résoudre les problèmes, voir "Signification des témoins". • p.99

Message	Cause
Internal error	Erreur interne
Fan related error	Erreur ventilateur
Sensor error	Erreur de capteur
Lamp timer failure	Défaillance lampe
Lamp out	Erreur lampe
Internal temperature error	Erreur haute temp.
	(Surchauffe)
High-speed cooling in progress	Avert. haute temp.
Lamp replacement notification	Remplacer lampe
No-signal	Pas de signal
	Aucun signal n'est reçu par le projecteur.
	Vérifiez l'état de la connexion ou vérifiez
	si la source de signal est bien allumee.
Auto Iris Error	Err diaphragme auto
Power Err. (Ballast)	Err. alim. (Ballast)

Un signe (+) ou (-) s'affiche au début du message.

(+) : Un problème s'est produit sur le projecteur

(-) : Un problème a été résolu sur le projecteur.





Annexe

Ce chapitre contient des procédures de maintenance qui vous aideront à conserver votre projecteur en excellent état de fonctionnement pendant très longtemps.

Nettoyez le projecteur s'il est devenu sale ou si la qualité des images projetées commence à se dégrader.

Nettoyage de l'Extérieur du Projecteur

Nettoyez l'extérieur du projecteur en l'essuyant sans forcer à l'aide d'un chiffon doux.

Si le projecteur est particulièrement sale, humidifiez votre chiffon à l'aide d'une solution d'eau contenant une petite quantité d'un détergent neutre, en veillant à bien essorer votre chiffon avant de vous en servir pour essuyer l'extérieur du projecteur.

Attention

N'utilisez pas de substance volatile telle que de la cire, de l'alcool ou un solvant pour nettoyer l'extérieur du projecteur. Ces substances pourraient modifier la qualité de la coque du projecteur ou provoquer sa décoloration.

Nettoyage de la fenêtre de projection

Utilisez un chiffon optique, disponible dans le commerce, pour retirer délicatement la saleté de la fenêtre de projection.



🔨 Avertissement

N'utilisez pas de vaporisateur contenant un gaz inflammable pour retirer la saleté ou la poussière qui adhèrent à l'objectif. Le projecteur peut prendre feu en raison de la température élevée de la lampe située à l'intérieur du projecteur.

Attention

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

Nettoyage du filtre à air

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

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

TOP



Attention

- L'accumulation de poussière sur le filtre à air peut entraîner une augmentation de la température interne du projecteur et provoquer un dysfonctionnement ou une usure prématurée des éléments optiques. Si le message s'affiche, nettoyez le filtre à air dès que possible.
- Ne rincez pas le filtre à air à l'eau. et n'employez ni détergents ni solvants.



- Si le message s'affiche fréquemment, même après un nettoyage, il est temps de remplacer le filtre à air. Utilisez un filtre neuf.
 p.120
- Il est conseillé de nettoyer ces pièces au moins tous les trois mois. Augmentez la fréquence de nettoyage si vous employez le projecteur dans un environnement particulièrement poussiéreux.



Cette section explique comment remplacer les piles de la télécommande, la lampe et le filtre à air.

Remplacement des piles de la télécommande

Si la télécommande ne répond pas ou ne fonctionne pas après un délai d'inactivité prolongé, les piles peuvent avoir atteint leur durée de vie. Dans ce cas, vous devez remplacer les piles. Procurez-vous deux piles alcalines ou manganèse AA. Les piles autres que alcaline ou manganèse AA ne peuvent pas être utilisées.

Attention

Lisez attentivement le fascicule intitulé Consignes de sécurité avant de manipuler les piles. 🖝 Consignes de sécurité

Procédure

Retirez le couvercle du compartiment à piles.

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





Attention

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

Replacez le couvercle du compartiment à piles.

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





Remplacez les piles.



Remplacement de la lampe

Périodicité de remplacement de la lampe

- Il est temps de remplacer la lampe quand :
- Le message « Remplacez la lampe. » s'affiche quand vous commencez la projection.



Un message est affiché.

• Le témoin de la lampe clignote en couleur orange.



• L'image projetée commence à devenir sombre ou à perdre de sa qualité.

