



Guide de l'utilisateur

**PowerLite® Pro Z9870NL/Z11005NL/
Z9800WNL/Z9900WNL/Z11000WNL/
Z9750UNL/Z9870UNL/Z10000UNL/
Z10005UNL**

Table des matières

Guide de l'utilisateur PowerLite Pro Z9870NL/Z11005NL/ Z9800WNL/Z9900WNL/Z11000WNL/Z9750UNL/ Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL	11
Présentation du projecteur	12
Caractéristiques du projecteur	12
Contenu de la boîte du produit.....	14
Composants additionnels	15
Équipement optionnel et pièces de rechange.....	16
Information concernant l'enregistrement et la garantie.....	17
Système de notation employé dans la documentation	18
Où trouver plus d'information?	18
Emplacement des composants du projecteur	19
Composants du projecteur – Avant/dessus	20
Composants du projecteur – Arrière	21
Composants du projecteur – Ports d'interface	22
Composants du projecteur – Base	23
Composants du projecteur – Panneau de commande	24
Composants du projecteur – Télécommande.....	26
Installation du projecteur.....	29
Emplacement du projecteur	29
Options de configuration et d'installation du projecteur	29
Distance de projection	35
Retrait et installation du couvercle de l'interface.....	38
Raccordement du projecteur	39
Raccordement d'ordinateurs	40
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA.....	40
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo HDMI	41
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo DVI-D.....	41
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo 5BNC.....	42
Raccordement à des sources vidéo	43
Raccordement d'une source vidéo HDMI.....	43

Raccordement d'une source vidéo en composantes à BNC	44
Raccordement d'une source vidéo en composantes.....	44
Raccordement d'une source vidéo S-Vidéo	45
Raccordement d'une source vidéo composite	46
Raccordement d'une source vidéo SDI.....	46
Connexion d'un transmetteur HDBaseT	47
Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe	48
Installation et retrait d'un objectif	49
Retirer un objectif	49
Installation d'un objectif	51
Pose et retrait des attache-câbles	53
Installation des piles dans la télécommande	55
Utilisation du projecteur sur un réseau	57
Projection sur un réseau câblé	57
Connexion du projecteur à un réseau câblé	58
Sélection des paramètres du réseau câblé.....	59
Projection sur un réseau sans fil	61
Installation de l'unité LAN sans fil	63
Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection (Windows seulement)	64
Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil.....	66
Paramètres du menu LAN sans fil.....	69
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows	70
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous OS X	70
Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil	71
Paramètres du menu Sécurité	72
Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel	72
Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau	74
Configuration de la surveillance avec SNMP.....	74
Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web	75
Contrôle d'un objectif depuis un navigateur Web.....	77
Prise en charge de Crestron RoomView	78
Configuration de la prise en charge de Crestron RoomView	79
Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide de Crestron RoomView.....	80

Fonctions de base du projecteur	82
Mise sous tension du projecteur	82
Mise hors tension du projecteur	84
Sélection de la langue des menus du projecteur	84
Réglage du format d'écran	85
Réglage de la position de l'image à l'aide du décalage de l'objectif	86
Ajustement de l'image à l'aide du paramètre Position à l'écran	89
Affichage d'une mire	89
Réglages de l'image disponibles avec mire affichée	90
Réglage de la hauteur de l'image	91
Forme de l'image	92
Correction de la forme de l'image avec le paramètre H/V-Keystone	92
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner	95
Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Surface courbe	97
Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Correction du point	101
Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Mur d'angle	103
Modification de la taille de l'image à l'aide de la touche Zoom	108
Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus	108
Mise au point de l'image avec l'objectif à courte focale	109
Fonctionnement de la télécommande	111
Sélection de la source d'image	113
Sélection de la lampe à allumer	114
Modes de projection	115
Modification du mode de projection avec les menus	115
Rapport hauteur/largeur de l'image	116
Modification du rapport hauteur/largeur de l'image	117
Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles	117
Mode couleurs	118
Changement du Mode couleurs	119
Modes couleurs disponibles	119
Activation de la fonction Iris auto	120
Réglage de la date et de l'heure	121

Réglage des fonctions du projecteur	123
Arrêt provisoire de la projection de l'image	123
Arrêt provisoire sur l'image vidéo	124
Agrandissement ou réduction des images	124
Fonctions de sécurité du projecteur	125
Options de sécurité par mot de passe	125
Création d'un mot de passe	126
Sélection des options de sécurité par mot de passe	127
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur	128
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage	129
Désactivation des touches du projecteur	131
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur	132
Installation d'un câble antivol	132
Utilisation de plusieurs projecteurs.....	133
Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs	135
Réglage de l'identificateur du projecteur	135
Réglage de l'identificateur de commande à distance	136
Ajustement de la position de l'image projetée depuis plusieurs projecteurs	137
Harmonisation des couleurs de l'image	137
Réglage de la tonalité des couleurs (uniformité des couleurs).....	139
Réglage de la convergence des couleurs (alignement des panneaux).....	140
Mise à l'échelle d'une image	143
Projection simultanée de deux images	145
Ajustement du niveau de luminosité des lampes	146
Superposition des bords de l'image	147
Ajustement du niveau de noir	149
Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre	152
Sauvegarde des paramètres sur une clé USB	153
Transfert des paramètres depuis une clé USB.....	154
Sauvegarde des paramètres sur un ordinateur.....	156
Transfert des paramètres depuis un ordinateur	157
Utilisation de la fonction Interpolation image	159
Visionnement d'images 3D	161

Sauvegarde des paramètres dans la mémoire et utilisation des paramètres sauvegardés	161
Programmation d'un événement sur le projecteur.....	163
Configuration d'un événement programmé	163
Vérification des événements programmés	164
Modification d'un événement programmé.....	164
Réglage des paramètres de menus	166
Utilisation des menus du projecteur	166
Paramètres de qualité d'image – Menu Image	168
Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal.....	170
Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage.....	174
Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé.....	178
Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau.....	186
Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information.....	187
Liste de codes d'Event ID	189
Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.	191
Entretien et transport du projecteur	193
Entretien du projecteur	193
Nettoyage de l'objectif	193
Nettoyage du boîtier du projecteur	194
Entretien du filtre à air et des événets.....	194
Nettoyage du filtre à air	195
Remplacement du filtre à air	198
Entretien de la lampe	201
Remplacement des lampes	201
Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation des lampes.....	205
Remplacement des piles de la télécommande	206
Transport du projecteur	208
Résolution des problèmes.....	210
Conseils pour les problèmes de projection.....	210
Témoins d'état du projecteur	211
Indicateur d'état du projecteur	216
Utilisation de l'indicateur d'état du projecteur.....	218
Ajustement de l'indicateur d'état du projecteur	218

Messages de l'indicateur d'état du projecteur.....	218
Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur.....	227
Résolution des problèmes d'image	227
Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît.....	228
Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît.....	229
Affichage depuis un ordinateur portable Windows	229
Affichage depuis un ordinateur portable Mac	230
Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît.....	230
Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît	230
Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire	231
Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage	232
Solutions si l'image est floue.....	232
Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes	233
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande.....	234
Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur	235
Solutions pour les problèmes de télécommande	235
Solutions aux problèmes de mot de passe	236
Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues	237
Comment obtenir de l'aide.....	237
Caractéristiques techniques	239
Caractéristiques générales du projecteur.....	239
Caractéristiques de la lampe	245
Caractéristiques de la télécommande	246
Dimensions du projecteur.....	246
Caractéristiques électriques du projecteur	246
Caractéristiques environnementales du projecteur	248
Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur	249
Formats d'affichage vidéo pris en charge	249
Avis.....	253
Recyclage	253
Consignes de sécurité importantes	253
Renseignements de sécurité importants	254
Restriction d'utilisation	257

Déclaration de conformité avec la FCC	257
Marques de commerce.....	258
Licence des logiciels libres	259
Avis sur les droits d'auteur.....	304
Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur	305
Attribution des droits réservés	305

Guide de l'utilisateur PowerLite Pro Z9870NL/Z11005NL/ Z9800WNL/Z9900WNL/Z11000WNL/Z9750UNL/ Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL

Bienvenue au *Guide de l'utilisateur* du projecteur PowerLite Pro Z9870NL/Z11005NL/Z9800WNL/
Z9900WNL/Z11000WNL/Z9750UNL/Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL.

Présentation du projecteur

Consultez ces sections pour en apprendre davantage sur votre projecteur et ce manuel.

[Caractéristiques du projecteur](#)

[Système de notation employé dans la documentation](#)

[Où trouver plus d'information?](#)

[Emplacement des composants du projecteur](#)

Caractéristiques du projecteur

Les projecteurs PowerLite Pro Z9870NL, Z11005NL, Z9800WNL, Z9900WNL, Z11000WNL, Z9750UNL, Z9870UNL, Z10000UNL et Z10005UNL sont dotés des fonctions spéciales suivantes :

Système de projection à haute luminosité et à haute résolution

- PowerLite Pro Z9750UNL : Jusqu'à 3750 lumens (une lampe) ou 7500 lumens (deux lampes) de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) ou de luminosité blanche (sortie de lumière blanche) en mode standard

PowerLite Pro Z9870NL/Z9870UNL : Jusqu'à 4350 lumens (une lampe) ou 8700 lumens (deux lampes) de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) ou de luminosité blanche (sortie de lumière blanche) en mode standard

PowerLite Pro Z9800WNL : Jusqu'à 4150 lumens (une lampe) ou 8300 lumens (deux lampes) de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) ou de luminosité blanche (sortie de lumière blanche) en mode standard

PowerLite Pro Z9900WNL : Jusqu'à 4600 lumens (une lampe) ou 9200 lumens (deux lampes) de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) ou de luminosité blanche (sortie de lumière blanche) en mode standard

PowerLite Pro Z10000UNL/Z10005UNL : Jusqu'à 5000 lumens (une lampe) ou 10000 lumens (deux lampes) de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) ou de luminosité blanche (sortie de lumière blanche) en mode standard

PowerLite Pro Z11000WNL/Z11005NL : Jusqu'à 5500 lumens (une lampe) ou 11000 lumens (deux lampes) de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) ou de luminosité blanche (sortie de lumière blanche) en mode standard

Remarque: La luminosité couleur (sortie lumineuse couleur) et la luminosité blanche (sortie lumineuse blanche) varient selon les conditions d'utilisation. La sortie lumineuse couleur est mesurée selon la norme IDMS 15.4; la sortie lumineuse blanche est mesurée selon la norme ISO 21118.

- Résolution native de :

PowerLite Pro Z9870NL/Z11005NL : 1024 × 768 pixels (XGA)

PowerLite Pro Z9800WNL/Z9900WNL/Z11000WNL : 1200 × 800 pixels (WXGA)

PowerLite Pro Z9750UNL/Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL : 1920 × 1200 pixels (WUXGA)

Polyvalence au chapitre de la connectivité

- Prise en charge d'un réseau câblé et sans fil pour la projection, la surveillance et le contrôle sur un réseau par un ordinateur distant
- Variété de méthodes de connexion à un ordinateur ou à un appareil vidéo, incluant HDMI, BNC, DVI-D, HDBaseT et SDI (PowerLite Pro Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL)
- Ports pour connecter un moniteur externe et des haut-parleurs externes

Fonctions de configuration et d'utilisation faciles d'emploi

- Objectifs optionnels à monture baïonnette interchangeables disponibles
- Possibilité de projeter des images côté à côté depuis deux sources différentes
- Possibilité de créer un seul grand affichage en projetant depuis plusieurs projecteurs grâce à l'option Superposition bords
- Fonctions Instant. désactivé et Alimentation directe d'Epson accélérant la configuration et la mise hors tension
- Prise en charge des systèmes de surveillance du réseau Crestron RoomView
- Système de diffusion de messages sur le réseau pour projeter des messages en temps opportun sur tous les projecteurs reliés au réseau (Windows seulement)

Remarque: Le projecteur PowerLite Pro est représenté dans la plupart des illustrations de ce manuel avec l'objectif standard à zoom (ELPLS04), sauf indication contraire.

[Contenu de la boîte du produit](#)

[Composants additionnels](#)

[Équipement optionnel et pièces de rechange](#)

[Information concernant l'enregistrement et la garantie](#)

Sujet parent: [Présentation du projecteur](#)

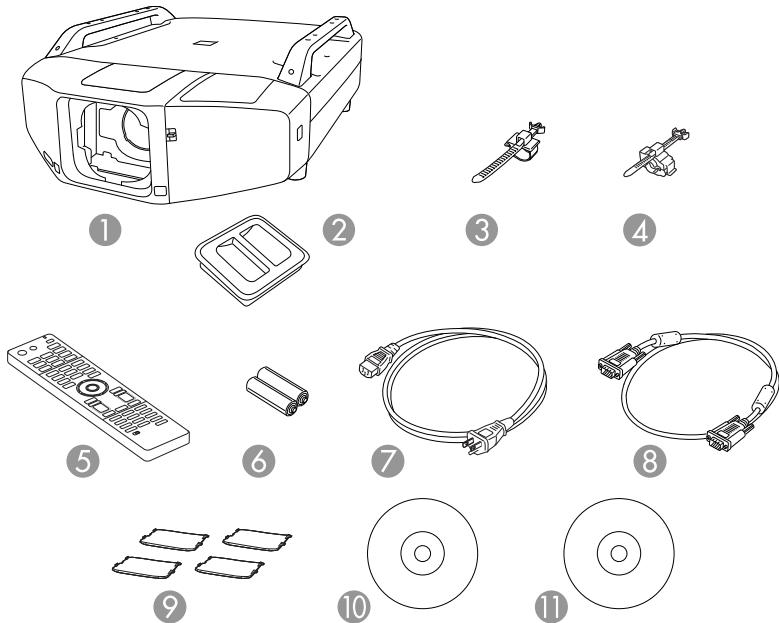
Concepts associés

[Emplacement des composants du projecteur](#)

Contenu de la boîte du produit

Conservez tous les matériaux d'emballage au cas où il vous faudrait expédier le projecteur. Pour l'expédition, employez toujours l'emballage d'origine (ou l'équivalent).

Assurez-vous que la boîte de votre projecteur contient toutes ces pièces :



- 1 Projecteur
- 2 Protège-objectif du zoom
- 3 Pince du cordon d'alimentation
- 4 Attache-câble pour câble HDMI
- 5 Télécommande
- 6 Piles de la télécommande (deux piles alcalines AA)
- 7 Cordon d'alimentation
- 8 Câble d'ordinateur VGA
- 9 Capuchons des pattes

10 CD avec les manuels du projecteur et les liens vers les logiciels

11 CD des logiciels du projecteur

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Concepts associés

[Raccordement du projecteur](#)

Composants additionnels

Selon la manière dont vous utilisez le projecteur, vous pourriez avoir besoin des composants additionnels suivants :

- Pour établir une connexion du port VGA de l'ordinateur vers les ports BNC du projecteur, vous aurez besoin d'un câble ou d'un adaptateur VGA à 5BNC. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
- Pour recevoir un signal vidéo composite, il vous faut un câble de type BNC ou un câble composite. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.
- Pour recevoir un signal S-Vidéo, il vous faut un câble S-Vidéo compatible avec votre dispositif. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.
- Pour recevoir un signal vidéo en composantes, vous aurez besoin d'un câble vidéo en composantes à BNC ou d'un câble vidéo en composantes à VGA D-sub à 15 broches, ou encore d'un adaptateur. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
- Pour recevoir un signal HDMI, il vous faut un câble HDMI compatible. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
- Pour recevoir un signal DVI-D, il vous faut un câble DVI-D compatible.
- Pour recevoir un signal HDBaseT, vous aurez besoin d'un câble 100Base-TX LAN compatible.
- Pour recevoir un signal SDI (PowerLite Pro Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL), vous aurez besoin d'un câble vidéo BNC compatible.
- Pour connecter un ordinateur Mac qui comprend uniquement un port Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI pour la sortie vidéo, vous devez vous procurer un adaptateur. Communiquez avec Apple pour connaître les adaptateurs compatibles.

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Équipement optionnel et pièces de rechange

Vous pouvez vous procurer des écrans, d'autres accessoires en option ou des pièces de remplacement auprès d'un revendeur agréé Epson. Pour trouver le revendeur le plus près de chez vous, composez le 1 800 463-7766. Ou vous pouvez effectuer des achats en ligne au epsonstore.com (États-Unis) ou epson.ca (Canada) (site Web présenté en anglais seulement).

Epson offre les accessoires optionnels et les pièces de rechange suivants pour votre projecteur :

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de pièce
Lampe de rechange d'origine Epson (simple) (ELPLP81)	V13H010L81
Lampe de rechange d'origine Epson (double) (ELPLP82)	V13H010L82
Lampe portrait de rechange d'origine Epson (simple) (ELPLP83)	V13H010L83
Lampe portrait de rechange d'origine Epson (double) (ELPLP84)	V13H010L84
Filtre à air (ELPAF46)	V13H134A46
Clé USB pour le programme Quick Wireless Connection (ELPAP09)	V12H005M09
Unité LAN sans fil (ELPAP07)	V12H418P12
Transmetteur HDBaseT (ELPHD01)	V12H547020
Cadre de montage (ELPMB44)	V12H681010
Télécommande de rechange	2157388
Ensemble de câbles pour la télécommande (ELPKC28)	V12H005C28
Caméra de documents Epson DC-11 (ELPDC11)	V12H377020
Caméra de documents Epson DC-20 (ELPDC20)	V12H500020
Récepteur de souris sans fil IR pour la télécommande (ELPST16)	V12H007T16
Ensemble de polarisation pour le visionnement 3D	ELPPL01
Lunettes 3D passives (adulte) (ELPGS02A)	V12H541A20
Lunettes 3D passives (enfant) (ELPGS02A)	V12H541B20
Support de montage à ras le plafond (ELPMB25)	V12H003B25
Support de montage avec tube de rallonge (ELPMB26)	V12H003B26
Trousse de plaque pour faux plafond	ELPMBP02
Câble vidéo en composantes à VGA (ELPKC19)	V12H005C19

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de pièce
Câble vidéo VGA de 6 pi (1,8 m) de longueur	F3H982-06
Câble vidéo VGA de 10 pi (3,0 m) de longueur	F3H982-10
Câble vidéo VGA de 25 pi (7,6 m) de longueur	F3H982-25
Câble audio vidéo HDMI de 3 pi (0,9 m) de longueur	AV22300-03
Câble audio vidéo HDMI de 6 pi (1,8 m) de longueur	AV22300-06
Câble audio vidéo HDMI de 12 pi (3,6 m) de longueur	AV22300-12
Objectif à courte focale (ELPLU02)	V12H004U02
Objectif grand-angle pour projection arrière (ELPLR04)	V12H004R04
Objectif standard (ELPLS04)	V12H004S04
Objectif à mi-distance #1 (ELPLM06)	V12H004M06
Objectif à mi-distance #2 (ELPLM07)	V12H004M07
Objectif à longue distance (ELPLL07)	V12H004L07
Haut-parleurs actifs (ELPSP02)	V12H467020
Système de contrôle PixiePlus pour les projecteurs Epson	ELPSP10
Écran portatif pour projecteur Duet	ELPSC80
Écran déroulant portatif 60 po (4:3)	ELPSC27
Écran déroulant portatif 80 po (4:3)	ELPSC28
Écran déroulant portatif 100 po (4:3)	ELPSC29
1-Year Extended Exchange Service Plan (Service d'échange d'une durée d'un an)	EPPEXPC1
2-Year Extended Exchange Service Plan (Service d'échange d'une durée de deux ans)	EPPEXPC2

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Information concernant l'enregistrement et la garantie

Le projecteur est accompagné d'une garantie de base qui vous permet de l'utiliser en toute confiance. Pour plus de détails, reportez-vous à la garantie accompagnant votre projecteur.

De plus, Epson offre gratuitement le service d'échange Extra Care. Dans l'éventualité peu probable d'une panne, vous n'aurez pas besoin d'attendre que votre appareil soit réparé. En effet, Epson vous fera parvenir un appareil de rechange où que vous soyez au Canada, aux États-Unis ou à Puerto Rico. Consultez le document du service d'échange Extra Care pour plus de détails.

Enregistrez votre produit en ligne en utilisant le CD du projecteur ou en visitant le site suivant : epson.com/webreg.

L'enregistrement vous permettra également de recevoir des mises à jour spéciales sur les nouveaux accessoires, produits et services.

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Système de notation employé dans la documentation

Suivez les directives de ces notations lorsque vous lisez votre documentation :

- **Avertissements** : doivent être suivis à la lettre pour éviter les blessures.
- **Mises en garde** : doivent être respectées afin d'éviter d'endommager votre matériel.
- **Remarques** : contiennent des renseignements importants au sujet de votre projecteur.
- **Conseils** : contiennent des renseignements additionnels sur la projection.

Sujet parent: [Présentation du projecteur](#)

Où trouver plus d'information?

Vous avez besoin d'aide rapidement concernant l'utilisation de votre projecteur? Consultez les ressources suivantes pour obtenir de l'aide :

- Système d'aide intégré
Appuyez sur la touche **Help** de la télécommande pour obtenir des solutions rapides à des problèmes courants.
- Epson.com/support (É.-U.) ou epson.ca/support (Canada)
Consultez les questions les plus fréquemment posées et transmettez vos questions par courriel à l'assistance technique d'Epson (24 heures sur 24) (site Web présenté en anglais seulement).
- Pour des détails sur l'utilisation de votre projecteur sur un réseau, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*.
- Pour des détails sur le contrôle de votre projecteur sur un réseau (Windows seulement), reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Monitor*.

- Si vous avez encore besoin d'aide après avoir consulté le présent manuel et les ressources énumérées plus haut, vous pouvez faire appel à l'assistance technique Epson PrivateLine pour obtenir une aide rapide. Pour plus de détails, consultez la section « Comment obtenir de l'aide? ».

Sujet parent: [Présentation du projecteur](#)

Références associées

[Comment obtenir de l'aide](#)

Emplacement des composants du projecteur

Consultez les illustrations des composants du projecteur pour en savoir plus sur les pièces de votre projecteur.

[Composants du projecteur – Avant/dessus](#)

[Composants du projecteur – Arrière](#)

[Composants du projecteur – Ports d'interface](#)

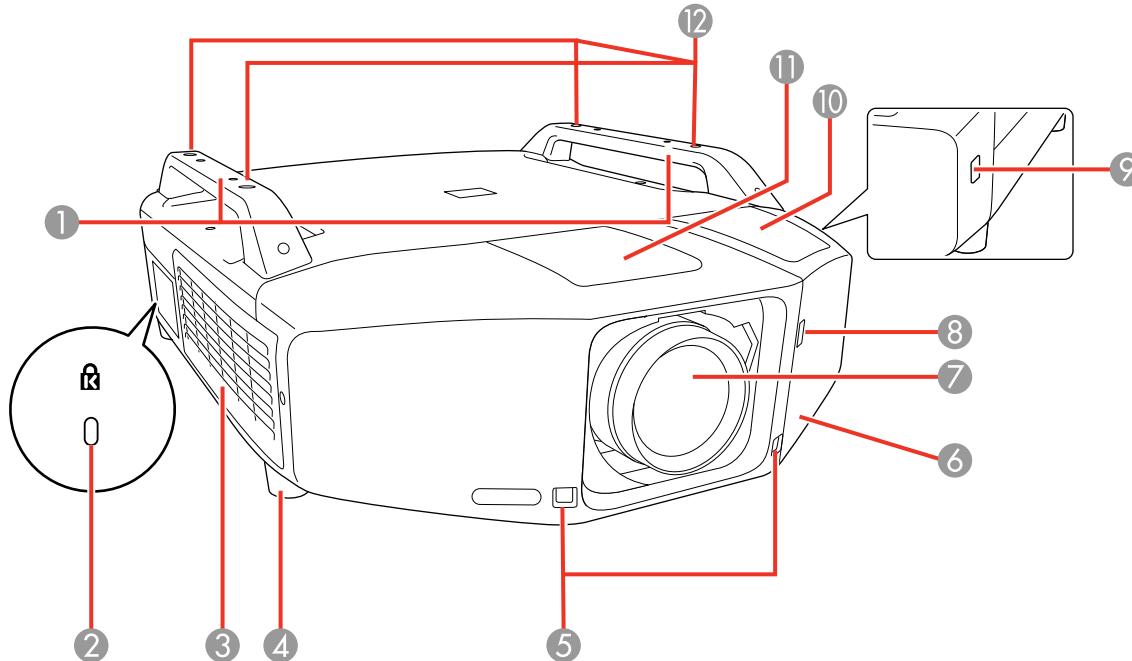
[Composants du projecteur – Base](#)

[Composants du projecteur – Panneau de commande](#)

[Composants du projecteur – Télécommande](#)

Sujet parent: [Présentation du projecteur](#)

Composants du projecteur – Avant/dessus

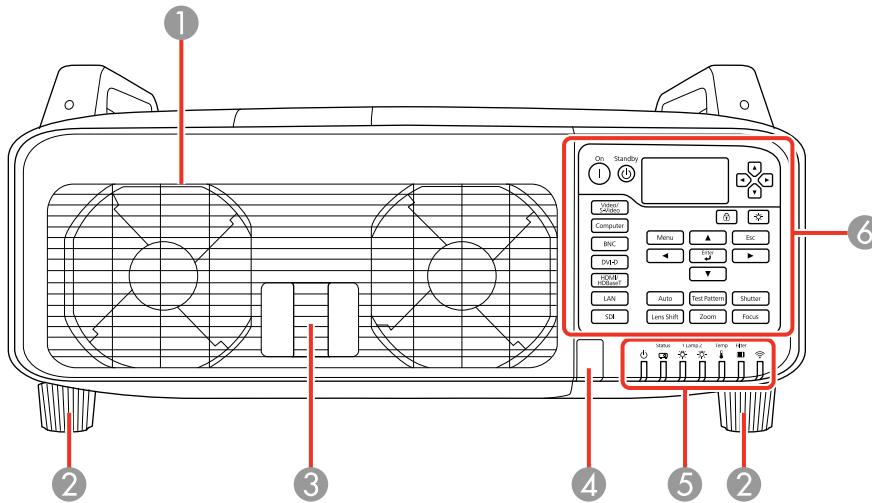


- 1 Poignées
- 2 Fente de sécurité Kensington
- 3 Filtre à air/évent d'air extérieur
- 4 Pattes avant
- 5 Récepteurs de la télécommande
- 6 Couvercle de l'interface
- 7 Objectif de projection
- 8 Loquet du couvercle de l'interface
- 9 Bouton du couvercle de l'interface
- 10 Cache-câbles

- 11 Couvre-objectif
- 12 Trous de montage au plafond

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

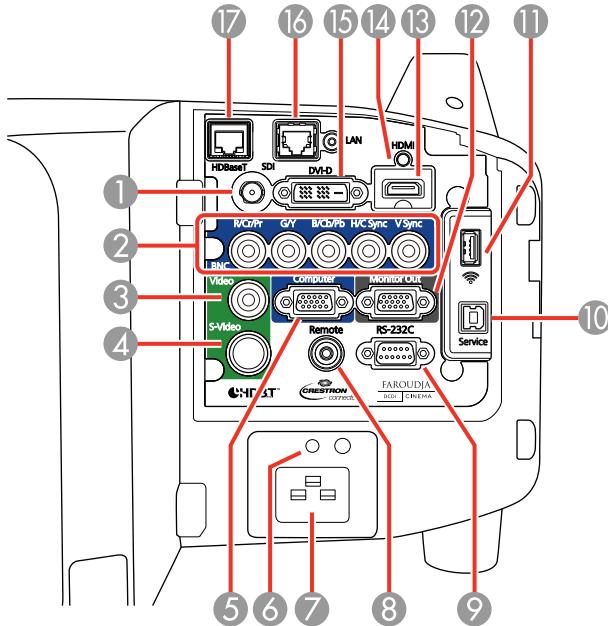
Composants du projecteur – Arrière



- 1 Sortie d'air/couvercle des lampes
- 2 Pattes arrière
- 3 Loquet du couvercle des lampes
- 4 Récepteur de la télécommande
- 5 Témoins d'état du projecteur
- 6 Panneau de commande

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

Composants du projecteur – Ports d'interface

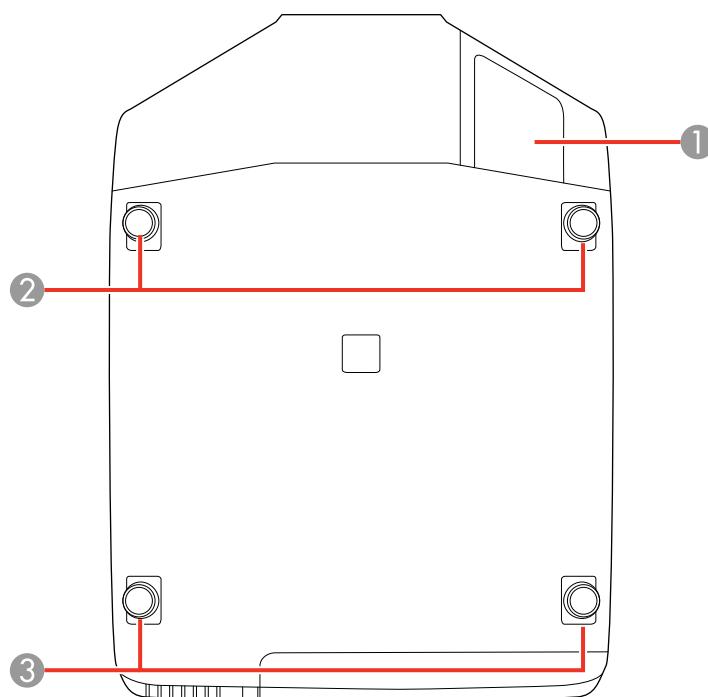


- 1 Port **SDI** (PowerLite Pro Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL)
- 2 Ports **BNC**
- 3 Port **Video**
- 4 Port **S-Video**
- 5 Port **Computer**
- 6 Fente du cordon d'alimentation
- 7 Entrée d'alimentation
- 8 Port **Remote**
- 9 Port **RS-232C**
- 10 Port **Service**
- 11 Port de l'unité LAN sans fil

- 12 Port **Monitor Out**
- 13 Port **HDMI**
- 14 Trou pour attache-câble du câble HDMI
- 15 Port **DVI-D**
- 16 Port réseau **LAN**
- 17 Port **HDBaseT**

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

Composants du projecteur – Base

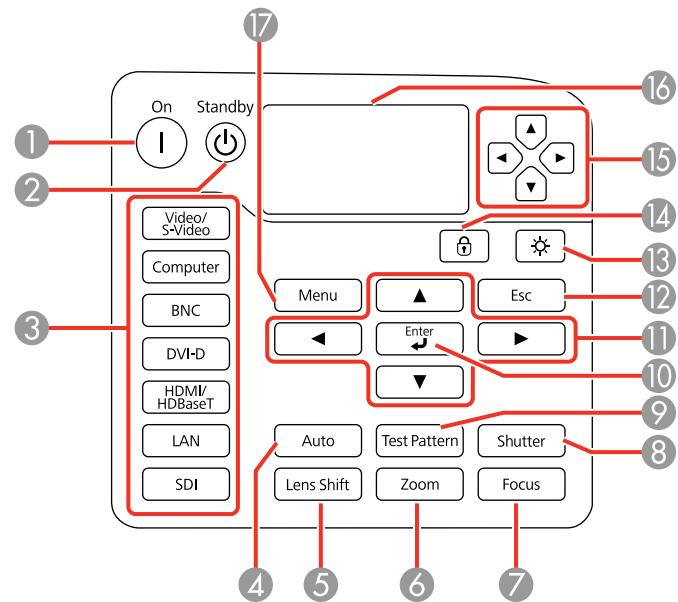


- 1 Fente pour câbles
- 2 Pattes avant

3 Pattes arrière

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

Composants du projecteur – Panneau de commande



- 1 Touche **On** (mise sous tension)
- 2 Touche **Standby** (mise hors tension)
- 3 Touches des différentes sources (modification de la source d'entrée; certaines touches pourraient ne pas fonctionner selon le modèle)
- 4 Touche **Auto** (ajustement automatique des paramètres de la position, de l'alignement et du sync lors de la projection de signaux analogiques RVB depuis les ports **Computer** ou **BNC**)
- 5 Touche **Lens Shift** (ajustement de la position de l'objectif)
- 6 Touche **Zoom** (ajustement du zoom sur l'image)
- 7 Touche **Focus** (ajustement de la mise au point de l'image)

- 8 Touche **Shutter** (activation ou désactivation temporaire du signal)
- 9 Touche **Test Pattern** (affichage d'une mire)
- 10 Touche **Enter** (sélection des options et commande des fonctions de souris sans fil)
- 11 Touches fléchées (défilement des options à l'écran et commande des fonctions de souris sans fil; ajustement de la mise au point, du zoom et de la position de l'objectif)
- 12 Touche **Esc** (annulation/fermeture des fonctions et contrôle des fonctions de souris sans fil)
- 13 Touche d'illumination (illumination temporaire des touches)
- 14 Touche de verrouillage (affichage de l'écran Blocage fonctionn.)
- 15 Touches fléchées (sélection des paramètres d'information de l'état)
- 16 Indicateur d'état (affichage des informations de l'état du projecteur)
- 17 Touche **Menu** (accès au système de menus du projecteur)

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

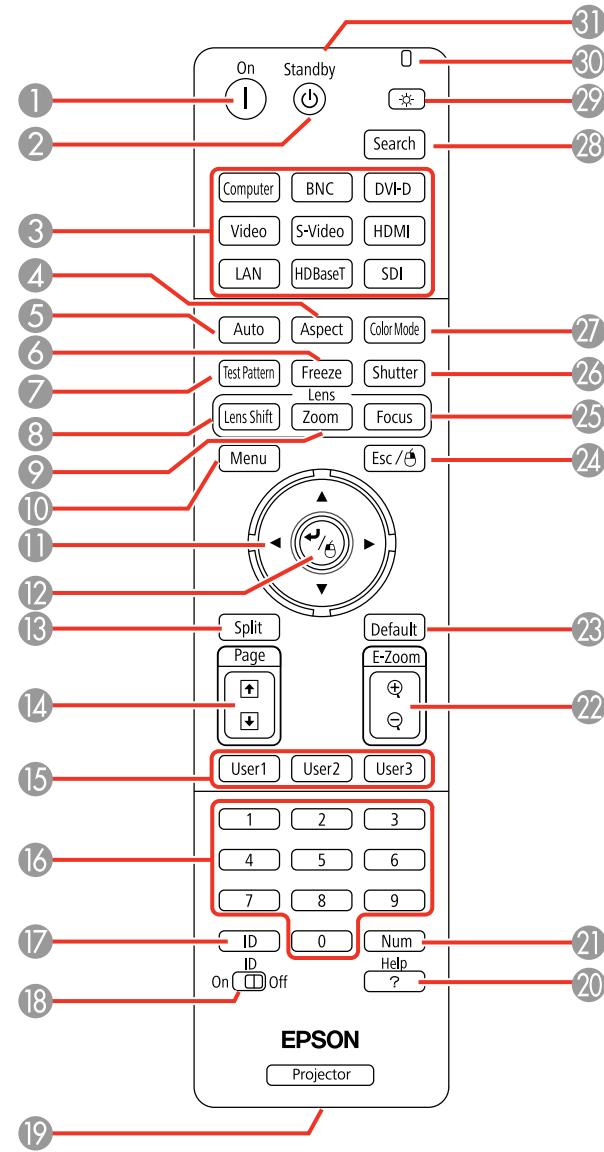
Concepts associés

[Indicateur d'état du projecteur](#)

Références associées

[Témoin d'état du projecteur](#)

Composants du projecteur – Télécommande



- 1 Touche **On** (mise sous tension)
- 2 Touche **Standby** (mise hors tension)
- 3 Touches des différentes sources (modification de la source d'entrée; certaines touches pourraient ne pas fonctionner selon le modèle)
- 4 Touche **Aspect** (sélection du rapport hauteur/largeur de l'image)
- 5 Touche **Auto** (ajustement automatique des paramètres de la position, de l'alignement et du sync lors de la projection de signaux analogiques RVB depuis les ports **Computer** ou **BNC**)
- 6 Touche **Freeze** (mise sur pause de l'action vidéo)
- 7 Touche **Test Pattern** (affichage d'une mire)
- 8 Touche **Lens Shift** (ajustement de la position de l'objectif)
- 9 Touche **Zoom** (ajustement du zoom sur l'image)
- 10 Touche **Menu** (accès au système de menus du projecteur)
- 11 Touches fléchées (défilement des options à l'écran et commande des fonctions de souris sans fil; ajustement de la mise au point, du zoom et de la position de l'objectif)
- 12 Touche d'entrée (sélection des options et commande des fonctions de souris sans fil)
- 13 Touche **Split** (division de l'écran)
- 14 Touche **Page** haut/bas (passage d'un fichier d'image à l'autre lors de la projection depuis un ordinateur sur une connexion réseau)
- 15 Touches **User1**, **User2** et **User3** (personnalisable pour différentes fonctions)
- 16 Touches numériques (utilisation des chiffres)
- 17 Touche **ID** (maintenir enfoncée pour utiliser les touches numériques afin de sélectionner un projecteur)
- 18 Interrupteur **ID** (activation ou désactivation des paramètres ID)
- 19 Port de télécommande (pour brancher un câble de télécommande)
- 20 Touche **Help** (accès à l'information d'aide du projecteur)
- 21 Touche **Num** (maintenir enfoncée pour passer des touches numériques à la fonction correspondant au nombre)
- 22 Touches **E-Zoom +/-** (agrandissement et rapetissement de l'image)
- 23 Touche **Default** (réinitialisation des paramètres à leurs valeurs par défaut dans le menu système du projecteur)

- 24 Touche **Esc** (annulation/fermeture des fonctions et contrôle des fonctions de souris sans fil)
- 25 Touche **Focus** (ajustement de la mise au point de l'image)
- 26 Touche **Shutter** (activation ou désactivation temporaire du signal)
- 27 Touche **Color Mode** (sélection du mode d'affichage)
- 28 Touche **Search** (recherche des sources connectées)
- 29 Touche d'illumination (illumination temporaire des touches)
- 30 Témoin lumineux (s'allume lorsque la télécommande est en cours d'utilisation)
- 31 Émetteur de signaux de la télécommande (émission des signaux de la télécommande)

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

Installation du projecteur

Suivez les instructions contenues dans ces sections afin de préparer et installer votre projecteur.

[Emplacement du projecteur](#)

[Retrait et installation du couvercle de l'interface](#)

[Raccordement du projecteur](#)

[Installation et retrait d'un objectif](#)

[Pose et retrait des attache-câbles](#)

[Installation des piles dans la télécommande](#)

Emplacement du projecteur

Vous pouvez placer le projecteur sur presque toutes les surfaces planes pour projeter une image.

Si vous préférez installer le projecteur dans un lieu fixe, vous pouvez le monter sur un support d'installation au plafond.

Voici quelques directives à observer pour le choix d'un emplacement :

- Placez le projecteur sur une surface plane et robuste ou installez-le à l'aide d'un support compatible.
- Laissez amplement d'espace autour du projecteur et sous celui-ci pour assurer une bonne aération et ne le placez pas de manière à ce que les événements soient obstrués.
- Assurez-vous que le projecteur se trouve à portée d'une prise de courant ou d'une rallonge.

[Options de configuration et d'installation du projecteur](#)

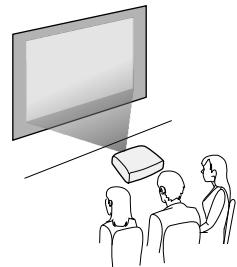
[Distance de projection](#)

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

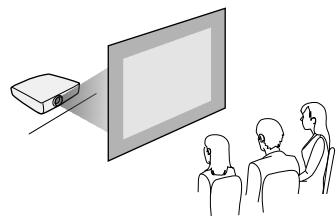
Options de configuration et d'installation du projecteur

Vous pouvez configurer ou installer votre projecteur de plusieurs manières, notamment :

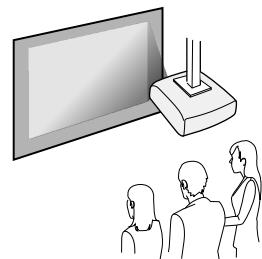
Avant



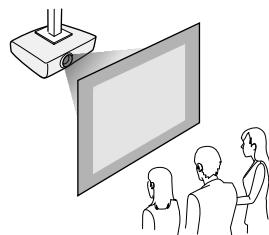
Arrière



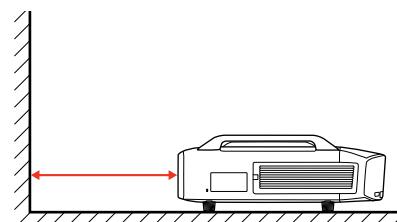
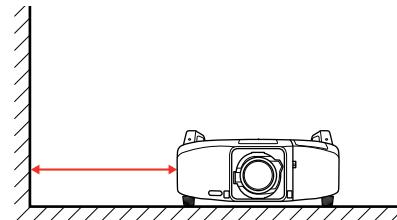
Avant/monté au plafond



Arrière/monté au plafond

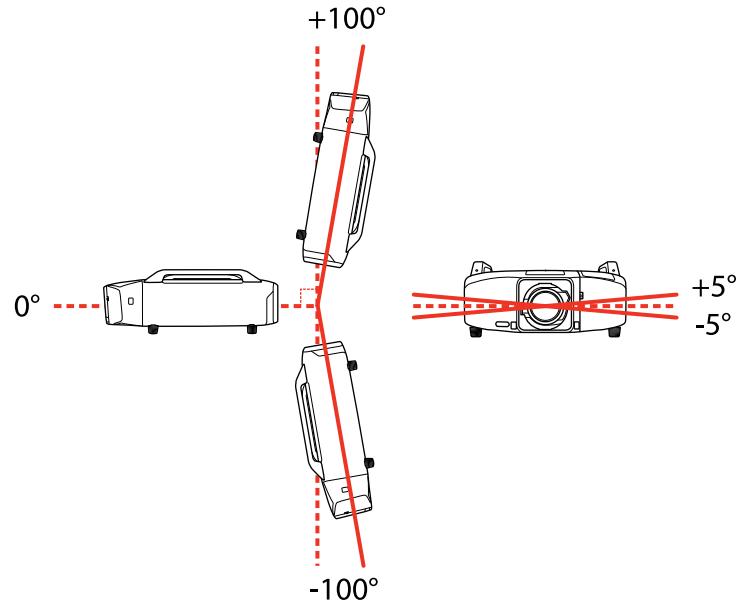


Remarque: Assurez-vous de laisser au moins 20 po (50 cm) d'espace devant la sortie d'air et l'orifice d'admission d'air. Si vous installez plusieurs projecteurs, laissez également 20 po (50 cm) d'espace entre chaque projecteur.