Attention

• Le message de remplacement de lampe est programmé pour s'afficher après les périodes d'utilisation suivantes, afin de conserver aux images leur luminosité initiale et toute leur qualité :

p.78

Lorsque Consommation électr. est réglée sur Normal : Environ 2400 heures Lorsque Consommation électr. est réglée sur ECO : Environ 3400 heures

- Si vous continuez à utiliser la lampe alors que son délai de remplacement a expiré, il existe un risque accru que la lampe explose. Lorsque le message indiquant que la lampe doit être remplacée s'affiche, remplacez sans tarder votre lampe par une lampe neuve, même si elle fonctionne encore.
- Selon les caractéristiques spécifiques de la lampe et la façon dont elle a été utilisée, il peut arriver que celle-ci produise moins de luminosité ou cesse complètement de fonctionner avant même que le message ne s'affiche. Nous conseillons de disposer d'une lampe de rechange.

Procédure de remplacement de la lampe

🔨 Avertissement

- Dans le cadre du remplacement d'une lampe qui a cessé de fonctionner, il est possible que la lampe soit cassée. Si vous devez remplacer la lampe d'un projecteur qui a été installé sur un mur ou au plafond, vous devez toujours partir du principe que la lampe usagée est peut-être brisée et vous tenir sur le côté du couvercle de la lampe, et non dessous. De plus, retirez doucement le couvercle de la lampe. Des petits morceaux de verre risquent de tomber lorsque vous ouvrez le couvercle de la lampe. Dans ce cas, consultez un médecin immédiatement.
- Ne désassemblez ni ne modifiez une lampe. Si vous installez et utilisez une lampe modifiée ou désassemblée dans le projecteur, vous risquez de provoquer un incendie, une électrocution ou un autre incident.



Attention

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

Procédure

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

Attendez que la lampe ait suffisamment refroidi, puis retirez le couvercle de la lampe situé sur la partie supérieure du projecteur.

Desserrez la vis de fixation du couvercle de la lampe à l'aide du tournevis fourni avec la nouvelle lampe ou d'un tournevis cruciforme (+). Faites ensuite coulisser le couvercle de la lampe vers l'avant puis soulevez-le pour le retirer.







Desserrez les deux vis de fixation de la lampe.





Retirez l'ancienne lampe en tirant sur la poignée.

Si la lampe est cassée, remplacez-la ou demandez l'assistance de votre revendeur. 🖝 Liste des contacts pour projecteurs Epson







(6)

Installez la nouvelle lampe.

Insérez la nouvelle lampe le long du rail de guidage, dans le sens correct, de manière à ce qu'elle se mette en place. Appuyez fermement à l'endroit où figure l'indication « PUSH », et serrez les deux vis lorsqu'elle est insérée complètement. Appuyez sur la lampe de rechange avec la poignée jusqu'à ce qu'elle s'encliquette.

Poussez la lampe de rechange à l'intérieur du projecteur avec la poignée jusqu'à ce qu'elle s'encliquette.





Attention

- Installez la lampe correctement. L'ouverture du couvercle de la lampe entraîne son extinction automatique, par mesure de précaution. En outre, elle ne se rallumera pas tant qu'elle et son couvercle n'auront pas été réinstallés correctement.
- Ce produit est équipé d'une lampe contenant du mercure (Hg). Veuillez consulter les réglementations locales relatives à la mise au rebut ou au recyclage. Ne jetez pas la lampe avec des déchets ménagers.

Réinitialisation de la Durée de lampe

Le projecteur mémorise le nombre total d'heures d'utilisation de la lampe et un message et un témoin vous informe lorsque vous devez remplacer la lampe. Après le remplacement de la lampe, réinitialisez la durée cumulée de Durée de lampe dans le menu Configuration. 🖝 p.95



N'utilisez Durée de lampe qu'après le remplacement de la lampe, faute de quoi la période de remplacement de la lampe ne sera pas indiquée correctement.

Remplacement du filtre à air

Périodicité de remplacement du filtre à air

Il est temps de remplacer le filtre à air quand :

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

Procédure de remplacement du filtre à air

Procédure

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

丿 Ouvrez le couvercle du filtre à air.

Faites coulisser horizontalement le levier d'ouverture/fermeture du capot du filtre à air et ouvrez ce capot.





Retirez le filtre à air.

Saisissez la partie surélevée au centre du filtre à air, puis tirez le filtre à air vers vous.



Observez la réglementation locale en vigueur concernant les déchets lorsque vous jetez des filtres à air usagés. Matériau du cadre : ABS Matériau du filtre : mousse de polyuréthane





Installez le nouveau filtre à air.

Appuyez dessus jusqu'à ce qu'il fasse entendre un déclic.



Fermez le couvercle du filtre à air.

Les accessoires et consommables disponibles en option sont les suivants. Veuillez faire l'acquisition de ces produits lorsqu'ils sont nécessaires. La liste suivante présente les accessoires et consommables en option disponibles en : 2010.01. Les détails des accessoires peuvent faire l'objet de modifications sans préavis, et leur disponibilité peut varier selon le pays d'achat.

Accessoires en Option

Câble pour ordinateur ELPKC02

(1,8 m ; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches)

Identique au câble pour ordinateur fourni avec le projecteur.

Câble pour ordinateur ELPKC09

(3 m ; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches) Câble pour ordinateur ELPKC10

(20 m; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches)

Il s'agit de câbles d'extension utiles lorsque le câble pour ordinateur fourni avec le projecteur est trop court.

Câble Composantes Vidéo ELPKC19

(3 m ; mini D-sub 15 broches/RCA mâle \times 3)

Permet la connexion à une source <u>Vidéo component</u>.

Caméra document ELPDC06

S'utilise pour la projection de livres, de transparents ou de diapos. 🖝 "Connexion de périphériques USB" p.35

Unité de réseau sans fil ELPAP03

Permet la connexion sans fil du projecteur à un ordinateur et la projection. 🖝 "Installation de l'unité réseau sans fil" p.39

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP05

Cette clé permet de se connecter à un ordinateur Windows Windows et de projeter des images à partir de celui-ci.

Le projecteur doit toutefois être connecté à un réseau avant de pouvoir être utilisé.

Consommables

Lampe ELPLP57

Pour remplacer une lampe usagée. 🖝 "Remplacement de la lampe" p.117

Filtre à air ELPAF27

Pour remplacer un filtre à air usagé. 🖝 "Remplacement du filtre à air" p.120



Pour trouver la taille d'écran appropriée, reportez-vous au tableau suivant pour configurer le projecteur. Les valeurs sont seulement des références.



Distance de projection

¿ Hauteur du bord inférieur du projecteur au bord supérieur de l'écran
¿ Hauteur du bord inférieur du projecteur au bord inférieur de l'écran

Format d'écran 16:9		Minimum (Large) à Maximum (Télé)		
		0	2	3
65"	144x81	53 - 71	25 - 36	106 - 144
70"	155x87	57	27	114
80"	177x100	65	32	131
90"	199x112	73	36	148
93"	206x116	76	37	153

Unité : cm

Format d'écran 16:10		Minimum (Large) à Maximum (Télé)		
		0	2	3
60"	129x81	47 - 64	18 - 32	98 - 129
70"	151x94	55 - 75	21 - 38	116 - 151
80"	172x108	63	25	133
90"	194x121	71	29	150
96"	207x129	76	31	160

Distance de Projection (EB-450Wi/450W/440W)

Unité : cm

Format d'écran 16:10		Minimum (Large) à Maximum (Télé)		
		0	2	3
60"	129x81	47 - 64	18 - 40	98 - 120
70"	151x94	55 - 75	21 - 47	116 - 141
80"	172x108	63	25	133
90"	194x121	71	29	150
96"	207x129	76	31	160

Distance de Projection (EB-460i/460)

Format d'écran 4:3		Minimum (Large) à Maximum (Télé)		
		0	2	3
63"	128x96	47 - 63	9 - 31	105 - 127
70"	142x107	52 - 71	11 - 35	118 - 142
80"	163x122	60	13	135
90"	183x137	67	16	153
102"	207x155	76	18	174

Unité	:	cm
•	•	•

Unités : cm

Format d'écrap 16:0		Minimum (Large) à Maximum (Télé)		
Format d'ecran 16:9		0	2	3
58"	128x72	47 - 64	21 - 31	94 - 128