Si vous installez le projecteur au plafond pour une utilisation en mode standard des lampes, vous pouvez l'incliner aux angles suivants :

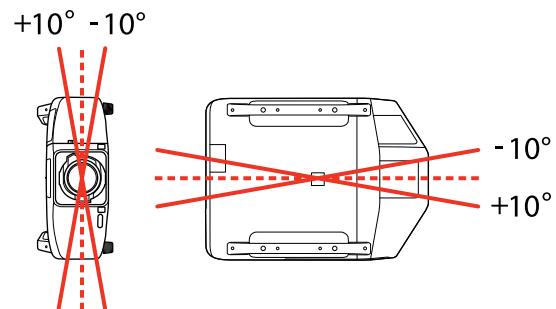
- **À la verticale** : n'importe quel angle jusqu'à $\pm 100^\circ$.
- **À l'horizontale** : à un angle de $\pm 5^\circ$ ou moins.



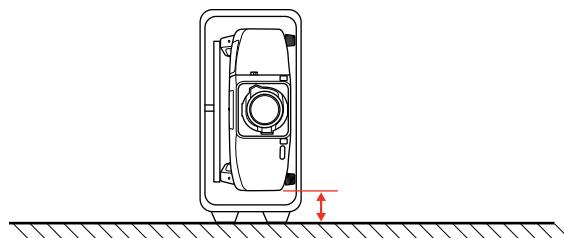
Si vous installez le projecteur au plafond pour une utilisation en mode portrait de la lampe, vous pouvez l'incliner aux angles suivants :

- **À la verticale** : n'importe quel angle jusqu'à $\pm 10^\circ$.

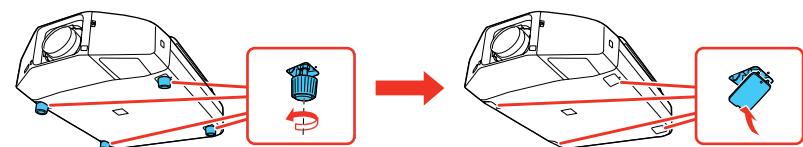
- **À l'horizontale** : à un angle de $\pm 10^\circ$ ou moins.



Remarque: Le cadre de montage optionnel (ELPMB44) et les lampes portraits (ELPLP83/ELPLP84) sont requis lors de la projection en mode portrait. Assurez-vous d'installer le projecteur de façon à ce que la sortie d'air soit pointée vers le bas et qu'il y ait au moins 4 po (10 cm) de distance entre le projecteur et la surface de montage, tel qu'illustré.

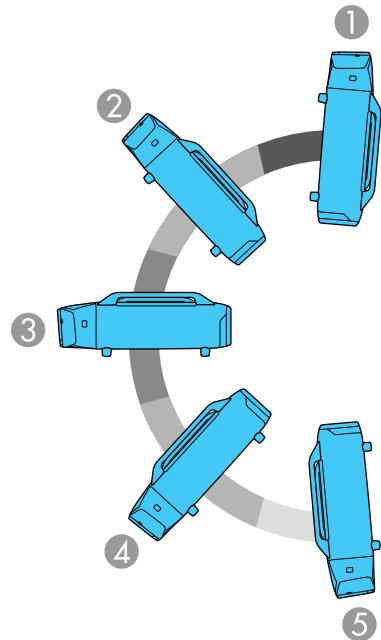


Si vous projetez depuis le plafond, retirez les pattes du projecteur et installez les capuchons des pattes, tel qu'illustré.



Remarque: Ne retirez pas les poignées du projecteur.

Réglez le paramètre **Direction** dans le menu Avancé sur l'une des options suivantes afin que les commandes à l'écran correspondent aux touches du panneau de commande.



- 1 **Vers le haut**
- 2 **Incl. vers haut**
- 3 **Normal**
- 4 **Incliné vers bas**
- 5 **Vers le bas**

Sujet parent: [Emplacement du projecteur](#)

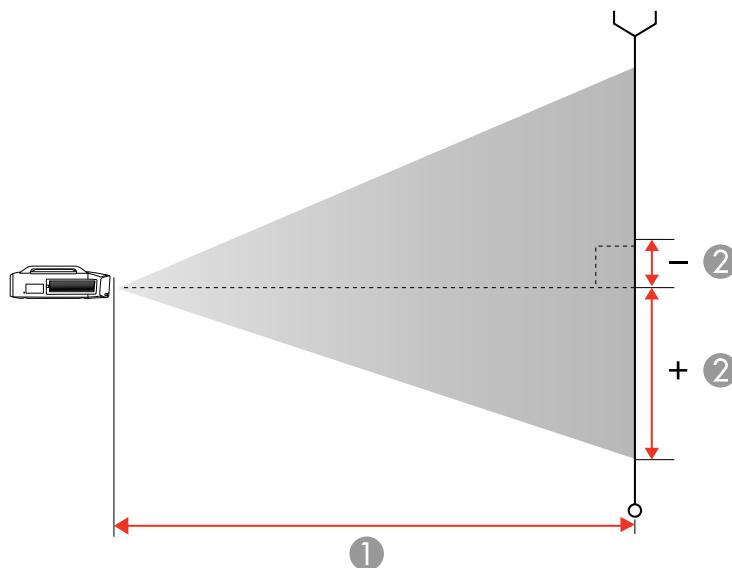
Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Distance de projection

La distance entre le projecteur et l'écran détermine la taille approximative de l'image. Éloigner le projecteur de l'écran fera augmenter la taille de l'image, mais celle-ci peut varier selon le facteur d'agrandissement, le rapport hauteur/largeur et d'autres paramètres.

Servez-vous des tableaux ci-dessous pour estimer à quelle distance de l'écran vous devez placer le projecteur en fonction de la taille de l'image projetée. (Les données de conversion pourraient avoir été arrondies.) Vous pouvez également consulter le calculateur de distance de projection à l'adresse epson.com/support (É.-U.) ou epson.ca/support (Canada).



- 1 Distance de projection
- 2 Distance depuis le centre de l'objectif jusqu'au bas de l'image (varie selon le décalage vertical de l'objectif)

PowerLite Pro Z9800WNL/Z9900WNL/Z11000WNL/Z9750UNL/Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL
Objectif standard - rapport hauteur/largeur 4:3

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand-angle ou télé	Décalage vertical de l'objectif Du haut jusqu'au bas
53 po	78 à 128 po (199 à 326 cm)	-3 à 35 po (-8 à 89 cm)
80 po	119 à 195 po (304 à 497 cm)	-5 à 52 po (-12 à 134 cm)
100 po	150 à 245 po (383 à 623 cm)	-6 à 66 po (-15 à 168 cm)
150 po	227 à 369 po (578 à 938 cm)	-9 à 99 po (-23 à 252 cm)

PowerLite Pro Z9870NL/Z11005NL

Objectif standard - rapport hauteur/largeur 4:3

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand-angle ou télé	Décalage vertical de l'objectif Du haut jusqu'au bas
60 po	76 à 126 po (194 à 319 cm)	-2 à 38 po (-5 à 97 cm)
80 po	103 à 168 po (261 à 428 cm)	-3 à 50 po (-7 à 129 cm)
100 po	129 à 211 po (329 à 537 cm)	-3 à 63 po (-8 à 161 cm)
120 po	156 à 254 po (396 à 646 cm)	-4 à 76 po (-10 à 193 cm)

PowerLite Pro Z9800WNL/Z9900WNL/Z11000WNL/Z9750UNL/Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL

Objectif standard - rapport hauteur/largeur 16:9

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand-angle ou télé	Décalage vertical de l'objectif Du haut jusqu'au bas
60 po	81 à 132 po (205 à 336 cm)	-5 à 34 po (-13 à 87 cm)
80 po	108 à 177 po (276 à 450 cm)	-7 à 46 po (-17 à 116 cm)
100 po	136 à 222 po (347 à 565 cm)	-8 à 57 po (-21 à 145 cm)
150 po	206 à 335 po (524 à 851 cm)	-12 à 86 po (-31 à 218 cm)

PowerLite Pro Z9870NL/Z11005NL

Objectif standard - rapport hauteur/largeur 16:9

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand-angle ou télé	Décalage vertical de l'objectif Du haut jusqu'au bas
56 po	78 à 128 po (197 à 324 cm)	-6 à 34 po (-17 à 87 cm)
80 po	112 à 184 po (285 à 467 cm)	-9 à 48 po (-24 à 124 cm)
100 po	141 à 231 po (359 à 586 cm)	-12 à 60 po (-30 à 155 cm)
120 po	213 à 347 po (542 à 882 cm)	-17 à 91 po (-45 à 232 cm)

PowerLite Pro Z9800WNL/Z9900WNL/Z11000WNL/Z9750UNL/Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL

Objectif standard - rapport hauteur/largeur 16:10

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand-angle ou télé	Décalage vertical de l'objectif Du haut jusqu'au bas
60 po	78 à 128 po (199 à 326 cm)	-3 à 35 po (-8 à 89 cm)
80 po	105 à 172 po (268 à 438 cm)	-4 à 47 po (-11 à 119 cm)
100 po	133 à 216 po (337 à 549 cm)	-5 à 58 po (-14 à 148 cm)
150 po	200 à 326 po (509 à 828 cm)	-8 à 87 po (-20 à 222 cm)

PowerLite Pro Z9870NL/Z11005NL

Objectif standard - rapport hauteur/largeur 16:10

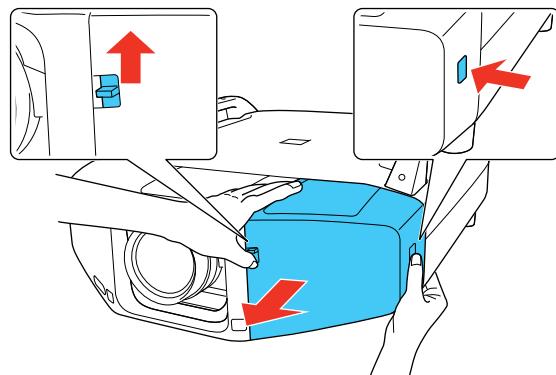
Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand-angle ou télé	Décalage vertical de l'objectif Du haut jusqu'au bas
57 po	77 à 126 po (195 à 321 cm)	-5 à 35 po (-13 à 90 cm)
80 po	109 à 179 po (277 à 454 cm)	-7 à 49 po (-18 à 126 cm)
100 po	137 à 224 po (349 à 569 cm)	-8 à 61 po (-22 à 157 cm)
150 po	208 à 338 po (527 à 858 cm)	-13 à 92 po (-34 à 236 cm)

Sujet parent: [Emplacement du projecteur](#)

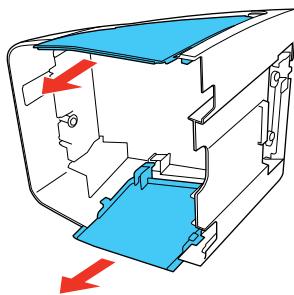
Retrait et installation du couvercle de l'interface

Retirez le couvercle de l'interface avant d'installer le projecteur afin de faciliter le branchement des câbles après l'installation.

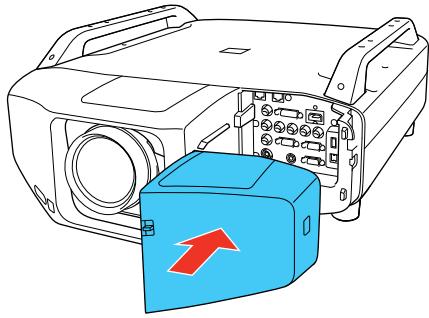
1. Poussez le loquet du couvercle de l'interface vers le haut et maintenez-le dans cette position tout en appuyant sur le bouton situé sur le côté, tel qu'illustré. Tirez le couvercle de l'interface vers vous pour le retirer.



2. Si vous comptez faire passer les câbles connectés vers le dessus du projecteur, retirez le panneau du haut du couvercle de l'interface. Si vous comptez faire passer les câbles connectés vers le dessous, retirez le panneau du bas.



3. Alignez le couvercle de l'interface avec les guides sur le projecteur et glissez-le en place jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Raccordement du projecteur

Vous pouvez brancher le projecteur à divers ordinateurs et appareils vidéo pour visionner des présentations, des films ou d'autres images.

- Vous pouvez brancher tout type d'ordinateur doté d'une sortie vidéo standard (prise d'écran), d'un port DVI-D ou d'un port HDMI.
- Pour la projection vidéo, vous pouvez brancher un lecteur de DVD, une console de jeu vidéo, un appareil photo numérique, une tablette ou un téléphone intelligent avec appareil photo, à condition qu'ils soient dotés d'une sortie vidéo compatible.

Mise en garde: Si le projecteur est utilisé à une altitude au-dessus de 4921 pi (1500 m), activez le **Mode haute alt.** afin d'assurer que la température interne du projecteur soit adéquatement contrôlée.

[Raccordement d'ordinateurs](#)

[Raccordement à des sources vidéo](#)

[Connexion d'un transmetteur HDBaseT](#)

[Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe](#)

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Contenu de la boîte du produit](#)

Raccordement d'ordinateurs

Suivez les instructions contenues dans ces sections pour brancher un ordinateur au projecteur.

[Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA](#)

[Raccordement à un ordinateur pour la vidéo HDMI](#)

[Raccordement à un ordinateur pour la vidéo DVI-D](#)

[Raccordement à un ordinateur pour la vidéo 5BNC](#)

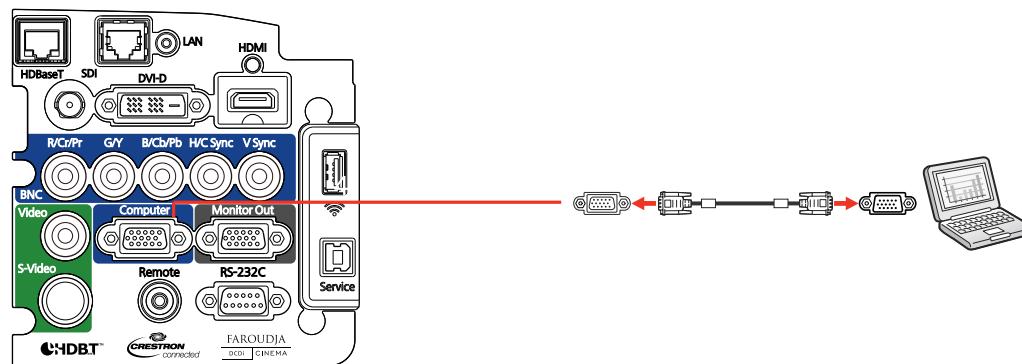
Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA

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

Remarque: Pour connecter un ordinateur Mac, qui inclut uniquement un port Mini DisplayPort, un port Thunderbolt ou un port Mini-DVI pour la sortie vidéo, vous devez vous procurer un adaptateur qui vous permet de le connecter au port vidéo VGA du projecteur. Communiquez avec Apple pour connaître les adaptateurs compatibles.

1. Au besoin, débranchez le câble d'écran de votre ordinateur.
2. Branchez le câble d'ordinateur VGA à la prise d'écran de l'ordinateur.
3. Branchez l'autre extrémité dans un port **Computer** du projecteur.



4. Serrez les vis du connecteur VGA.

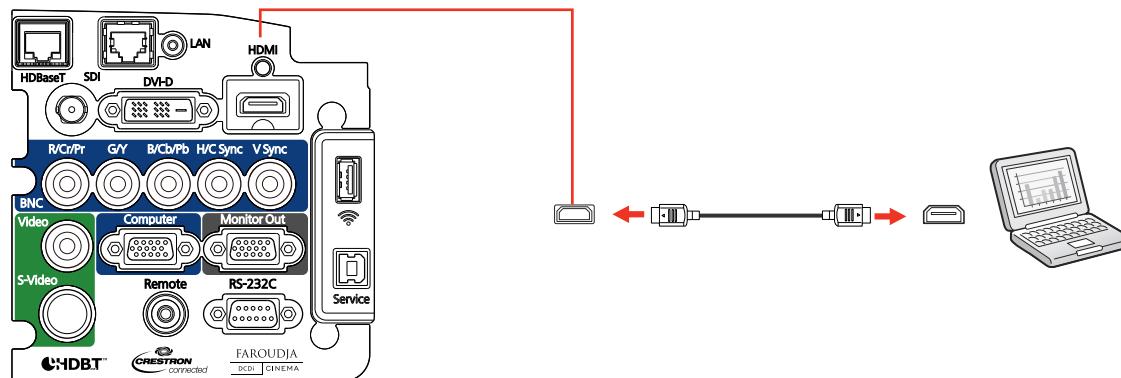
Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Raccordement à un ordinateur pour la vidéo HDMI

Si votre ordinateur est doté d'un port HDMI, vous pouvez le brancher au projecteur à l'aide d'un câble HDMI optionnel.

Remarque: Pour connecter un ordinateur Mac, qui inclut uniquement un port Mini DisplayPort, un port Thunderbolt ou un port Mini-DVI pour la sortie vidéo, vous devez vous procurer un adaptateur qui vous permet de le connecter au port **HDMI** du projecteur.

1. Branchez une extrémité du câble HDMI au port de sortie HDMI de votre ordinateur.
2. Branchez l'autre extrémité au port **HDMI** du projecteur.



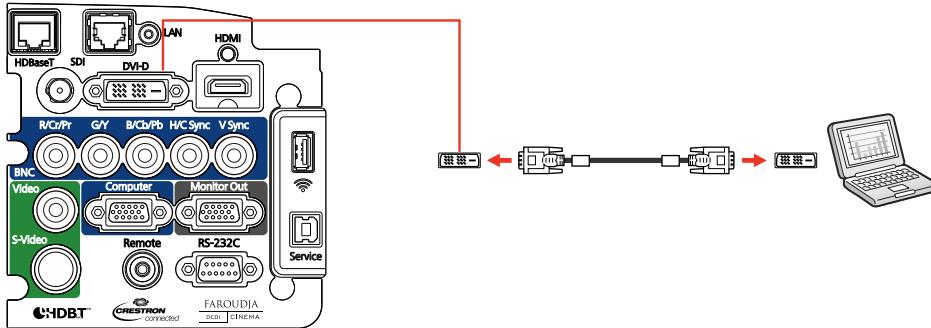
Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Raccordement à un ordinateur pour la vidéo DVI-D

Si votre ordinateur possède une prise DVI-D, vous pouvez le brancher au projecteur en utilisant un câble DVI-D en option.

1. Branchez le câble DVI-D à la prise DVI-D de votre ordinateur.

- Branchez l'autre extrémité à la prise **DVI-D** du projecteur.

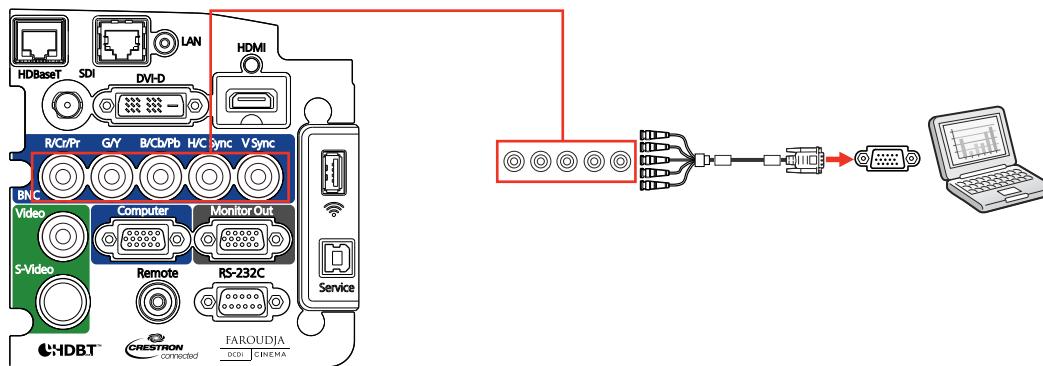


Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Raccordement à un ordinateur pour la vidéo 5BNC

Vous pouvez raccorder le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble d'ordinateur VGA à 5BNC optionnel.

- Branchez le connecteur VGA à la prise d'écran de l'ordinateur.
- Branchez les connecteurs 5BNC aux ports **BNC** du projecteur.



Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Raccordement à des sources vidéo

Suivez les instructions contenues dans ces sections pour brancher des appareils vidéo au projecteur.

[Raccordement d'une source vidéo HDMI](#)

[Raccordement d'une source vidéo en composantes à BNC](#)

[Raccordement d'une source vidéo en composantes](#)

[Raccordement d'une source vidéo S-Vidéo](#)

[Raccordement d'une source vidéo composite](#)

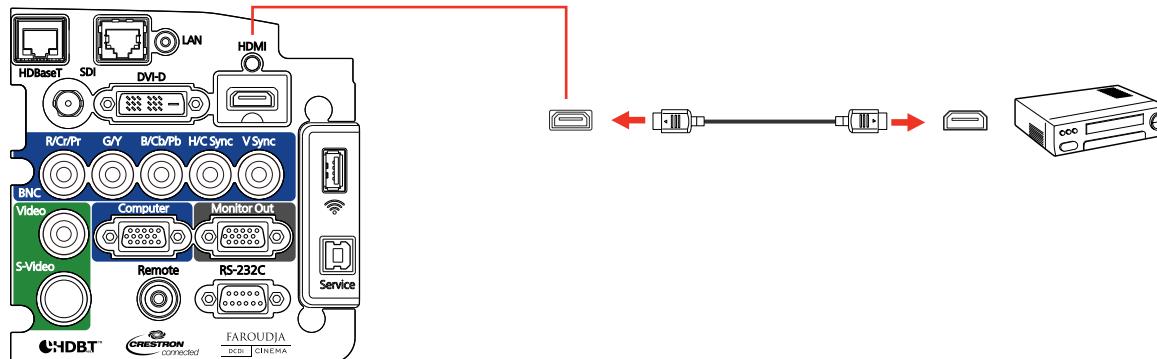
[Raccordement d'une source vidéo SDI](#)

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Raccordement d'une source vidéo HDMI

Si votre source vidéo est dotée d'un port HDMI, vous pouvez la brancher au projecteur à l'aide d'un câble HDMI optionnel. La connexion HDMI offre la meilleure qualité d'image.

1. Branchez le câble HDMI au port de sortie HDMI de la source vidéo.
2. Branchez l'autre extrémité au port **HDMI** du projecteur.



Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

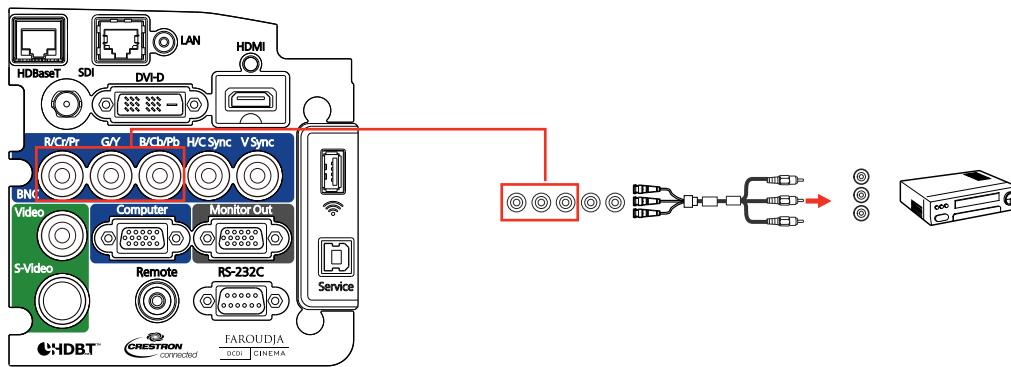
Tâches associées

[Pose et retrait des attache-câbles](#)

Raccordement d'une source vidéo en composantes à BNC

Si votre source vidéo est dotée de ports vidéo composantes, vous pouvez la raccorder au projecteur à l'aide d'un câble vidéo composantes à BNC optionnel. Selon les ports composantes à votre disposition, il peut être nécessaire d'utiliser un câble d'adaptateur ainsi qu'un câble vidéo en composantes.

1. Branchez les connecteurs composantes aux ports de sortie vidéo en composantes à codes de couleurs de votre source vidéo, habituellement étiquetés **Y, Pb, Pr** ou **Y, Cb, Cr**. Si vous utilisez un adaptateur, branchez ces connecteurs à un câble vidéo en composantes.
2. Branchez les connecteurs 5BNC aux ports **R/Cr/Pr, G/Y, B/Cb/Pb** du projecteur.



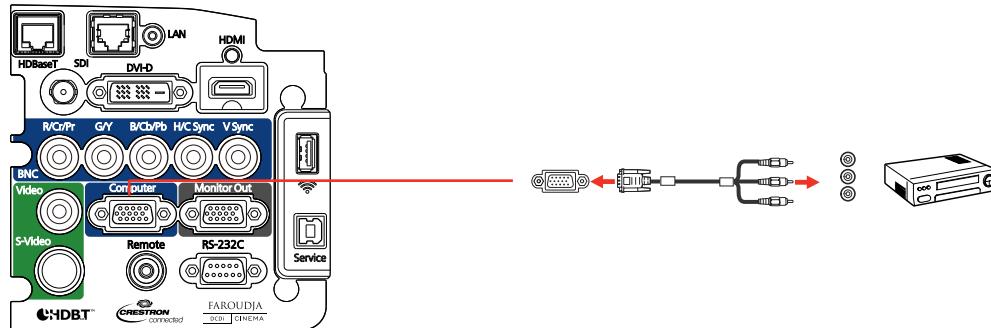
Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

Raccordement d'une source vidéo en composantes

Si votre source vidéo est dotée de ports vidéo en composantes, vous pouvez la raccorder au projecteur à l'aide d'un câble vidéo en composantes VGA optionnel. Selon les ports composantes à votre disposition, il peut être nécessaire d'utiliser un câble adaptateur ainsi qu'un câble vidéo en composantes.

1. Branchez les connecteurs composantes aux ports de sortie vidéo en composantes à codes de couleurs de votre source vidéo, habituellement étiquetés **Y, Pb, Pr** ou **Y, Cb, Cr**. Si vous utilisez un adaptateur, branchez ces connecteurs à un câble vidéo en composantes.

2. Branchez le connecteur VGA dans un port **Computer** du projecteur.



3. Serrez les vis du connecteur VGA.

Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

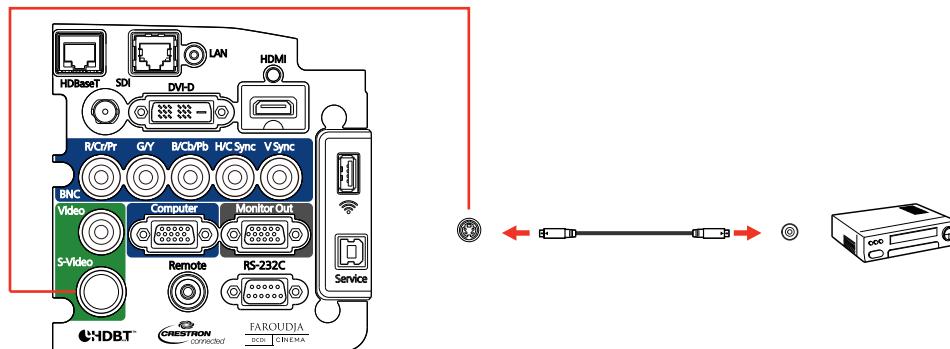
Références associées

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

Raccordement d'une source vidéo S-Vidéo

Si votre source vidéo est dotée d'un port S-Vidéo, vous pouvez la brancher au projecteur à l'aide d'un câble S-Vidéo optionnel.

1. Branchez le câble S-Vidéo au port de sortie S-Vidéo de la source vidéo.
2. Branchez l'autre extrémité au port **S-Video** du projecteur.

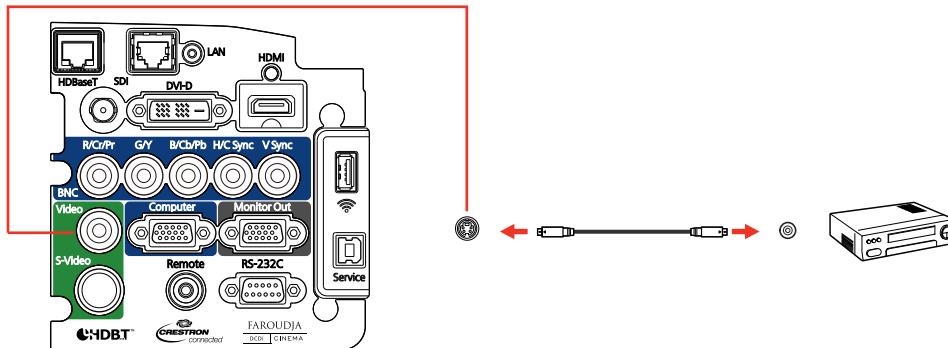


Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

Raccordement d'une source vidéo composite

Si votre source vidéo est dotée d'un port vidéo composite, vous pouvez la brancher au projecteur à l'aide d'un câble vidéo composite de type BNC en option.

1. Branchez le câble avec le connecteur jaune dans le port de sortie vidéo jaune de la source vidéo.
2. Branchez l'autre extrémité au port **Video** du projecteur.



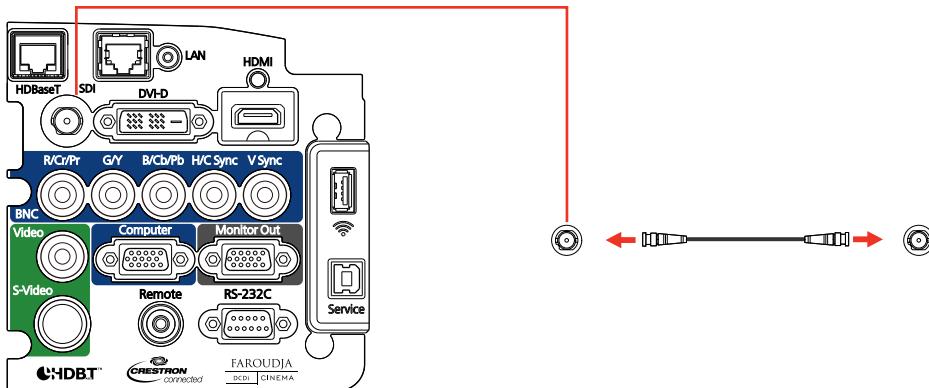
Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

Raccordement d'une source vidéo SDI

Si votre source vidéo est dotée d'un port SDI, vous pouvez la brancher au projecteur à l'aide d'un câble vidéo BNC en option (PowerLite Pro Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL).

1. Branchez le câble vidéo BNC au port de sortie SDI de la source vidéo.

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



Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

Connexion d'un transmetteur HDBaseT

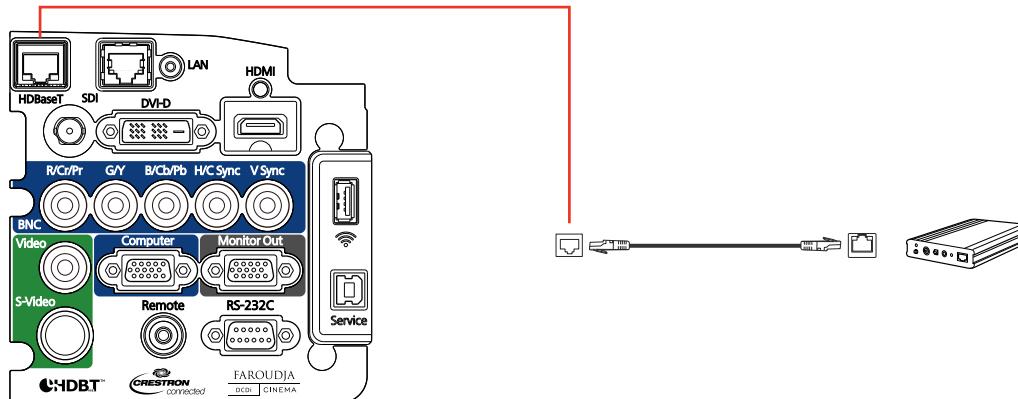
Pour envoyer un signal HDMI ou RS-232C sur une longue distance, vous pouvez connecter un transmetteur HDBaseT optionnel au projecteur à l'aide d'un câble réseau 100Base-TX. Ce transmetteur est idéal si vous souhaitez envoyer un signal ou contrôler le projecteur depuis un endroit éloigné, par exemple dans une grande salle ou sur le site d'un événement, puisque vous pouvez utiliser un câble réseau de jusqu'à 328 pi (100 m) de longueur. Pour assurer la transmission appropriée des données, utilisez un câble blindé de catégorie 5e STP ou supérieur.

1. Éteignez le projecteur et le transmetteur HDBaseT.

Remarque: Assurez-vous que le projecteur et le transmetteur HDBaseT sont éteints lorsque vous connectez ou déconnectez un câble réseau entre deux appareils.

2. Connectez l'une des extrémités du câble réseau au port **HDBaseT** du transmetteur.

3. Branchez l'autre extrémité au port **HDBaseT** du projecteur.



Consultez la documentation fournie avec le transmetteur HDBaseT pour des instructions sur la façon de le connecter à votre appareil vidéo ou ordinateur.

4. Allumez le projecteur et le transmetteur HDBaseT.

Remarque: Pour activer la communication depuis l'Ethernet et les ports série du transmetteur, sélectionnez **On** pour le paramètre **Commande Communication** dans le menu Avancé du projecteur. L'activation de ce paramètre désactive les ports **LAN**, **RS-232C** et **Remote** du projecteur.

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

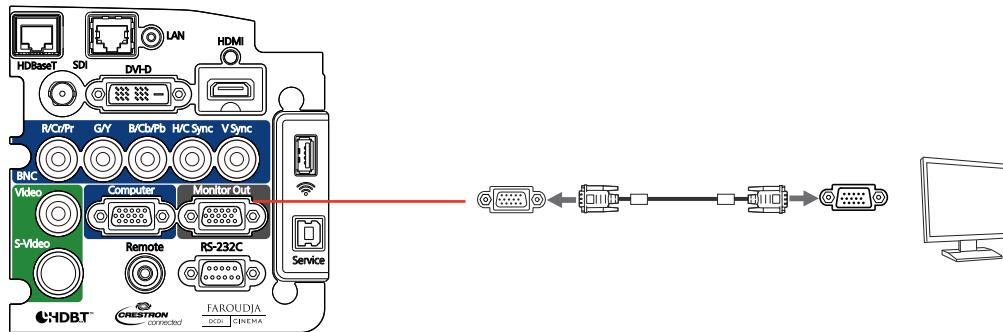
Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe

Si vous avez branché un ordinateur au projecteur en utilisant le port **Computer** ou **BNC**, vous pouvez aussi raccorder un moniteur externe au projecteur. Cela vous permet de visionner la présentation sur un moniteur externe même si l'image projetée n'est pas visible.

Si vous souhaitez envoyer des images vers un moniteur externe lorsque le projecteur est éteint, vous devez sélectionner **Comm. activée** pour le paramètre **Mode attente** et **Toujours valide** pour le paramètre **Sortie A/V** dans le menu Avancé du projecteur.

Remarque: Les écrans utilisant un taux de rafraîchissement inférieur à 60 Hz ne pourront pas afficher les images correctement.

1. Assurez-vous que votre ordinateur est branché au port **Computer** ou **BNC** du projecteur.
2. Branchez le câble du moniteur externe au port **Monitor Out** du projecteur.



Remarque: Si l'image ne s'affiche pas sur le moniteur externe, vous devez peut-être modifier le paramètre **Port sortie moniteur** dans le menu Avancé du projecteur.

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Installation et retrait d'un objectif

Suivez les instructions des sections suivantes pour installer ou retirer un objectif compatible.

[Retirer un objectif](#)

[Installation d'un objectif](#)

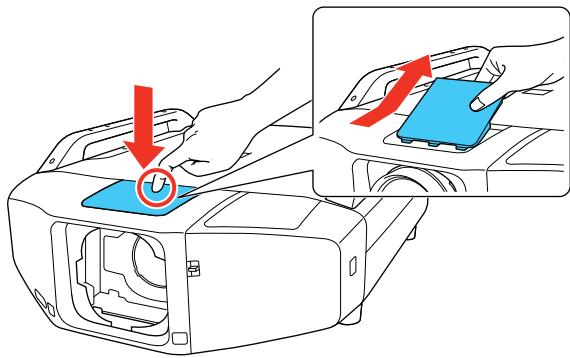
Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Retirer un objectif

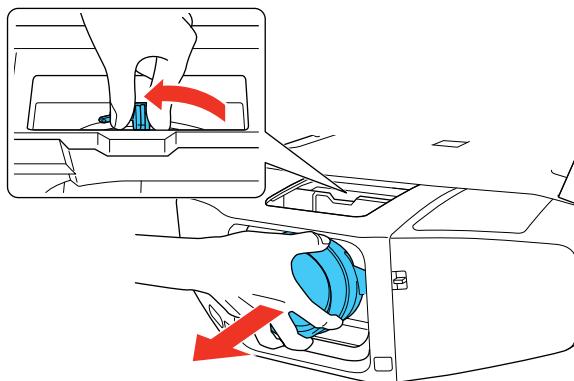
Vous pouvez retirer un objectif pour le remplacer avec un objectif différent.

Mise en garde: Retirez l'objectif au besoin seulement et assurez-vous que l'avant du projecteur n'est pas tourné vers le haut lorsque vous retirez l'objectif. Vous éviterez ainsi que de la saleté ou de la poussière ne pénètre dans le projecteur, ce qui pourrait diminuer la qualité de projection. Évitez de toucher l'objectif avec les mains nues afin de ne pas laisser des empreintes ou d'endommager la surface.

1. Centrez l'objectif à l'aide de la touche **Lens Shift**.
2. Mettez le projecteur hors tension.
3. Appuyez sur le couvercle de l'objectif et soulevez-le pour le retirer du projecteur.



4. Retenez fermement l'objectif tout en glissant le loquet de verrouillage en position déverrouillée (**Release**) (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.



5. Tirez doucement l'objectif hors du projecteur, en ligne droite.

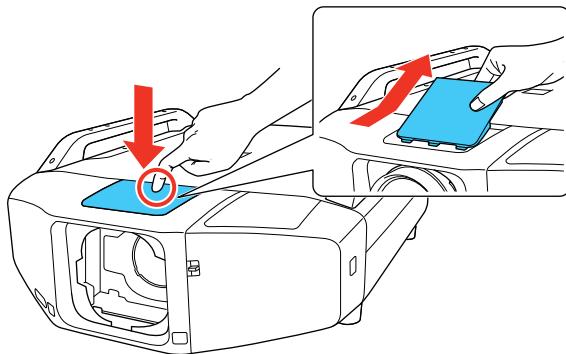
Sujet parent: [Installation et retrait d'un objectif](#)

Installation d'un objectif

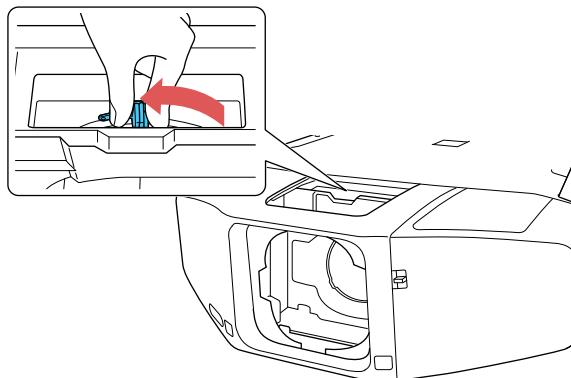
Vous pouvez installer tout objectif compatible au projecteur.

Mise en garde: Évitez de toucher l'objectif à mains nues afin de ne pas laisser d'empreintes ni endommager la surface.

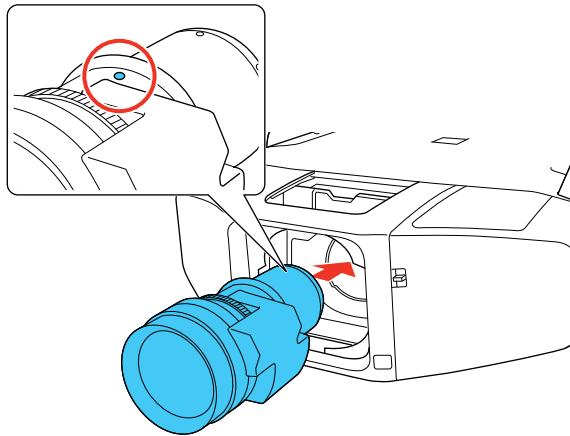
1. Appuyez sur le couvercle de l'objectif et soulevez-le pour le retirer du projecteur.



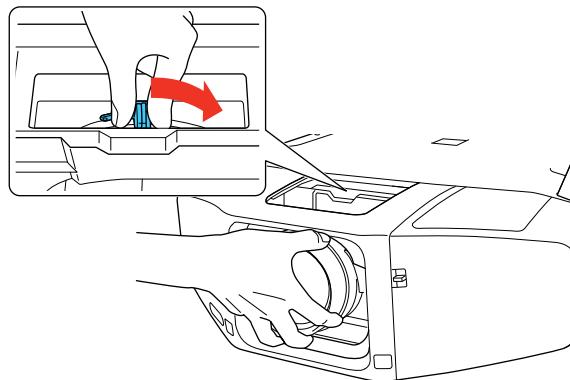
2. Faites glisser le loquet de verrouillage en position déverrouillée (**Release**) (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.



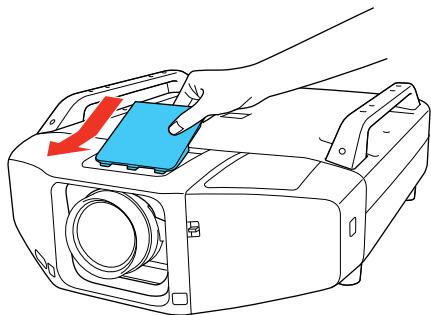
3. Insérez l'objectif directement dans le logement pour objectif du projecteur avec le point blanc face vers le haut.



4. Tenez fermement l'objectif tout en glissant le loquet de verrouillage en position verrouillée (**Lock**) (dans le sens des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce qu'il soit fixé en place.