Format d'écran 4:3		Minimum (Large) à Maximum (Télé)		
		0	2	3
53"	108x81	47 - 64	18 - 40	98 - 120
55"	112x84	49 - 66	18 - 41	102 - 125
60"	122x91	53 - 73	21 - 46	112 - 137
70"	142x107	63	25	132
80"	163x122	72	29	151
85"	173x130	76	31	161

Unité : cm

Unité : cm

Format d'écran 16:9		Minimum (Large) à Maximum (Télé)		
		0	2	3
58"	128x72	47 - 64	21 - 39	94 - 120
65"	144x81	53 - 71	25 - 45	106 - 135
70"	155x87	57	27	114
80"	177x100	65	32	131
90"	199x112	73	36	148
93"	206x116	76	37	153



Moniteurs pris en charge (EB-460i/460)

Signaux d'ordinateur (RVB analogique)

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

Les images peuvent également être projetées lorsque des signaux autres que cidessus sont émis. Certaines fonctions peuvent cependant être limitées.

Vidéo component

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

Vidéo composite/S-Vidéo

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

Moniteurs Pris en Charge (EB-450Wi/450W/440W)

Signaux d'ordinateur (RVB analogique)

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
WSXGA+*	60	1680x1050
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

* Uniquement compatible si la valeur **Large** est sélectionnée pour **Résolution** dans le menu Configuration. • p.77

Les images peuvent également être projetées lorsque des signaux autres que cidessus sont émis. Certaines fonctions peuvent cependant être limitées.

Vidéo component

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

Vidéo composite/S-Vidéo

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



Liste des Commandes

Lorsqu'il reçoit une commande de mise sous tension, le projecteur s'allume et passe en mode de préchauffage. Une fois sous tension, le projecteur renvoie un symbole deux-points « : » (3Ah).

Sur réception d'une commande, le projecteur l'exécute, renvoie l'invite deux-points « : », puis accepte la commande suivante.

Si le traitement des commandes se termine par une erreur, le projecteur émet un message d'erreur, puis le code « : » réapparaît.

	Élément	Commande	
Mise sous/hors ten-	On		PWR ON
sion	Off		PWR OFF
Sélection du signal	Computer1	Automatique	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Composantes	SOURCE 14
	Computer2	Automatique	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Composantes	SOURCE 24
	Video S-video		SOURCE 41
			SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB LAN		SOURCE 52
			SOURCE 53
Pause A/V On/Off	On		MUTE ON
	Off		MUTE OFF
Sélection de la fonc-	Noir		MSEL 00
tion Pause A/V	Bleu	MSEL 01	

Élément		
Logo	MSEL 02	

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



Câblage

Connexion série

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



<sur le="" projecteur:<="" th=""><th>></th><th colspan="3">(Câble série PC) <sur l'ordinateur<="" th=""></sur></th></sur>	>	(Câble série PC) <sur l'ordinateur<="" th=""></sur>		
GND	5		5	GND
RD	2	•	3	TD
TD	3		2	RD

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

Protocole de communications

- Réglage du débit en bauds par défaut : 9600 ppp
- Longueur des données : 8 bits
- Parité : aucune

<Sur l'ordinateur>

0

- Bit d'arrêt : 1 bit
- Contrôle de flux : aucun

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

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

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

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

• Commandes non compatibles

	Commande PJLink	
Réglages de sour- dine	Activation de la pause de l'image	AVMT 11
	Activation de la sourdine audio	AVMT 21

• Noms des entrées définis par PJLink et connecteurs correspondants du projecteur.

Source	Commande PJLink
Computer1	INPT 11
Computer2	INPT 12
Video	INPT 21
S-video	INPT 22
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- Nom du fabricant affiché pour la « demande d'information sur le nom du fabricant » EPSON
- Nom du modèle affiché pour la « demande d'information sur le nom du produit »

EB-460i EB-460

- EB-450Wi
- EB-450W
- EB-440W

TOP



Caractéristiques Générales du Projecteur

Nom du produit		EB-460i EB-460 EB-450Wi EB-450W EB-440			EB-440W	
Dimensions		369 (L) × 155 (H) × 483 (P) mm				
Taille du pannea	au	0,6	53"		0,59" de large	
Méthode d'affic	hage		Matrice active TFT au polysilicium			
Résolution		786 XGA (1024 (L) × 7	432 768 (H) points) × 3	1 024 000 pixels WXGA (1280 (L) × 800 (H) points) × 3		
Réglage de la m	ise au point	Manuel				
Réglage du zoor	n		Numérique (1-1.35)			
Lampe		Lampe UHE, 230 W, N° de modèle : ELPLP57				
Sortie audio ma	х.	10 W mono				
Haut-parleur		1				
Alimentation éle	ectrique	100 à 240 V CA ±10 %, 50/60 Hz 3,7 à 1,6 A				
Consomma- tion électrique	Zone 100 à 120 V	Consommation en attente (Comm. activée) : 10,0 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0,3 W				
	Zone 220 à 240 V	Consommation en attente (Comm. activée) : 12,0 W Consommation en attente (Comm. désactivée) : 0,3 W				
Altitude de fonc	tionnement	Altitude de 0 à 2286 m				
Température de	fonctionnement	+5 à +35°C (sans condensation)				
Température de	stockage	-10 à +60°C (sans condensation)				
Poids	Sans plaque coulissante	Environ 5,8 kg	Environ 5,7 kg	Environ 5,8 kg	Enviro	n 5,7 kg
	Avec plaque coulissante	Environ 6,3 kg	Environ 6,2 kg	Environ 6,3 kg	Enviro	n 6,2 kg

Caractéristiques



Connecteurs	Port d'entrée Ordinateur1 (Computer1)	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle) bleu	
	Port d'entrée Ordinateur2 (Computer2)	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle) bleu	
	Port Audio1 (Audio1)	1	Mini jack stéréo	
	Port Audio2 (Audio2)	1	Mini jack stéréo	
	Port d'entrée Vidéo (Video)	1	Jack broche RCA	
	Port S-Vidéo (S-Video)	1	Mini DIN 4 broches	
	Port d'entrée audio L/ R (Audio-L/R)	1	Jack broche RCA x 2 (G, D)	
	Port d'entrée Microphone (Mic)	1	Mini jack stéréo	
	Port Sortie Audio (Audio Out)	1	Mini jack stéréo	
	Port Sortie moniteur (Monitor Out)	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle) noir	
	Port USB (TypeA) *	1	Connecteur USB (Type A)	
	Port USB (TypeB) *		Connecteur USB (Type B)	
	Port USB	1	Connecteur USB (Type A) pour unité de réseau sans fil en option	
	Port LAN	1	RJ-45	
	Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9 broches (mâle)	

* Compatible USB 2.0. Le fonctionnement de tous les périphériques compatibles USB n'est cependant pas garanti.





Des circuits imprimés Pixelworks DNX[™] sont utilisés dans ce projecteur.

Angle d'inclinaison



Si vous inclinez le projecteur de plus de 5°, il risque de tomber et d'être endommagé ou de provoquer un accident.







Distance jusqu'au centre de projection



Avec plaque coulissante









Sans plaque coulissante



Cette section contient les définitions de termes employés en rapport avec le projecteur et de termes techniques qui ne sont pas expliqués dans le corps de ce guide. Pour plus d'informations, consultez d'autres ouvrages de référence disponibles dans le commerce.