5. Replacez le couvercle de l'objectif.



6. Sélectionnez le paramètre **Type d'objectif** du menu Avancé correspondant au type d'objectif que vous avez installé.

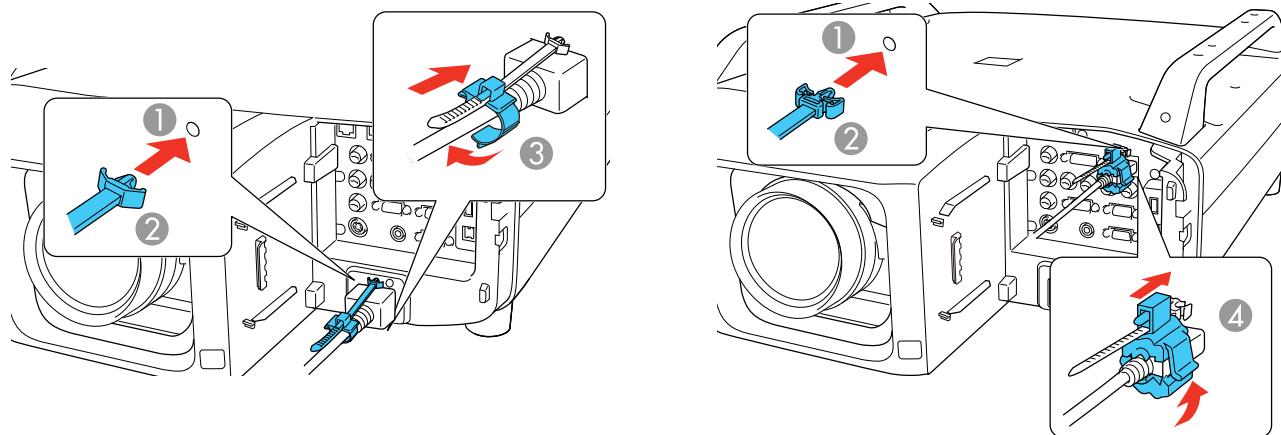
Sujet parent: [Installation et retrait d'un objectif](#)

Pose et retrait des attache-câbles

Vous pouvez installer les attache-câbles qui sont fournis avec le projecteur afin d'offrir plus de soutien au cordon d'alimentation et au câble HDMI.

1. Branchez le cordon d'alimentation et le câble HDMI au projecteur.

2. Insérez l'extrémité de l'ancrage de chaque attache-câble dans le trou pour attache-câble au-dessus de la prise d'alimentation et du port **HDMI**, comme illustré.



- 1 Trou pour attache-câble
- 2 Ancrage de l'attache-câble
- 3 Attache-câble du cordon d'alimentation
- 4 Attache-câble pour câble HDMI

3. Placez les attache-câbles ouverts autour du cordon d'alimentation et du câble HDMI, mais ne les verrouillez pas en place.
4. Glissez les pinces des attache-câbles sur les ancrages du cordon d'alimentation et du câble HDMI, puis verrouillez-les comme illustré.

Pour retirer les attache-câbles, ouvrez les pinces et débranchez les câbles. Ensuite, pincez les côtés des ancrages des attache-câbles et tirez-les soigneusement hors des trous pour attache-câble.

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Tâches associées

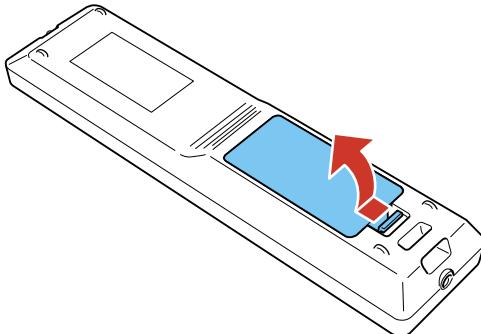
- [Raccordement à un ordinateur pour la vidéo HDMI](#)
[Raccordement d'une source vidéo HDMI](#)

Installation des piles dans la télécommande

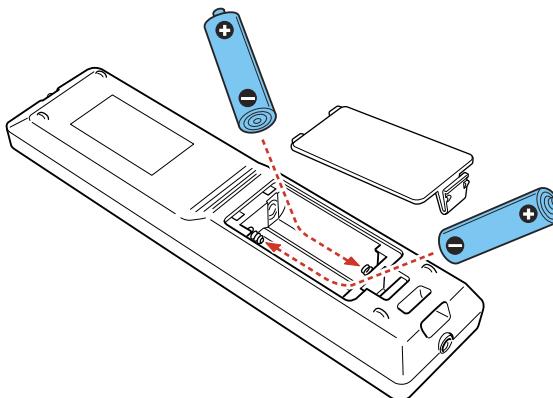
La télécommande est alimentée au moyen de deux piles AA fournies avec le projecteur.

Mise en garde: Utilisez uniquement le type de piles spécifié dans ce manuel. N'installez pas différents types de piles ou des piles neuves et anciennes en même temps.

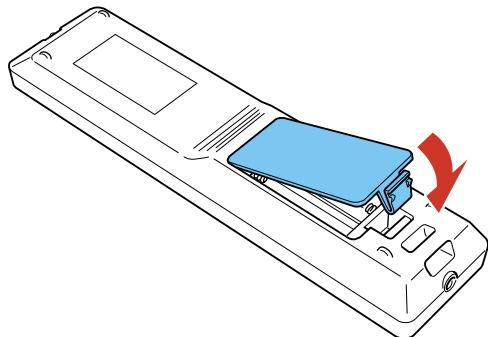
1. Retirez le couvercle des piles.



2. Insérez les piles avec les bornes + et - tel qu'illustré.



3. Replacez le couvercle du logement des piles et appuyez dessus pour l'enclencher.



Avertissement: Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Utilisation du projecteur sur un réseau

Observez les instructions contenues dans ces sections afin de préparer votre projecteur pour l'utilisation sur un réseau.

[Projection sur un réseau câblé](#)

[Projection sur un réseau sans fil](#)

[Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel](#)

[Configuration de la surveillance avec SNMP](#)

[Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web](#)

[Prise en charge de Crestron RoomView](#)

Projection sur un réseau câblé

Vous pouvez envoyer des images à votre projecteur par un réseau câblé. Pour ce faire, vous devez connecter le projecteur au réseau, puis configurer le projecteur et l'ordinateur pour la projection depuis un réseau.

Après avoir branché et installé le projecteur tel que décrit dans le présent document, installez le logiciel de réseau à partir du CD *Epson Projector Software* ou téléchargez le logiciel, si nécessaire. Utilisez les logiciels et les manuels ci-dessous pour installer, commander et surveiller la projection sur le réseau :

- Le logiciel EasyMP Network Projection configure votre ordinateur pour la projection réseau. Pour les instructions, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*.
- Le logiciel EasyMP Monitor (Windows seulement) vous permet de surveiller et de commander votre projecteur par le réseau. Vous pouvez télécharger la plus récente version du logiciel et la documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web epson.com/support (É.-U.) ou epson.ca/support (Canada) et sélectionnez votre projecteur (site Web présenté en anglais seulement).
- Le logiciel EasyMP Multi PC Projection vous permet d'ajouter une touche d'interactivité à vos réunions en projetant l'écran d'ordinateur des utilisateurs via le réseau. Consultez le *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection* pour des instructions.
- EasyMP Network Updater est un logiciel (Windows seulement) qui vous permet de mettre à jour le micrologiciel d'un projecteur connecté à un réseau local câblé. Pour les instructions à ce sujet, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Updater*. Vous pouvez télécharger la plus récente version du logiciel et la documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web epson.com/support (É.-U.) ou epson.ca/support (Canada) et sélectionnez votre projecteur (site Web présenté en anglais seulement). (Logiciels et documentation disponibles en anglais seulement.)

- La projection depuis des appareils iOS ou Android en utilisant l'application gratuite Epson iProjection (si votre projecteur est connecté via un câble LAN à un réseau qui inclut un point d'accès sans fil); visitez epson.com/projectorapp (É.-U.) ou epson.ca/projectorapp (Canada) pour plus d'informations.

Remarque: Si votre projecteur est connecté par un câble de réseau local (LAN) à un réseau qui inclut un point d'accès sans fil, vous pouvez établir une connexion sans fil au projecteur via le point d'accès en utilisant le logiciel EasyMP Network Projection.

[Connexion du projecteur à un réseau câblé](#)

[Sélection des paramètres du réseau câblé](#)

Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

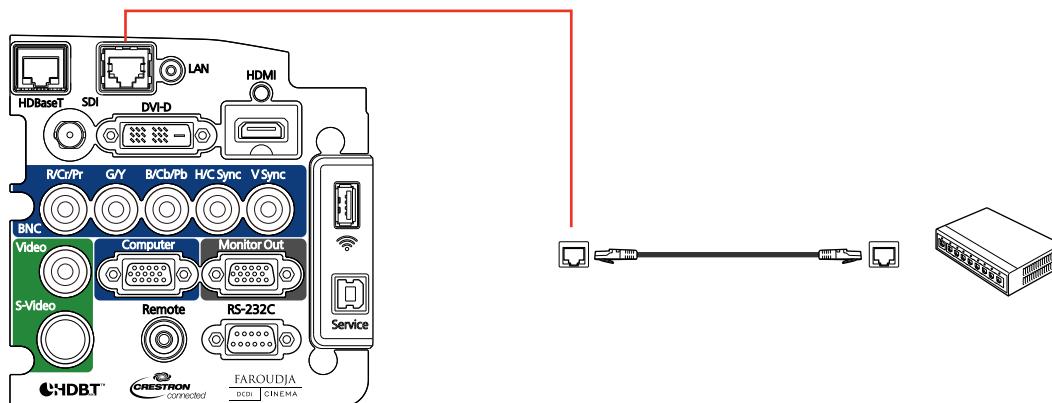
[Références associées](#)

[Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau](#)

Connexion du projecteur à un réseau câblé

Raccordez le projecteur à votre réseau local câblé en utilisant un câble réseau 100Base-TX ou 10Base-T disponible dans le commerce. Pour assurer la transmission adéquate des données, utilisez un câble blindé de catégorie 5e ou supérieur.

1. Branchez une extrémité du câble réseau à votre concentrateur, commutateur ou routeur réseau.
2. Branchez l'autre extrémité du câble dans le port **LAN** du projecteur.



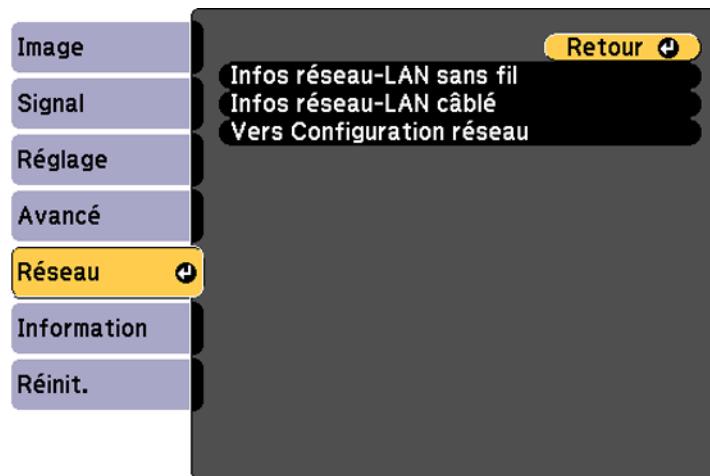
Sujet parent: [Projection sur un réseau câblé](#)

Sélection des paramètres du réseau câblé

Avant de pouvoir projeter depuis plusieurs ordinateurs sur le réseau, vous devez sélectionner les paramètres réseau du projecteur en utilisant ses menus.

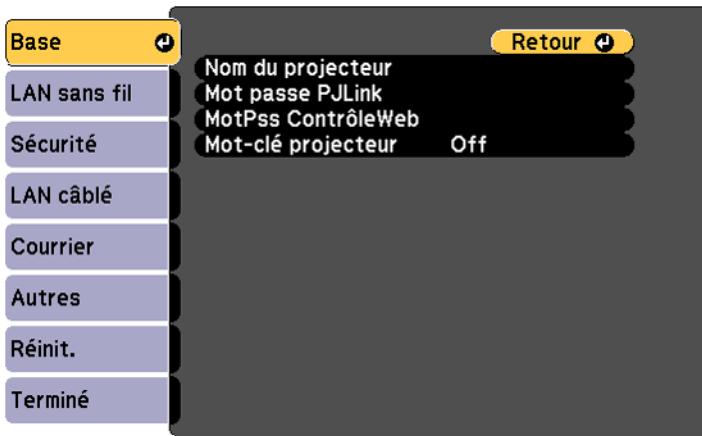
Remarque: Vérifiez que le projecteur est bien raccordé au réseau câblé par le port **LAN**.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.

5. Sélectionnez ensuite le menu **Base** et appuyez sur **Enter**.

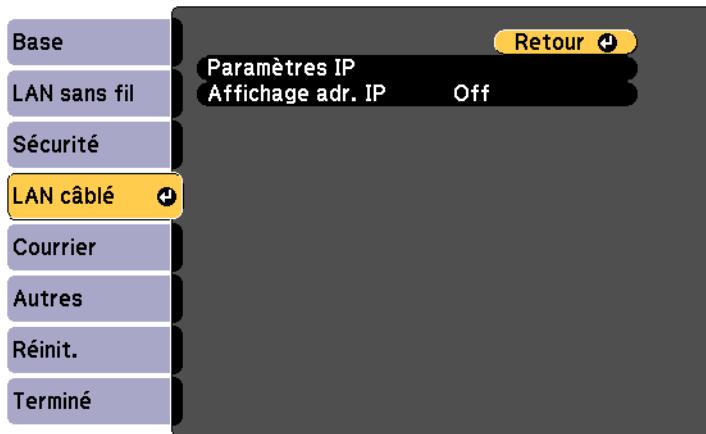


6. Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :

- **Nom du projecteur** vous permet d'entrer un nom comptant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur sur le réseau.
- **Mot passe PJLink** vous permet d'entrer un mot de passe comptant jusqu'à 32 caractères alphanumériques afin d'utiliser le protocole PJLink pour commander le projecteur.
- **MotPss ContrôleWeb** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur par le Web. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONWEB**; le mot de passe par défaut est **admin**.)
- **Mot-clé projecteur** vous permet d'activer un mot de passe de sécurité pour entraver l'accès au projecteur à quiconque n'est pas dans la même pièce. Vous devez entrer un mot-clé aléatoire affiché par un ordinateur utilisant le logiciel EasyMP Network Projection afin d'accéder au projecteur.

Remarque: Utilisez le clavier affiché pour entrer le nom, les mots de passe et le mot-clé. Appuyez sur les touches fléchées de la télécommande pour mettre les caractères en surbrillance et appuyez sur **Enter** pour les sélectionner.

7. Sélectionnez le menu **LAN câblé** et appuyez sur **Enter**.



8. Au besoin, sélectionnez **Paramètres IP** et appuyez sur **Enter**.
9. Sélectionnez vos paramètres IP au besoin :
 - Si votre réseau attribue automatiquement des adresses IP, activez le paramètre **DHCP**.
 - Si vous devez régler les adresses manuellement, désactivez le **DHCP**, puis entrez au besoin l'**Adresse IP**, le **Masque ss-rés**, et l'**Adresse passerelle** du projecteur.

Remarque: Pour mettre les chiffres voulus en surbrillance sur le clavier affiché, appuyez sur les touches fléchées de la télécommande. Pour sélectionner un chiffre en surbrillance, appuyez sur **Enter**. Ou encore, maintenez enfoncée la touche **Num** de la télécommande tout en entrant les chiffres désirés.

10. Pour empêcher l'affichage de l'adresse IP sur l'écran attente, désactivez **Affichage adr. IP**.
11. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

Sujet parent: [Projection sur un réseau câblé](#)

Projection sur un réseau sans fil

Vous pouvez envoyer des images à votre projecteur via un réseau sans fil. Pour ce faire, vous devez installer l'unité LAN sans fil 802.11b/g/n d'Epson en option, puis configurer le projecteur et l'ordinateur pour la projection sans fil.

Remarque: Si votre projecteur est connecté par un câble de réseau local (LAN) à un réseau qui inclut un point d'accès sans fil, vous pouvez établir une connexion sans fil au projecteur via le point d'accès en utilisant le logiciel EasyMP Network Projection. Dans ce cas, vous n'aurez pas besoin de l'unité LAN sans fil optionnelle.

Après avoir installé l'unité et préparé le projecteur, installez le logiciel de réseau à partir du CD *Epson Projector Software* ou téléchargez le logiciel, si nécessaire. Utilisez les logiciels et les manuels ci-dessous pour installer, commander et surveiller la projection sans fil :

- Le logiciel Easy MP Network Projection configure votre ordinateur pour la projection sur un réseau sans fil. Pour les instructions, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*.
- Le logiciel EasyMP Monitor (Windows seulement) vous permet de surveiller et de commander votre projecteur par le réseau. Vous pouvez télécharger la plus récente version du logiciel et la documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web epson.com/support (É.-U.) ou epson.ca/support (Canada) et sélectionnez votre projecteur (site Web présenté en anglais seulement).
- Le logiciel EasyMP Multi PC Projection vous permet d'ajouter une touche d'interactivité à vos réunions en projetant l'écran d'ordinateur des utilisateurs via le réseau. Pour des instructions à ce sujet, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection*.
- EasyMP Network Updater est un logiciel (Windows seulement) qui vous permet de mettre à jour le micrologiciel d'un projecteur connecté à un réseau local câblé. Pour les instructions à ce sujet, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Updater*. Vous pouvez télécharger la plus récente version du logiciel et la documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web epson.com/support (É.-U.) ou epson.ca/support (Canada) et sélectionnez votre projecteur (site Web présenté en anglais seulement). (Logiciels et documentation disponibles en anglais seulement.)
- Projection à partir de dispositifs iOS ou Android avec l'unité LAN sans fil et l'application gratuite Epson iProjection; visitez le site Web epson.com/projectorapp (É.-U.) ou epson.ca/projectorapp (Canada) pour plus d'informations.

Installation de l'unité LAN sans fil

[Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection \(Windows seulement\)](#)

[Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil](#)

[Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows](#)

[Sélection des paramètres de réseau sans fil sous OS X](#)

[Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil](#)

Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

Références associées

[Équipement optionnel et pièces de recharge](#)

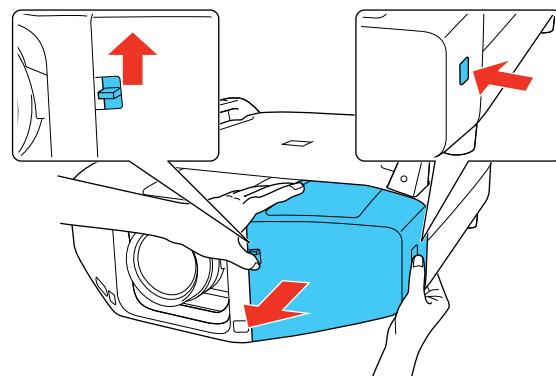
Installation de l'unité LAN sans fil

Pour utiliser le projecteur sur un réseau sans fil, installez l'unité LAN sans fil 802.11b/g/n d'Epson. N'installez aucun autre type d'unité LAN sans fil.

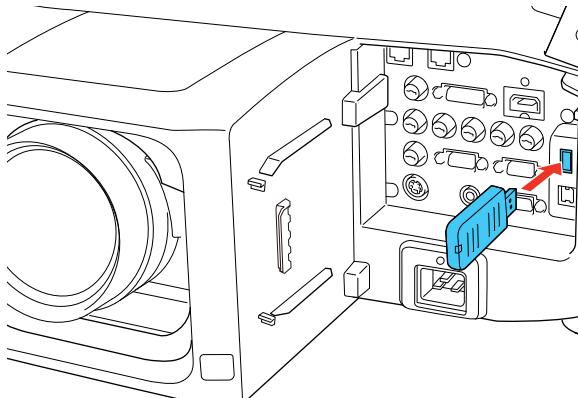
Mise en garde: Ne retirez jamais l'unité LAN pendant que son témoin est vert ou clignotant, ou qu'une projection sans fil est en cours. Vous pourriez endommager l'unité et perdre des données.

Remarque: L'unité LAN sans fil n'est pas incluse avec votre projecteur et est optionnelle.

1. Poussez le loquet du couvercle de l'interface vers le haut et maintenez-le dans cette position tout en appuyant sur le bouton situé sur le côté, tel qu'illustré. Tirez le couvercle de l'interface vers vous pour le retirer.



2. Insérez l'unité LAN sans fil dans le port.



Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Références associées

[Équipement optionnel et pièces de rechange](#)

Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection (Windows seulement)

Vous pouvez utiliser la clé USB Quick Wireless Connection pour rapidement connecter le projecteur à votre ordinateur sans fil. Vous pouvez alors projeter votre présentation et retirer la clé lorsque vous avez terminé.

Remarque: La clé USB Quick Wireless Connection n'est pas incluse avec votre projecteur et est optionnelle.

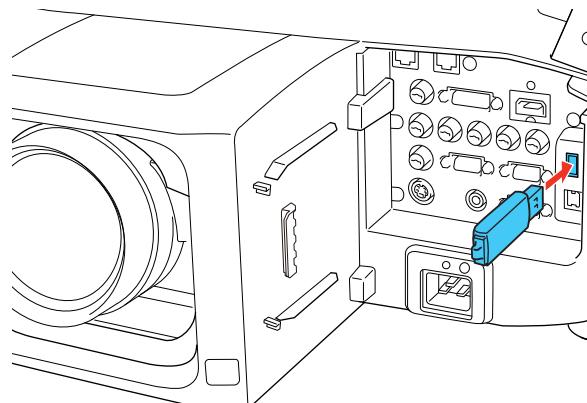
Remarque: Assurez-vous que l'unité LAN sans fil est installée. L'unité LAN sans fil n'est pas incluse avec votre projecteur et est optionnelle.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **LAN** de la télécommande.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



- Assurez-vous qu'un SSID et une adresse IP sont affichés, puis retirez l'unité LAN sans fil du projecteur, au besoin.
- Insérez la clé USB Quick Wireless Connection dans le même port que celui de l'unité LAN sans fil.



Une image sera projetée indiquant que la mise à jour de l'information sur le réseau est terminée.

- Retirez la clé USB.
- Réinsérez l'unité LAN sans fil dans le projecteur.

7. Branchez la clé USB à un port USB de votre ordinateur ou ordinateur portable.

Remarque: Sous Windows Vista, si vous voyez la fenêtre d'exécution automatique AutoPlay, sélectionnez **Exécuter LaunchQWRD.exe**, puis sélectionnez **Permettre** à l'écran suivant.

8. Suivez les directives à l'écran de l'ordinateur pour installer le pilote de Quick Wireless Connection.

Remarque: Si un message concernant le coupe-feu Windows s'affiche, cliquez sur **Oui** pour désactiver le coupe-feu pour cette application.

Après quelques minutes, les images de votre ordinateur seront projetées par le projecteur. Si elles n'apparaissent pas, appuyez sur la touche **LAN** de la télécommande ou redémarrez l'ordinateur.

9. Faites votre présentation, au besoin.
10. Lorsque vous avez terminé la projection sans fil, sélectionnez l'option **Retirer le périphérique en toute sécurité** dans la barre des tâches Windows, puis retirez la clé USB de votre ordinateur.

Remarque: Il peut être nécessaire de redémarrer votre ordinateur pour activer de nouveau la connexion au réseau local sans fil.

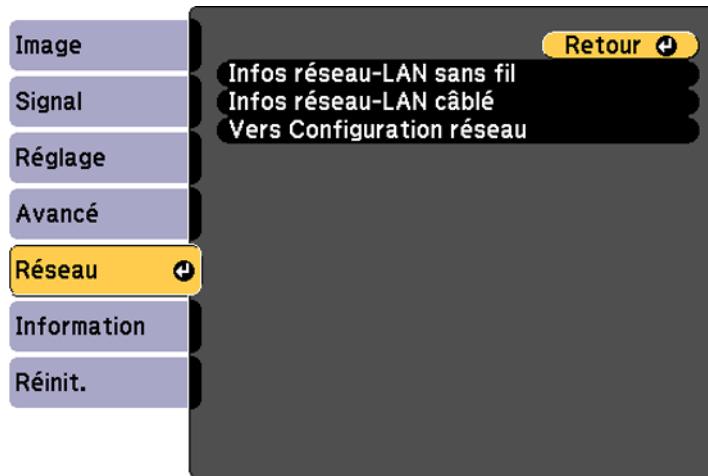
Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

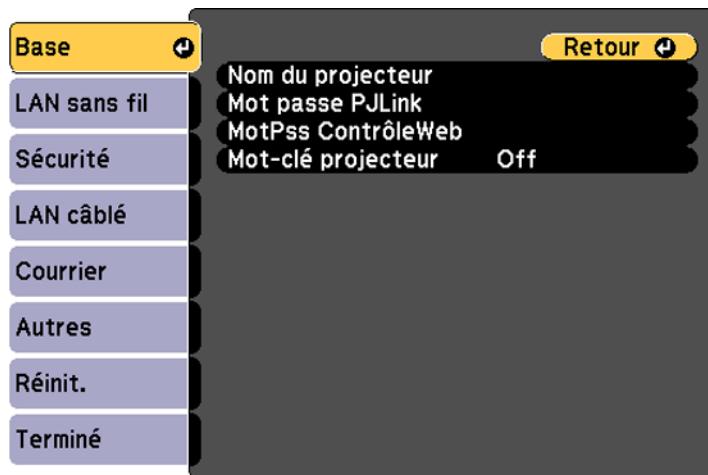
Avant de pouvoir projeter sur le réseau sans fil, vous devez sélectionner les paramètres réseau du projecteur en utilisant ses menus.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

3. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau**, puis appuyez sur **Enter**.



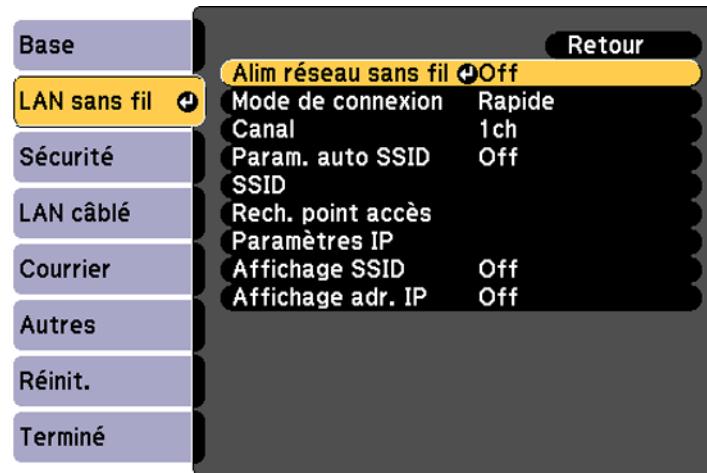
4. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez ensuite le menu **Base** et appuyez sur **Enter**.



6. Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :
 - **Nom du projecteur** vous permet d'entrer un nom comptant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur sur le réseau.
 - **Mot passe PJLink** vous permet d'entrer un mot de passe comptant jusqu'à 32 caractères alphanumériques afin d'utiliser le protocole PJLink pour commander le projecteur.
 - **MotPss ContrôleWeb** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur par le Web. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONWEB**; le mot de passe par défaut est **admin**.)
 - **Mot-clé projecteur** vous permet d'activer un mot de passe de sécurité pour entrer l'accès au projecteur à quiconque n'est pas dans la même pièce. Vous devez entrer un mot-clé aléatoire affiché par un ordinateur utilisant le logiciel EasyMP Network Projection afin d'accéder au projecteur.

Remarque: Utilisez le clavier affiché pour entrer le nom, les mots de passe et le mot-clé. Appuyez sur les touches fléchées de la télécommande pour mettre les caractères en surbrillance et appuyez sur **Enter** pour les sélectionner.

7. Sélectionnez le menu **LAN sans fil** et appuyez sur **Enter**.



8. Sélectionnez les paramètres du menu **LAN sans fil** au besoin pour votre réseau.

9. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

Après avoir entré les paramètres de réseau sans fil du projecteur, vous devez sélectionner le réseau sans fil sur votre ordinateur.

[Paramètres du menu LAN sans fil](#)

Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Paramètres du menu LAN sans fil

Paramètre	Options	Description
Alim réseau sans fil	On Off	Active le soutien LAN sans fil.
Mode de connexion	Rapide Avancé	Définit le type de connexion sans fil : Rapide : permet le raccordement rapide à un ordinateur (Ad Hoc) ou l'utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection pour établir une connexion. Avancé : permet le raccordement à plusieurs projecteurs par un point d'accès sans fil.
Canal	1ch 6ch 11ch	En mode de connexion Rapide , définit la bande de fréquence (canal) utilisée par le réseau local sans fil.
Param. auto SSID	On Off	Active la recherche automatique de SSID en mode de connexion Rapide connection mode; réglez à Off lorsque vous connectez plusieurs projecteurs à la fois.
SSID	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques.	Définit le SSID (nom du réseau) du réseau local sans fil auquel le projecteur se connecte.

Paramètre	Options	Description
Rechercher le point d'accès	Vers Recherche	Recherche les points d'accès sans fil disponibles en mode de connexion Avancé .
Paramètres IP	DHCP (On ou Off) Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle	Sélectionne DHCP si votre réseau attribue des adresses automatiquement ou désactive DHCP afin que vous puissiez entrer l'adresse IP, le masque sous-réseau et l'adresse passerelle du réseau tel que nécessaire.
Affichage SSID	On Off	Définit si le SSID est affiché ou non sur l'écran attente du réseau.
Affichage adr. IP	On Off	Définit si l'adresse IP est affichée ou non sur l'écran attente du réseau.

Sujet parent: [Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil](#)

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows

Avant de vous connecter au projecteur, sélectionnez le bon réseau sans fil sur votre ordinateur.

- Pour démarrer l'utilitaire sans fil, accédez au bureau et double-cliquez sur l'icône de réseau de la barre des tâches de Windows.
- Effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Si votre projecteur est installé sur un réseau existant (mode Avancé), sélectionnez le nom du réseau (SSID).
 - Si votre projecteur est configuré en mode Rapide, sélectionnez le SSID du projecteur.
- Cliquez sur **Connecter**.

Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous OS X

Avant de vous brancher au projecteur, sélectionnez le bon réseau sans fil sous OS X.

1. Cliquez sur l'icône AirPort dans la barre de menus dans la partie supérieure de l'écran.
2. Assurez-vous qu'AirPort est activé, puis effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Si votre projecteur est installé sur un réseau existant (mode Avancé), sélectionnez le nom du réseau (SSID).
 - Si votre projecteur est configuré en mode Rapide, sélectionnez le SSID du projecteur.

Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

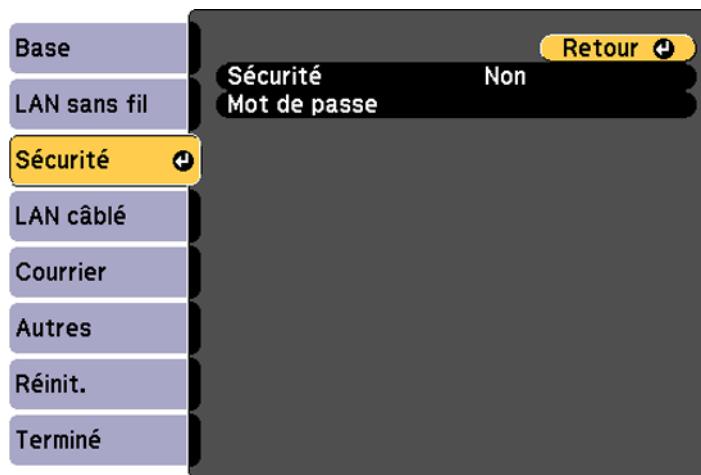
Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil

Vous pouvez configurer la sécurité de votre projecteur pour l'utiliser sur un réseau sans fil. Choisissez et configurez une des options de sécurité suivantes qui correspond aux paramètres utilisés pour votre réseau :

- Sécurité WPA/WPA2-PSK (mode de connexion Avancé)
- Sécurité WPA/WPA2-PSK (mode de connexion Rapide et Avancé)

Consultez votre administrateur réseau pour vous guider afin d'entrer les bons renseignements.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez ensuite le menu **Sécurité**, puis appuyez sur **Enter**.



5. Sélectionnez les paramètres de sécurité pour votre réseau.
6. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

[Paramètres du menu Sécurité](#)

Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Paramètres du menu Sécurité

Les paramètres du menu Sécurité vous permettent de sélectionner le type de sécurité et les paramètres de sécurité qui correspondent au réseau auquel le projecteur est connecté.

Réglage	Options	Description
Sécurité	Divers types WPA2-PSK et WPA disponibles.	Sélectionnez le type de sécurité utilisé sur le réseau sans fil.
Mot de passe	Différentes clés de 8 à 32 caractères.	Sélectionnez la clé pré-partagée utilisée sur le réseau; les phrases passe sont sensibles à la casse.

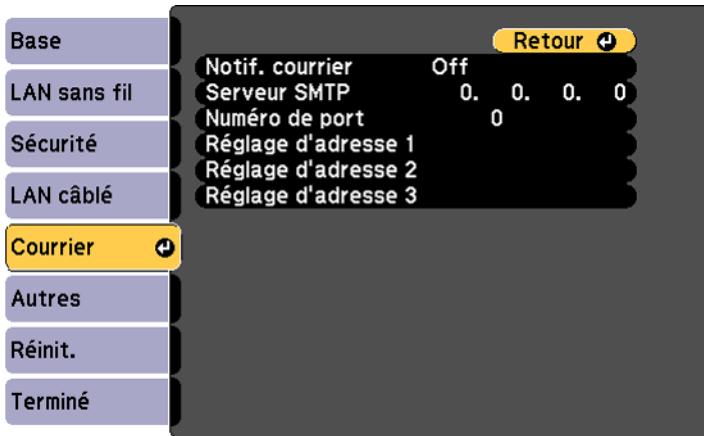
Sujet parent: [Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil](#)

Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel

Vous pouvez configurer le projecteur pour vous envoyer une alerte par courriel sur le réseau si un problème survient dans le projecteur.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.

4. Sélectionnez ensuite le menu **Courrier**, puis appuyez sur **Enter**.



5. Activez **Notif. courrier**.
6. Entrez l'adresse IP de l'option **Serveur SMTP** pour le projecteur.

Remarque: Pour entrer l'adresse IP à l'aide des touches numériques de la télécommande, appuyez sur la touche **Num** et maintenez-la enfoncée. N'utilisez pas les adresses suivantes : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 à 255.255.255.255 inclusivement (où x est un numéro de 0 à 255).

7. Sélectionnez un **Numéro de port** pour le serveur SMTP de 1 à 65535 (25 par défaut).
8. Choisissez un champ **Réglage d'adresse**, entrez l'adresse de courriel et sélectionnez les alertes que vous voulez y envoyer. Répétez pour un maximum de trois adresses.

Remarque: Votre adresse peut compter jusqu'à 32 caractères alphanumériques.

9. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

Remarque: Si un problème majeur entraîne la mise hors tension d'un projecteur, il est possible qu'il ne puisse pas vous envoyer une alerte par courriel.

[Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau](#)

Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau

Si un problème se produit dans un projecteur en réseau et que vous avez choisi de recevoir des alertes par courriel, vous recevrez un courriel contenant les renseignements suivants :

- **Epson Projector** dans la ligne objet
- Le nom du projecteur subissant un problème
- L'adresse IP du projecteur affecté
- Des informations détaillées sur le problème

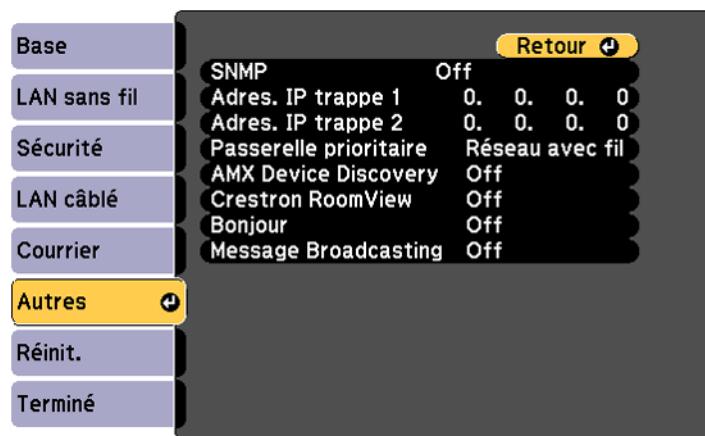
Remarque: Si un problème majeur entraîne la mise hors tension du projecteur, il est possible qu'il ne puisse pas vous envoyer une alerte par courriel.

Sujet parent: [Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel](#)

Configuration de la surveillance avec SNMP

Les administrateurs de réseau peuvent installer un logiciel SNMP (Simple Network Management Protocol) sur les ordinateurs du réseau afin de pouvoir surveiller les projecteurs. Si votre réseau emploie ce logiciel, vous pouvez configurer le projecteur pour la surveillance SNMP.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le menu **Autres** et appuyez sur **Enter**.



5. Entrez une ou deux adresses IP pour recevoir les notifications SNMP en utilisant un nombre de 0 à 255 pour chaque champ de l'adresse.

Remarque: N'utilisez pas les adresses suivantes : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 à 255.255.255.255 inclusivement (où x est un numéro de 0 à 255).

6. Si disponible, sélectionnez le paramètre **Passerelle prioritaire** pour votre réseau.
7. Si votre environnement réseau utilise un contrôleur AMX, activez le paramètre **AMX Device Discovery** pour permettre au projecteur d'être détecté.
8. Si votre environnement réseau utilise un contrôleur Crestron RoomView, activez le paramètre **Crestron RoomView** pour permettre au projecteur d'être détecté.
9. Si vous vous connectez à un réseau via Bonjour, activez le paramètre **Bonjour**.
10. Si vous souhaitez que ce projecteur reçoive des messages diffusés sur le réseau, activez le paramètre **Message Broadcasting**. Les administrateurs peuvent diffuser des messages sur le réseau en utilisant le logiciel Message Broadcasting pour EasyMP Monitor (Windows seulement).
11. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web

Une fois que le projecteur est connecté au réseau, vous pouvez sélectionner les paramètres du projecteur et commander la projection depuis un navigateur Web compatible. Cela vous permet d'accéder au projecteur à distance.

Remarque: Les fonctions de commande et la configuration Web supportent Microsoft Internet Explorer 8.0 ou les versions ultérieures et Safari sur les réseaux qui n'utilisent pas de serveur proxy pour la connexion. Vous ne pouvez pas sélectionner tous les paramètres du menu du projecteur ou commander toutes les fonctions du projecteur lorsque vous utilisez un navigateur Web.

Remarque: Si vous réglez le Mode attente à **Comm. activée**, vous pouvez utiliser un navigateur Web pour sélectionner les paramètres et commander la projection même si le projecteur est en mode attente.

1. Assurez-vous que le projecteur est sous tension.
2. Démarrez le navigateur Web sur un ordinateur ou un appareil connecté au réseau.

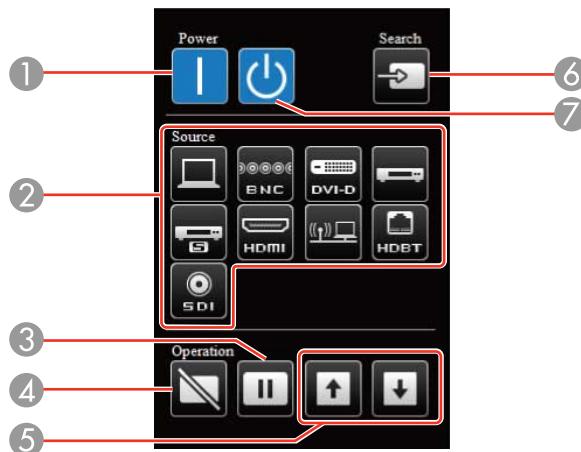
3. Saisissez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur la touche **Enter** de l'ordinateur.

Remarque: Il est possible que vous deviez ouvrir une session avant de voir l'écran Web Control. Si vous voyez une fenêtre d'ouverture de session, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONWEB**, le mot de passe par défaut est **admin**.)

L'écran Web Control s'affiche.

4. Pour ajuster les paramètres du menu du projecteur, sélectionnez le nom du menu et suivez les directives à l'écran.
5. Pour commander la projection à distance, sélectionnez l'option **Web Remote**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



- 1 Allume le projecteur.
- 2 Commande la sélection de la source (certains boutons pourraient ne pas être disponibles selon le modèle).
- 3 Commande la touche **Freeze**.
- 4 Commande la touche **Shutter**
- 5 Commande les touches **Page Up** et **Page Down**.
- 6 Commande la recherche des sources.

- 7 Éteint le projecteur.
6. Sélectionnez l'icône correspondant à la fonction du projecteur que vous souhaitez commander.
[Contrôle d'un objectif depuis un navigateur Web](#)
Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)
Références associées
[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Contrôle d'un objectif depuis un navigateur Web

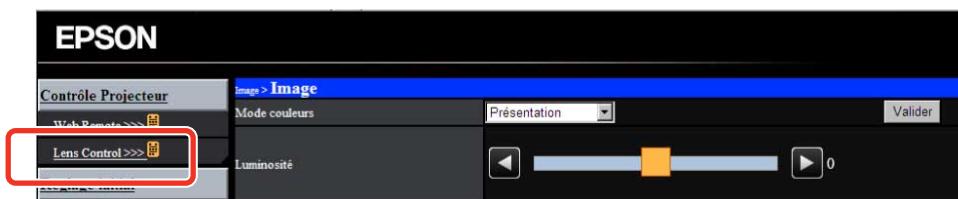
Vous pouvez contrôler un objectif depuis un navigateur Web.

1. Assurez-vous que le projecteur est sous tension.
2. Démarrez le navigateur Web sur un ordinateur connecté au réseau.
3. Saisissez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur la touche **Enter** de l'ordinateur.

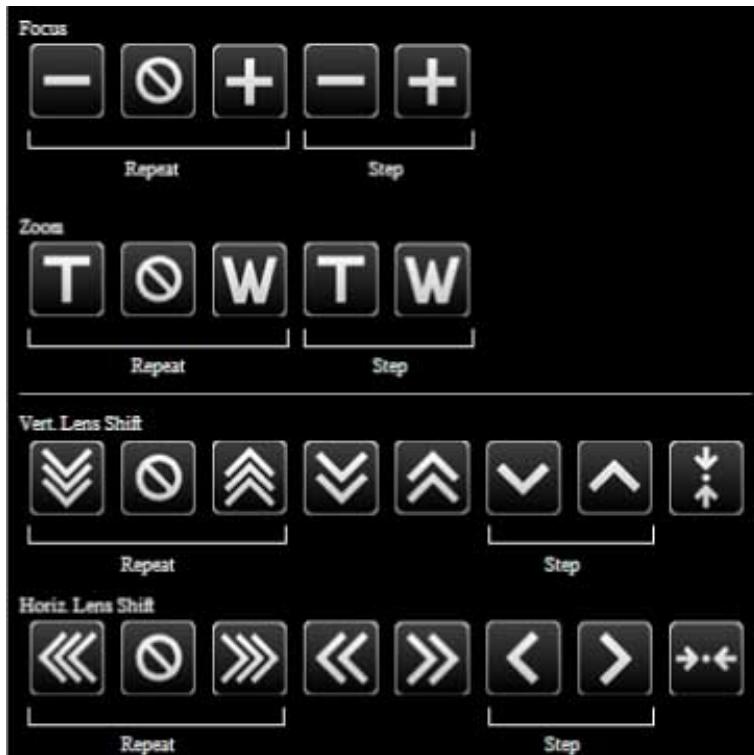
L'écran Contrôle Web s'affiche.