Adres. IP trappe	Il s'agit de l' <u>adresse IP</u> de l'ordinateur de destination utilisé pour la notification d'erreurs dans SNMP.
Adresse IP	Numéro qui identifie un ordinateur connecté à un réseau.
Adresse Passerelle (Adresse passerelle)	Serveur (routeur) utilisé pour la communication sur un réseau (sous-réseau) divisé en <u>masques de sous-réseau</u> .
Alignement	Les signaux émis par les ordinateurs ont une fréquence spécifique. Si le projecteur ne s'aligne pas précisément avec cette fréquence, l'image produite ne sera pas de bonne qualité. L'action du projecteur qui s'accorde sur la fréquence de ces signaux (nombre de crêtes par seconde du signal) est appelée « alignement ». Si cet alignement n'est pas bien effectué, de larges bandes verticales apparaîtront sur les images projetées.
AMX Device Discovery	 AMX Device Discovery est une technologie mise au point par AMX et destinée aux systèmes de contrôle AMX, afin de permettre une utilisation aisée des équipements cibles. Epson a mis en œuvre cette technologie de protocole et a prévu un paramètre destiné à activer la fonction de protocole (ON). Pour plus d'informations, consultez le site web d'AMX. URL http://www.amx.com/
Contraste	La luminosité relative des zones claires et des zones sombres d'une image peut être augmentée ou diminuée pour faire ressortir ou au contraire adoucir du texte ou des images. C'est ce réglage que l'on appelle ajustement du contraste.
DHCP	Abréviation de Dynamic Host Configuration Protocol. Ce protocole attribue automatiquement une <u>Adresse IP</u> aux appareils connectés à un réseau.
Dolby Digital	Format de signaux sonores développé par les laboratoires Dolby Laboratories. La stéréo normale est un format à deux voies qui utilise deux haut- parleurs. Le Dolby numérique est un format à 6 voies (5,1 voies) qui ajoute à ces deux haut-parleurs un haut-parleur central, deux haut-parleurs arrière et un sub-woofer.
Entrelacé	Méthode de balayage d'image dans laquelle l'image est découpée en fines lignes horizontales, lesquelles affichées l'une après l'autre, de gauche à droite, puis de haut en bas. Les lignes paires et les lignes impaires sont affichées alternativement.
HDTV	 Abréviation de High-Definition Television, télévision haute définition. Cette abréviation fait référence aux systèmes à haute définition qui satisfont les critères suivants : Résolution verticale d'au moins 720p ou 1080i (p =<u>Progressif</u>), i =<u>Entrelacé</u>) <u>Rapport L/H</u> de l'écran 16:9 Réception et lecture (ou sortie) audio <u>Dolby Digital</u>
Masque de sous-réseau (Masque ss-rés)	Valeur numérique qui définit le nombre de bits utilisés pour l'adresse réseau d'un réseau divisé (sous-réseau) à partir de l'adresse IP.
Progressif	Méthode de balayage d'image dans laquelle chaque image instantanée est entièrement balayée de haut en bas pour former une image individuelle complète.



Rapport L/H (Rapport L/H)	Rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Les images HDTV sont au format 16:9, qui donne une apparence élargie. Les images standard sont au format 4:3.
SDTV	Abréviation de Standard Definition Television, télévision à définition standard. Cette abréviation fait référence aux systèmes de télévision qui ne satisfont pas aux critères de la télévision haute définition <u>HDTV</u> .
SNMP	Abréviation de Simple Network Management Protocol. Il s'agit du protocole de surveillance et de contrôle d'appareils tels que les routeurs et les ordinateurs connecté à un réseau TCP/IP.
sRGB	Norme internationale de définition des couleurs formulée de sorte que les couleurs provenant des équipements vidéo puissent être facilement traitées par les systèmes d'exploitation des ordinateurs et de l'Internet. Si la source de signal raccordée possède un mode sRGB, réglez à la fois le projecteur et la source de signal en mode sRGB.
SSID	Le SSID représente les données d'identification pour connecter un autre périphérique sur un réseau sans fil. Les communications sans fil sont possibles entre deux appareils dont les SSID correspondent.
SVGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 800 points horizontaux × 600 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM PC/AT.
S-Vidéo	Signal vidéo dont la composante de luminance et la composante couleur sont séparées de façon à fournir une meilleure qualité d'image. Les images de ce type sont donc formées à partir de deux signaux indépendants : Y (le signal de luminance) et C (le signal de couleur).
SXGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 1280 points horizontaux × 1024 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM PC/AT.
Sync.	Les signaux émis par les ordinateurs ont une fréquence spécifique. Si le projecteur ne s'aligne pas précisément avec cette fréquence, l'image produite ne sera pas de bonne qualité. L'action du projecteur alignant les phases (positions relatives des crêtes et des creux) de ces signaux est appelée « synchronisation ». Si les signaux sont mal synchronisés, l'image peut devenir tremblante, brouillée ou déformée horizontalement.
Taux rafraîchi.	Les points lumineux des écrans ne conservent une même luminosité et une même leur couleur que pendant un temps très court. Pour qu'une image persiste à l'écran, celle-ci doit être balayée de nombreuses fois par seconde, pour « rafraîchir » les points lumineux de l'écran. Le nombre d'opérations de rafraîchissement par seconde est appelé cadence (ou fréquence ou taux) de rafraîchissement et s'exprime en hertz (Hz).
VGA	Type de signal vidéo présentant une résolution de 640 points horizontaux × 480 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM PC/AT.
Vidéo component	Signal vidéo dont la composante de luminance et la composante couleur sont séparées de façon à fournir une meilleure qualité d'image. Les images de ce type sont donc formées à partir de trois signaux indépendants : Y (le signal de luminance), Pb et Pr (les signaux de différence de couleur).
Vidéo composite	Signal vidéo qui représente le mélange d'un signal de luminosité et de signaux de couleurs. Il s'agit du type de signal le plus répandu parmi les appareils vidéo domestiques (aux formats NTSC, PAL et SECAM). La porteuse Y (signal de luminance) et la composante chromatique (signal de couleur) contenues dans le signal de mire de couleurs sont superposées pour former un signal unique.
WPS	WPS est l'abréviation de Wi-Fi Protected Setup. Wi-Fi Protected Setup a été conçu par Wi-Fi Alliance pour configurer et sécuriser aisément un réseau sans fil.