Remarque: Il est possible que vous deviez ouvrir une session avant de voir l'écran Contrôle Web. Si vous voyez une fenêtre d'ouverture de session, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONWEB**; le mot de passe par défaut est **admin**.)

4. Sélectionnez l'option **Lens Control**.



Un écran comme celui-ci s'affiche :



5. Utilisez les boutons à l'écran pour ajuster les paramètres **Focalisation**, **Zoom**, **Décalage objectif vert.** et **Décalage objectif horiz..**

Sujet parent: [Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web](#)

Prise en charge de Crestron RoomView

Si vous utilisez le système de commande et de surveillance par réseau de Crestron RoomView, vous pouvez configurer votre projecteur afin qu'il puisse être utilisé avec ce système. Crestron RoomView vous permet de commander et de surveiller votre projecteur en utilisant un navigateur Web.

Remarque: Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Epson Web Control ou le plugiciel de diffusion de messages pour EasyMP Monitor lorsque vous utilisez Crestron RoomView.

Pour plus d'informations sur Crestron RoomView, contactez Crestron.

[Configuration de la prise en charge de Crestron RoomView](#)

[Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide de Crestron RoomView](#)

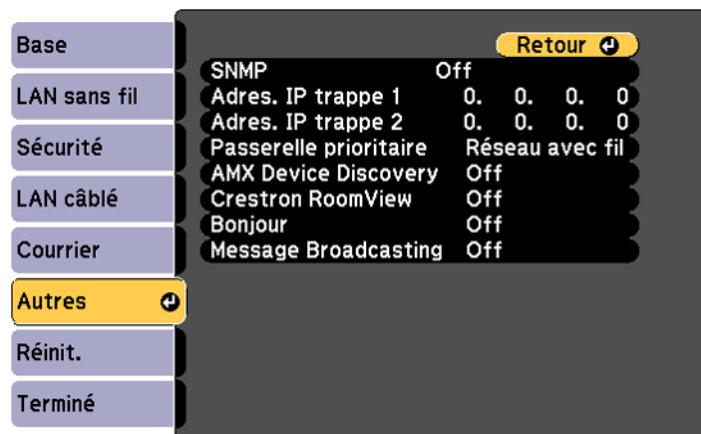
Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

Configuration de la prise en charge de Crestron RoomView

Pour configurer votre projecteur afin d'utiliser le système de surveillance et de commande de Crestron RoomView, assurez-vous que votre ordinateur et le projecteur sont branchés au réseau. Si vous souhaitez établir une connexion sans fil, installez le projecteur en utilisant le mode de connexion réseau Avancé.

Remarque: Si vous souhaitez utiliser le système Crestron RoomView lorsque le projecteur est éteint, vous devez ajuster le paramètre **Mode attente** dans le menu Avancé du projecteur.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez ensuite le menu **Autres**, puis appuyez sur **Enter**.



5. Réglez le paramètre **Crestron RoomView** à **On** afin de permettre au projecteur d'être détecté.

Remarque: L'activation de Crestron RoomView désactive la fonction Epson Message Broadcasting du logiciel EasyMP Monitor.

6. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.
7. Mettez le projecteur hors tension, puis rallumez-le afin d'activer le paramètre.

Sujet parent: [Prise en charge de Crestron RoomView](#)

Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide de Crestron RoomView

Lorsque le projecteur est configuré pour être utilisé avec Crestron RoomView, vous pouvez commander et surveiller la projection en utilisant un navigateur Web compatible.

1. Démarrez le navigateur Web sur un ordinateur connecté au réseau.
2. Saisissez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur la touche **Enter** de l'ordinateur.

L'écran suivant s'affiche :



3. Sélectionnez la source d'entrée que vous souhaitez commander dans la boîte Sources List. Vous pouvez faire défiler les sources disponibles en utilisant les flèches du haut et du bas dans la boîte.

4. Pour commander la projection à distance, cliquez sur les touches à l'écran qui correspondent aux touches de la télécommande du projecteur. Vous pouvez faire défiler les options des touches dans le bas de l'écran.

Remarque: Les touches suivantes à l'écran ne correspondent pas directement aux touches du projecteur de la télécommande :

- **OK** agit comme la touche **Enter**.
- **Menu** affiche le menu du projecteur.

5. Pour voir des informations concernant le projecteur, cliquez sur l'onglet **Info**.
6. Pour changer les paramètres du projecteur, du logiciel Crestron et du mot de passe, cliquez sur l'onglet **Tools**, sélectionnez les paramètres sur l'écran affiché et cliquez sur **Send**.
7. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, cliquez sur **Exit** pour quitter le programme.

Sujet parent: [Prise en charge de Crestron RoomView](#)

Fonctions de base du projecteur

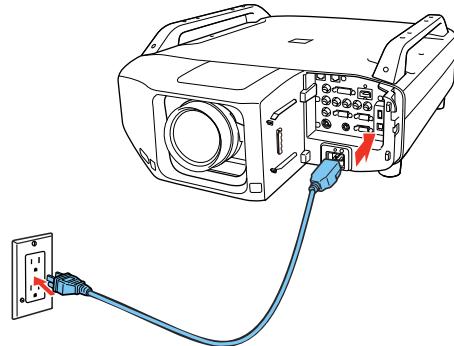
Pour utiliser les fonctions de base du projecteur, suivez les instructions fournies dans les sections suivantes :

- Mise sous tension du projecteur
- Mise hors tension du projecteur
- Sélection de la langue des menus du projecteur
- Réglage du format d'écran
- Réglage de la position de l'image à l'aide du décalage de l'objectif
- Ajustement de l'image à l'aide du paramètre Position à l'écran
- Affichage d'une mire
- Réglage de la hauteur de l'image
- Forme de l'image
- Modification de la taille de l'image à l'aide de la touche Zoom
- Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus
- Fonctionnement de la télécommande
- Sélection de la source d'image
- Sélection de la lampe à allumer
- Modes de projection
- Rapport hauteur/largeur de l'image
- Mode couleurs
- Réglage de la date et de l'heure

Mise sous tension du projecteur

Mettez sous tension l'ordinateur ou l'équipement vidéo que vous voulez utiliser avant de mettre le projecteur sous tension afin qu'il puisse projeter l'image de la source voulue.

1. Branchez une extrémité du cordon d'alimentation dans l'entrée d'alimentation du projecteur.



2. Branchez l'autre extrémité du cordon d'alimentation dans une prise de courant.

Remarque: Avec la fonction **Aliment. Directe** activée, le projecteur se met sous tension dès que vous le branchez.

Le témoin d'alimentation du projecteur s'allume en bleu. Cela signifie que le projecteur est alimenté.

3. Appuyez sur la touche **On** du projecteur ou de la télécommande pour allumer le projecteur.

Le témoin d'état clignote en bleu pendant que l'appareil se réchauffe. Une fois le projecteur réchauffé, le témoin d'état cesse de clignoter et passe au bleu.

Avertissement: Ne regardez jamais dans l'objectif lorsque la lampe est allumée. Cela peut causer des lésions oculaires; cette consigne vise les enfants en particulier.

Si vous ne voyez pas immédiatement l'image projetée, essayez l'une des options suivantes :

- Allumez l'ordinateur ou l'appareil vidéo raccordé.
- Insérez un DVD ou autre support vidéo et appuyez sur la touche de lecture (au besoin).
- Appuyez sur la touche **Search** de la télécommande afin de détecter la source vidéo.
- Appuyez sur la touche de la source vidéo voulue sur la télécommande.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Mise hors tension du projecteur

Avant de mettre le projecteur hors tension, arrêtez tout ordinateur raccordé afin que vous puissiez voir l'affichage de la séquence d'arrêt de l'ordinateur.

Remarque: Éteignez le projecteur lorsqu'il n'est pas utilisé pour prolonger sa durée utile. La durée utile de la lampe dépend du mode de projection sélectionné, des conditions ambiantes et de l'utilisation. La luminosité de la lampe diminue au fil du temps.

1. Appuyez sur la touche **Standby** de la télécommande ou du projecteur.
2. Si un écran de confirmation de la mise hors tension s'affiche, appuyez sur la touche **Standby** de la télécommande ou du projecteur à nouveau. (Pour laisser le projecteur allumé, appuyez sur n'importe quelle touche.)



Le projecteur émet deux bips, les lampes s'éteignent et le témoin Status s'éteint.

Remarque: La technologie Instant Off d'Epson élimine la période de refroidissement, vous pouvez donc remettre immédiatement le projecteur dans sa mallette en vue de son transport (si nécessaire).

3. Pour transporter ou ranger le projecteur, assurez-vous que le témoin Status est éteint, puis débranchez le cordon d'alimentation.

Mise en garde: Pour éviter d'endommager le projecteur ou les lampes, ne débranchez jamais le cordon d'alimentation quand le témoin Status est allumé ou clignote en bleu.

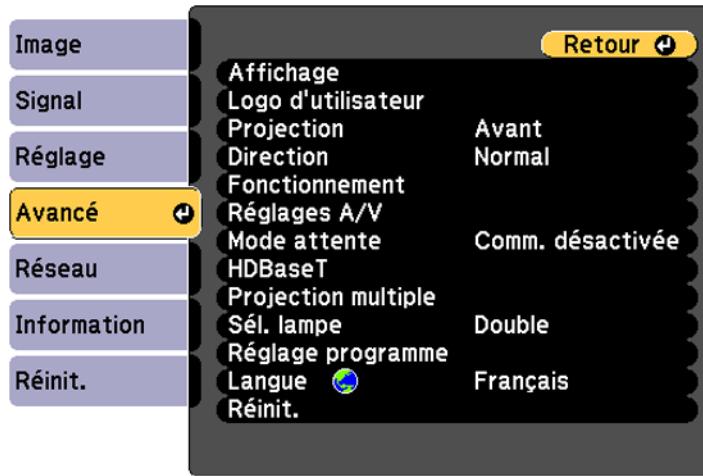
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Sélection de la langue des menus du projecteur

Si vous voulez voir les menus et messages du projecteur dans une autre langue, vous pouvez modifier le paramètre Langue.

1. Mettez le projecteur sous tension.

2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Langue**, puis appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez la langue à utiliser, puis appuyez sur **Enter**.
6. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

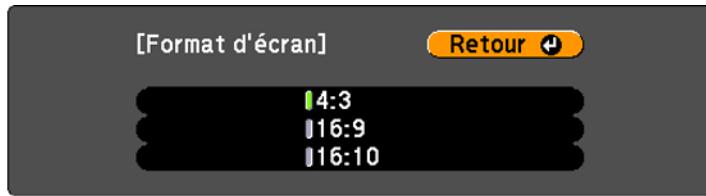
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Réglage du format d'écran

Vous pouvez utiliser le paramètre Format d'écran pour régler le rapport hauteur/largeur de l'image affichée afin qu'il corresponde à la taille de l'écran que vous utilisez.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **Affichage > Réglages Écran > Format d'écran**.

L'écran suivant s'affiche :



5. Sélectionnez le rapport hauteur/largeur de votre écran et appuyez sur **Enter**.
6. Appuyez sur la touche **Menu** pour accepter les modifications.
7. Ajustez le rapport hauteur/largeur selon l'image projetée, au besoin.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Concepts associés

[Rapport hauteur/largeur de l'image](#)

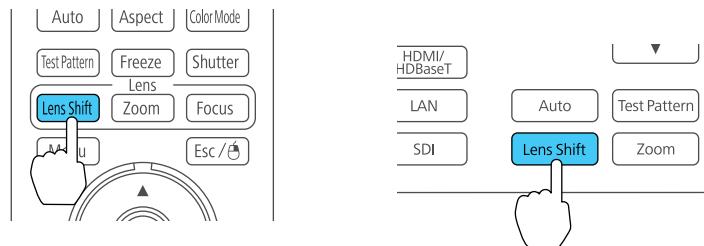
Réglage de la position de l'image à l'aide du décalage de l'objectif

Si vous ne pouvez pas installer le projecteur directement en face de l'écran, vous pouvez ajuster la position de l'image projetée à l'aide de la fonction de décalage de l'objectif.

Remarque: Patientez 30 minutes après avoir allumé le projecteur avant d'ajuster la mise au point, le zoom et le décalage de l'objectif pour une précision optimale.

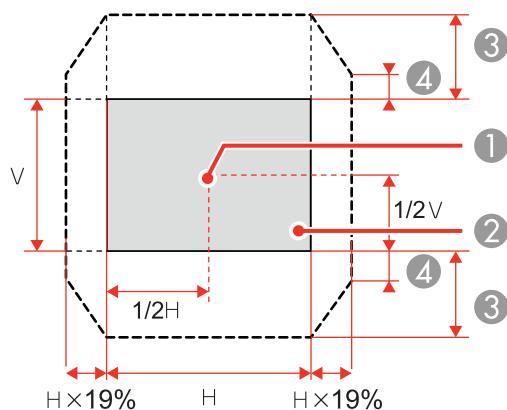
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

2. Appuyez sur la touche **Lens Shift** du panneau de commande ou de la télécommande.



3. À l'aide des touches fléchées , ajustez la position de l'image projetée, au besoin.

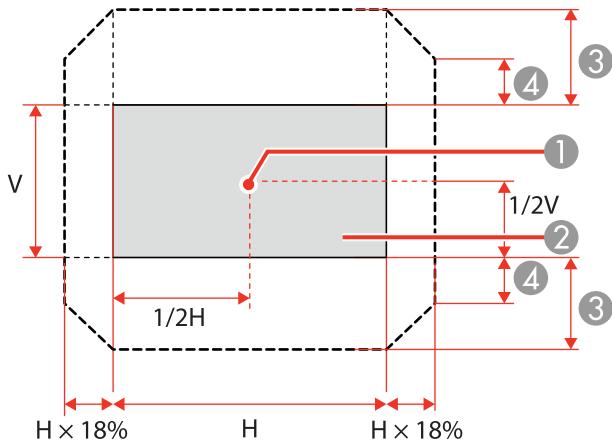
PowerLite Pro Z9870NL/Z11005NL



- 1 Centre de l'objectif
- 2 Image projetée lorsque le décalage de l'objectif est réglé au centre
- 3 Intervalle maximal à la verticale ($V \times 56\%$)
- 4 Intervalle maximal à l'horizontale ($H \times 19\%$)

Remarque: Vous ne pouvez pas déplacer l'image aux valeurs maximales à l'horizontale et à la verticale en même temps.

PowerLite Pro
Z9800WNL/Z9900WNL/Z11000WNL/Z9750UNL/Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL



- 1 Centre de l'objectif
- 2 Image projetée lorsque le décalage de l'objectif est réglé au centre
- 3 Intervalle maximal à la verticale ($V \times 60\%$)
- 4 Intervalle maximal à l'horizontale ($H \times 18\%$)

Remarque: Vous ne pouvez pas déplacer l'image aux valeurs maximales à l'horizontale et à la verticale en même temps.

4. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche **Esc** du panneau de commande ou de la télécommande.

Remarque: Lorsque vous ajustez la hauteur de l'image, positionnez l'image un peu plus bas que désiré, puis faites-la monter. Vous éviterez ainsi que l'image ne s'abaisse après avoir été ajustée.

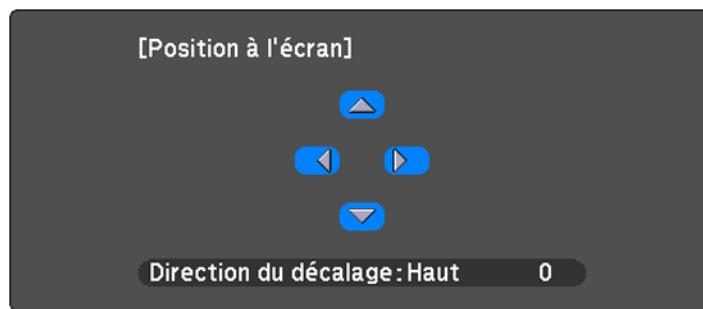
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Ajustement de l'image à l'aide du paramètre Position à l'écran

Vous pouvez ajuster la position de l'image si des marges entre les bords de l'image et le cadre de l'écran projeté apparaissent.

Remarque: Vous ne pouvez pas ajuster la position de l'image si le paramètre Format d'écran est réglé à **16:10** pour les modèles PowerLite Pro Z9800WNL, Z9900WNL, Z11000WNL, Z9750UNL, Z9870UNL, Z10000UNL ou Z10005UNL, ou **4:3** pour les modèles PowerLite Pro Z9870NL et Z11005NL.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **Affichage > Réglages Écran > Position à l'écran**.
5. À l'aide des boutons fléchés du projecteur ou de la télécommande, ajustez la position de l'image.



6. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

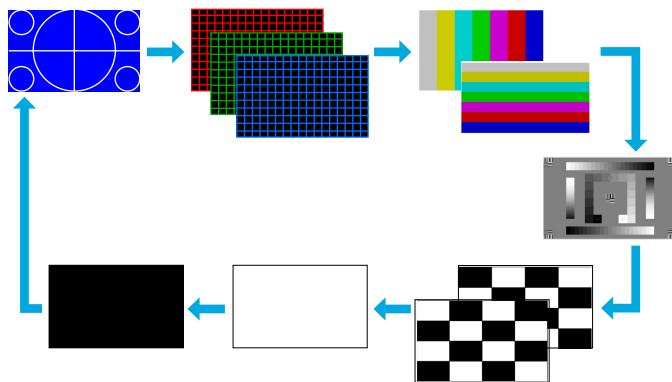
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Affichage d'une mire

Vous pouvez afficher une mire pour ajuster l'image projetée sans vous connecter à un ordinateur ou à un appareil vidéo.

Remarque: La forme de la mire est déterminée par le paramètre Format d'écran. Assurez-vous de sélectionner le bon format d'écran avant d'effectuer des ajustements avec la mire.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Test Pattern** de la télécommande ou du panneau de commande.
3. Appuyez sur les touches fléchées de gauche ou de droite sur la télécommande ou appuyez sur **Enter** sur le panneau de commande pour passer d'un type de mire à l'autre.



4. Ajustez l'image tel que nécessaire.
5. Appuyez sur la touche **Esc** pour quitter le menu Mire.

[Réglages de l'image disponibles avec mire affichée](#)

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Tâches associées

[Réglage du format d'écran](#)

Réglages de l'image disponibles avec mire affichée

Vous pouvez effectuer les ajustements de l'image suivants lorsqu'une mire est affichée.

Menu	Paramètres
Image	Mode couleurs
	Temp. couleur
	Avancé <ul style="list-style-type: none"> • Gamma¹ • RGB • RGBCMY
	Réinit.
Signal	Ajustement Auto
Réglage	Corr. géométrique
Avancé	Projection multiple ²

¹ À l'exception des paramètres **Gamma** personnalisés.

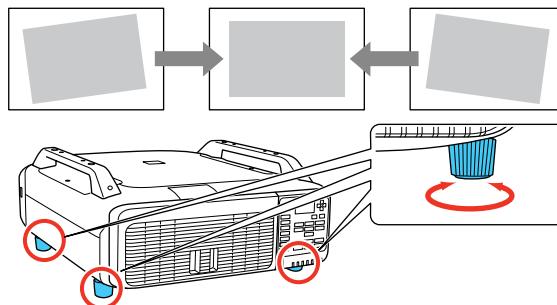
² À l'exception du paramètre **Niveau noir**

Sujet parent: [Affichage d'une mire](#)

Réglage de la hauteur de l'image

Si vous projetez depuis une table ou une autre surface plane et que l'image est trop haute ou trop basse, vous pouvez régler la hauteur de l'image à l'aide des pattes réglables du projecteur.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Pour ajuster la hauteur de l'image ou l'inclinaison verticale ou horizontale du projecteur, tournez les pattes avant ou arrière pour les allonger ou les raccourcir.



Si l'image n'est pas parfaitement rectangulaire, vous devez régler la forme de l'image.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Concepts associés

[Forme de l'image](#)

Références associées

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Forme de l'image

Vous pouvez obtenir une image uniformément rectangulaire en plaçant le projecteur de niveau directement en face du centre de l'écran. Si vous placez le projecteur à un angle par rapport à l'écran ou incliné vers le haut ou vers le bas ou vers le côté, il pourrait être nécessaire de corriger la forme de l'image afin d'obtenir la meilleure qualité d'image.

[Correction de la forme de l'image avec le paramètre H/V-Keystone](#)

[Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner](#)

[Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Surface courbe](#)

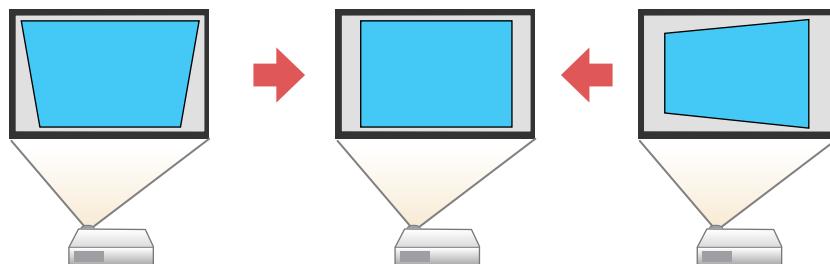
[Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Correction du point](#)

[Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Mur d'angle](#)

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Correction de la forme de l'image avec le paramètre H/V-Keystone

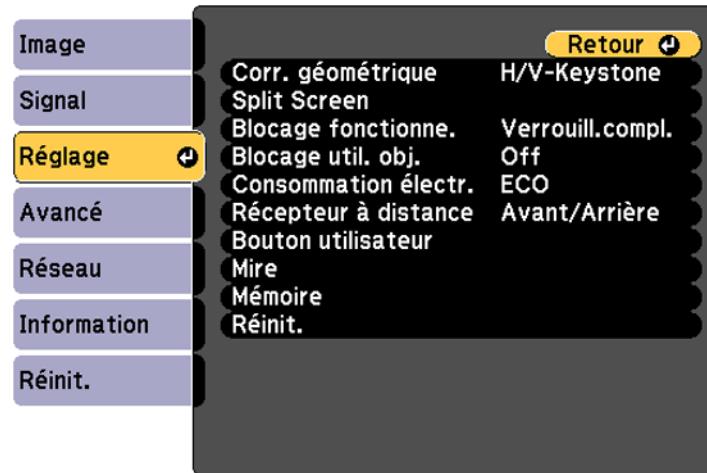
Vous pouvez utiliser le paramètre H/V-Keystone du projecteur pour corriger la forme d'une image qui n'est pas parfaitement rectangulaire.



1. Allumez le projecteur et affichez une image.

Remarque: Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.



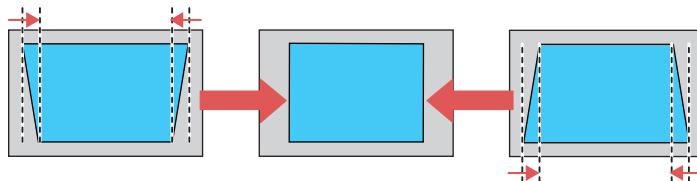
4. Sélectionnez le paramètre **Corr. géométrique** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez le paramètre **H/V-Keystone**, puis appuyez sur **Enter**. Ensuite, appuyez sur **Enter** de nouveau.

L'écran d'ajustement H/V-Keystone s'affiche.

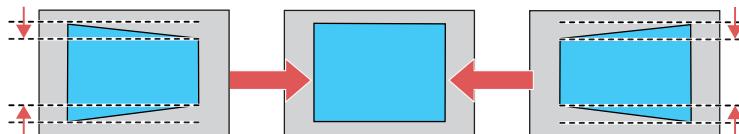


6. Utilisez les touches fléchées sur le projecteur ou sur la télécommande pour sélectionner la correction trapézoïdale verticale ou horizontale et pour ajuster la forme de l'image tel que nécessaire.

V-Keystone



H-Keystone



7. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Esc**.

Après la correction, votre image sera un peu plus petite.

Sujet parent: [Forme de l'image](#)

Références associées

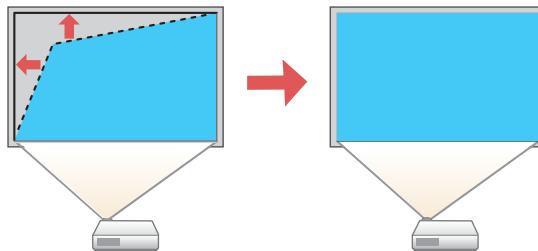
[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Tâches associées

[Affichage d'une mire](#)

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

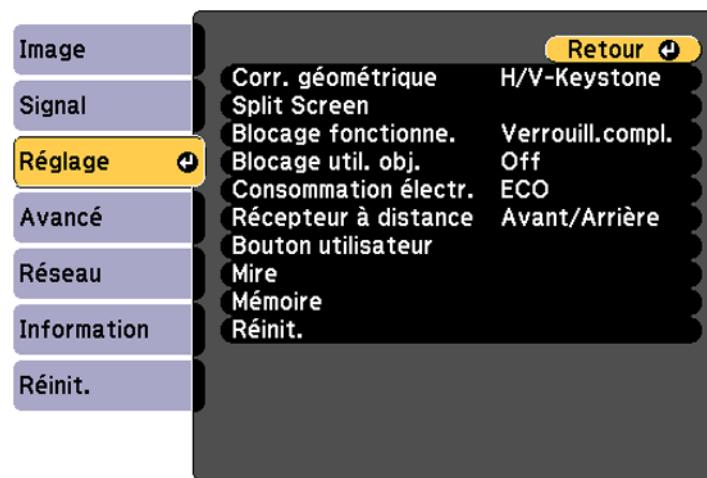
Vous pouvez utiliser le paramètre Quick Corner du projecteur pour corriger la forme et la taille d'une image qui n'est pas parfaitement rectangulaire.



1. Allumez le projecteur et affichez une image.

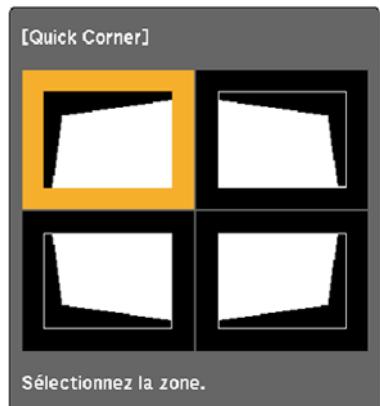
Remarque: Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Corr. géométrique** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez le paramètre **Quick Corner**, puis appuyez sur **Enter**. Ensuite, appuyez sur **Enter** de nouveau.

L'écran de réglage Quick Corner s'affiche :



6. À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, sélectionnez le coin de l'image que vous voulez corriger. Ensuite, appuyez sur **Enter**.
7. Appuyez sur les touches fléchées pour corriger la forme de l'image au besoin.
8. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Esc**.

Sujet parent: [Forme de l'image](#)

Références associées

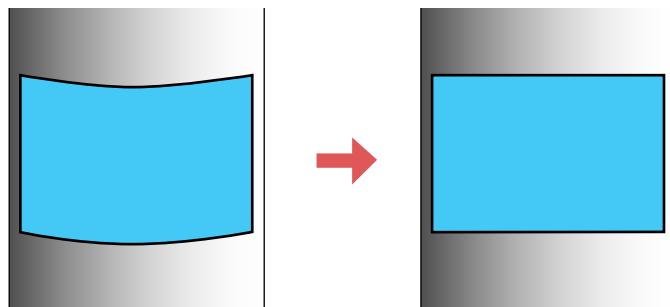
[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Tâches associées

[Affichage d'une mire](#)

Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Surface courbe

Vous pouvez utiliser le paramètre Surface courbe du projecteur pour ajuster la forme d'une image projetée sur une surface recourbée.



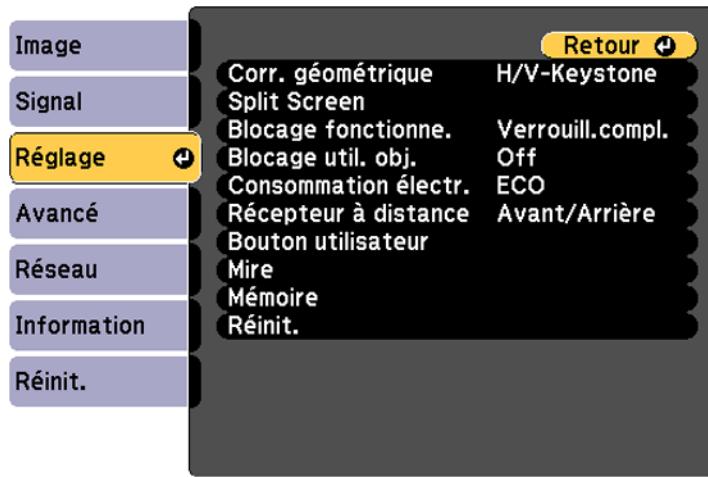
Remarque: Pour de meilleurs résultats, centrez l'objectif à l'aide de la molette de décalage. L'image pourrait ne pas être uniformément nette même après avoir effectué les étapes suivantes.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

Remarque: Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

2. Appuyez sur la touche **Menu**.

3. Sélectionnez ensuite le menu **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Corr. géométrique** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez le paramètre **Surface courbe**, puis appuyez sur **Enter**.

Remarque: Si un message de confirmation s'affiche, appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



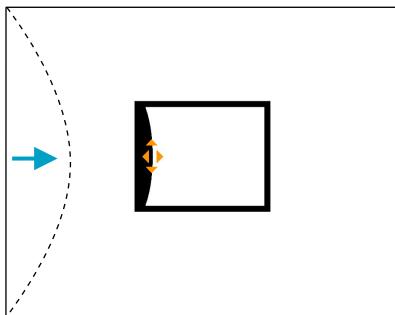
6. Sélectionnez le paramètre **Forme correcte** et appuyez sur **Enter**.

- À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, sélectionnez la zone que vous voulez corriger. Ensuite, appuyez sur **Enter**.



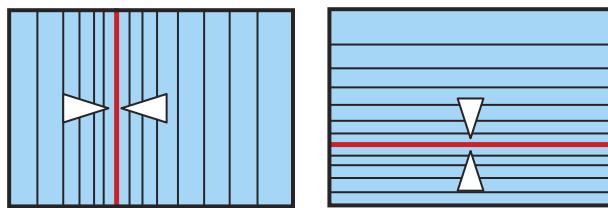
Remarque: Pour réinitialiser les ajustements, appuyez sur la touche **Esc** pendant au moins 2 secondes pour afficher un écran de réinitialisation, puis sélectionnez **Oui**.

- À l'aide des touches fléchées du projecteur, ajustez la forme de l'image.

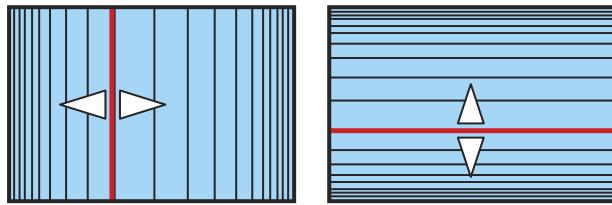


Remarque: Si le triangle d'ajustement devient gris, vous avez atteint l'ajustement maximal de cette direction.

9. Appuyez sur la touche **Esc** pour retourner à l'écran du menu Surface courbe.
10. Répétez les trois étapes précédentes pour ajuster d'autres zones de l'image.
Si l'image s'agrandit ou se contracte, passez à la prochaine étape pour ajuster la linéarité.
11. Sélectionnez l'une des options suivantes à l'écran du menu Surface courbe :
 - **Linéarité horiz.** : ajuste l'expansion ou la contraction horizontale.
 - **Linéarité verticale** : ajuste l'expansion ou la contraction verticale.
12. Sélectionnez l'une des lignes affichées en tant que ligne de base et appuyez sur **Enter**.
La ligne de base sélectionnée clignotera en rouge et blanc.
13. Ajustez la linéarité en effectuant les étapes suivantes :
 - Appuyez sur la touche fléchée de gauche pour contracter la distance entre les lignes les plus près de la ligne de base.



- Appuyez sur la touche fléchée de droite pour augmenter la distance entre les lignes les plus près de la ligne de base.



14. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Menu**.

Remarque: Si nécessaire, vous pouvez affiner les résultats de vos ajustements du réglage Surface courbe à l'aide du réglage Correction du point.

Sujet parent: Forme de l'image

Références associées

Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage

Tâches associées

Affichage d'une mire

Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Correction du point

Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Correction du point

Vous pouvez utiliser le paramètre Correction du point du projecteur pour ajuster la forme de l'image à l'aide de points sur une grille.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

Remarque: Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Corr. géométrique** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez le paramètre **Correction du point** et appuyez sur **Enter**.

Remarque: Si un message de confirmation s'affiche, appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :

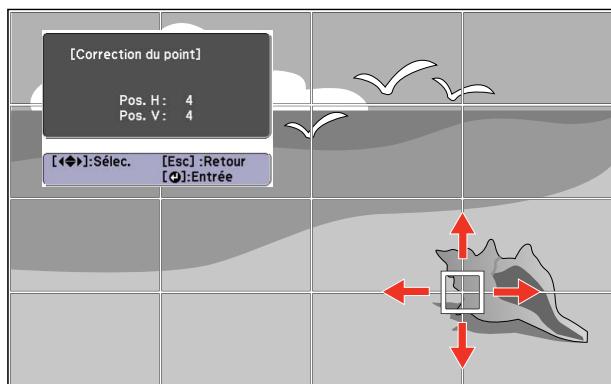


6. Sélectionnez le paramètre **Correction du point** et appuyez sur **Enter**.
7. Sélectionnez le nombre de lignes que vous voulez afficher dans la grille et appuyez sur **Enter**.

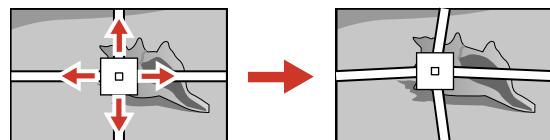
Remarque: Si vous devez changer la couleur des lignes de la grille, sélectionnez **Couleur du motif**, puis sélectionnez la couleur désirée.

8. À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, déplacez le point de la grille que vous souhaitez ajuster. Ensuite, appuyez sur **Enter**.

Le carré à ligne simple se transforme en un carré à ligne double.



9. Utilisez les touches fléchées pour corriger la forme de l'image dans toutes les directions nécessaires.



Remarque: Appuyez sur la touche **Enter** pour afficher ou masquer l'image et la grille afin de vérifier les résultats.

10. Appuyez sur **Esc** pour retourner à l'écran précédent et sélectionner un autre point à ajuster, si nécessaire.
11. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Menu**.

Sujet parent: [Forme de l'image](#)

Références associées

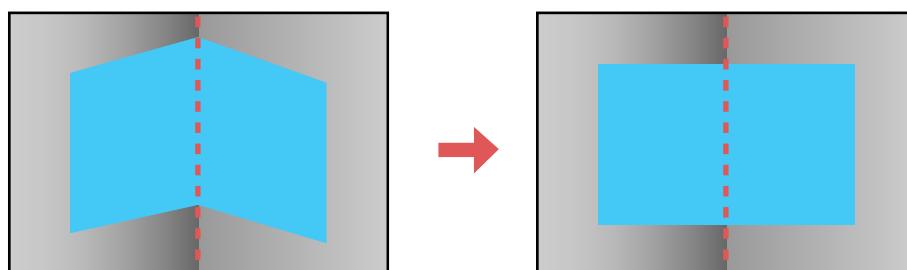
[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Tâches associées

[Affichage d'une mire](#)

Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Mur d'angle

Vous pouvez utiliser le paramètre Mur d'angle du projecteur pour ajuster la forme d'une image projetée sur une surface présentant des angles droits, telle qu'un poteau rectangulaire ou le coin d'une salle.



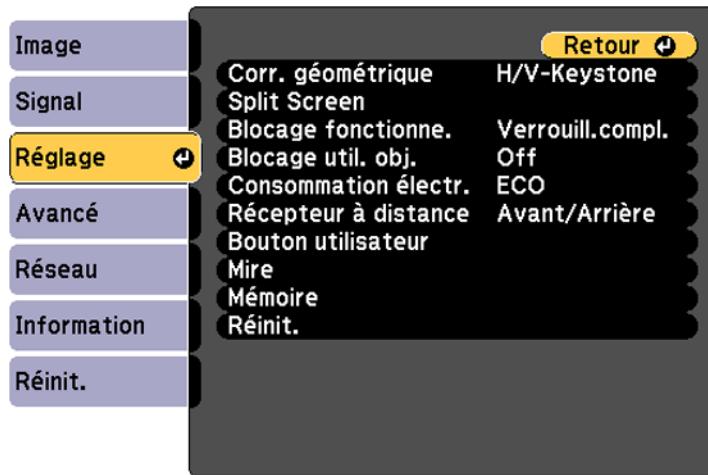
Remarque: L'image pourrait ne pas être uniformément nette même après avoir effectué les étapes suivantes.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

Remarque: Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

2. Appuyez sur la touche **Menu**.

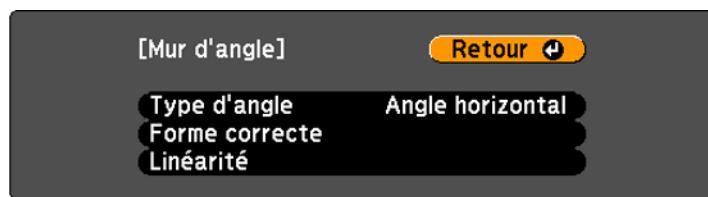
3. Sélectionnez ensuite le menu **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Corr. géométrique** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez le paramètre **Mur d'angle**, puis appuyez sur **Enter**.

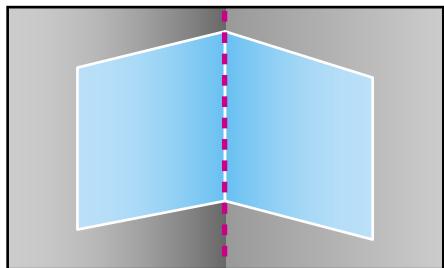
Remarque: Si un message de confirmation s'affiche, appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :

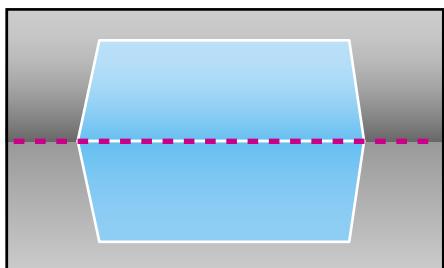


6. Sélectionnez le paramètre **Type d'angle**, puis appuyez sur **Enter**.

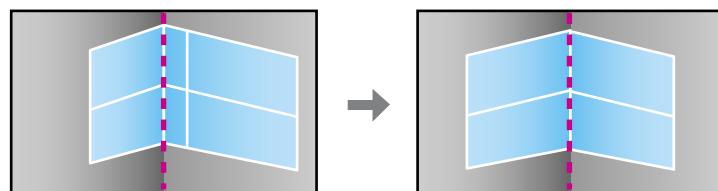
7. Sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Angle horizontal** si l'angle de la surface est à l'horizontale.



- **Angle vertical** si l'angle de la surface est à la verticale.



8. Appuyez sur la touche **Esc** pour retourner à l'écran du menu Mur d'angle.
9. Sélectionnez le paramètre **Forme correcte** et appuyez sur **Enter**.
10. Ajustez la position du projecteur et utilisez l'option de décalage de l'objectif pour centrer l'image à l'endroit où les deux surfaces se rejoignent. (Le reste de ces étapes est illustré à l'aide du réglage Angle horizontal du paramètre Type d'angle, mais la procédure est la même pour le réglage Angle vertical.)

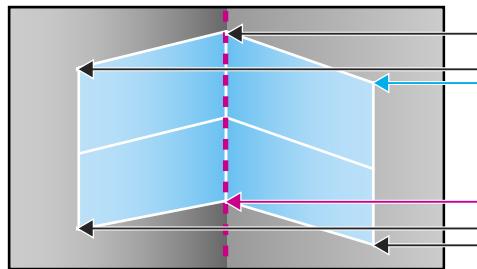


Remarque: Appuyez sur la touche **Enter** pour afficher ou masquer l'image et la grille afin de vérifier les résultats.

- À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, sélectionnez la zone que vous voulez corriger. Ensuite, appuyez sur **Enter**.



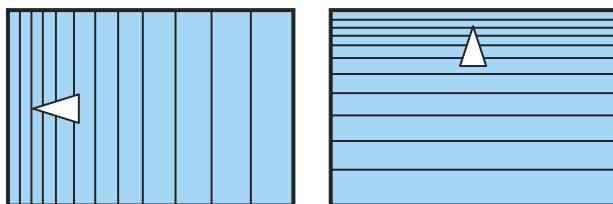
- Pour les coins horizontaux du haut, ajustez la zone supérieure en utilisant le point le plus bas (indiqué par la flèche bleue) comme point de référence. Réglez la zone inférieure en utilisant le point le plus haut (indiqué par la flèche rose) comme point de référence.



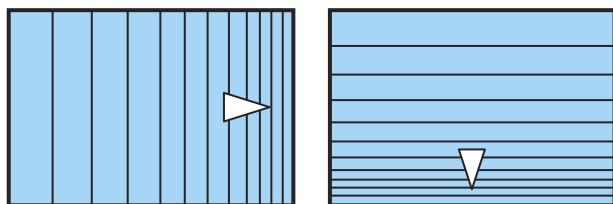
- Pour les coins verticaux, ajustez les parties de gauche et de droite en utilisant les points les plus près du centre de l'image comme points de référence.

Remarque: Pour réinitialiser les ajustements, appuyez sur la touche **Esc** pendant au moins 2 secondes pour afficher un écran de réinitialisation, puis sélectionnez **Oui**.

12. Maintenez les touches fléchées du projecteur ou de la télécommande enfoncées pour ajuster la forme de l'image.
13. Répétez les deux étapes précédentes pour ajuster d'autres zones de l'image.
Si l'image s'agrandit ou se contracte, passez à la prochaine étape pour ajuster la linéarité.
14. Appuyez sur la touche **Esc** pour retourner à l'écran du menu Mur d'angle.
15. Sélectionnez le paramètre **Linéarité**, puis appuyez sur **Enter**.
16. Ajustez la linéarité en effectuant l'une des étapes suivantes, au besoin :
 - Maintenez la touche fléchée de gauche enfoncée pour contracter la distance entre les lignes les plus près du côté gauche ou du haut de l'image.



- Maintenez la touche fléchée de droite enfoncée pour contracter la distance entre les lignes les plus près du côté droit ou du bas de l'image.



17. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Menu**.

Remarque: Si nécessaire, vous pouvez affiner les résultats de vos ajustements du réglage Mur angle à l'aide du réglage Correction du point.

Sujet parent: Forme de l'image

Références associées

Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage

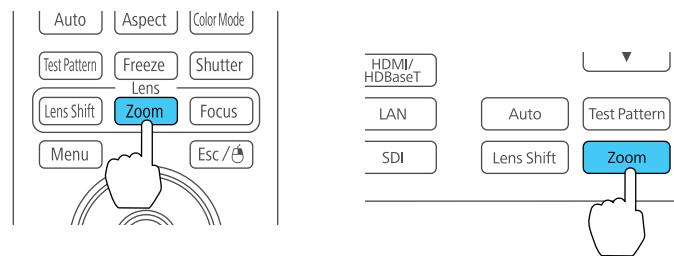
Tâches associées

Affichage d'une mire

Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Correction du point

Modification de la taille de l'image à l'aide de la touche Zoom

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Zoom** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.



3. Maintenez les touches fléchées enfoncées sur le panneau de commande du projecteur ou de la télécommande pour redimensionner les images.
4. Appuyez sur la touche **Esc** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande lorsque vous avez terminé.

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

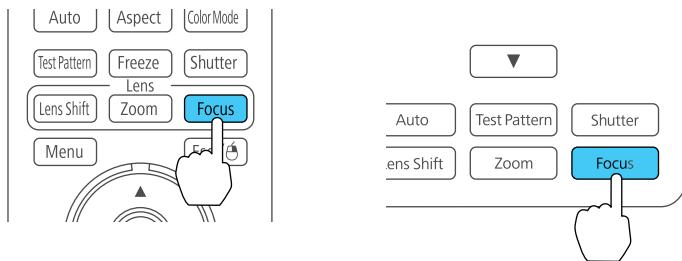
Tâches associées

Affichage d'une mire

Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

2. Appuyez sur la touche **Focus** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.



3. Maintenez les touches fléchées enfoncées sur le panneau de commande du projecteur ou de la télécommande pour ajuster la mise au point.
4. Appuyez sur la touche **Esc** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande lorsque vous avez terminé.

[Mise au point de l'image avec l'objectif à courte focale](#)

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Tâches associées

[Affichage d'une mire](#)

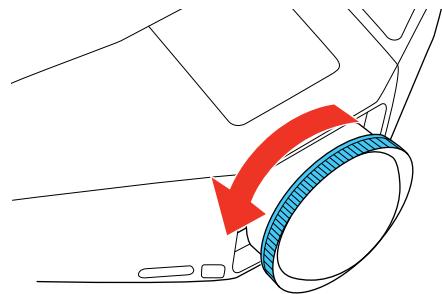
Mise au point de l'image avec l'objectif à courte focale

Si vous avez installé l'objectif à courte focale (ELPLU01) et que vous l'avez décalé à l'aide du décalage de l'objectif, vous pouvez effectuer la mise au point de l'image à l'aide de la bague de distorsion.

Remarque: Lorsque vous utilisez l'objectif à courte focale, sélectionnez **ELPLU02** au paramètre **Type d'objectif** dans le menu Avancé. Si l'image s'est déplacée lors des ajustements, repositionnez-la à l'aide de la touche **Lens Shift**. Lorsque vous ajustez la hauteur de l'image, positionnez-la un peu plus bas que désiré, puis faites-la monter à l'aide des touches fléchées. Vous éviterez ainsi que l'image ne s'abaisse après avoir été ajustée.

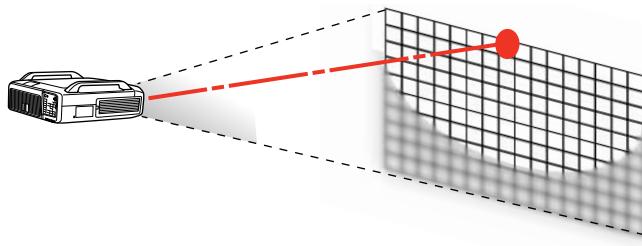
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

2. Tournez avec précaution la bague de distorsion jusqu'au bout, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

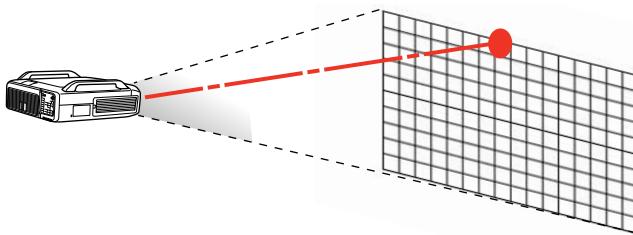


Remarque: Veillez à ne pas déplacer l'objectif à courte focale lors de l'ajustement afin d'éviter de décaler l'image projetée.

3. Appuyez sur la touche **Focus** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.
4. Maintenez les touches fléchées enfoncées pour faire la mise au point de l'image autour du centre de l'objectif.



5. Tournez la bague de distorsion jusqu'à ce que les zones sur les bords de l'image soient nettes.



6. Appuyez sur la touche **Focus** à nouveau, puis appuyez sur les touches fléchées pour faire la mise au point sur l'image entière.
7. Si la zone de l'image illustrée à l'étape 4 est floue, tournez la bague de distorsion jusqu'à ce que cette zone soit nette.

Sujet parent: [Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus](#)

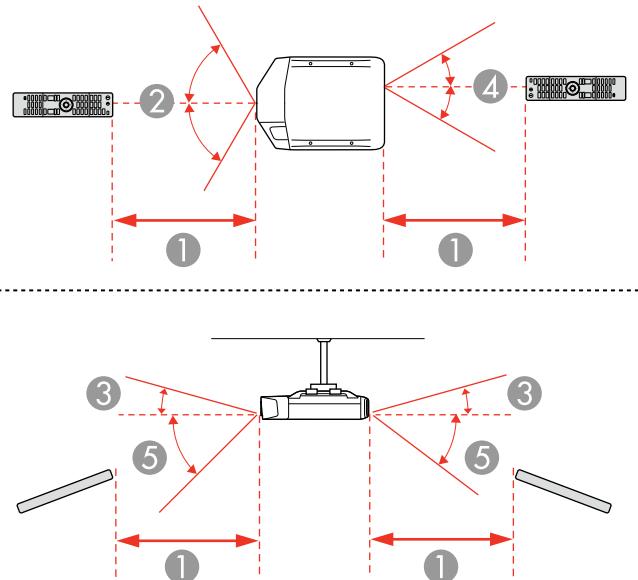
Tâches associées

[Réglage de la position de l'image à l'aide du décalage de l'objectif](#)

Fonctionnement de la télécommande

La télécommande vous permet de commander le projecteur de pratiquement n'importe où dans la salle, jusqu'à une distance de 98 pi (30 m). Vous pouvez la pointer vers l'avant ou vers l'arrière du projecteur.

Veillez à orienter la télécommande vers les récepteurs du projecteur selon les angles indiqués ici.



1 98 pi (30 m)

2 $\pm 60^\circ$

3 $+15^\circ$

4 $\pm 30^\circ$

5 $+45^\circ$

Remarque: Évitez d'utiliser la télécommande sous des lampes fluorescentes ou la lumière directe du soleil, car le projecteur pourrait ne pas répondre correctement aux commandes transmises. Si vous ne comptez pas utiliser la télécommande durant une longue période de temps, retirez les piles.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

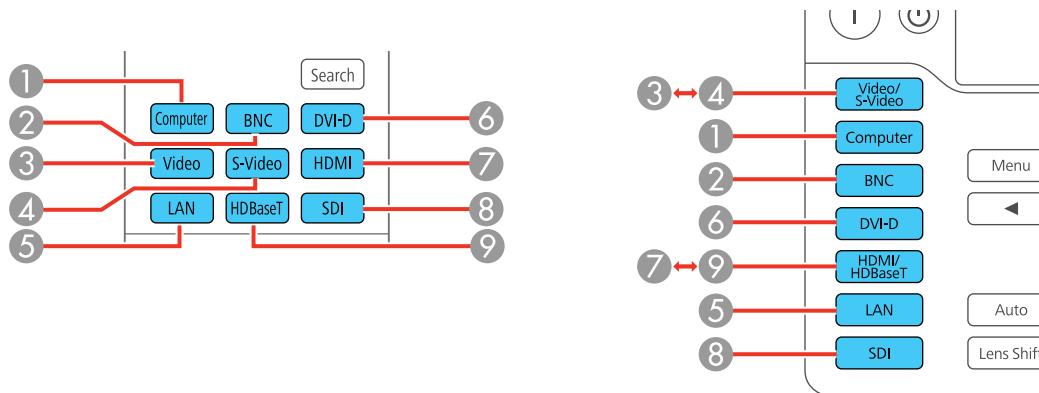
Tâches associées

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

Sélection de la source d'image

Si vous avez raccordé plusieurs sources d'image au projecteur, telles qu'un ordinateur et un lecteur de DVD, vous pouvez passer d'une source à l'autre.

1. Vérifiez si la source d'image raccordée que vous voulez utiliser est allumée.
2. Pour les sources d'image vidéo, insérez un DVD ou autre support vidéo, puis appuyez sur la touche de lecture, au besoin.
3. Appuyez sur la touche de la source voulue sur le panneau de commande du projecteur ou de la télécommande. S'il y a plus d'un port pour cette source, appuyez sur la touche à nouveau pour naviguer parmi les sources.



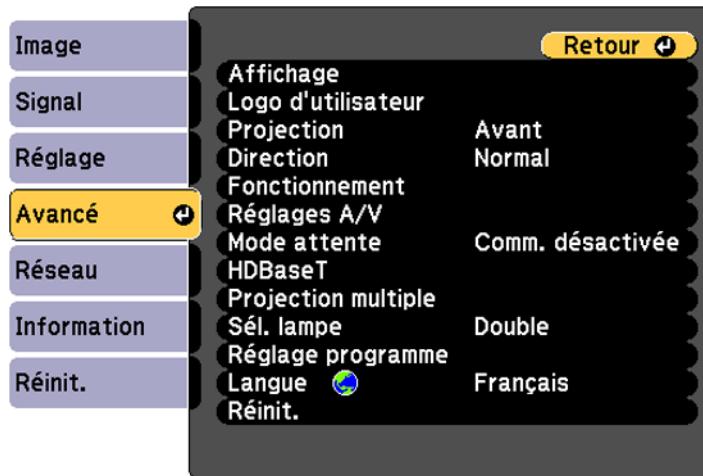
- 1 Source du port Computer
- 2 Source du port BNC
- 3 Source du port Video (vidéo composite)
- 4 Source du port S-Video
- 5 Source d'ordinateur sur réseau
- 6 Source du port DVI-D
- 7 Source du port HDMI
- 8 Source du port SDI (PowerLite Pro Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL)
- 9 Source du port HDBaseT

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

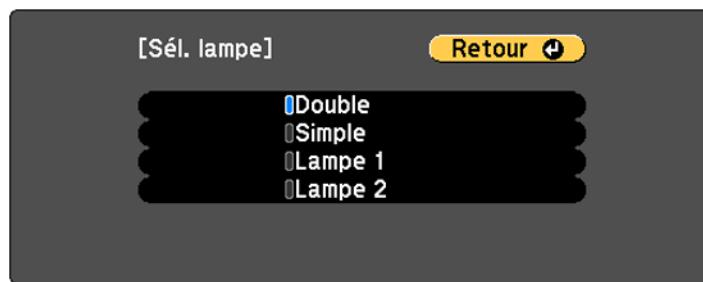
Sélection de la lampe à allumer

Vous pouvez choisir la lampe que vous souhaitez allumer.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



3. Sélectionnez le paramètre **Sél. lampe**, puis appuyez sur **Enter**.



4. À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **Double** (par défaut) : les deux lampes s'allument. Si l'une des deux lampes cesse de fonctionner, l'autre restera allumée.
 - **Simple** : lorsque le projecteur est mis sous tension, la lampe avec le nombre d'heures d'opération le moins élevé s'allume. Si cette lampe cesse de fonctionner, l'autre s'allumera.
 - **Lampe 1**: la lampe 1 s'allume. Si la lampe 1 cesse de fonctionner, la lampe 2 s'allumera.
 - **Lampe 2**: la lampe 2 s'allume. Si la lampe 2 cesse de fonctionner, la lampe 1 s'allumera.
5. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Modes de projection

Selon la position du projecteur, il pourrait être nécessaire de modifier le mode de projection afin que les images soient projetées adéquatement.

- Le mode **Avant** (réglage par défaut) permet de projeter depuis une table en avant de l'écran.
- Le mode **Avant/Retourné** inverse l'image du bas vers le haut afin de projeter à l'envers à partir du plafond ou d'un support mural.
- Le mode **Arrière** inverse l'image horizontalement pour la projection derrière un écran translucide.
- Le mode **Arrière/Retourné** inverse l'image du bas vers le haut et horizontalement pour projeter à partir du plafond ou du mur derrière un écran translucide.

Vous pouvez changer le mode de projection à l'aide de la télécommande ou en changeant le paramètre **Projection** dans le menu **Avancé**.

[Modification du mode de projection avec les menus](#)

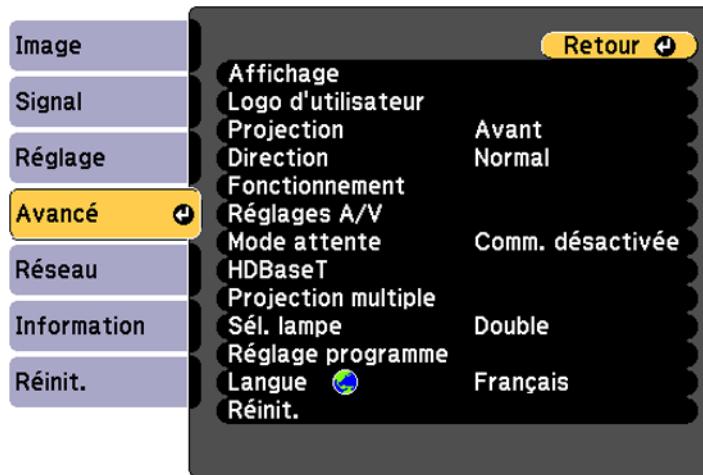
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Modification du mode de projection avec les menus

Vous pouvez modifier le mode de projection pour inverser l'image verticalement et/ou horizontalement à l'aide des menus du projecteur.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

3. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Projection**, puis appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez un mode de projection et appuyez sur **Enter**.
6. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

Sujet parent: [Modes de projection](#)

Rapport hauteur/largeur de l'image

Le projecteur peut afficher des images en différents rapports hauteur/largeur. En règle générale, le signal d'entrée de votre source vidéo détermine le rapport hauteur/largeur de l'image. Cependant, vous pouvez modifier le rapport hauteur/largeur de certaines images pour les adapter à votre écran en appuyant sur une touche de la télécommande.

Si vous voulez toujours utiliser un rapport hauteur/largeur particulier pour une certaine source vidéo, vous pouvez le sélectionner à l'aide des menus du projecteur.

[Modification du rapport hauteur/largeur de l'image](#)

[Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles](#)

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

[Références associées](#)

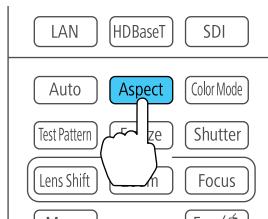
[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

Modification du rapport hauteur/largeur de l'image

Vous pouvez modifier le rapport hauteur/largeur de l'image affichée pour redimensionner sa taille.

Remarque: Réglez le paramètre Format d'écran dans le menu Avancé du projecteur avant de modifier le rapport hauteur/largeur.

1. Allumez le projecteur et passez à la source d'image que vous voulez utiliser.
2. Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande.



La forme et la taille de l'image affichée changent et le nom du rapport hauteur/largeur s'affiche brièvement à l'écran.

3. Pour faire défiler les rapports hauteur/largeur possibles pour votre signal d'entrée, appuyez sur la touche **Aspect** à plusieurs reprises.

Sujet parent: [Rapport hauteur/largeur de l'image](#)

Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles

Vous pouvez sélectionner les rapports hauteur/largeur suivants selon le paramètre Format d'écran choisi et le signal d'entrée de la source d'image.

Remarque: Certains rapports hauteur/largeur peuvent projeter des bandes noires ou élargir/rognier des images selon le rapport hauteur/largeur et la résolution du signal d'entrée.

Paramètre Format d'écran	Rapports hauteur/largeur disponibles
4:3	Automatique ou Normal, 4:3, 6:9, Native*
16:9	Automatique ou Normal, Complet, Zoom, Native
16:10	Automatique ou Normal, 16:9, Complet, Zoom, Native

*Disponible seulement lors de la projection d'images provenant de l'ordinateur ou de sources connectées au port **HDMI** ou **HDBaseT**.

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
Automatique	Règle automatiquement le rapport hauteur/largeur selon le signal d'entrée.
Normal	Affiche les images dans le même rapport hauteur/largeur que celui du signal d'entrée.
4:3	Affiche les images dans un rapport hauteur/largeur de 4:3.
16:9	Affiche les images dans un rapport hauteur/largeur de 16:9.
Complet	Affiche les images sur la surface de projection en entier, mais ne conserve pas le rapport hauteur/largeur.
Zoom	Affiche les images sur la pleine largeur de la surface de projection et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image. Les zones qui dépassent les bords de l'écran de projection ne seront pas projetées.
Native	Affiche les images telles quelles (rapport hauteur/largeur et résolution conservés). Les zones qui dépassent les bords de l'écran de projection ne seront pas projetées.

Sujet parent: [Rapport hauteur/largeur de l'image](#)

Tâches associées

[Réglage du format d'écran](#)

Mode couleurs

Le projecteur est doté de différents Modes couleurs afin d'offrir la luminosité, la couleur et le contraste optimaux pour différents environnements de visionnement et types d'image. Vous pouvez sélectionner un mode conçu pour correspondre à vos images et à votre environnement ou expérimenter avec les différents modes offerts.

Si vous voulez toujours utiliser un Mode couleurs pour une certaine source vidéo, vous pouvez le sélectionner à l'aide des menus du projecteur.

[Changement du Mode couleurs](#)

[Modes couleurs disponibles](#)

[Activation de la fonction Iris auto](#)

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

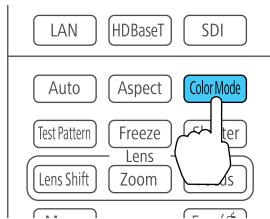
Références associées

[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

Changement du Mode couleurs

Vous pouvez modifier le Mode couleurs du projecteur à l'aide de la télécommande afin d'optimiser l'image pour l'environnement de visionnement.

1. Allumez le projecteur et passez à la source d'image que vous voulez utiliser.
2. Si vous projetez depuis un lecteur de DVD ou une autre source vidéo, insérez un disque ou un autre support média et appuyez au besoin sur la touche de lecture.
3. Appuyez sur la touche **Color Mode** de la télécommande pour sélectionner un autre Mode couleurs.



L'apparence de l'image change et le nom du Mode couleurs s'affiche brièvement à l'écran.

4. Pour faire défiler les Modes couleurs possibles pour votre signal d'entrée, appuyez sur la touche **Color Mode** à plusieurs reprises.

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Modes couleurs disponibles

Vous pouvez régler le projecteur afin qu'il utilise un de ces Modes couleurs selon la source d'entrée utilisée :

Mode couleurs	Description
Dynamique	Pour la projection dans une salle bien éclairée.
Présentation	Pour les présentations couleur dans une salle bien éclairée.

Mode couleurs	Description
Théâtre	Pour la projection de films dans une pièce sombre.
Photo ¹	Pour des images fixes projetées dans une pièce bien éclairée.
Sports ²	Pour les images de télévision dans une pièce bien éclairée.
sRGB	Pour l'affichage sRGB standard des ordinateurs.
DICOM SIM ¹	Pour la projection de radiographies et autres images médicales.
Projection multiple	Idéal pour la projection depuis plusieurs projecteurs (réduit la différence des tons de couleur entre les images).

¹ Disponible seulement lors de l'entrée de signaux RVB

² Disponible seulement lorsque le signal d'entrée est vidéo composantes ou lorsque la source d'entrée est Vidéo ou S-Vidéo

Remarque: Le Mode couleurs **DICOM SIM** ne peut être utilisé qu'à des fins de référence et ne doit pas être utilisé pour poser des diagnostics médicaux.

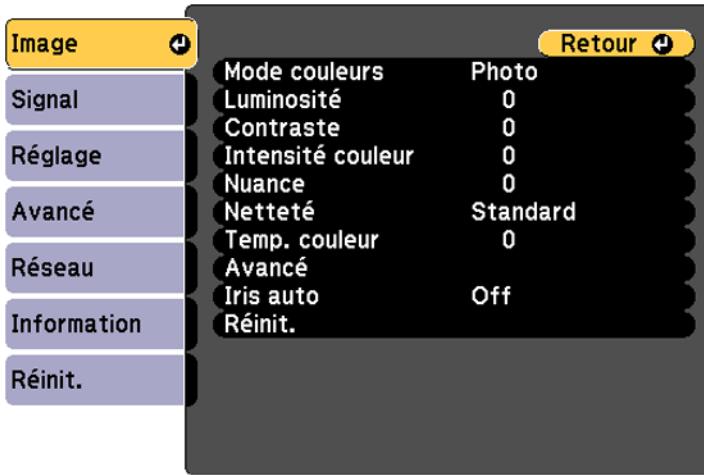
Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Activation de la fonction Iris auto

Dans certains Modes couleurs, vous pouvez activer le paramètre Iris auto afin d'optimiser automatiquement l'image en fonction de la luminosité des éléments projetés.

1. Allumez le projecteur et passez à la source d'image que vous voulez utiliser.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

3. Sélectionnez ensuite le menu **Image**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Iris auto** et choisissez l'une des options suivantes :
 - Le paramètre **Haute vitesse** ajuste la luminosité aussitôt que la scène change.
 - Le paramètre **Normal** permet un ajustement standard de la luminosité.

Remarque: Vous pouvez régler **Iris auto** pour chaque Mode couleurs qui supporte cette fonctionnalité. Le paramètre **Iris auto** est désactivé lorsque le paramètre **Superposition bords** est réglé sur **On**.

5. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

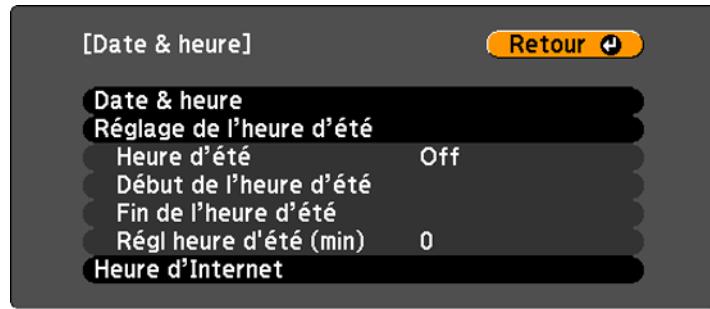
Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Réglage de la date et de l'heure

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

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Fonctionnement** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Date & heure**, puis appuyez sur **Enter**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



5. Sélectionnez le paramètre **Date & heure**, puis appuyez sur **Enter**.
6. Utilisez le clavier affiché pour saisir la date et l'heure.
7. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Menu**.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Réglage des fonctions du projecteur

Pour régler les fonctions du projecteur, suivez les instructions fournies dans les sections suivantes :

[Arrêt provisoire de la projection de l'image](#)

[Arrêt provisoire sur l'image vidéo](#)

[Agrandissement ou réduction des images](#)

[Fonctions de sécurité du projecteur](#)

[Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

[Utilisation de la fonction Interpolation image](#)

[Visionnement d'images 3D](#)

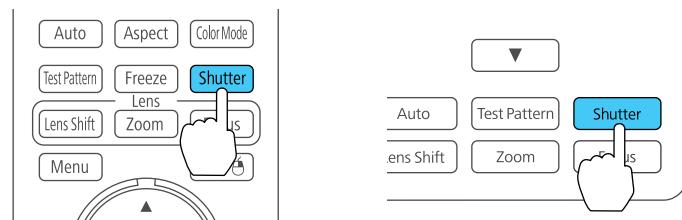
[Sauvegarde des paramètres dans la mémoire et utilisation des paramètres sauvegardés](#)

[Programmation d'un événement sur le projecteur](#)

Arrêt provisoire de la projection de l'image

Vous pouvez désactiver provisoirement l'image lorsque vous désirez rediriger l'attention de votre auditoire durant une présentation. La vidéo continue cependant de tourner et vous ne pouvez pas reprendre la projection au point où vous aviez fait l'arrêt sur l'image.

1. Appuyez sur la touche **Shutter** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande pour interrompre temporairement la projection.



2. Pour réactiver la projection de l'image, appuyez de nouveau sur la touche **Shutter**.

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

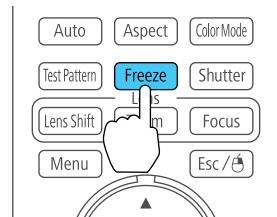
Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Arrêt provisoire sur l'image vidéo

Vous pouvez provisoirement faire l'arrêt sur l'image d'une vidéo ou d'une présentation et garder l'image actuelle affichée. La vidéo continue cependant de tourner et vous ne pouvez pas reprendre la projection au point où vous aviez fait l'arrêt sur l'image.

1. Appuyez sur la touche **Freeze** de la télécommande pour figer l'action.



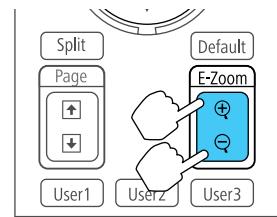
2. Pour reprendre l'action en cours, appuyez de nouveau sur la touche **Freeze**.

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Agrandissement ou réduction des images

Vous pouvez attirer l'attention sur une partie d'une présentation en faisant un zoom sur une partie de l'image et en l'agrandissant à l'écran.

1. Appuyez sur la touche **E-Zoom +** de la télécommande.



Un viseur s'affiche indiquant le centre de la zone d'agrandissement.

2. Utilisez les touches suivantes de la télécommande pour régler l'image agrandie :
 - Utilisez les touches fléchées pour positionner le viseur sur la zone à agrandir.

- Appuyez sur la touche **E-Zoom +** à plusieurs reprises pour agrandir la zone d'image voulue comme vous le souhaitez.
- Pour balayer l'image agrandie, utilisez les touches fléchées.
- Pour réduire l'image, appuyez au besoin sur la touche **E-Zoom -**.
- Pour revenir à la taille d'origine de l'image, appuyez sur **Esc**.

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Fonctions de sécurité du projecteur

Vous pouvez sécuriser votre projecteur afin de prévenir le vol ou l'utilisation du produit par une personne non autorisée en configurant les fonctions de sécurité suivantes :

- Sécurité par mot de passe pour empêcher le projecteur d'être allumé et empêcher les modifications à l'écran de démarrage et aux autres paramètres.
- Désactivation des touches pour empêcher l'utilisation du projecteur à l'aide des touches sur le panneau de commande ou de la télécommande.
- Câble antivol pour verrouiller physiquement le projecteur en place.

[Options de sécurité par mot de passe](#)

[Désactivation des touches du projecteur](#)

[Installation d'un câble antivol](#)

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Options de sécurité par mot de passe

Vous pouvez configurer ces options de sécurité par mot de passe en utilisant un seul mot de passe :

- Le mot de passe **Protec. démarrage** empêche quiconque d'utiliser le projecteur sans d'abord entrer un mot de passe.
- Le mot de passe **Protec. logo utilis.** empêche quiconque de modifier l'écran personnalisé projeté par le projecteur lorsqu'il est mis sous tension ou lorsque vous utilisez la fonction A/V Mute. La présence d'un écran personnalisé décourage le vol en identifiant le propriétaire du projecteur.
- Le mot de passe **Réseau protégé** empêche quiconque de modifier les paramètres réseau dans les menus du projecteur.
- Le mot de passe **Protec. heure/progr.** empêche quiconque de modifier l'heure ou les programmations du projecteur.

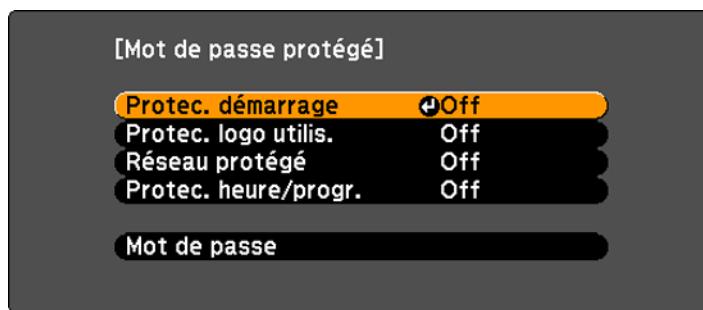
[Création d'un mot de passe](#)

Sélection des options de sécurité par mot de passe
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage
Sujet parent: Fonctions de sécurité du projecteur

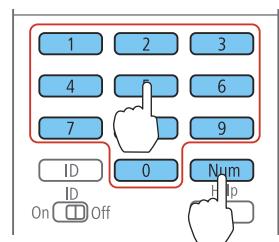
Création d'un mot de passe

Pour utiliser la sécurité par mot de passe, vous devez créer un mot de passe.

1. Tenez la touche **Freeze** de la télécommande enfoncée pendant dix secondes ou jusqu'à ce que le menu s'affiche.



2. Appuyez sur la flèche du bas pour sélectionner **Mot de passe**, puis appuyez sur **Enter**.
Le message « Changer le mot de passe? » s'affiche.
3. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
4. Maintenez la touche **Num** de la télécommande enfoncée et utilisez les touches numériques pour entrer un mot de passe de quatre chiffres.



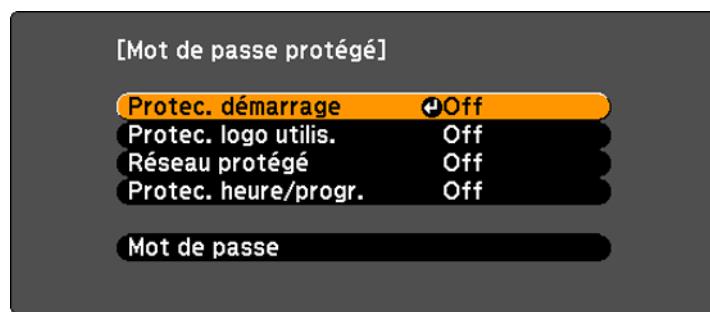
Le mot de passe s'affiche sous forme d'astérisques (****) lorsque vous l'entrez. L'invite de confirmation s'affiche alors.

5. Saisissez le mot de passe de nouveau.
Le message « Mot de passe accepté » s'affiche.
6. Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir au menu.
7. Prenez note du mot de passe et gardez-le dans un endroit sûr au cas où vous l'oublieriez.

Sujet parent: [Options de sécurité par mot de passe](#)

Sélection des options de sécurité par mot de passe

Après avoir établi un mot de passe, vous verrez un menu vous permettant de sélectionner les types de sécurité que vous souhaitez utiliser.



Si ce menu ne s'affiche pas, tenez la touche **Freeze** de la télécommande enfoncée pendant environ dix secondes ou jusqu'à ce que le menu s'affiche.

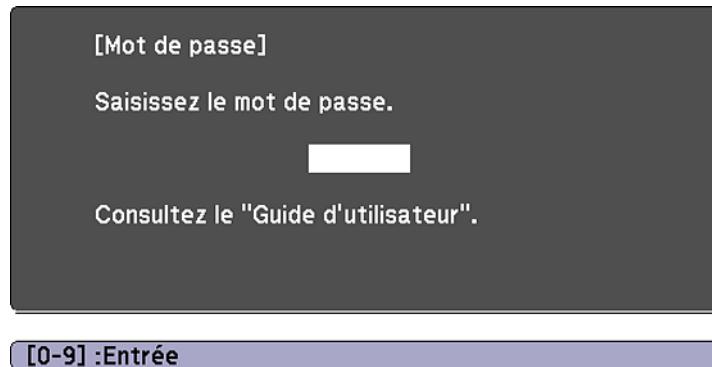
1. Pour empêcher l'utilisation non autorisée du projecteur, sélectionnez **Protec. démarrage**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** de nouveau, et appuyez sur **Esc**.
2. Pour empêcher que l'écran du logo d'utilisateur ou tout paramètre lié à l'affichage soit modifié, sélectionnez **Protec. logo utilis.**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** de nouveau et appuyez sur **Esc**.
3. Pour empêcher la modification des paramètres réseau, sélectionnez **Réseau protégé**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** de nouveau, et appuyez sur **Esc**.
4. Pour empêcher la modification de l'heure ou des programmations du projecteur, sélectionnez **Protec. heure/progr.**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** à nouveau et appuyez sur **Esc**.

Remarque: Veillez à garder la télécommande en lieu sûr. Si vous l'égarez, vous ne pourrez pas entrer le mot de passe requis pour utiliser le projecteur.

Sujet parent: Options de sécurité par mot de passe

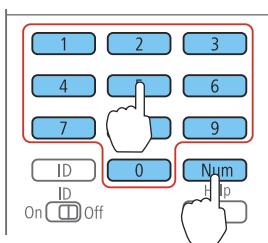
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur

Si un mot de passe est défini et qu'un mot de passe **Protec. démarrage** est activé, une invite vous demande d'entrer un mot de passe chaque fois que vous allumez le projecteur.



Vous devez entrer le bon mot de passe afin de pouvoir utiliser le projecteur.

1. Maintenez la touche **Num** de la télécommande enfonceée pendant que vous entrez le mot de passe à l'aide des touches numériques.



L'écran du mot de passe se ferme.

- Si vous entrez le mauvais mot de passe, ceci pourrait se produire :
 - Un message s'affiche indiquant que le mot de passe est incorrect et vous invitent à essayer de nouveau. Entrez le bon mot de passe afin de pouvoir continuer.
 - Si vous entrez un mot de passe incorrect plusieurs fois de suite, le projecteur affichera un code de requête et un message pour communiquer avec le soutien d'Epson. N'essayez pas d'entrer votre mot de passe à nouveau. Lorsque vous communiquez avec le soutien d'Epson, veuillez fournir le code de requête affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.

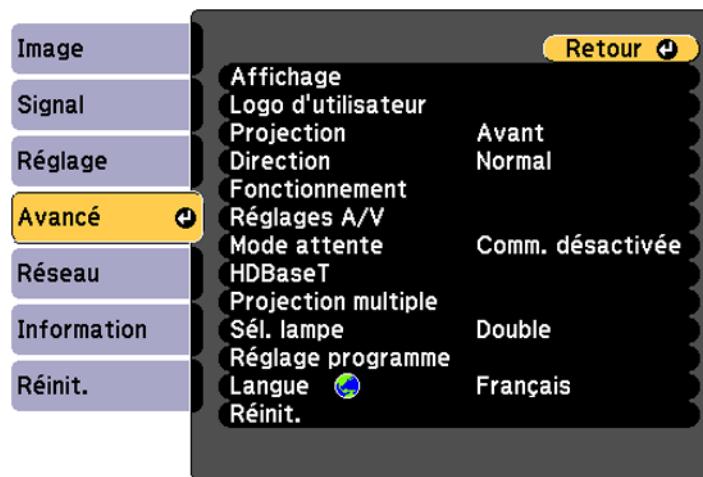
Sujet parent: Options de sécurité par mot de passe

Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage

Vous pouvez transférer une image dans le projecteur, puis l'afficher chaque fois que le projecteur est allumé. Vous pouvez aussi afficher l'image lorsque le projecteur ne reçoit aucun signal d'entrée ou lorsque vous arrêtez provisoirement la projection (en utilisant la fonction Shutter). L'image ainsi transférée est appelée « l'écran du logo d'utilisateur ».

L'image choisie comme logo d'utilisateur peut être une photo, un graphique ou le logo d'une entreprise, ce qui peut être utile pour identifier le propriétaire du projecteur et aider à prévenir le vol. Vous pouvez empêcher la modification du logo d'utilisateur en le protégeant par un mot de passe.

- Affichez l'image que vous voulez projeter comme logo d'utilisateur.
- Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



3. Sélectionnez le paramètre **Logo d'utilisateur**, puis appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez utiliser l'image affichée comme logo d'utilisateur.
4. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
Une boîte de sélection se superpose à votre image.
5. Utilisez les touches fléchées de la télécommande ou du panneau de commande pour couvrir la partie de l'image que vous souhaitez utiliser comme logo d'utilisateur et appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez sélectionner la zone marquée.
6. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**. (Si vous voulez modifier la partie de l'image sélectionnée, choisissez **Non**, appuyez sur la touche **Enter** et répétez l'étape précédente.)
Le menu du facteur de zoom du logo d'utilisateur s'affiche.



7. Sélectionnez le pourcentage de zoom et appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez enregistrer l'image comme logo d'utilisateur.
8. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
Un message s'affichera pour vous aviser que la tâche est terminée.
9. Appuyez sur **Esc** pour quitter l'écran de message.
10. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
11. Sélectionnez **Affichage**, puis appuyez sur **Enter**.
12. Sélectionnez quand vous voulez afficher le logo d'utilisateur :
 - Pour l'afficher lorsqu'il n'y a aucun signal d'entrée, sélectionnez **Afficher le fond** et réglez-le à **Logo**.

- Pour l'afficher chaque fois que le projecteur est allumé, sélectionnez **Ecran démarrage** et réglez-le à **On**.

Pour empêcher quiconque de modifier les paramètres du logo d'utilisateur sans d'abord entrer un mot de passe, créez-en un et activez la sécurité du logo d'utilisateur.

Sujet parent: [Options de sécurité par mot de passe](#)

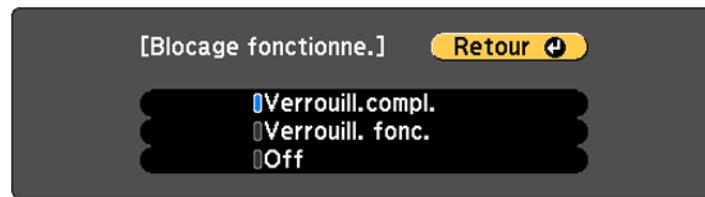
Désactivation des touches du projecteur

Vous pouvez verrouiller et désactiver les touches du panneau de commande du projecteur afin d'empêcher quiconque de l'utiliser. Vous pouvez verrouiller toutes les touches ou toutes les touches sauf la touche d'alimentation.

Remarque: Vous pouvez aussi verrouiller les touches de la télécommande en appuyant et maintenant enfoncé la touche **Help** de la télécommande pendant cinq secondes. Cette fonction verrouille toutes les touches de la télécommande sauf celles qui sont utilisées pour les opérations de base.

1. Appuyez sur la touche de verrouillage du panneau de commande.

Remarque: Pour accéder à l'écran Blocage fonctionne. depuis les menus du projecteur, appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez **Réglage**, sélectionnez **Enter**, sélectionnez **Blocage fonctionne.** et appuyez sur **Enter**. Si vous souhaitez empêcher quiconque d'ajuster l'objectif, vous pouvez régler le paramètre **Blocage util. obj.** du menu **Réglage** à **On**.



2. Sélectionnez l'un de ces types de verrouillage de panneau de commande, puis appuyez sur **Enter** :
 - Pour verrouiller toutes les touches du projecteur, sélectionnez **Verrou. complet**.
 - Pour verrouiller toutes les touches sauf la touche d'alimentation, sélectionnez **Verrou. partiel**.
 Un écran de confirmation s'affiche.
3. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
4. Appuyez sur la touche **Esc**.

[Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur](#)

Sujet parent: [Fonctions de sécurité du projecteur](#)

Références associées

[Composants du projecteur – Panneau de commande](#)

Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur

Si les touches du projecteur ont été verrouillées, maintenez enfoncée la touche **Enter** du panneau de commande du projecteur pendant sept secondes pour les déverrouiller.

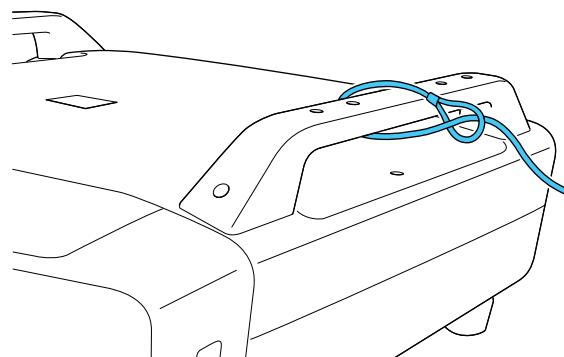
Remarque: Si les touches de la télécommande ont été verrouillées, maintenez enfoncée la touche **Help** de la télécommande pendant 5 secondes afin de les déverrouiller.

Sujet parent: [Désactivation des touches du projecteur](#)

Installation d'un câble antivol

Vous pouvez installer deux types de câble antivol sur le projecteur afin de dissuader le vol.

- Utilisez la fente de sécurité sur le projecteur pour fixer le verrou Kensington. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.
- Utilisez les poignées du projecteur pour attacher un câble antivol à un meuble lourd ou un dispositif dans la salle.



Remarque: N'attachez pas le câble antivol autour d'une poignée si vous installez le projecteur sur un mur ou au plafond.

Sujet parent: Fonctions de sécurité du projecteur

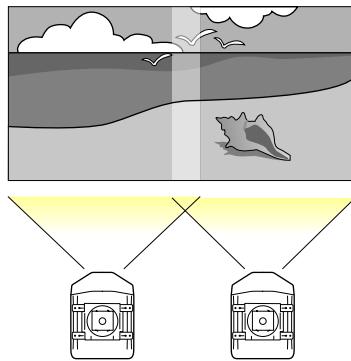
Références associées

Composants du projecteur – Arrière

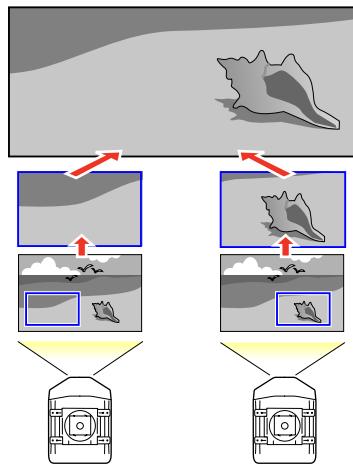
Utilisation de plusieurs projecteurs

Vous pouvez combiner les images projetées depuis deux projecteurs ou plus pour créer une seule grande image. Les deux options suivantes sont disponibles :

- Projetez différentes images depuis chaque projecteur et créez une seule image continue.



- Projetez la même image depuis chaque projecteur et utilisez la fonction Mise à l'échelle pour créer une seule image continue.



Suivez les instructions de ces sections pour configurer et projeter depuis plusieurs projecteurs.

[Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs](#)

[Ajustement de la position de l'image projetée depuis plusieurs projecteurs](#)

[Harmonisation des couleurs de l'image](#)

[Réglage de la tonalité des couleurs \(uniformité des couleurs\)](#)

[Réglage de la convergence des couleurs \(alignement des panneaux\)](#)

[Mise à l'échelle d'une image](#)

[Projection simultanée de deux images](#)

[Ajustement du niveau de luminosité des lampes](#)

[Superposition des bords de l'image](#)

[Ajustement du niveau de noir](#)

[Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre](#)

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs

Vous pouvez utiliser plusieurs projecteurs avec une seule télécommande pour des présentations élaborées. Pour ce faire, vous attribuez un numéro d'identification à chaque projecteur et à la télécommande. Vous pouvez alors opérer tous les projecteurs simultanément ou individuellement.

Si vous prévoyez utiliser deux projecteurs côté à côté, vous pouvez aussi faire correspondre les couleurs affichées par l'un et l'autre.

Mise en garde: Laissez au moins 20 po (50 cm) entre les projecteurs afin de prévenir la surchauffe.

[Réglage de l'identificateur du projecteur](#)

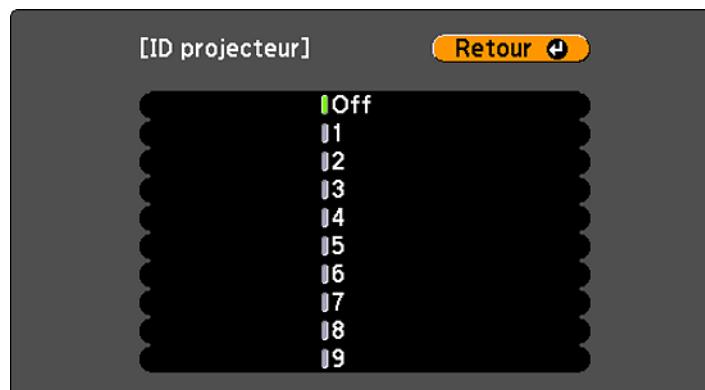
[Réglage de l'identificateur de commande à distance](#)

[Sujet parent: Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

Réglage de l'identificateur du projecteur

Si vous voulez contrôler plusieurs projecteurs à l'aide de la même télécommande, attribuez un identificateur unique à chaque projecteur.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le menu **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **ID projecteur**, puis appuyez sur **Enter**.



5. À l'aide des touches directionnelles de la télécommande, sélectionnez le numéro d'identification à utiliser pour le projecteur. Ensuite, appuyez sur **Enter**.

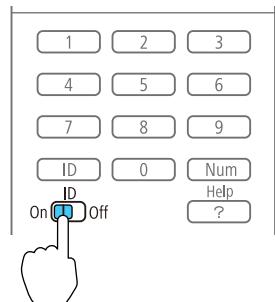
Répétez ces étapes pour tous les autres projecteurs que vous voulez commander depuis la même télécommande.

Sujet parent: [Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs](#)

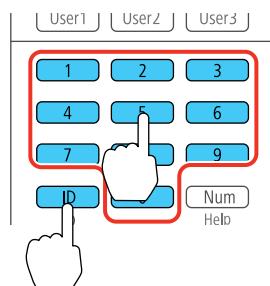
Réglage de l'identificateur de commande à distance

L'identificateur de la télécommande est réglé à **0** par défaut afin de pouvoir contrôler n'importe quel projecteur compatible. Si vous voulez régler la télécommande pour contrôler uniquement un projecteur particulier, vous devez régler l'identificateur de la télécommande pour correspondre à celui du projecteur.

1. Allumez le projecteur que vous voulez contrôler exclusivement au moyen de la télécommande.
2. Poussez l'interrupteur **ID** de la télécommande à **On**.



3. Tenez la touche **ID** de la télécommande enfoncée pendant que vous appuyez sur les touches numériques correspondant à l'identificateur du projecteur. Puis, relâchez les touches.



Remarque: Si vous ne connaissez pas l'identificateur de votre projecteur, maintenez la touche **ID** enfoncée et appuyez sur la touche **Help** pour afficher temporairement l'identificateur du projecteur à l'écran. Si les piles sont laissées hors de la télécommande pendant une période prolongée, l'identificateur de commande à distance reviendra à sa valeur par défaut.

Sujet parent: [Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs](#)

Ajustement de la position de l'image projetée depuis plusieurs projecteurs

Si vous devez ajuster la position d'une image projetée depuis plusieurs projecteurs, effectuez les ajustements dans l'ordre ci-dessous.

Remarque: Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

1. Ajustez la position physique et l'angle du projecteur par rapport à l'écran.
2. Utilisez les fonctions de décalage de l'objectif et de zoom du projecteur.

Remarque: Patientez 30 minutes après avoir allumé le projecteur avant d'ajuster le zoom et le décalage de l'objectif pour une précision optimale.

3. Ajustez la forme de l'image à l'aide des paramètres Corr. géométrique.

Sujet parent: [Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

Concepts associés

[Emplacement du projecteur](#)

Tâches associées

[Affichage d'une mire](#)

[Réglage de la position de l'image à l'aide du décalage de l'objectif](#)

[Modification de la taille de l'image à l'aide de la touche Zoom](#)

[Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner](#)

[Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Correction du point](#)

Harmonisation des couleurs de l'image

Vous pouvez faire correspondre la qualité d'image de plusieurs projecteurs qui projettent côté à côté.

Remarque: Assurez-vous de sélectionner **Projection multiple** dans le paramètre Mode couleurs. La luminosité et les couleurs pourraient ne pas correspondre exactement même après avoir effectué les étapes ci-dessous.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Assortiment couleur**, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



Remarque: Appuyez sur **Enter** pour passer de l'image projetée à l'écran d'ajustement, et vice versa.

5. Réglez le paramètre **Niveau de réglage** à **1** et appuyez sur **Enter**.
6. Réglez l'identificateur de la télécommande afin qu'il corresponde à celui du second projecteur.
7. Accédez au paramètre **Assortiment couleur** du menu Avancé du deuxième projecteur et réglez le paramètre **Niveau de réglage** à **1**.
8. Ajustez les paramètres des tons de couleur **Rouge**, **Vert** et **Bleu** sur les deux projecteurs de façon identique.
9. Réglez le paramètre **Luminosité** du projecteur ayant l'affichage le plus sombre afin qu'il corresponde à l'affichage plus clair, puis appuyez sur **Enter**. (Il peut être nécessaire de commuter l'identificateur de la télécommande entre les deux projecteurs afin de faire les réglages requis dans toutes ces étapes.)
10. Changez le paramètre **Niveau de réglage** à **5** pour chaque projecteur, mais faites correspondre cette fois-ci l'affichage le plus clair au plus sombre.
11. Réglez le paramètre **Luminosité** sur **Niveau de réglage 2, 3 et 4** de la même manière.

12. Si vous avez d'autres projecteurs à apparier, répétez ces étapes en faisant correspondre le projecteur 3 au projecteur 2, le projecteur 4 au projecteur 3, et ainsi de suite.

Sujet parent: Utilisation de plusieurs projecteurs

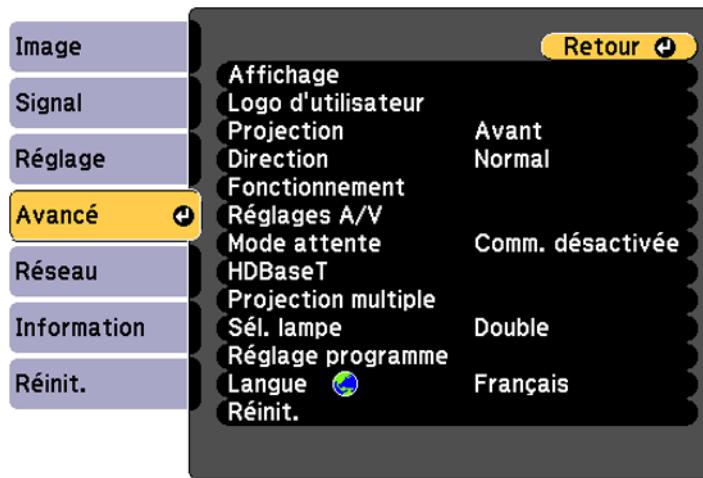
Concepts associés

Mode couleurs

Réglage de la tonalité des couleurs (uniformité des couleurs)

Vous pouvez utiliser la fonction d'uniformité des couleurs pour ajuster manuellement l'équilibre des tonalités des couleurs de l'image projetée.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Entrer**.



3. Sélectionnez le paramètre **Affichage** ou **Projection multiple** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Uniformité**, puis appuyez sur **Enter**.
5. Appuyez sur **Enter** et sélectionnez **On**.
6. Appuyez sur **Esc**.
7. Sélectionnez le paramètre **Niveau de réglage** et appuyez sur **Enter**.
8. Appuyez sur les boutons fléchés de gauche ou de droite pour ajuster le niveau, puis appuyez sur **Esc**.

9. Sélectionnez le paramètre **Démarrer réglages** et appuyez sur **Enter**.



10. Sélectionnez la zone de l'écran que vous souhaitez ajuster et appuyez sur **Enter**.
11. Sélectionnez la couleur (**Rouge**, **Vert** ou **Bleu**) que vous souhaitez ajuster et utilisez le bouton fléché de gauche pour réduire la tonalité de la couleur et le bouton fléché de droite pour augmenter la tonalité de la couleur.
12. Appuyez sur **Esc**.
13. Répétez les étapes 10 et 11 pour chaque zone que vous souhaitez ajuster.
14. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

Sujet parent: [Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

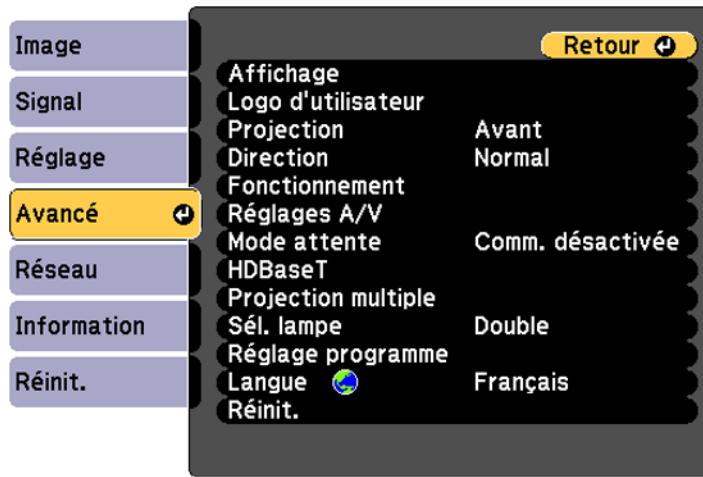
Réglage de la convergence des couleurs (alignement des panneaux)

Vous pouvez utiliser la fonctionnalité Align. des panneaux afin de régler manuellement la convergence des couleurs (soit l'alignement des couleurs rouge, vert et bleu) dans l'image projetée.

Remarque: Laissez le projecteur se réchauffer pendant au moins 10 à 15 minutes et assurez-vous que l'image est nette avant d'utiliser la fonctionnalité Align. des panneaux. L'image projetée doit avoir un format d'au moins 60 po (152 cm) en diagonale et la surface de projection ne doit pas être colorée ou texturée; sinon il pourrait être difficile d'aligner les grilles d'ajustement.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.

2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.

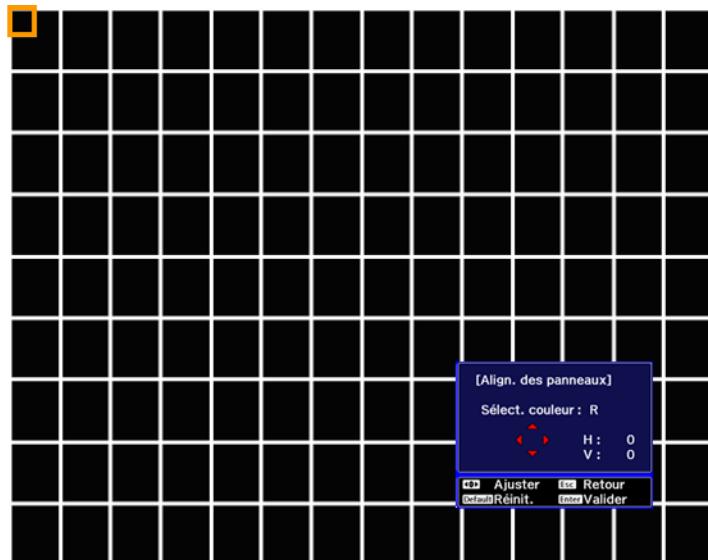


3. Sélectionnez le paramètre **Affichage** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Align. des panneaux** et appuyez sur **Enter**.
5. Appuyez sur **Enter** et sélectionnez **On**.
6. Appuyez sur **Esc**.
7. Sélectionnez le paramètre **Sélect. couleur** et choisissez l'une de ces options :
 - **R** pour régler la convergence de la couleur rouge.
 - **B** pour régler la convergence de la couleur bleue.

Remarque: Vous pouvez seulement ajuster la convergence de la couleur rouge ou bleue; vous ne pouvez ajuster le panneau de couleur vert standard.

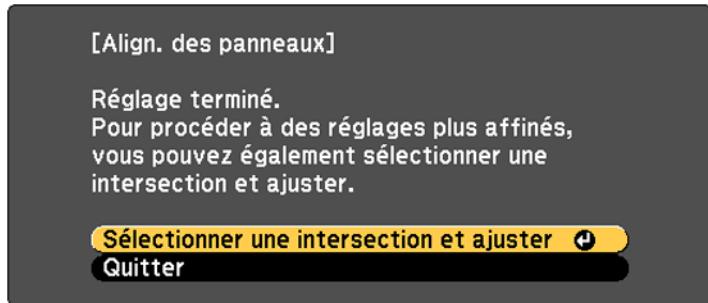
8. Sélectionnez le paramètre **Couleur du motif** et appuyez sur **Enter**.
9. Sélectionnez le motif que vous souhaitez utiliser et appuyez sur **Esc**.
10. Sélectionnez **Démarrer réglages** et appuyez deux fois sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



11. Utilisez les touches fléchées de la télécommande pour régler l'alignement des couleurs dans le coin de l'écran mis en surbrillance avec une case orange.
12. Appuyez sur la touche **Enter** pour passer au coin suivant de l'écran.
13. Lorsque vous avez terminé le réglage de chaque coin de l'écran, appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



14. Effectuez l'une des étapes suivantes :

- Si l'alignement des panneaux du projecteur est correct, sélectionnez **Quitter** et appuyez sur **Enter** pour revenir au menu Align. des panneaux.
- Si vous devez effectuer des réglages de l'alignement des panneaux supplémentaires pour votre projecteur, sélectionnez **Sélectionner une intersection et ajuster** et appuyez sur **Enter**. Utilisez les touches fléchées de la télécommande pour mettre en surbrillance le coin d'une case qui est mal alignée et appuyez sur **Enter** pour régler la convergence des couleurs. Répétez cette étape au besoin.

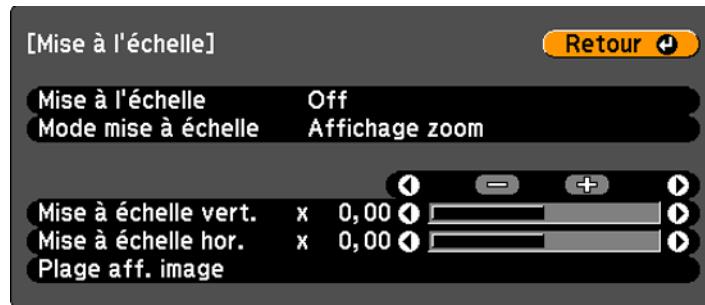
Sujet parent: [Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

Mise à l'échelle d'une image

Vous pouvez projeter la même image depuis plusieurs projecteurs et utiliser la fonction Mise à l'échelle pour les rogner et les combiner en une seule grande image.

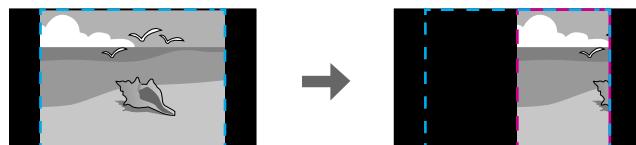
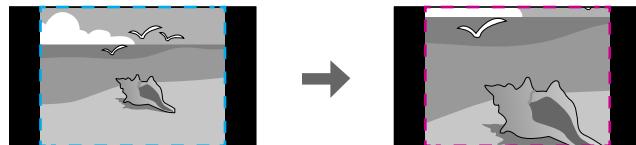
1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Signal**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Mise à l'échelle**, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :

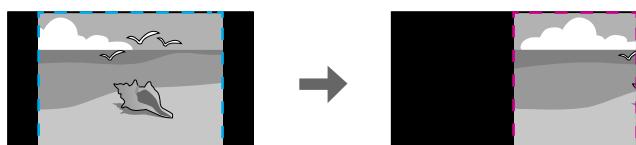


4. Sélectionnez le paramètre **Mise à l'échelle**, puis sélectionnez **On**.

5. Sélectionnez le paramètre **Mode mise à l'échelle** et sélectionnez l'une des options suivantes :
- **Affichage zoom** : maintient le rapport hauteur/largeur de l'image alors que vous effectuez la mise à l'échelle.



- **Aff. plein écran** : ajuste l'image selon la taille de l'écran du projecteur alors que vous effectuez la mise à l'échelle.



6. Sélectionnez une ou plusieurs des options de mise à l'échelle suivantes et ajustez-les tel que nécessaire :
- – ou + : met l'image à l'échelle horizontalement et verticalement en même temps.
 - **Mise à échelle vert.** : met l'image à l'échelle verticalement seulement.
 - **Mise à échelle hor.** : met l'image à l'échelle horizontalement seulement.

7. Sélectionnez le paramètre **Plage aff. image** et utilisez les touches fléchées pour ajuster les coordonnées et la taille de chaque image tout en observant l'écran.
8. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

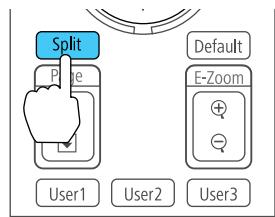
Sujet parent: [Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

Projection simultanée de deux images

Vous pouvez utiliser la fonction de l'écran divisé afin de projeter simultanément et côte à côté deux images provenant de sources différentes. Vous pouvez contrôler la fonction de l'écran divisé en utilisant la télécommande ou les menus du projecteur.

Remarque: Si vous utilisez la fonction de l'écran divisé, il est possible que d'autres fonctions du projecteur ne soient pas disponibles et certains paramètres pourraient être appliqués automatiquement aux deux images.

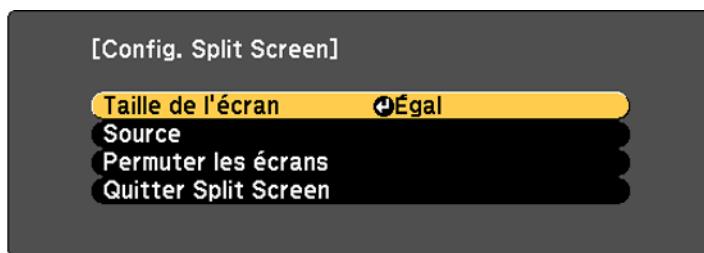
1. Appuyez sur la touche **Split** de la télécommande.



La source d'entrée actuellement sélectionnée se déplace vers le côté gauche de l'écran.

2. Appuyez sur la touche **Menu**.

L'écran suivant s'affiche :



3. Pour sélectionner une source d'entrée pour l'autre image, sélectionnez le paramètre **Source**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez la source d'entrée, sélectionnez **Exécuter** et appuyez sur **Enter**. (Au besoin, vous pouvez également modifier les sources d'image.)
4. Pour intervertir les images, sélectionnez le paramètre **Permuter les écrans** et appuyez sur **Enter**.
5. Pour modifier la taille des écrans, sélectionnez le paramètre **Taille de l'écran**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez une option de redimensionnement, appuyez sur **Enter** et appuyez sur **Menu** pour quitter.

Remarque: Selon les signaux d'entrée vidéo, il est possible que les images ne soient pas de la même taille même si vous sélectionnez le paramètre **Égal**.

6. Pour quitter la fonction d'écran divisé, appuyez sur la touche **Split** ou **Esc**.

Sujet parent: [Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

Ajustement du niveau de luminosité des lampes

Lorsque vous projetez depuis plusieurs projecteurs, vous devez ajuster la luminosité afin que tous les projecteurs aient la même intensité que la lampe la plus faible.

Remarque: Même après avoir ajusté la luminosité, l'intensité de toutes les lampes pourrait ne pas correspondre exactement.

Remarque: Vous ne pouvez pas ajuster la luminosité si vous projetez en mode portrait.

1. Allumez tous les projecteurs et affichez la même image.
2. Sélectionnez **Normal** pour le paramètre **Consommation électr.**
3. Sélectionnez **Projection multiple** ou **Proj. multiple 3D** (pour les images 3D) pour le Mode couleurs.
4. Appuyez sur la touche **Menu**.
5. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
6. Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.
7. Sélectionnez le paramètre **Niveau de luminosité** et appuyez sur **Enter**.
8. Sélectionnez un niveau de luminosité.
9. Appuyez sur **Esc** pour retourner à l'écran principal.

Sujet parent: [Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

Concepts associés

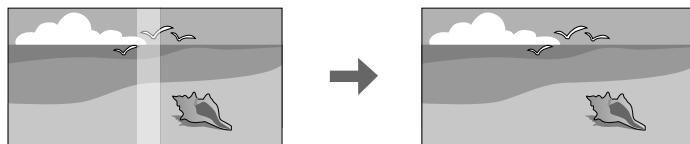
Mode couleurs

Références associées

Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage

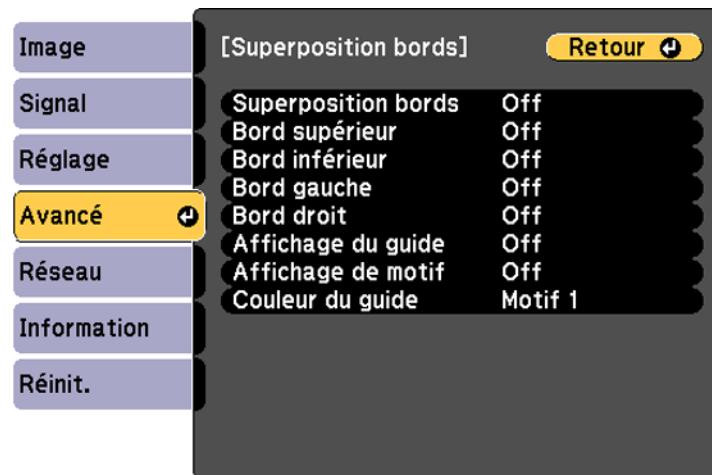
Superposition des bords de l'image

Vous pouvez utiliser la fonction Superposition bords du projecteur pour créer une image continue lors de la projection depuis plusieurs projecteurs.



1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Superposition bords**, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



5. Activez les paramètres **Superposition bords**, **Affichage du guide** et **Affichage de motif**.

Remarque: Si le guide projeté n'est pas assez visible, essayez de modifier le paramètre **Couleur du guide**.

6. Sélectionnez le bord à superposer et appuyez sur **Enter**.

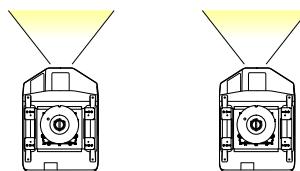
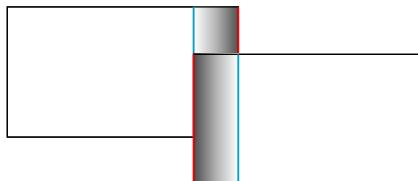
Un écran comme celui-ci s'affiche :



7. Sélectionnez le paramètre **Superposition**, puis sélectionnez **On**.

8. Sélectionnez le paramètre **Plage superposition** et sélectionnez la largeur de la zone à superposer.

Réglez la plage de façon à ce que les guides soient affichés sur les bords de la zone superposée entre les deux images.



9. Appuyez sur **Esc** pour retourner à l'écran principal.

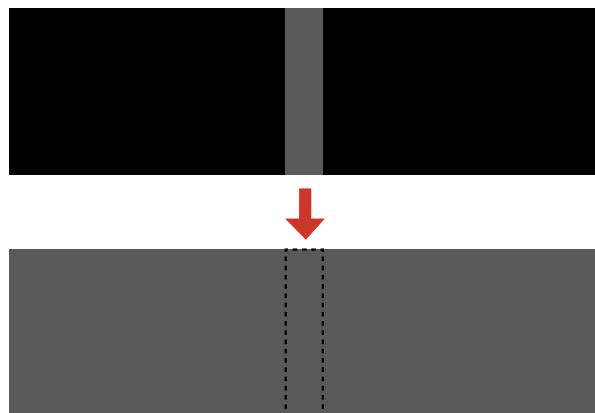
10. Lorsque les bords sont superposés, désactivez les paramètres **Affichage du guide** et **Affichage de motif** afin de vérifier les derniers paramètres.

11. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

Sujet parent: [Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

Ajustement du niveau de noir

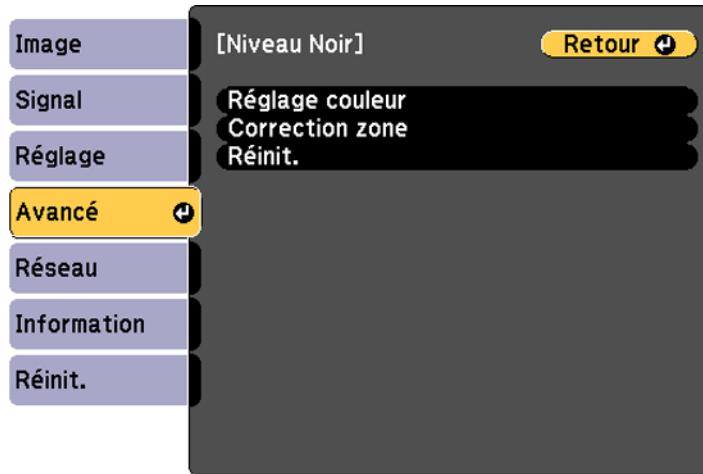
Lorsque deux images sont superposées, la zone de superposition peut sembler différente des autres zones qui ne sont pas superposées. Vous pouvez ajuster le paramètre Niveau Noir du projecteur pour atténuer cette différence.



Remarque: Vous ne pouvez pas ajuster le niveau de noir lorsqu'une mire est affichée. La luminosité et le ton des zones superposées pourraient différer du reste de l'image même après l'ajustement du niveau de noir.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Niveau Noir**, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :

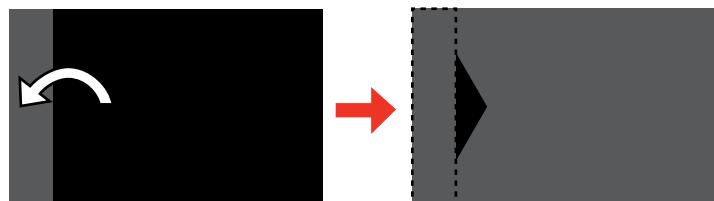


5. Sélectionnez le paramètre **Réglage couleur**, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :

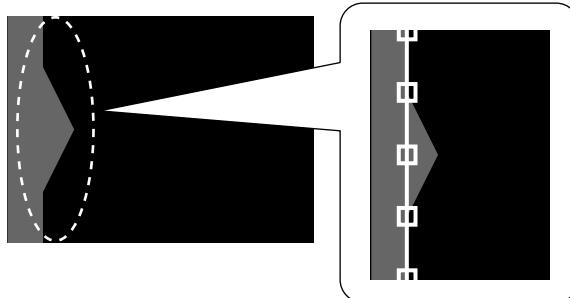


6. Ajustez la luminosité et le ton des zones qui ne sont pas superposées afin qu'elles correspondent aux zones superposées à l'aide des curseurs d'ajustement affichés.



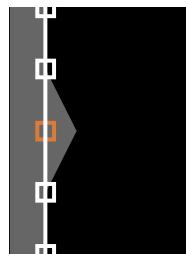
7. Appuyez sur la touche **Esc** pour retourner à l'écran du menu Niveau Noir.
8. Sélectionnez le paramètre **Correction zone** et appuyez sur **Enter**.

Un écran affichant les points servant à régler le niveau de noir apparaît :

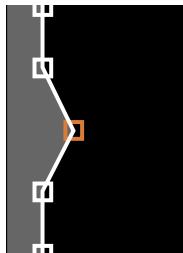


Remarque: Les points affichés dépendent des paramètres **Superposition bords** et **Correction du point**.

9. Utilisez les touches pour sélectionner un point d'ajustement et appuyez sur la touche **Enter**.
Le point sélectionné deviendra orange.



10. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le point vers le bord de la zone d'ajustement.



11. Pour déplacer un autre point, appuyez sur la touche **Esc** et répétez les deux étapes précédentes.
12. Appuyez sur la touche **Esc** deux fois lorsque vous avez terminé.
13. Sélectionnez **Oui** lorsque le message de confirmation pour retourner à l'écran du menu Niveau Noir apparaît.
14. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

Remarque: Si vous changez l'un des paramètres **Superposition bords**, le paramètre **Niveau Noir** sera automatiquement réinitialisé.

Sujet parent: [Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre

Vous pouvez transférer les paramètres des menus que vous avez sélectionnés pour un projecteur vers un autre projecteur du même modèle.

Remarque: Tout paramètre de logo d'utilisateur sauvegardé sur le projecteur sera transféré vers l'autre projecteur.

Les paramètres suivants ne seront pas transférés entre les projecteurs :

- Paramètres du menu Information
- Paramètres du menu Réseau autres que ceux des sections Courrier et Autres

[Sauvegarde des paramètres sur une clé USB](#)

[Transfert des paramètres depuis une clé USB](#)

[Sauvegarde des paramètres sur un ordinateur](#)

[Transfert des paramètres depuis un ordinateur](#)

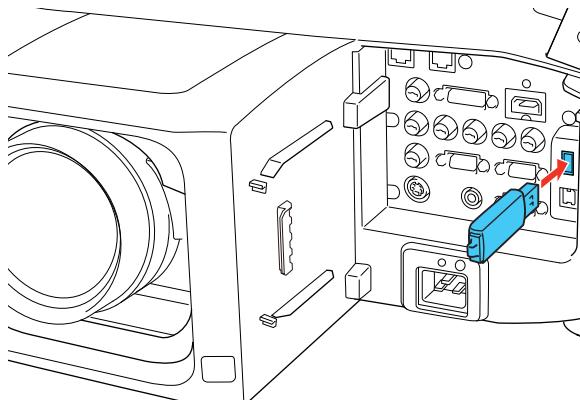
Sujet parent: [Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

Sauvegarde des paramètres sur une clé USB

Vous pouvez sauvegarder les paramètres du projecteur que vous souhaitez transférer sur une clé USB.

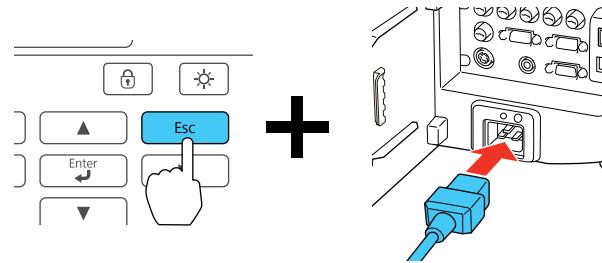
Remarque: Utilisez une clé USB vide. Si la clé USB contient d'autres fichiers, le transfert pourrait ne pas s'effectuer correctement.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du projecteur.
2. Insérez la clé USB dans le port de l'unité LAN sans fil.



Remarque: Connectez la clé USB directement au projecteur. N'utilisez pas un concentrateur.

- Maintenez la touche **Esc** enfoncee sur la télécmande ou sur le panneau de commande tout en rebranchant le cordon d'alimentation dans la prise du projecteur.



- Relâchez la touche **Esc** lorsque les témoins d'alimentation, Status et Lamp sont allumés.
Les témoins clignotent lorsque les paramètres sont en cours de transfert sur la clé USB. Lorsque les témoins cessent de clignoter, le témoin d'alimentation s'allume en bleu et le projecteur entre en mode veille.

Mise en garde: Ne débranchez pas le cordon d'alimentation et ne retirez pas la clé USB lorsque les témoins clignotent. Vous pourriez endommager le projecteur.

- Une fois que le projecteur est en mode veille, retirez la clé USB.

Sujet parent: [Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre](#)

Transfert des paramètres depuis une clé USB

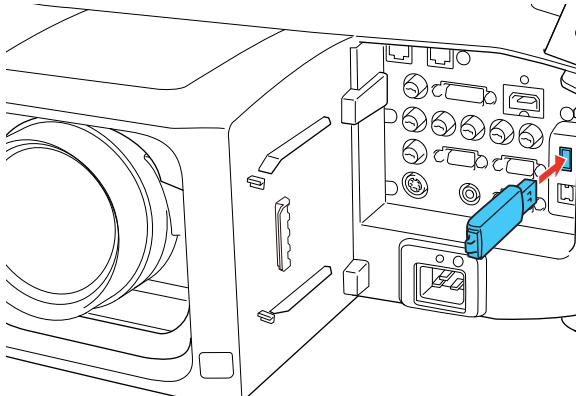
Après avoir sauvegardé les paramètres du projecteur sur une clé USB, vous pouvez les transférer vers un autre projecteur du même modèle.

Remarque: Assurez-vous que la clé USB ne contient qu'un seul fichier de transfert de paramètres provenant d'un autre projecteur du même modèle. Les paramètres devraient se trouver dans un fichier nommé **pjconfdata.bin**. Si la clé USB contient d'autres fichiers, le transfert pourrait ne pas s'effectuer correctement.

N'ajustez pas les paramètres d'image d'un projecteur avant d'y avoir transféré les paramètres. Sinon, vous devrez peut-être refaire vos ajustements.

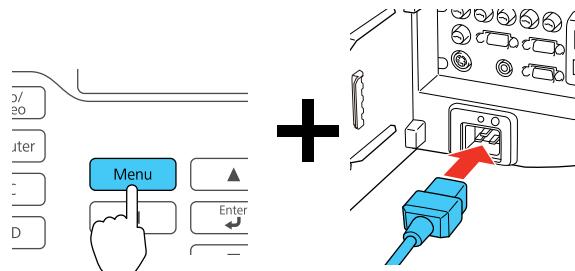
- Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du projecteur.

2. Insérez la clé USB dans le port de l'unité LAN sans fil.



Remarque: Connectez la clé USB directement au projecteur. N'utilisez pas un concentrateur.

3. Maintenez la touche **Menu** enfoncée sur la télécommande ou sur le panneau de commande tout en rebranchant le cordon d'alimentation dans la prise du projecteur.



4. Relâchez la touche **Menu** lorsque les témoins d'alimentation, Lamp et Temp sont allumés.

Les témoins clignotent lorsque les paramètres sont en cours de transfert sur le projecteur. Lorsque les témoins cessent de clignoter, le témoin d'alimentation s'allume en bleu et le projecteur entre en mode veille.

Mise en garde: Ne débranchez pas le cordon d'alimentation et ne retirez pas la clé USB lorsque les témoins clignotent. Vous pourriez endommager le projecteur.

5. Une fois que le projecteur est en mode veille, retirez la clé USB.

Sujet parent: [Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre](#)

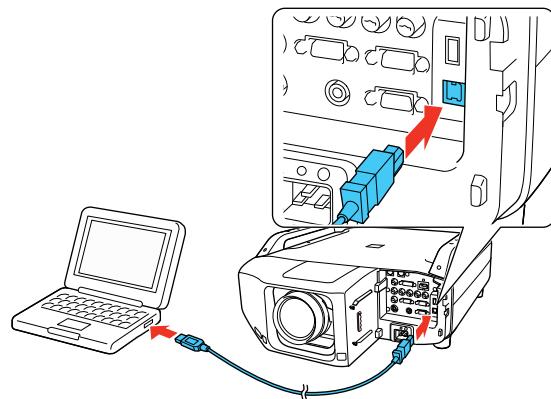
Sauvegarde des paramètres sur un ordinateur

Vous pouvez sauvegarder sur un ordinateur les paramètres du projecteur que vous souhaitez transférer.

Votre ordinateur doit fonctionner sous l'un des systèmes d'exploitation suivants :

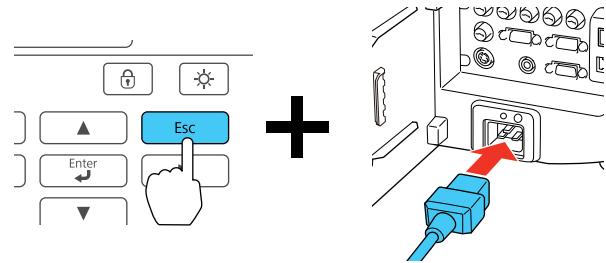
- Windows Vista
- Windows 7
- Windows 8.x
- OS X 10.5.8
- OS X 10.6.x
- OS X 10.7.x
- OS X 10.8.x
- OS X 10.9.x
- OS X 10.10.x

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du projecteur.
2. Branchez une extrémité d'un câble USB dans le port **Service** du projecteur.



3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.

- Maintenez la touche **Esc** enfoncee sur la télécommande ou sur le panneau de commande tout en rebranchant le cordon d'alimentation dans la prise du projecteur.



- Relâchez la touche **Esc** lorsque les témoins d'alimentation, Status et Lamp sont allumés.
Le projecteur s'affichera en tant que disque amovible sur votre ordinateur.
- Ouvrez le disque amovible et copiez le fichier **pjconfdata.bin** sur votre ordinateur.
- Une fois le fichier copié, effectuez l'une des actions suivantes :
 - Windows** : Ouvrez **Ordinateur**, **Poste de travail** ou l'**Explorateur Windows**. Cliquez avec le bouton de droite de la souris sur le nom de votre projecteur (apparaissant comme disque amovible) et sélectionnez **Éjecter**.
 - Mac OS X** : Faites glisser l'icône de disque amovible de votre projecteur située sur le bureau de votre ordinateur vers la corbeille.
 Le projecteur entrera en mode de veille.

Sujet parent: [Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre](#)

Transfert des paramètres depuis un ordinateur

Après avoir sauvegardé les paramètres du projecteur sur un ordinateur, vous pouvez les transférer vers un autre projecteur du même modèle.

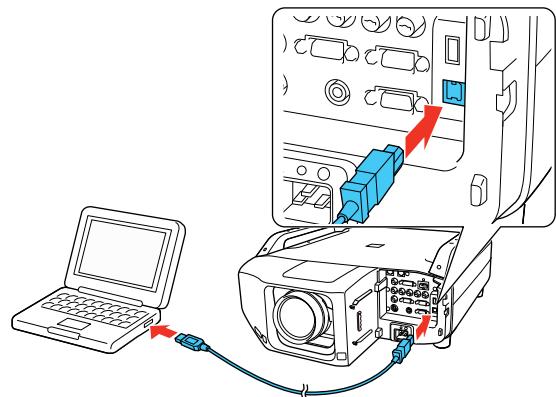
Votre ordinateur doit fonctionner sous l'un des systèmes d'exploitation suivants :

- Windows Vista
- Windows 7
- Windows 8.x
- OS X 10.5.8
- OS X 10.6.x

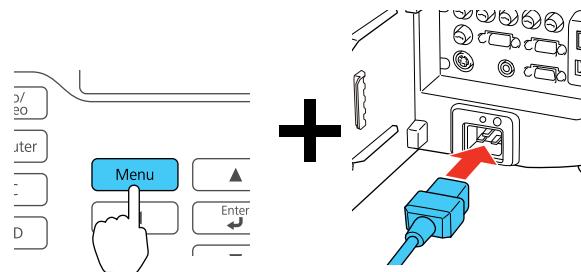
- OS X 10.7.x
- OS X 10.8.x
- OS X 10.9.x
- OS X 10.10.x

N'ajustez pas les paramètres d'image d'un projecteur avant d'y avoir transféré les paramètres. Sinon, vous devrez peut-être refaire vos ajustements.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du projecteur.
2. Branchez une extrémité d'un câble USB dans le port **Service** du projecteur.



3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.
4. Maintenez la touche **Menu** enfoncée sur la télécommande ou sur le panneau de commande tout en rebranchant le cordon d'alimentation dans la prise du projecteur.



5. Relâchez la touche **Menu** lorsque les témoins d'alimentation, Status, Lamp et Temp sont allumés.
Le projecteur s'affichera en tant que disque amovible sur votre ordinateur.
6. Copiez le fichier **pjconfdata.bin** de votre ordinateur vers le disque amovible.

Remarque: Ne copiez aucun autre fichier sur le disque amovible.

7. Une fois le fichier copié, effectuez l'une des actions suivantes :
 - **Windows** : Ouvrez **Ordinateur**, **Poste de travail** ou **l'Explorateur Windows**. Cliquez avec le bouton de droite de la souris sur le nom de votre projecteur (apparaissant comme disque amovible) et sélectionnez **Éjecter**.
 - **Mac OS X** : Faites glisser l'icône de disque amovible de votre projecteur située sur le bureau de votre ordinateur vers la corbeille.

Les témoins d'alimentation, Status, Lamp et Temp clignotent pour indiquer que les paramètres du projecteur sont en cours de mise à jour. Lorsque les témoins cessent de clignoter, le témoin d'alimentation s'allume en bleu et le projecteur entre en mode veille.

Mise en garde: Ne débranchez pas le cordon d'alimentation lorsque les témoins clignotent. Vous pourriez endommager le projecteur.

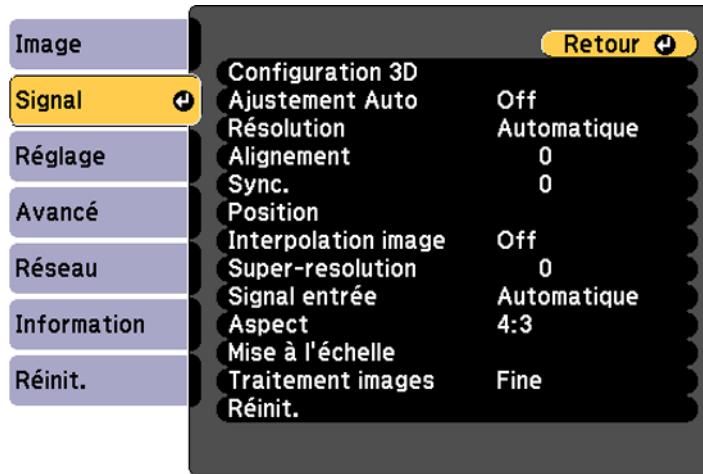
Sujet parent: [Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre](#)

Utilisation de la fonction Interpolation image

Vous pouvez utiliser la fonction Interpolation image du projecteur afin rendre fluide un vidéo avec mouvements rapides en comparant les images consécutives et en insérant une image intermédiaire entre elles (PowerLite Pro Z9750UNL/Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL).