XGAType de signal vidéo présentant une résolution de 1 024 points horizontaux × 768 points verticaux, utilisé par les ordinateurs compatibles IBM PC/AT.

138 TOP

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

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

Seiko Epson Corporation ne peut être tenue responsable de tout dommage ou problème résultant de l'utilisation d'accessoires ou de pièces détachées qui ne sont pas d'origine Epson ou approuvées EPSON par Seiko Epson Corporation.

Le contenu de ce guide peut être modifié ou mis à jour sans avertissement préalable.

Les illustrations figurant dans ce guide peuvent différer du projecteur.

Réglementations conformément à la loi américaine « Wireless Telegraphy Act »

La loi américaine « Wireless Telegraphy Act » interdit les opérations suivantes :

- Modification et démontage (y compris de l'antenne)
- Retrait de l'étiquette de conformité
- Utilisation extérieure IEEE 802.11a (bande de 50 Hz)

À propos des symboles

Système d'exploitation Microsoft® Windows® 2000 Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP Professional Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP Home Edition Système d'exploitation Microsoft® Windows Vista® Système d'exploitation Microsoft® Windows® 7

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

Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x

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

Avis général

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

Macintosh, Mac et iMac sont des marques déposées d'Apple Inc.

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint et le logo Windows sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Pixelworks et DNX sont des marques commerciales de Pixelworks, Inc.

WPA[™] et WPA2[™] sont des marques déposées de Wi-Fi Alliance.

Remarques Générales



La marque commerciale PJLink fait l'objet d'une demande d'enregistrement ou est déjà déposée au Japon, aux États-Unis et dans d'autres pays et régions.

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2 libgcc1(gcc-4.2.3) linux-2.6.20 patches udhcp 0.9.8 uvc rev.219 wireless_tools 29 Pixelworks PWC950 SDK drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble



The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

- 2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

- 3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,



c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

- 4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
- 5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
- 6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/ donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

- 8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
- 9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

- 11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
- 12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker. <signature of Ty Coon>, 1 April 1989 Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

TOP



The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.
GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:



- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machinereadable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

TOP

- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

- 7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
- 8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

- 9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
- 10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
- 11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/ donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

- 12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
- 13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION. 16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

TOP



Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- 1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- 3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

============

In plain English:

- 1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
- 2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.





3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do. The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng". The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:



If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane Glenn Randers-Pehrson Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler Kevin BraceySam Bushell Sam Bushell Magnus Holmgren Greg Roelofs Tom Tanner libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger Dave Martindale Guy Eric Schalnat Paul Schmidt Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

- 1. The origin of this source code must not be misrepresented.
- 2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
- 3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

printf("%s",png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson glennrp@users.sourceforge.net September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

- 1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
- 2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
- 3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly Mark Adler jloup@gzip.org madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

- 1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
- 2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
- 3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.
- L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.





The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

- 1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.
- 1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This projector product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of neurses programs

ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "ncurses" are as follows.

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004". List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License Version 2.0, January 2004 http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

- 3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, nocharge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
- 4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
 - (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
 - (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
 - (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
 - (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

TOP

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

- 6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
- 7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.
- 8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.