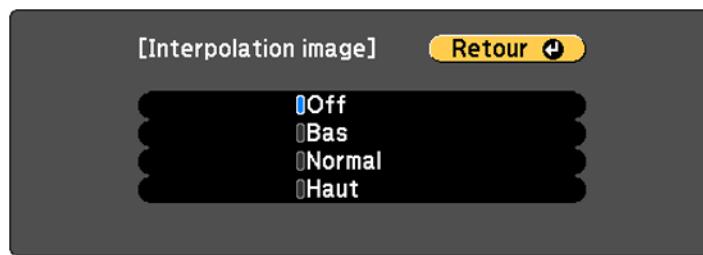
1. Appuyez sur la touche **Menu**.

2. Sélectionnez ensuite le menu **Signal**, puis appuyez sur **Enter**.



3. Sélectionnez le paramètre **Interpolation image**, puis appuyez sur **Enter**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



4. Sélectionnez le niveau d'interpolation et appuyez sur **Enter**.
5. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

Remarque: Si les images produites contiennent du bruit, désactivez le paramètre **Interpolation image**.

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Visionnement d'images 3D

À l'aide d'un ensemble polariseur (ELPPL01), de lunettes 3D passives en option (ELPGS02A/ELPGS02B) et de deux cadres de montage (ELPMB44), vous pouvez utiliser deux projecteurs pour visionner des images 3D passives. Consultez les instructions fournies avec l'équipement optionnel pour des instructions de configuration et d'utilisation.

Pour un visionnement optimal, sélectionnez le paramètre **Configuration 3D** depuis le menu Signal et sélectionnez l'un des Modes couleurs 3D depuis le menu **Images 3D**.

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Concepts associés

[Mode couleurs](#)

Références associées

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

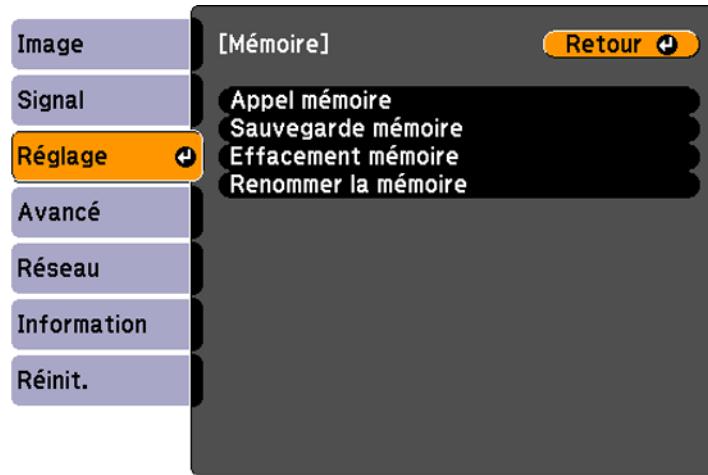
[Équipement optionnel et pièces de rechange](#)

Sauvegarde des paramètres dans la mémoire et utilisation des paramètres sauvegardés

Vous pouvez sauvegarder les paramètres personnalisés pour chacune de vos sources vidéo, puis les sélectionner depuis une liste de paramètres sauvegardés chaque fois que vous souhaitez les utiliser.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Mémoire**, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



5. Sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Appel mémoire** : permet de remplacer vos paramètres actuels avec les paramètres sauvegardés.
- **Sauvegarde mémoire** : permet de sauvegarder vos paramètres actuels dans la mémoire (10 emplacements de mémoire au nom unique sont disponibles).

Remarque: Les emplacements de mémoire qui ont déjà été utilisés sont indiqués par une marque bleue. Si vous sauvegardez dans un emplacement de mémoire précédemment enregistré, les paramètres de la mémoire seront remplacés par vos paramètres actuels.

- **Effacement mémoire** : permet d'effacer les paramètres de la mémoire sélectionnée.
- **Renommer la mémoire** : permet de renommer une mémoire sauvegardée.

6. Appuyez sur **Esc** pour quitter.

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Programmation d'un événement sur le projecteur

Vous pouvez sauvegarder une commande du projecteur en tant qu'« événement », par exemple allumer/éteindre le projecteur ou modifier la source d'entrée. Vous pouvez programmer le moment auquel le projecteur exécutera automatiquement la commande.

Remarque: Le paramètre Protec. heure/progr. du menu Mot de passe protégé doit être désactivé pour programmer un événement.

[Configuration d'un événement programmé](#)

[Vérification des événements programmés](#)

[Modification d'un événement programmé](#)

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Configuration d'un événement programmé

Vous pouvez programmer des commandes du projecteur que vous souhaitez effectuer en tant qu'événement.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Réglage programme** et appuyez sur **Enter**.
L'écran du menu Réglage programme apparaît.
4. Sélectionnez ensuite le menu **Planning**, puis appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez **Ajouter** et appuyez sur **Enter**.
6. Dans la section Paramètre Événement, sélectionnez les événements que vous souhaitez programmer. (Sélectionnez **Non modifié** pour les événements que vous ne souhaitez pas programmer.)
7. Dans la section Paramètre Date/heure, sélectionnez la date et l'heure auxquelles vous souhaitez que les événements programmés se produisent.
8. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez **Enregistrer** et appuyez sur **Enter**.
9. Pour programmer d'autres événements, répétez les quatre étapes précédentes.
10. Sélectionnez **Installation terminée** et sélectionnez **Oui** pour sauvegarder vos modifications.

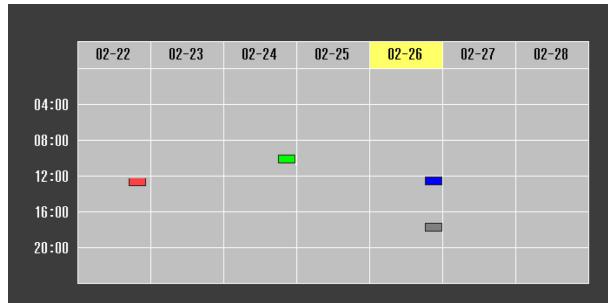
Sujet parent: [Programmation d'un événement sur le projecteur](#)

Vérification des événements programmés

Vous pouvez voir tous les événements actuellement programmés.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Réglage programme**, puis appuyez sur **Enter**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



Les boîtes colorées du calendrier indiquent les informations suivantes à propos des événements programmés :

- L'événement se produira une seule fois.
- L'événement est récurrent.
- La communication est activée/désactivée.
- L'événement n'est pas valide.

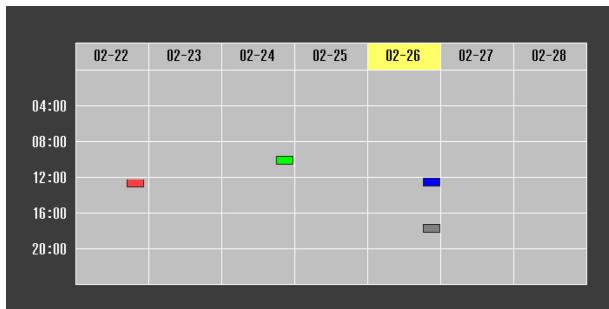
Sujet parent: [Programmation d'un événement sur le projecteur](#)

Modification d'un événement programmé

Vous pouvez modifier tous les événements actuellement programmés.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Réglage programme**, puis appuyez sur **Enter**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



4. Appuyez sur la touche fléchée de gauche ou de droite pour mettre en surbrillance la date du calendrier contenant l'événement programmé que vous souhaitez modifier.
5. Appuyez sur la touche fléchée du haut ou du bas pour mettre en surbrillance l'événement que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur **Esc**.
6. Sélectionnez l'une des options suivantes :
 - **On/Off** : active ou désactive l'événement sélectionné.
 - **Modifier** : permet de modifier les paramètres de l'événement sélectionné.
 - **Effacer** : supprime l'événement sélectionné.
 - **Ajouter** : ajoute un nouvel événement programmé.
7. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez **Retour** et appuyez sur **Enter**.
8. Sélectionnez **Installation terminée** et sélectionnez **Oui** pour sauvegarder vos modifications.

Remarque: Pour supprimer tous les événements programmés, sélectionnez **Réinitialisation du planning**, puis **Oui**.

Sujet parent: [Programmation d'un événement sur le projecteur](#)

Réglage des paramètres de menus

Suivez les directives des sections suivantes pour accéder au système de menus du projecteur et modifier ses paramètres.

Utilisation des menus du projecteur

Paramètres de qualité d'image – Menu Image

Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal

Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage

Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé

Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau

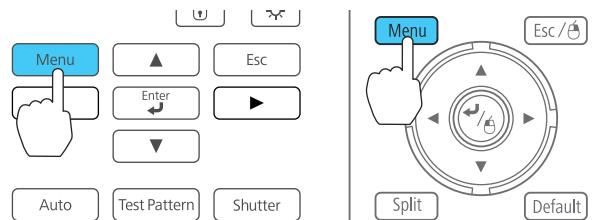
Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information

Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.

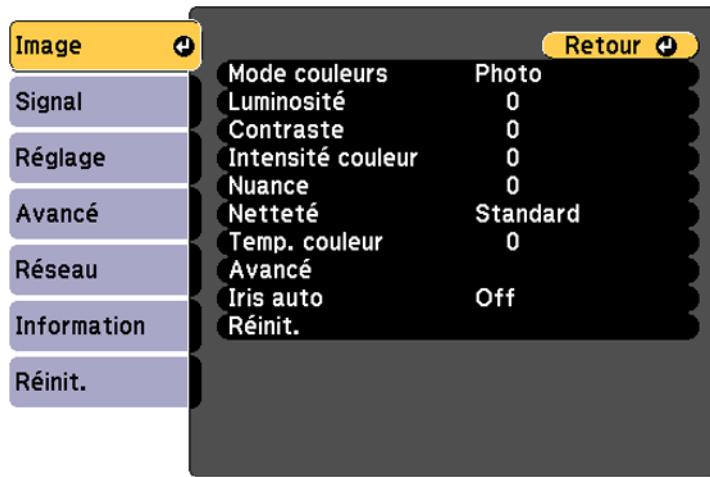
Utilisation des menus du projecteur

Vous pouvez utiliser les menus du projecteur pour régler les paramètres qui gèrent son fonctionnement. Le projecteur affiche les menus à l'écran.

1. Appuyez sur la touche **Menu** du panneau de commande ou de la télécommande.



L'écran de menu apparaît, affichant les paramètres du menu Image.



2. Appuyez sur les touches fléchées vers le haut ou le bas pour faire défiler les menus figurant à gauche. Les paramètres pour chaque menu s'affichent à droite.

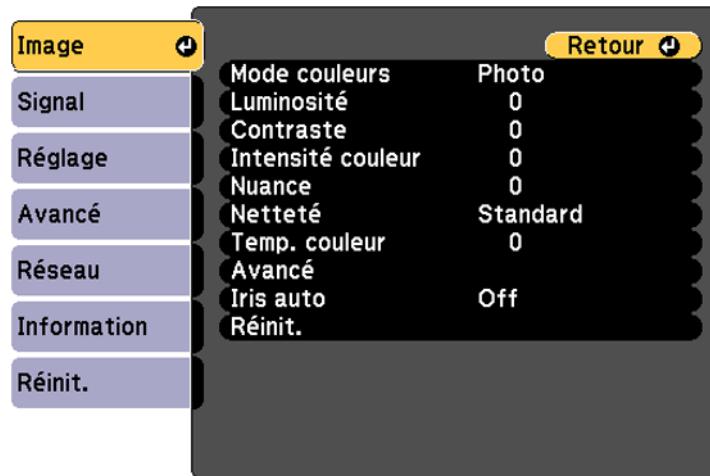
Remarque: Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.

3. Pour modifier les paramètres du menu affiché, appuyez sur **Enter**.
4. Appuyez sur les touches fléchées vers le haut ou le bas pour faire défiler les paramètres.
5. Modifiez les paramètres en utilisant les touches indiquées au bas des écrans de menu.
6. Pour rétablir tous les paramètres de menu aux paramètres par défaut, sélectionnez **Réinit.**
7. Lorsque vous avez terminé de modifier les paramètres d'un menu, appuyez sur **Esc**.
8. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

Paramètres de qualité d'image – Menu Image

Les paramètres dans le menu Image vous permettent de régler la qualité de l'image provenant de la source d'entrée sélectionnée. Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.



Pour modifier les paramètres d'une source d'entrée, assurez-vous que cette source est raccordée et sélectionnée.

Paramètre	Options	Description
Mode couleurs	Reportez-vous à la liste des Modes couleurs disponibles.	Règle la vivacité des couleurs de l'image pour différents types d'images et d'environnements.
Luminosité	Différents niveaux sont disponibles.	Éclaircit ou assombrit l'ensemble de l'image.
Contraste	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la différence entre les zones claires et sombres de l'ensemble de l'image.
Intensité couleur	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'intensité des couleurs de l'image.
Nuance	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'équilibre entre les tons verts et magenta dans l'image.

Paramètre	Options	Description
Netteté	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la netteté ou le flou des détails de l'image.
Temp. couleur	3200, 5000 ou 10000 °K (Kelvin), ou -3 à 6	Règle les tons de couleur en fonction de la température de la couleur.
Avancé	Plusieurs options disponibles	Règle individuellement l'intensité des couleurs et les niveaux de gamma dans l'image.
Iris auto	Off Normal Haute vitesse	Règle la luminance projetée en fonction de la luminosité de l'image lorsque certains Modes couleurs sont sélectionnés.

Remarque: Le paramètre **Luminosité** n'affecte pas la luminosité des lampes. Pour modifier le mode de luminosité des lampes, utilisez le paramètre **Consommation électr.**

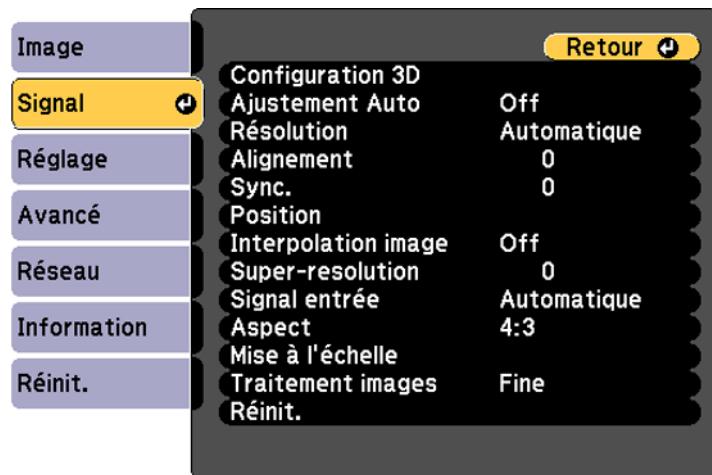
Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

Références associées

[Modes couleurs disponibles](#)

Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal

En règle générale, le projecteur détecte et optimise automatiquement les paramètres du signal d'entrée. Si vous devez personnaliser les paramètres, vous pouvez le faire depuis le menu Signal. Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.



Remarque: Vous pouvez rétablir les valeurs par défaut des paramètres **Position**, **Alignement** et **Sync.** en appuyant sur la touche **Auto** de la télécommande.

Pour modifier les paramètres d'une source d'entrée, assurez-vous que cette source est raccordée et sélectionnée.

Réglage	Options	Description
Configuration 3D	Off On	Active la projection d'images 3D passives lors de la projection avec 2 projecteurs.
Ajustement Auto	On Off	Optimise automatiquement la qualité de l'image provenant d'un ordinateur via une connexion RGB analogique (si activé).

Réglage	Options	Description
Résolution	Automatique Normal Large Manuel	Règle la résolution du signal d'entrée provenant d'un ordinateur via une connexion RGB analogique. Automatique : détecte la résolution automatiquement. Normal : pour les écrans 4:3 ou 5:4. Large : pour les écrans larges. Manuel : permet de spécifier une résolution.
Alignement	Différents niveaux sont disponibles.	Élimine les bandes verticales des images provenant d'un ordinateur via une connexion RGB analogique.
Sync.	Différents niveaux sont disponibles.	Élimine les flous et le scintillement des images provenant d'un ordinateur via une connexion RGB analogique.
Position	Vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite.	Règle la position de l'image sur l'écran.
Progressif	Off Vidéo Film/Auto	Règle la conversion des signaux entrelacés à progressifs pour certains types d'images vidéo. Off : pour les images vidéo à mouvements rapides. Vidéo : pour la plupart des images vidéo. Film/Auto : pour les films, les graphiques informatiques et l'animation.

Réglage	Options	Description
Interpolation image (PowerLite Pro Z9750UNL/Z9870UNL/ Z10000UNL/Z10005UNL)	Off Bas Normal Haut	Rend plus fluides les vidéos qui défilent rapidement en comparant les images consécutives et en insérant une image intermédiaire entre chacune.
Super-resolution	Différents niveaux sont disponibles.	Réduit le brouillage des bords qui peut se produire lorsque l'image est mise à l'échelle pour correspondre à la résolution du signal de l'image.
Réduction bruit	Off NR1 NR2	Réduit le scintillement des images analogiques en deux niveaux.
Réduire le bruit parasite	On Off	Réduit le bruit ou les artefacts autour des bords des objets causés par la décompression vidéo MPEG.
Plage vidéo	Automatique Normal Expanded	Règle la plage vidéo afin qu'elle corresponde au paramètre de l'appareil connecté aux ports d'entrée HDMI , HDBaseT et SDI (PowerLite Pro Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL).

Réglage	Options	Description
Signal entrée	Automatique RGB Composantes	Définit le type de signal provenant des sources d'entrée branchées aux ports d'ordinateur. Automatique : détecte automatiquement les signaux. RGB : corrige la couleur pour les sources d'entrée de type ordinateur ou vidéo RGB. Composantes : corrige la couleur pour les sources d'entrée de type vidéo en composantes.
Signal Vidéo	Automatique Différentes normes vidéo	Définit le type de signal provenant des sources d'entrée branchées aux ports vidéo. Automatique : détecte automatiquement les signaux.
Aspect	Reportez-vous à la liste des différents rapports hauteur/largeur disponibles.	Règle le rapport hauteur/largeur pour la source d'entrée sélectionnée.
Mise à l'échelle	Différentes options de mise à l'échelle.	Permet d'ajuster l'échelle de l'image affichée par chaque projecteur lors de l'utilisation de plusieurs projecteurs pour projeter une image.
Overscan	Automatique Off 4% 8%	Modifie le rapport hauteur/largeur de l'image projetée pour rendre les bords visibles selon un pourcentage sélectionnable ou de façon automatique.

Réglage	Options	Description
Traitement images	Rapide Fine	Ajuste la façon dont les images sont traitées. Rapide : permet l'affichage rapide des images. Fine : permet l'affichage des images en plus haute qualité.

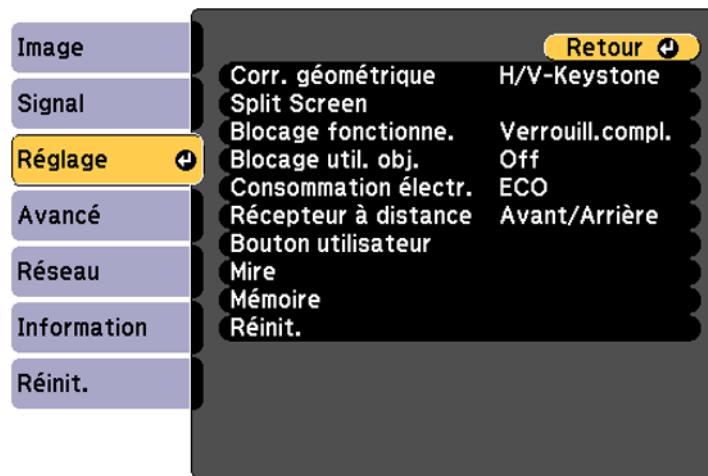
Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

Références associées

[Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles](#)

Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage

Les options du menu Réglage vous permettent de personnaliser les diverses fonctions du projecteur.



Paramètre	Options	Description
Corr. géométrique	Off H/V Keystone Quick Corner Surface courbe Correction du point Mur d'angle	Ajuste la forme de l'image projetée. H/V Keystone : permet de faire la correction manuelle des angles des côtés horizontaux et verticaux. Quick Corner : permet d'ajuster la position des quatre coins. Surface courbe : permet d'ajuster l'image lors de la projection sur une surface courbe. Correction du point : permet d'afficher une grille et d'ajuster avec précision la position de l'image. Mur d'angle : permet d'ajuster l'image lors de la projection sur une surface possédant un angle droit.
Split Screen	—	Divise la zone d'affichage à l'horizontale et affiche deux images côté à côté (en mode Split Screen, appuyez sur la touche Menu pour afficher les options Split Screen, ou appuyez sur Esc pour désactiver l'affichage Split Screen).

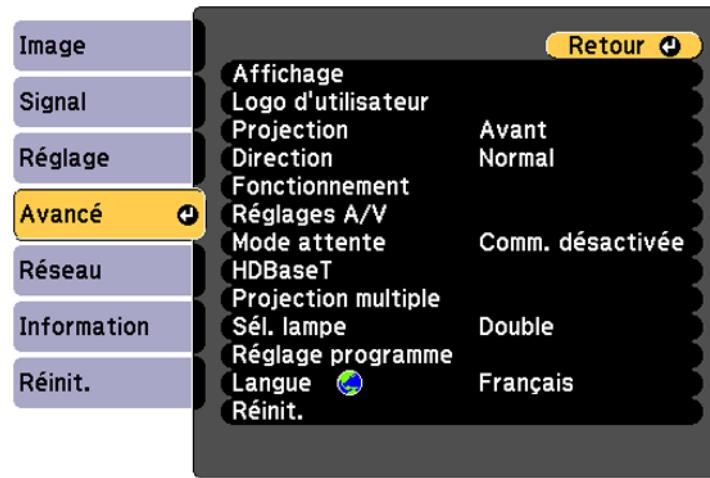
Paramètre	Options	Description
Blocage fonctionne.	Verrouill. compl. Verrouill. fons. Off	Permet de verrouiller les touches afin de sécuriser le projecteur. Verrouill. compl. : verrouille toutes les touches. Verrouill. fons. : verrouille toutes les touches sauf la touche d'alimentation. Off : aucune touche n'est verrouillée.
Blocage util. obj.	On Off	Verrouille les touches Lens , Shift , Zoom et Focus de la télécommande.
Consommation électr.	Normal Capteur de T° ECO	Définit le mode de luminosité des lampes du projecteur. Normal : règle les lampes à la luminosité maximale. Capteur de T° : diminue automatiquement l'intensité des lampes si la température ambiante est trop élevée pour le fonctionnement normal. ECO : réduit la luminosité des lampes ainsi que le bruit du ventilateur, et économise de l'énergie tout en prolongeant la durée de vie des lampes.
Récepteur à distance	Avant/Arrière Avant Arrière Off	Limite la réception des signaux de la télécommande par le récepteur sélectionné; Off laisse tous les récepteurs désactivés.

Paramètre	Options	Description
Bouton utilisateur	Bouton utilisateur 1 Bouton utilisateur 2 Bouton utilisateur 3	Attribue une option de menu aux touches User1 , User2 et User3 de la télécommande pour l'accès à l'aide d'une seule touche.
Mire	—	Affiche une mire pour assister durant l'ajustement de l'image (appuyez sur les touches fléchées de droite ou de gauche de la télécommande ou sur Enter sur le panneau de commande pour passer d'un type de mire à l'autre, ou appuyez sur Esc pour désactiver l'affichage de la mire).
Mémoire	Appel mémoire Sauvegarde mémoire Effacement mémoire Renommer la mémoire	Sauvegarde les paramètres personnalisés dans la mémoire.

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé

Les paramètres du menu Avancé vous permettent de personnaliser diverses fonctions de configuration du projecteur qui gèrent son fonctionnement.



Paramètre	Options	Description
Affichage	—	Voir le tableau des paramètres Affichage dans cette section.
Sous-titres	Off CC1 CC2	Contrôle l'utilisation des sous-titres et sélectionne le type de sous-titres (les sous-titres sont seulement visibles pour les signaux NTSC provenant du port S-Video ou Video).
Logo d'utilisateur	—	Crée un écran que le projecteur affiche pour s'identifier et accroître la sécurité.

Paramètre	Options	Description
Projection	Avant Avant/Plafond Arrière Arrière/Plafond	Définit la manière dont le projecteur est orienté vers l'écran afin que l'image soit adéquatement projetée.
Direction	Différents niveaux sont disponibles.	Définit l'angle d'installation du projecteur; le ventilateur du projecteur pourrait être plus bruyant selon l'angle sélectionné.
Fonctionnement	—	Voir le tableau des paramètres Fonctionnement dans cette section.
Réglages A/V	Sortie A/V Sortie du moniteur	<p>Définit différents paramètres de sortie audio et vidéo.</p> <p>Sortie A/V : permet d'envoyer l'audio et la vidéo vers un appareil externe lorsque le projecteur est en mode attente (le mode attente doit avoir été réglé à Comm. activée pour utiliser ce paramètre).</p> <p>Sortie du moniteur : définit la source d'image à diffuser à un appareil externe lorsque le projecteur est en mode attente; lorsque le paramètre est réglé à Automatique, c'est le signal analogique RGB provenant du port Computer ou du port BNC qui sera envoyé, selon la source qui a été sélectionnée lorsque le projecteur est entré en mode attente.</p>

Paramètre	Options	Description
Mode attente	Comm. activée Comm. désactivée	Permet d'effectuer les opérations suivantes lorsque le projecteur est en mode attente : <ul style="list-style-type: none"> • Gérer et contrôler le projecteur via le réseau. • Diffuser le son et l'image via un appareil externe (le réglage Sortie A/V doit être réglé à Toujours valide). • Communication depuis le port HDBaseT.
HDBaseT	Commande Communication Off Extron XTP	Règle les paramètres de communication lorsque vous branchez le projecteur à un transmetteur ou un commutateur HDBaseT. Commande Communication : lorsque le projecteur est connecté au transmetteur HDBaseT, active ou désactive la communication provenant de l'Ethernet et des ports de série du transmetteur; l'activation de ce réglage désactive les ports LAN , RS-232C et Remote du projecteur. Extron XTP : permet de brancher le transmetteur ou commutateur Extron XTP au port HDBaseT lorsque ce paramètre est réglé à On .
Projection multiple	—	Voir le tableau des paramètres Projection multiple dans cette section.

Paramètre	Options	Description
Sél. lampe	Dual Single Lampe 1 Lampe 2	Définit la lampe à allumer.
Réglage programme	—	Programme des opérations spécifiques qui se produiront à une date et heure déterminées.
Langue	Différentes langues sont disponibles.	Définit la langue dans les menus et les messages du projecteur (non affecté par l'option Réinit.).

Paramètres Affichage

Paramètre	Options	Description
Position de menu	—	Définit la position du menu du projecteur affiché à l'écran.
Position message	—	Définit la position du message affiché à l'écran.
Message	—	Détermine si des messages sont affichés à l'écran.
Afficher le fond	—	Définit la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsqu'aucun signal n'est reçu.
Ecran démarrage	—	Définit si un écran spécial apparaît au démarrage du projecteur.
Confirmation attente	—	Affiche un message de confirmation lorsque vous appuyez sur la touche Standby de la télécommande.
Notif nettoy filtre	—	Affiche un message lorsque le filtre à air est obstrué.

Paramètre	Options	Description
Réglages Écran	—	Définit le rapport hauteur/largeur et la position de l'image projetée selon le type d'écran utilisé.
Align. des panneaux	—	Corrige le décalage des couleurs de l'image projetée.
Uniformité	—	Ajuste la balance des tons de couleur.

Paramètres Fonctionnement

Paramètre	Options	Description
Aliment. Directe	—	Met le projecteur sous tension lorsque vous le branchez.
Mode veille	—	Met automatiquement le projecteur en mode attente après une période d'inactivité.
Temps Mode veille	—	Règle le délai avant que le projecteur ne s'éteigne automatiquement (le Mode veille doit être activé).
Minuteur obturateur	—	Met automatiquement le projecteur hors tension après une période d'inactivité d'environ 130 minutes.
Mode haute alt.	—	Régit la température de fonctionnement du projecteur s'il est utilisé à une altitude de plus de 4921 pi (1500 m).
Rech source au démarr	—	Déetecte automatiquement le signal de l'image diffusé lorsque le projecteur est allumé.

Paramètre	Options	Description
Activation auto	—	Allume automatiquement le projecteur lorsqu'un signal est reçu des ports d'entrée Computer ou BNC , même si le projecteur est en mode attente (seulement disponible lorsque Mode attente est réglé sur Comm. activée).
Avancé	—	Voir le tableau des paramètres Avancé dans cette section.

Paramètre **Projection multiple**

Paramètre	Options	Description
ID projecteur	—	Permet de régler le projecteur à un certain numéro d'identification, ce qui vous permet d'utiliser une télécommande pour contrôler les projecteurs individuellement.
Mise à l'échelle	—	Ajuste la taille de l'image.
Mode couleurs	—	Ajuste la couleur de l'image.
Uniformité	—	Ajuste l'équilibre des tons des couleurs pour l'écran au complet.
Superposition bords	—	Permet de fusionner les bords entre plusieurs images pour créer un écran sans coupure.
Niveau de luminosité	—	Ajuste la luminosité des lampes.
Assortiment couleur	—	Corrige la différence de ton et de luminosité entre chaque image projetée.

Paramètre	Options	Description
RGBCMY	—	Ajuste la nuance, la saturation et la luminosité des couleurs rouge, vert, bleu, cyan, magenta et jaune.
Niveau Noir	—	Ajuste la différence entre les images superposées.

Paramètres de fonctionnement avancés

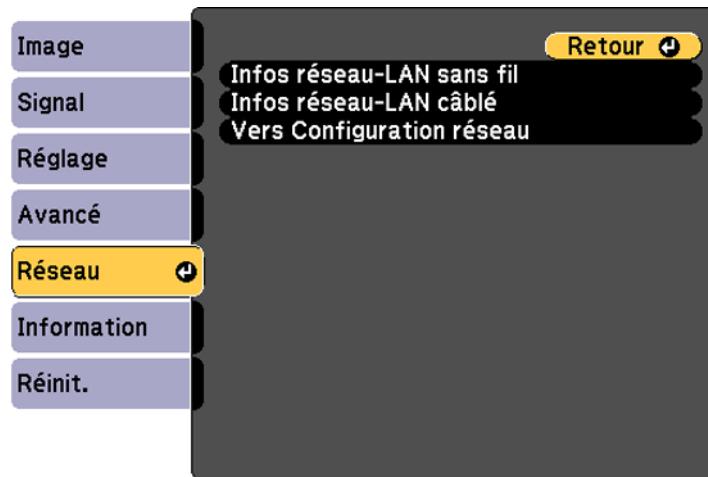
Paramètre	Options	Description
Terminaison sync BNC	—	Règle la terminaison du signal provenant du port BNC (normalement, le signal devrait être désactivé, à moins qu'une terminaison analogique ne soit nécessaire, par exemple pour les commutateurs).
Type de télécommande	—	Permet de sélectionner Normal pour utiliser la télécommande incluse avec le projecteur, ou Simple pour utiliser une autre télécommande de projecteur Epson (désactive la télécommande incluse avec le projecteur).
Bouton obturateur	—	Permet de sélectionner Obturateur pour ouvrir ou fermer l'obturateur électrique, ou Blanc pour interrompre temporairement la projection de l'image en appuyant sur la touche Shutter .

Paramètre	Options	Description
Déclencheur	—	Permet de sélectionner Obturateur pour activer la fonction du déclencheur en appuyant sur la touche Shutter , ou N'importe lequel pour activer la fonction du déclencheur lorsque n'importe quelle commande est exécutée sur le projecteur.
Bip	—	Contrôle le son émit lorsque le projecteur est allumé ou éteint.
Indicateurs	—	Allume ou éteint les indicateurs du projecteur sauf pour les erreurs et les avertissements.
Type d'objectif	—	Définit le numéro du modèle de l'objectif que vous avez installé.
Instant. désactivé	—	Permet de régler ce paramètre à Activer pour que le projecteur entre en mode attente après la mise hors tension, ou Désactiver pour que le projecteur entre en mode attente environ 3 minutes après la mise hors tension.
Date et heure	—	Ajuste les paramètres de date et d'heure du système du projecteur.

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau

Les paramètres du menu Réseau vous permettent de voir les renseignements sur le réseau et de configurer le projecteur pour la surveillance et la commande en réseau.



Paramètre	Options	Description
Infos réseau - LAN sans fil	Mode de connexion Syst LAN sans fil Niveau d'antenne Nom du projecteur SSID DHCP Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle Adresse MAC Code de région	Affiche l'état et les détails du réseau sans fil.

Paramètre	Options	Description
Infos réseau - LAN câblé	Nom du projecteur DHCP Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle Adresse MAC	Affiche l'état et les détails du réseau câblé.
Vers Configuration réseau	Accès à d'autres menus réseau.	Configure vos paramètres réseau.

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

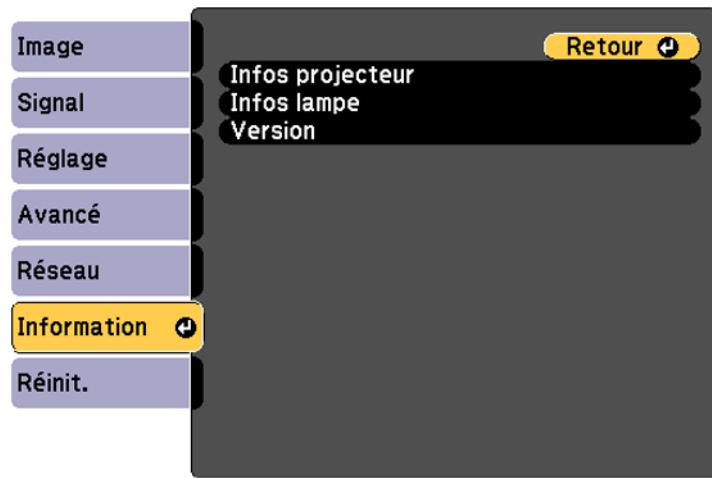
Concepts associés

[Projection sur un réseau câblé](#)

[Projection sur un réseau sans fil](#)

Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information

Vous pouvez afficher de l'information sur le projecteur et les sources d'entrée depuis le menu Information. Vous ne pouvez cependant pas modifier les paramètres dans ce menu.



Remarque: Le compteur d'heures d'utilisation de la lampe n'enregistre rien avant que la lampe n'ait été utilisée pendant au moins 10 heures. Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.

Paramètre	Options	Description
Infos projecteur	—	Voir le prochain tableau de cette section.
Infos lampe	Durée de lampe Etat de la lampe	Affiche les informations suivantes : Durée de lampe : affiche le nombre d'heures (H) d'usage de chaque lampe en mode de consommation d'énergie Normal et ECO ; si l'information affichée est en jaune, ne tardez pas à vous procurer une lampe de remplacement d'Epson. Etat de la lampe : affiche des icônes indiquant l'état de fonctionnement de chaque lampe.
Version	Main Video Status Monitor	Affiche des informations sur le micrologiciel du projecteur.

Paramètres **Infos projecteur**

Paramètre	Options	Description
Source	—	Affiche le nom du port auquel la source actuelle est branchée.
Signal entrée	—	Affiche le paramètre du signal d'entrée pour la source actuelle.
Résolution	—	Affiche la résolution de la source d'entrée actuelle.

Paramètre	Options	Description
Signal Vidéo	—	Affiche le format du signal vidéo de la source d'entrée actuelle.
Taux rafraîchi.	—	Affiche le taux de rafraîchissement de la source d'entrée actuelle.
Info sync	—	Fournit de l'information pouvant être utile au technicien de service.
Etat	—	Fournit de l'information sur les problèmes du projecteur pouvant être utile au technicien de service.
Numéro de série	—	Affiche le numéro de série du projecteur.
Event ID	—	Affiche le numéro d'Event ID correspondant à un problème spécifique du projecteur; consultez la liste des codes d'Event ID.
Qualité signal HDBaseT	—	Affiche des informations sur le signal de l'image provenant du port HDBaseT.

[Liste de codes d'Event ID](#)

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

Références associées

[Équipement optionnel et pièces de rechange](#)

[Caractéristiques de la lampe](#)

Liste de codes d'Event ID

Si l'option **Event ID** du menu Info affiche un numéro de code, vérifiez la liste des codes d'Event ID afin d'obtenir la solution au problème du projecteur associé à ce code.

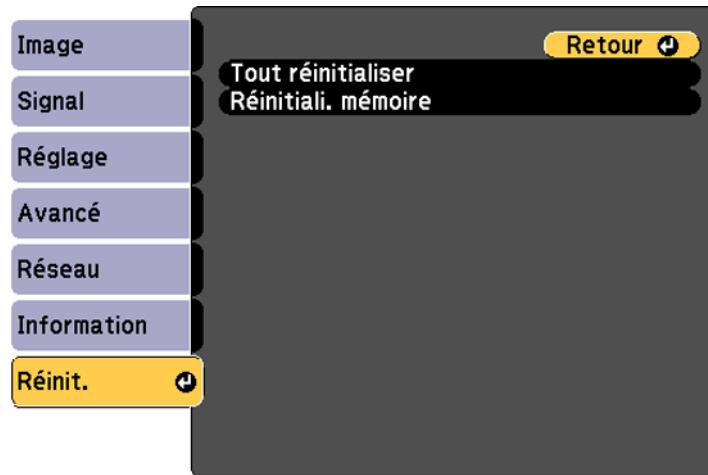
Code d'Event ID	Cause et solution
0432	Le programme EasyMP Network Projection n'a pas été lancé. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
0435	
0434	Communication réseau instable. Vérifiez l'état de la communication réseau, attendez quelques instants et essayez de vous connecter à nouveau au réseau.
0482	
0484	
0485	
0433	Impossible d'afficher les images transférées. Redémarrez le programme EasyMP Network Projection.
0481	La communication avec l'ordinateur a été coupée. Redémarrez le programme EasyMP Network Projection.
0483	Le programme EasyMP Network Projection s'est fermé de façon imprévue. Vérifiez l'état de la communication réseau et ensuite, mettez le projecteur hors tension et sous tension de nouveau.
04FE	
0479	Une erreur de système de projection s'est produite. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
04FF	
0891	Impossible de trouver un point d'accès avec le même SSID. Configurez votre ordinateur, point d'accès et projecteur avec le même SSID.
0892	Le type d'authentification WPA/WPA2 ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0893	Le type de chiffrement TKIP/AES ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0894	La communication avec un point d'accès non autorisé a été coupée. Communiquez avec votre administrateur réseau.
0898	Impossible d'acquérir DHCP. Assurez-vous que le serveur DHCP fonctionne correctement. Si vous n'utilisez pas DHCP, désactivez le paramètre DHCP dans les menus Réseau.
0899	Erreur de communication. Redémarrez le programme EasyMP Network Projection.

Sujet parent: [Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information](#)

Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.

Vous pouvez réinitialiser la majorité des paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut en utilisant l'option **Tout réinitialiser** dans le menu Réinit.

Vous pouvez aussi réinitialiser les mémoires sauvegardées dans la liste Sauvegarde mémoire à l'aide de l'option **Réinitiali. mémoire**.



Même si vous utilisez l'option **Tout réinitialiser**, les paramètres suivants ne seront pas réinitialisés :

- Signal entrée
- Logo d'utilisateur
- Langue
- Éléments du menu Réseau
- Durée de lampe
- Date & heure
- Align. des panneaux
- Uniformité
- Mémoire
- Assortiment couleur

- Sél. lampe

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

Entretien et transport du projecteur

Suivez les directives des sections suivantes pour faire l'entretien de votre projecteur et le transporter d'un endroit à l'autre.

[Entretien du projecteur](#)

[Transport du projecteur](#)

Entretien du projecteur

Un minimum d'entretien suffit pour maintenir votre projecteur en état de marche optimal.

Il peut être nécessaire de nettoyer l'objectif périodiquement, ainsi que de nettoyer le filtre à air et les événets afin d'empêcher la surchauffe du projecteur en raison d'une mauvaise ventilation.

Les seules pièces que vous devez remplacer sont la lampe, le filtre à air et les piles de la télécommande. Si vous devez remplacer une autre pièce, communiquez avec Epson ou avec un technicien Epson agréé.

Avertissement: Avant de nettoyer tout composant du projecteur, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. N'ouvrez jamais de couvercles sur le projecteur sauf si ce manuel l'exige pour des raisons précises. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves.

Avertissement: N'essayez jamais de réparer ce produit vous-même à moins d'indication contraire dans le présent manuel. Pour toute autre réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

[Nettoyage de l'objectif](#)

[Nettoyage du boîtier du projecteur](#)

[Entretien du filtre à air et des événets](#)

[Entretien de la lampe](#)

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

Sujet parent: [Entretien et transport du projecteur](#)

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez régulièrement l'objectif, sinon vous remarquerez de la poussière ou des taches sur la surface.

- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement l'objectif avec du papier à lentille.

- Pour enlever les taches tenaces, humidifiez un chiffon doux et sans peluches avec un nettoyant pour lentille et essuyez délicatement la surface de l'objectif. Ne vaporisez aucun liquide directement sur l'objectif.

Avertissement: N'utilisez pas un nettoyant qui contient un gaz inflammable. La forte chaleur produite par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

Mise en garde: N'utilisez pas de nettoyant pour vitres ou de matériaux abrasifs pour nettoyer l'objectif. Ne soumettez pas l'objectif à des impacts, sinon, vous risquez de l'endommager. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu. Évitez de toucher l'objectif à mains nues afin de ne pas laisser d'empreintes ni endommager la surface.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour enlever la saleté ou la poussière, essuyez le boîtier à l'aide d'un chiffon doux, sec et sans peluches.
- Pour enlever la saleté tenace, utilisez un chiffon doux sans peluches humecté d'eau et de savon doux. Ne vaporisez aucun liquide directement sur le projecteur.

Mise en garde: N'utilisez pas de cire, d'alcool, de benzine, de diluant à peinture ou d'autres détergents chimiques pour nettoyer le boîtier. Vous risqueriez d'endommager le boîtier. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Entretien du filtre à air et des événets

L'entretien régulier du filtre est important afin de maintenir votre projecteur en bon état. Votre projecteur Epson a été créé avec un filtre qui est facile d'accès et qui peut être remplacé par l'utilisateur afin de protéger votre projecteur et de rendre l'entretien régulier simple. La fréquence de l'entretien du filtre peut varier selon l'environnement.