A

Accessoires en option	122
Adresse IP 86,	, 91
Adresse IP trappe	92
Adresse passerelle 86,	, 90
Affichage	81
Afficher le fond	81
Ajustement Auto	77
Alignement	77
Aliment. Directe	81
Arrière	81
Arrière/Plafond	81
Autocollant Mot de passe protégé	53
Avant	81
Avant/Plafond	81

B

Blocage du fonctionnement 54, 79

С

Caractéristiques 12	30
Clavier virtuel	84
Connexion de périphériques USB	35
Consommables 12	22
Consommation électrique	79
Continu	34
Contraste	76
Contrôle Web	65
Couvercle de la lampe	11
Croix	49

D

Dépannage	99
DHCP	86
Diaporama 30,	33
Distance de projection	123
Durée de lampe	94

E

Easy Interactive Pen	19
ECO	79
Ecran démarrage	81
ESC/VP21 1	127
E-Zoom	49

F

Fenêtre de projection	12
Fente pour système de sécurité	13
Fichiers image	32
Fonction d'aide	97
Fonction Souris Sans Fil	50
Fonctionnement	81
Forme de pointeur	79
Fréquence de défilement	34

G

Gel	42
Grille de sortie d'air	11

Ι

Info sync	94
Intensité couleur	76

L

J

Langue	82
Logo d'utilisateur	70
Luminosité	76

M

Masque de sous-réseau	86
Masque ss-rés	90
Menu Autres	92
Menu Avancé	81
Menu Base	85
Menu Courrier	91
Menu de configuration	75
Menu Image	76
Menu Information	94
Menu LAN sans fil	86
Menu Réglage	78
Menu Réinitialisation	95
Menu Réseau	83
Menu Réseau avec fil	90
Menu Sécurité	87
Menu Signal	77
Message	81
Mode attente	82
Mode couleurs 40,	76
Mode haute altitude	81

Mode veille	81
Mot de passe protégé	52
Motif Utilisateur	72

Ν

Navigateur Web Netteté	65 76
Nettoyage de l'extérieur du projecteur	
	114
Nettoyage de la fenêtre de projection	114
Nettoyage du filtre à air et de la grille d'ent	rée
d'air	114
Nom de projecteur	85
Noms et Fonctions des Différentes Parties	du
Projecteur	11
Notification par courrier	68
Notifification par courrier	91
Nuance	76
Numéro de port	91

0

Ordre d'affichage	•••••	34
-------------------	-------	----

P

Panneau de configuration 1	16
Paramètres d'affichage 3	34
Pause A/V 4	11
Périodicité de remplacement de la lampe	
	17
Périodicité de remplacement du filtre à air	
	20
Photo 4	10
PJLink 12	29

Plaque coulissante	15
Pointeur	48
Pointeur de souris	50
Points d'installation de la fixation de plafon	d
	16
Port d'entrée audio L/ R (Audio-L/R)	14
Port d'entrée Mic	15
Port d'entrée Ordinateur2 (Computer2)	
	15
Port d'entrée Vidéo (Video)	14
Port Entrée Ordinateur1 (Computer1)	15
Port S-Vidéo (S-Video)	14
Position	77
Présentation 29,	40
Prise d'alimentation	14
Procédure de remplacement de la lampe	
1	17
Procédure de remplacement du filtre à air	
1	20
Progressif	78
Projection	81
Projection des fichiers image	32
Projection en format d'écran large	43
Protec. logo utilis.	52
Protection démarrage	52
0	

R

Récepteur à distance 11,	12
Recherche de source	22
Réglage couleur	76
Réglage d'adresse 1	91
Réglage d'adresse 2	91
Réglage d'adresse 3	91



S

Serveur SMTP	91
Signal entrée	94
Signal Vidéo 7	8, 94
SNMP	9, 92
Source	94
Source Search	16
Sports	40
sRGB	40
SSID	86
Surchauffe	100
Sync	77

T

Tableau noir 40
Taille de l'écran 123
Taux rafraîchi 94
Télécommande 17
Télécommande Web 66
Témoin de lampe 99
Témoin de mise sous tension 99
Témoin de température 99
Témoins 99
Température de fonctionnement 130
Température de stockage 130





Théâtre	 40
Tout Réinitialiser	 95

V

Verrouillage complet	54
Volume	79
Volume entrée micro	79