Si un entretien régulier n'est pas effectué, votre projecteur Epson vous avertira lorsque la température à l'intérieur du projecteur aura atteint un niveau élevé. N'attendez pas de recevoir cet avertissement pour entretenir le filtre de votre projecteur, car une exposition prolongée à de hautes températures peut réduire la durée de vie utile de votre projecteur ou de votre lampe.

Les dommages causés par le manque d'entretien de votre projecteur ou de son filtre à air pourraient ne pas être couverts par les garanties de votre projecteur ou de votre lampe.

[Nettoyage du filtre à air](#)

[Remplacement du filtre à air](#)

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Concepts associés

[Indicateur d'état du projecteur](#)

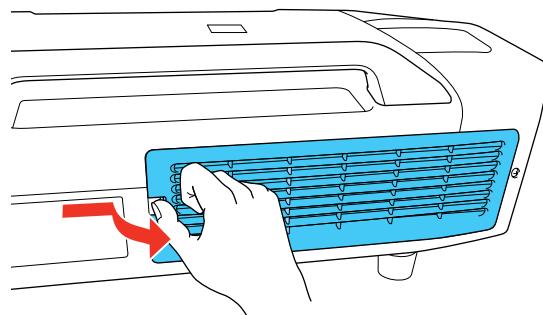
Références associées

[Témoins d'état du projecteur](#)

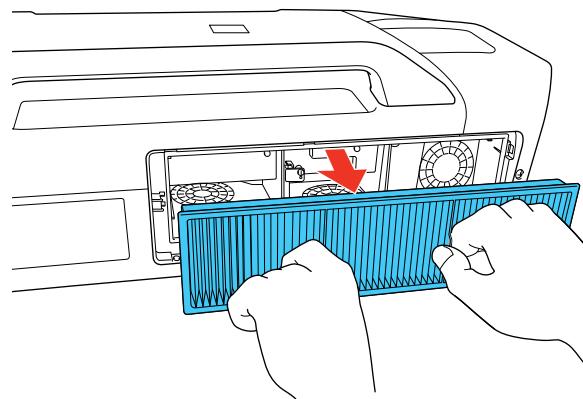
Nettoyage du filtre à air

Si l'une des situations suivantes se présente, vous devez nettoyer le filtre à air du projecteur :

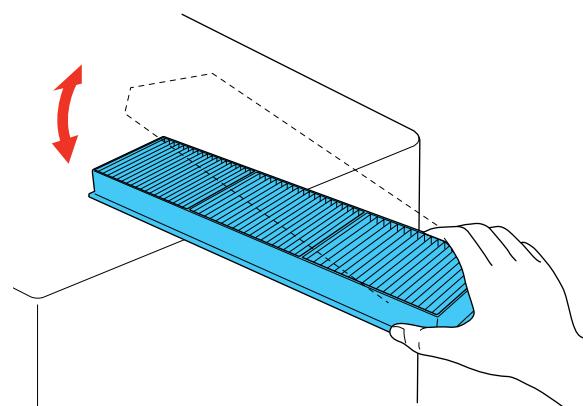
- Les sorties d'air ou le filtre sont très poussiéreux.
 - Un message vous indiquant qu'il est nécessaire de le nettoyer apparaît.
 - Le témoin du filtre du projecteur clignote en orange.
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
 2. Maintenez l'onglet du couvercle du filtre à air enfoncé et tirez sur le couvercle pour le retirer.



3. Tirez le filtre à air hors du projecteur.

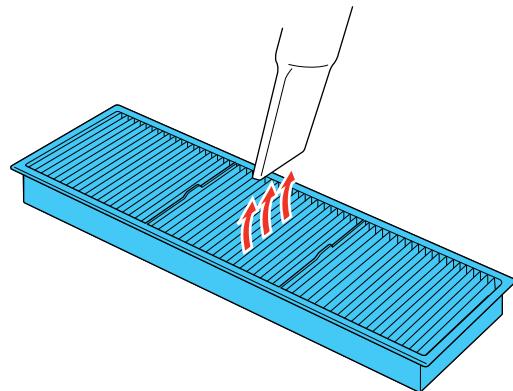


4. Tapez 4 à 5 fois sur chaque côté du filtre à air afin de déloger l'excès de poussière.



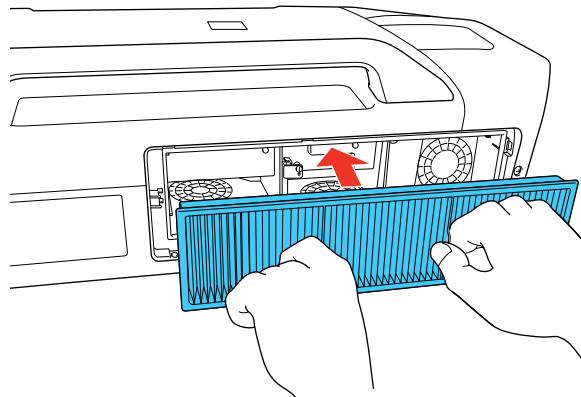
Mise en garde: N'utilisez pas une force excessive lorsque vous tapez le filtre à air : il pourrait se fissurer et devenir inutilisable. Ne rincez pas le filtre à air dans l'eau et n'utilisez pas un détergent ou un solvant pour le nettoyer. N'utilisez pas d'air comprimé. Les gaz pourraient laisser un résidu ou de la poussière et des débris dans l'optique du projecteur ou d'autres zones fragiles.

5. Passez l'aspirateur sur le devant du filtre à air (le côté avec les languettes) afin d'enlever toute trace de poussière.

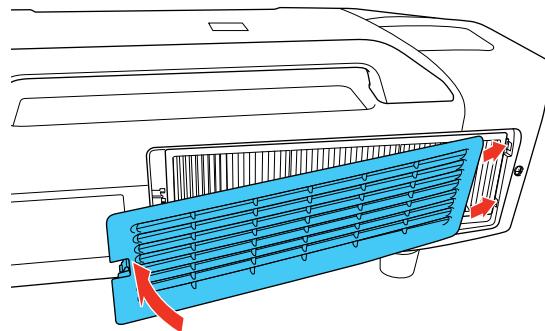


Remarque: Si la poussière est difficile à enlever ou si le filtre est endommagé, remplacez-le.

6. Replacez le filtre à air dans le projecteur comme indiqué.



7. Replacez le couvercle du filtre à air comme illustré, et appuyez légèrement dessus jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



Sujet parent: [Entretien du filtre à air et des événets](#)

Concepts associés

[Indicateur d'état du projecteur](#)

Références associées

[Témoins d'état du projecteur](#)

Remplacement du filtre à air

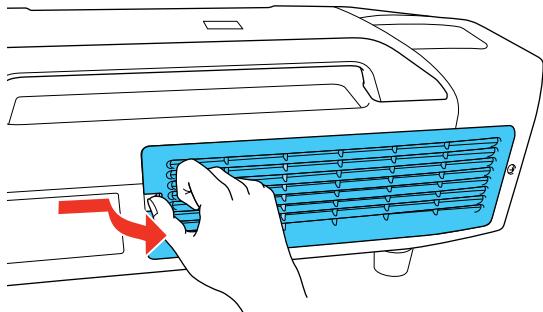
Si l'une des situations suivantes se présente, vous devez remplacer le filtre à air :

- Après avoir nettoyé le filtre à air, vous voyez un message vous indiquant de le nettoyer ou de le remplacer.
- Le filtre à air est déchiré ou endommagé.

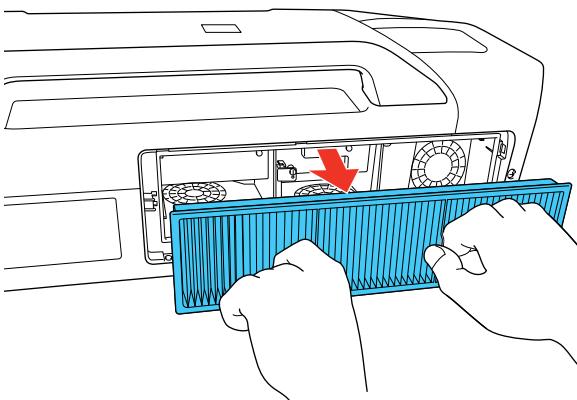
Au besoin, vous pouvez remplacer le filtre à air pendant que le projecteur est monté au plafond ou sur une table.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.

2. Maintenez l'onglet du couvercle du filtre à air enfoncé et tirez sur le couvercle pour le retirer.

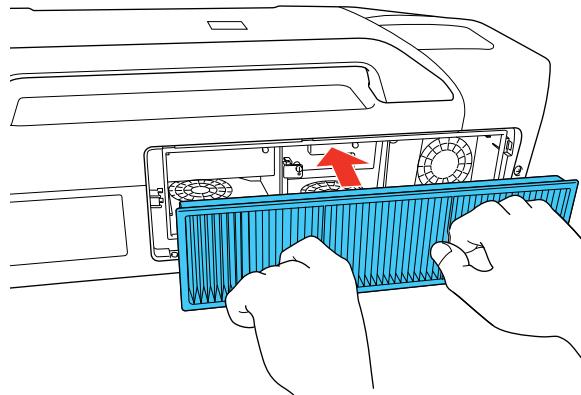


3. Tirez le filtre à air hors du projecteur.

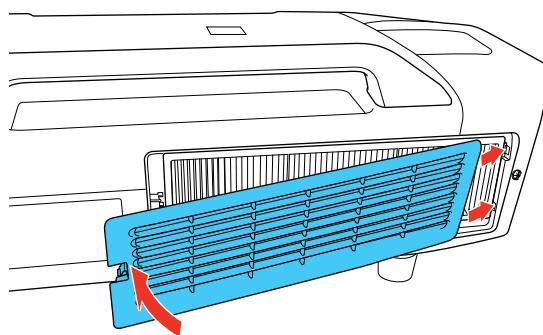


Remarque: Les filtres à air contiennent du polypropylène. Éliminez les filtres usés conformément à la réglementation locale.

4. Placez un nouveau filtre dans le projecteur comme l'montre l'illustration.



5. Replacez le couvercle du filtre à air comme illustré, et appuyez légèrement dessus jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



Sujet parent: [Entretien du filtre à air et des événements](#)

Concepts associés

[Indicateur d'état du projecteur](#)

Références associées

[Témoins d'état du projecteur](#)

[Équipement optionnel et pièces de rechange](#)

Entretien de la lampe

Le projecteur compte le nombre d'heures d'utilisation de la lampe et affiche cette information dans son système de menus.

Remplacez la lampe dès que possible lorsque l'une des situations suivantes se présente :

- L'image projetée devient de plus en plus sombre ou commence à se détériorer.
- Un message apparaît lorsque vous allumez le projecteur vous avisant de remplacer la lampe.
- Le témoin de la lampe du projecteur clignote en bleu et le témoin Lamp 1 ou Lamp 2 clignote en orange.

[Remplacement des lampes](#)

[Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation des lampes](#)

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Concepts associés

[Indicateur d'état du projecteur](#)

Références associées

[Équipement optionnel et pièces de rechange](#)

[Caractéristiques de la lampe](#)

[Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information](#)

[Témoins d'état du projecteur](#)

Remplacement des lampes

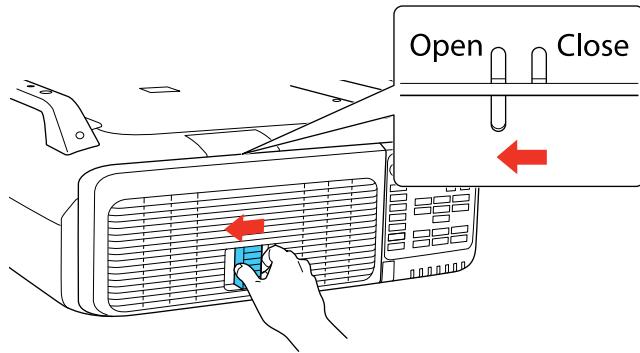
Avant de remplacer une lampe, laissez le projecteur refroidir au moins une heure afin que la lampe ne soit plus chaude.

Avertissement: Laissez la lampe refroidir complètement avant de la remplacer afin d'éviter les blessures.

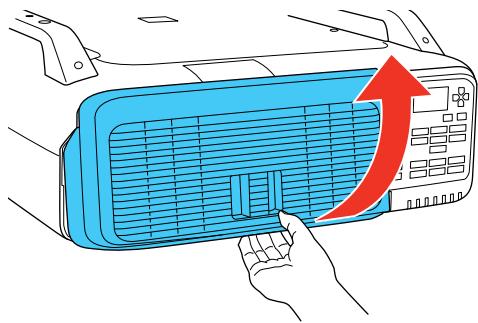
Au besoin, vous pouvez remplacer la lampe alors que le projecteur est monté au plafond.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Laissez la lampe refroidir au moins une heure.

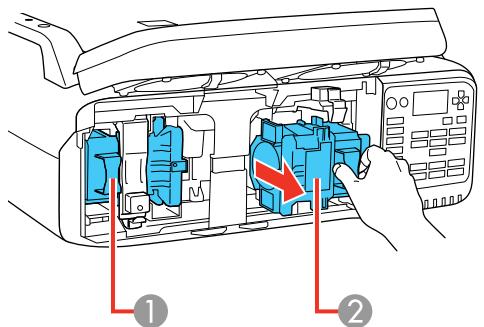
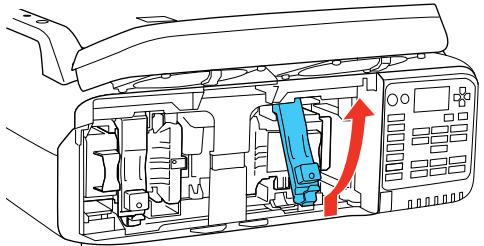
3. Placez le loquet du couvercle des lampes dans la position **Open** [Ouvert] et glissez le couvercle des lampes vers la gauche.



4. Ouvrez le couvercle des lampes.



- Levez le levier de verrouillage de la lampe que vous voulez remplacer et sortez la lampe du projecteur en la tirant vers l'extérieur.

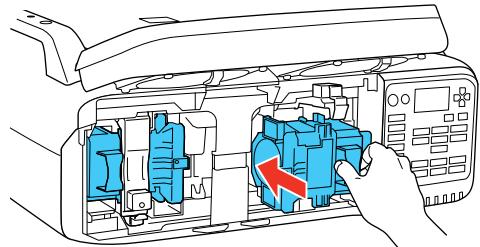


1 Lampe 1

2 Lampe 2

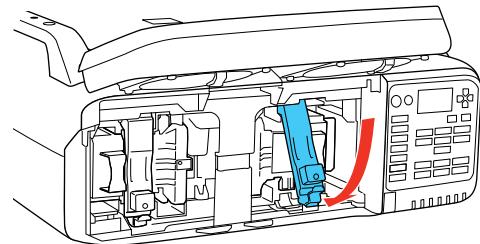
Remarque:  La ou les lampes utilisée(s) par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

6. Insérez délicatement la nouvelle lampe dans le projecteur. Si la lampe ne s'insère pas aisément, assurez-vous qu'elle est orientée dans la bonne direction.

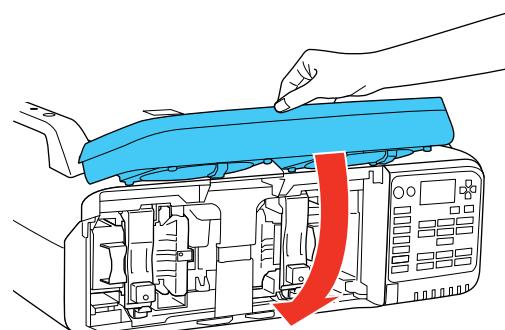


Mise en garde: Ne touchez à aucune partie en verre de la lampe afin d'éviter sa défaillance prématuée.

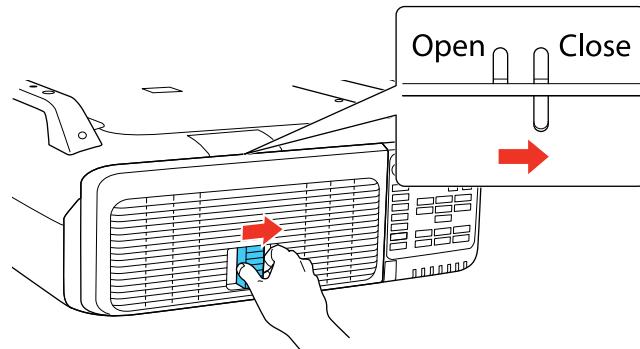
7. Replacez le levier de verrouillage vers le bas et appuyez dessus pour l'enclencher.



8. Fermez le couvercle des lampes.



9. Glissez le couvercle des lampes vers la droite jusqu'à ce qu'il s'enclenche, puis placez le loquet du couvercle des lampes dans la position **Close** [Fermé].



Remarque: Veillez à bien installer le couvercle des lampes, sinon, elle ne s'allumera pas.

Remettez le compteur d'heures de la lampe à zéro pour faire le suivi de son usage.

Sujet parent: [Entretien de la lampe](#)

Références associées

[Équipement optionnel et pièces de rechange](#)

Tâches associées

[Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation des lampes](#)

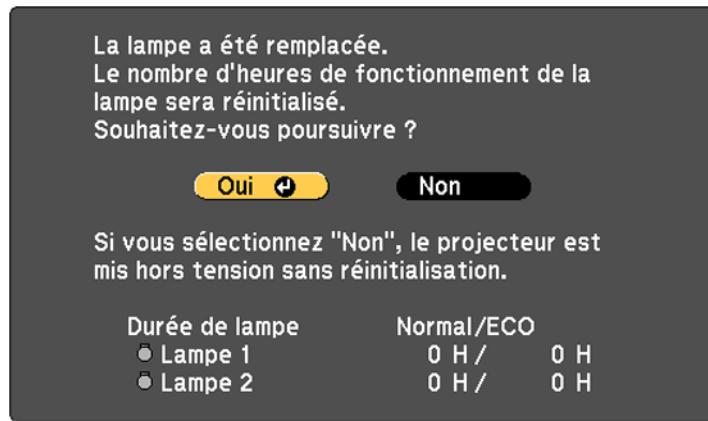
Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation des lampes

Vous devez réinitialiser le compteur d'heures des lampes du projecteur pour effacer le message de remplacement de la lampe et assurer un suivi adéquat de son utilisation.

Remarque: Ne remettez pas le compteur à zéro si vous n'avez pas remplacé une lampe afin d'éviter de produire de l'information inadéquate sur son utilisation.

1. Mettez le projecteur sous tension.

2. Le message suivant s'affiche à l'écran :



3. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

Le compteur de la lampe que vous avez remplacée est réinitialisé à 0.

Sujet parent: [Entretien de la lampe](#)

Tâches associées

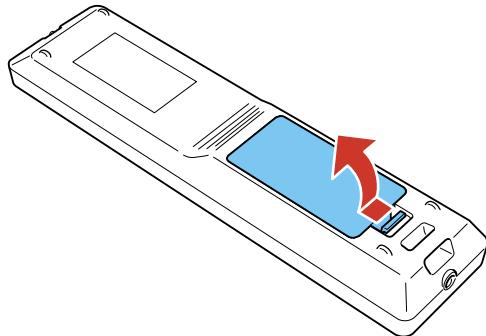
[Remplacement des lampes](#)

Remplacement des piles de la télécommande

La télécommande utilise deux piles AA alcalines ou au manganèse. Remplacez les piles dès qu'elles sont épuisées.

Mise en garde: Utilisez uniquement le type de piles spécifié dans ce manuel. N'installez pas différents types de piles ou des piles neuves et anciennes en même temps.

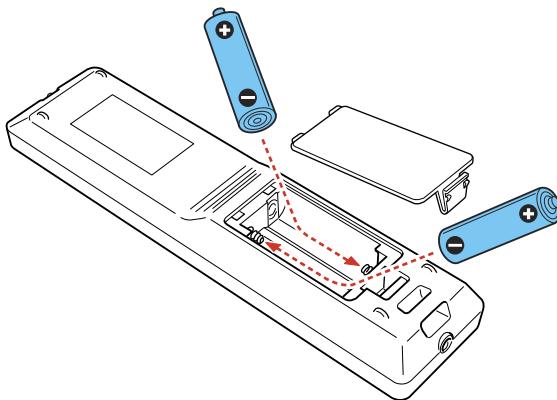
1. Ouvrez le couvercle du logement des piles comme illustré.



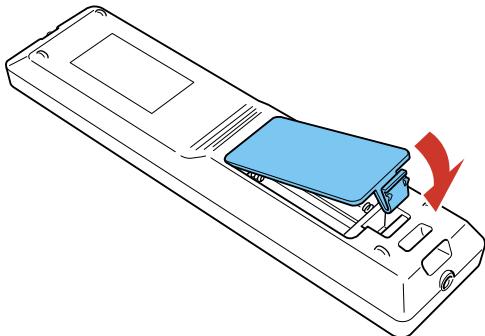
2. Retirez les piles usées.

Avertissement: Si les piles ont laissé fuir du liquide, essuyez-les immédiatement avec un chiffon doux et évitez le contact avec la peau. Si vos mains viennent en contact avec le liquide, lavez-les immédiatement afin d'éviter les blessures.

3. Insérez les piles avec les bornes + et – comme illustré.



4. Fermez le couvercle du logement des piles et appuyez dessus pour l'enclencher.



Avertissement: Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Références associées

[Fonctionnement de la télécommande](#)

Transport du projecteur

Le projecteur contient des pièces de précision dont certaines sont en verre. Suivez les directives suivantes pour transporter, expédier ou entreposer le projecteur en toute sécurité :

- Débranchez tout équipement raccordé au projecteur.
- Effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Si vous utilisez l'objectif standard, laissez-le sur le projecteur.
 - Si vous utilisez un objectif optionnel, retirez-le du projecteur.
 - Si le projecteur ne comprenait pas d'objectif, installez le couvercle inclus avec le projecteur sur le support de l'objectif.
- Centrez l'objectif à l'aide de la molette de décalage.
- Installez le protecteur de l'objectif inclus avec le projecteur.

- Lorsque vous transportez le projecteur sur une longue distance ou comme bagage enregistré, emballez-le dans une boîte solide avec un rembourrage autour du projecteur et marquez « Fragile » sur la boîte.
- Lors de l'expédition du projecteur en vue de sa réparation, placez-le dans l'emballage d'origine, si possible, ou placez du matériel amortissant équivalent autour du projecteur. Écrivez « Fragile » sur la boîte.

Remarque: Epson ne peut être tenue responsable des dommages encourus lors du transport.

Sujet parent: [Entretien et transport du projecteur](#)

Tâches associées

[Retirer un objectif](#)

[Installation d'un objectif](#)

[Réglage de la position de l'image à l'aide du décalage de l'objectif](#)

Résolution des problèmes

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes avec le projecteur :

[Conseils pour les problèmes de projection](#)

[Témoins d'état du projecteur](#)

[Indicateur d'état du projecteur](#)

[Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur](#)

[Résolution des problèmes d'image](#)

[Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

[Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues](#)

[Comment obtenir de l'aide](#)

Conseils pour les problèmes de projection

Si le projecteur ne fonctionne pas correctement, essayez d'abord de le mettre hors tension et de débrancher le cordon d'alimentation. Ensuite, rebranchez le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension.

Si le problème persiste, vérifiez ce qui suit :

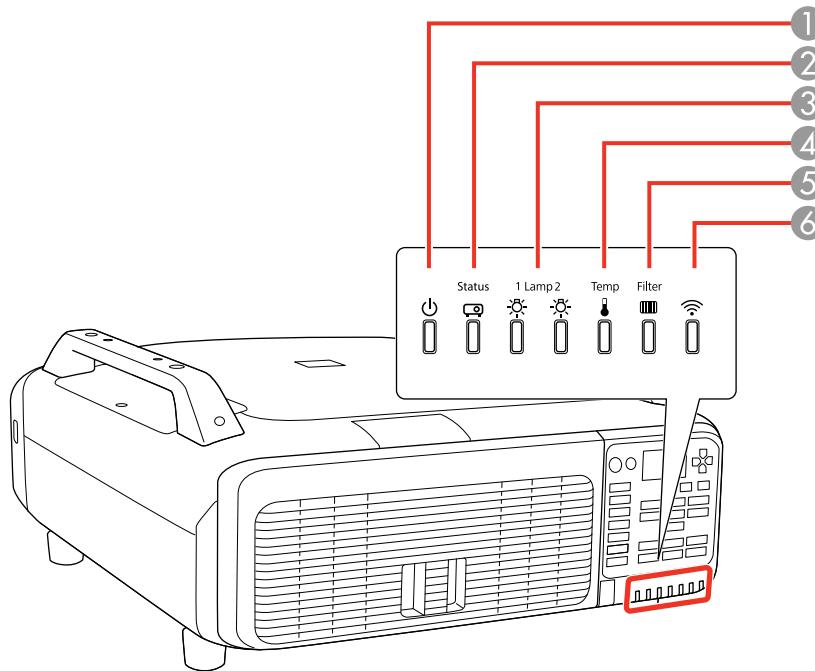
- Les témoins sur le projecteur peuvent donner une indication du problème.
- Le système d'aide du projecteur peut donner de l'information sur des problèmes courants, si le projecteur fonctionne.
- Les solutions offertes dans ce guide peuvent vous aider à résoudre de nombreux problèmes.

Si aucune de ces solutions ne vous aide, vous pouvez communiquer avec le soutien technique d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Témoins d'état du projecteur

Les témoins du panneau de commande du projecteur indiquent l'état du projecteur et vous préviennent en cas de problème. Vérifiez l'état et la couleur des témoins et cherchez la solution dans le tableau de cette section.



- 1 Témoin d'alimentation
- 2 Témoin d'état
- 3 Témoins de la lampe 1/lampe 2
- 4 Témoin de température
- 5 Témoin du filtre
- 6 Témoin du LAN sans fil

Témoin d'alimentation	Témoin d'état	Témoins des lampes	Témoin de température	Témoin du filtre	État et solution
Bleu	Bleu	Allumé	Éteint	Éteint	Fonctionnement normal.
Bleu	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Éteint	Réchauffage. Attendez que l'image s'affiche.
Bleu	Éteint	Éteint	Éteint	Éteint	En mode attente ou en mode veille.
Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Éteint	Éteint	Préparation pour la surveillance réseau ou la mise hors tension. (Attendez que le témoin d'alimentation demeure bleu avant de débrancher le projecteur.)
Bleu	Bleu	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	La fonction d'obturateur est activée.
Bleu	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Éteint	Le projecteur vient d'être éteint et est en mode de refroidissement.
Éteint	Clignotant bleu	Éteint	Orange	Éteint	<p>Le projecteur est trop chaud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si les événets et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité. • Nettoyez ou remplacez le filtre à air. • Assurez-vous que la température ambiante n'est pas trop élevée.

Témoin d'alimentation	Témoin d'état	Témoins des lampes	Témoin de température	Témoin du filtre	État et solution
Éteint	Clignotant bleu	Éteint	Clignotant orange	Éteint	<p>Erreur de ventilateur ou de capteur. Le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Laissez-le hors tension 5 minutes afin qu'il puisse refroidir.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité. Nettoyez ou remplacez le filtre à air. Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le Mode haute alt. Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.

Témoin d'alimentation	Témoin d'état	Témoins des lampes	Témoin de température	Témoin du filtre	État et solution
Éteint	Clignotant bleu	Orange	Éteint	Éteint	<p>La lampe indiquée a rencontré un problème.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifiez si une lampe est grillée, cassée ou mal installée. Réinstallez ou remplacez la lampe, au besoin. Vérifiez si les événets et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité. Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le Mode haute alt. Assurez-vous que le paramètre Direction est correct. Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
Bleu	Éteint	Éteint	Éteint	Clignotant orange	Nettoyez le filtre à air.

Témoin d'alimentation	Témoin d'état	Témoins des lampes	Témoin de température	Témoin du filtre	État et solution
Bleu	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Clignotant orange	<p>Faible débit d'air à travers le filtre à air ou le projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité. Nettoyez ou remplacez le filtre à air. Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Éteint	Orange	Aucun filtre à air. Vérifiez si le filtre à air est correctement installé.
Clignotant bleu	Éteint	Clignotant orange	Éteint	Éteint	La période de remplacement de la lampe indiquée est dépassée. La lampe doit être remplacée pour éviter d'endommager le projecteur. Cessez d'utiliser le projecteur.
Bleu	Éteint	Clignotant orange	Éteint	Éteint	Les lampes ne sont pas du même type. Assurez-vous d'installer deux lampes standards OU deux lampes portrait, selon l'orientation du projecteur.

Témoin d'alimentation	Témoin d'état	Témoins des lampes	Témoin de température	Témoin du filtre	État et solution
Éteint	Clignotant bleu	Éteint	Clignotant orange	Éteint	Il y a un problème avec un ventilateur ou un capteur. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Éteint	Clignotant bleu	Clignotant orange	Éteint	Éteint	Erreur interne du projecteur ou erreur d'évent de sortie d'air. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Remarque: Si les témoins agissent d'une façon qui n'est pas énumérée dans le tableau ci-dessus, mettez le projecteur hors tension, débranchez-le et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

[Comment obtenir de l'aide](#)

Tâches associées

[Nettoyage du filtre à air](#)

[Remplacement du filtre à air](#)

[Remplacement des lampes](#)

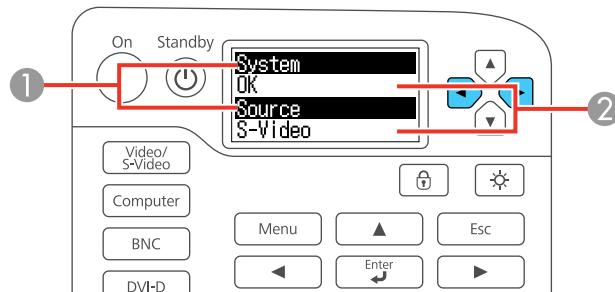
Indicateur d'état du projecteur

Vous pouvez surveiller l'état du projecteur et consulter des informations sur les erreurs rencontrées grâce à l'indicateur d'état sur le panneau de commande du projecteur.

Remarque: L'information à l'écran d'affichage de l'état s'affiche seulement en anglais.

Les menus de l'indicateur d'état affichent les informations suivantes :

- **Status Information** : indique l'état de fonctionnement de l'appareil.
- **Source** : indique des informations sur le signal d'entrée.
- **Signal Information** : indique des informations sur le signal d'entrée numérique.
- **Network Wired** : indique les paramètres du LAN câblé.
- **Network Wireless** : indique les paramètres du LAN sans fil.
- **Maintenance** : indique les heures d'opération du projecteur et des lampes.
- **Version** : indique la version du micrologiciel du projecteur.



1 Paramètre d'état.

2 Indique des informations concernant le paramètre d'état.

Si un problème se produit, un message d'erreur ou un message d'avertissement apparaît à l'écran d'état. Appuyez sur une touche fléchée pour retourner l'écran à son état normal.

[Utilisation de l'indicateur d'état du projecteur](#)

[Ajustement de l'indicateur d'état du projecteur](#)

[Messages de l'indicateur d'état du projecteur](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Références associées

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

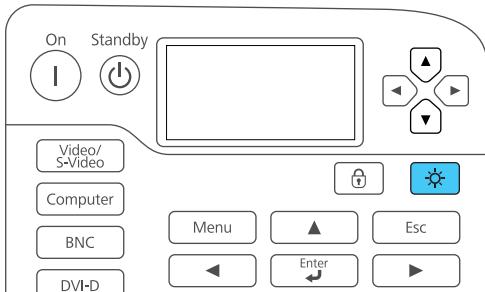
[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Comment obtenir de l'aide](#)

Utilisation de l'indicateur d'état du projecteur

Suivez ces étapes pour utiliser l'indicateur d'état du projecteur.

1. Allumez l'indicateur d'état du projecteur en appuyant sur la touche d'illumination du panneau de commande.



2. Appuyez sur la touche fléchée de gauche et de droite pour voir les menus de l'indicateur.
3. Appuyez sur la touche fléchée du haut et du bas pour voir les paramètres des menus.

Sujet parent: [Indicateur d'état du projecteur](#)

Ajustement de l'indicateur d'état du projecteur

Vous pouvez ajuster le contraste et la durée du rétro-éclairage à l'écran de l'indicateur d'état.

1. Appuyez sur la touche fléchée de gauche et de droite pour sélectionner le menu **Réglage**.
2. Appuyez sur la touche fléchée du bas pour mettre **Contraste** en surbrillance.
3. Appuyez sur la flèche de gauche et de droite pour ajuster le contraste de l'écran.
4. Appuyez sur la touche fléchée du bas pour mettre **Lighting Time** en surbrillance.
5. Appuyez sur la touche fléchée de gauche et de droite pour ajuster la durée du rétro-éclairage (par défaut : 30 secondes).

Sujet parent: [Indicateur d'état du projecteur](#)

Messages de l'indicateur d'état du projecteur

Les sélections des menus de l'indicateur d'état vous permettent de voir des informations concernant le projecteur et son fonctionnement.

Remarque: L'information à l'écran d'affichage de l'état s'affiche seulement en anglais.

Menu Status Information

Sélection	Options	Description
System	—	Consultez le tableau d'information d'état System à la fin de cette section
Source	Ordinateur BNC Video S-Video HDMI DVI-D SDI LAN HDBaseT	Affiche la source en cours d'utilisation.
Color Space	On Off	Affiche les paramètres de l' Affichage sur écran . Lorsque ce paramètre est réglé sur Off , les menus ou les messages ne s'affichent pas sur les images projetées.
Shutter	On Off	Affiche l'état de la fonction de l'obturateur du projecteur.
Air Temp	—	Affiche la température environnante.
AC Voltage	—	Affiche la tension électrique.

Sélection	Options	Description
Lamp1 Type	Standard Portrait	Affiche le type de la lampe pour chaque lampe. Standard : une lampe standard est installée. Portrait : une lampe portrait est installée.
Lamp1 Status	On Off	Affiche l'état de fonctionnement de la lampe 1.
Lamp2 Status	On Off	Affiche l'état de fonctionnement de la lampe 2.
Lamp Select	Dual Single Lamp1 Lamp2	Affiche la configuration des lampes actuellement sélectionnées. Dual : les deux lampes sont sélectionnées. Single : une seule lampe est sélectionnée. Lamp1 : seule la lampe 1 est sélectionnée. Lamp2 : seule la lampe 2 est sélectionnée.

Menu Source

Sélection	Options	Description
Source	Ordinateur BNC Video S-Video HDMI DVI-D SDI LAN HDBaseT	Affiche la source en cours d'utilisation.
Resolution	—	Affiche la résolution du signal d'entrée actuel.
Video Signal	—	Affiche le signal d'entrée vidéo actuel.
Color Space	—	Affiche l'espace couleur du signal d'entrée actuel.
H-Frequency	—	Affiche la fréquence horizontale du signal d'entrée actuel.
V-Frequency	—	Affiche la fréquence verticale du signal d'entrée actuel.
Sync Polarity	—	Affiche la polarité SYNC.
Sync Mode	—	Affiche le mode SYNC.
Detected Mode	—	Affiche le mode détecté du signal d'entrée actuel.
Video Level	Auto (Normal) Auto (Expanded) Normal Expanded	Affiche le niveau vidéo du projecteur.

Menu Signal Information

Sélection	Options	Description
5V Detect	—	Affiche les résultats de la détection des signaux 5V.
TMDS Clock	—	Affiche la fréquence TMDS du signal d'entrée actuel.
TMDS H-Frequency	—	Affiche la fréquence horizontale du signal d'entrée actuel.
TMDS V-Frequency	—	Affiche la fréquence verticale du signal d'entrée actuel.
DetChg 5CFHMP123	—	Affiche les facteurs de modification du signal.
Stable Time	—	Affiche le temps total d'opération depuis que la source d'entrée a été déterminée.
HDCP Status	Non-HDCP Passed Failed	Affiche l'état du HDCP.
HDCP Ri	—	Affiche de l'information à propos de chaque type HDCP.
HDCP AKSV	—	
HDCP An	—	
AVI Info VIC	—	Affiche les informations VIC (AVI) du signal d'entrée actuel.
AVI InfoChecksum	OK NG	Affiche les résultats de checksum pour l'AVI.
Signal Mode	HDMI DVI	Affiche le mode du signal.
Pixel Encoding	RGB YUV4:4:4 YUV4:2:2 YUV4:2:0	Affiche les informations de l'espace couleur (AVI) du signal d'entrée actuel.

Sélection	Options	Description
HDBaseT Quality	—	Affiche des informations sur le signal de l'image provenant du port HDBaseT.

Menu Network Wired

Sélection	Options	Description
Projector Name	—	Affiche le nom utilisé pour identifier le projecteur lorsqu'il est connecté à un réseau.
Connection Mode	HDBaseT LAN	Affiche le chemin de connexion pour le LAN.
DHCP	—	Affiche les paramètres d'affichage du DHCP.
IP Display	—	Affiche les paramètres d'affichage de l'adresse IP.
IP Address	—	Affiche l'adresse IP.
MAC Address	—	Affiche l'adresse MAC.

Menu Network Wireless

Sélection	Options	Description
Projector Name	—	Affiche le nom utilisé pour identifier le projecteur lorsqu'il est connecté à un réseau.
Connection Mode	Rapide Advanced	Affiche le mode de connexion à utiliser lors de la connexion du projecteur à un ordinateur via un LAN sans fil.
Affichage SSID	—	Affiche les paramètres d'affichage du SSID.
IP Display	—	Affiche les paramètres d'affichage de l'adresse IP.

Sélection	Options	Description
SSID	—	Affiche le SSID.
IP Address	—	Affiche l'adresse IP.
DHCP	—	Affiche les paramètres du DHCP.
MAC Address	—	Affiche l'adresse MAC.
Security	No WPA2-PSK WPA/WPA2-PSK	Affiche les paramètres de sécurité.
Antenna Level	Level 0-5	Affiche l'état de réception du Wi-Fi.

Menu Maintenance

Sélection	Description
Operation Time	Affiche le temps total d'opération du projecteur.
Lamp1 Op. Time	Affiche le temps total d'opération de la lampe 1 standard.
Lamp2 Op. Time	Affiche le temps total d'opération de la lampe 2 standard.
Lamp1 Op. Time PR	Affiche le temps total d'opération de la lampe 1 portrait.
Lamp2 Op. Time PR	Affiche le temps total d'opération de la lampe 2 portrait.

Menu Version

Sélection	Description
Serial No.	Affiche le numéro de série du projecteur.
Main	Affiche des informations sur la version du micrologiciel du projecteur.
Video	
Status Monitor	

Menu Setting

Sélection	Options	Description
Contrast	Level	Ajuste le contraste de l'écran ACL.
Lighting Time	Off 10 to 60 sec Approx. 30 min	Sélectionne la durée de l'affichage de l'écran d'état.

Information d'état System

État	Description
OK	Le projecteur est en mode de fonctionnement normal.
Warm-up	Le projecteur est en cours de réchauffement.
Standby	Le projecteur est en mode attente.
Cool Down	Le projecteur est en cours de refroidissement.
Temp Error	Une erreur de surchauffe s'est produite.
Fan Error	Une erreur de ventilateur s'est produite.
Sensor Error	Une erreur de capteur s'est produite.
Lamp1 Error (S)	Une erreur de lampe 1 s'est produite. S : indique une lampe standard.
Lamp1 Error (P)	P : indique une lampe portrait.
Lamp2 Error (S)	Une erreur de lampe 2 s'est produite. S : indique une lampe standard.
Lamp2 Error (P)	P : indique une lampe portrait.
Lamp1 Failure (S)	Une panne de la lampe 1 s'est produite. S : indique une lampe standard.
Lamp1 Failure (P)	P : indique une lampe portrait.

État	Description
Lamp2 Failure (S)	Une panne de la lampe 2 s'est produite.
Lamp2 Failure (P)	S : indique une lampe standard. P : indique une lampe portrait.
Power1 Error	Une erreur d'alimentation s'est produite.
Power2 Error	
Internal Error	Une erreur interne s'est produite.
Cinema Filter Err	Une erreur de filtre de cinéma s'est produite.
Auto Iris Error	Une erreur d'iris auto s'est produite.
Airflow Error	Une erreur de filtre à air s'est produite.
Shutter Error	Une erreur d'obturateur s'est produite.
Pump Error	Une erreur du système de refroidissement s'est produite.
Temp Warning	Un avertissement de haute température est survenu.
Internal Warning	Un avertissement concernant le système interne est survenu.
Airflow Decline	Une erreur de faible débit d'air s'est produite.
Lamp1 Warning (S)	Un avertissement de lampe s'est produit dans la lampe 1 ou lampe 2 de type standard ou portrait .
Lamp1 Warning (P)	
Lamp2 Warning (S)	
Lamp2 Warning (P)	
Power1 Warning	Un avertissement d'alimentation s'est produit.
Power2 Warning	
Shutter Warning	Un avertissement d'obturateur s'est produit.
Direction Warning	L'angle d'utilisation se trouve en dehors de la plage permise. Vérifiez le type de la lampe et réglez le projecteur au bon angle.

État	Description
Lamp Mismatch	Une non-concordeance des lampes s'est produite; utilisez le même type de lampe (standard ou portrait) pour la lampe 1 et la lampe 2.
Clean Filter	Un avertissement de filtre à air s'est produit; nettoyez le filtre à air.

Sujet parent: [Indicateur d'état du projecteur](#)

Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Équipement optionnel et pièces de rechange](#)

[Témoins d'état du projecteur](#)

Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur

Pour résoudre certains problèmes courants, vous pouvez afficher l'information contenue dans le système d'aide du projecteur.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Help** de la télécommande.
Le menu d'aide s'affiche.
3. Utilisez les flèches vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance le problème que vous voulez résoudre.
4. Appuyez sur **Enter** pour afficher les solutions.
5. Lorsque vous avez terminé, effectuez l'une des tâches suivantes :
 - Pour sélectionner un autre problème à résoudre, appuyez sur **Esc**.
 - Pour quitter le système d'aide, appuyez sur la touche **Help**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Résolution des problèmes d'image

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes avec les images projetées.

[Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît](#)

[Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

[Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît](#)

[Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît](#)

[Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire](#)

[Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage](#)

[Solutions si l'image est floue](#)

[Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît

Si aucune image n'apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Shutter** de la télécommande pour voir si l'image avait été temporairement désactivée.
- Assurez-vous que les câbles nécessaires sont tous bien branchés et que le projecteur et les sources vidéo sont sous tension.
- Appuyez sur la touche d'alimentation du projecteur pour le sortir du mode attente ou de veille. Vérifiez également si l'ordinateur raccordé est en mode de veille ou s'il affiche un écran vide.
- Appuyez sur la touche **Menu**. Si le menu du projecteur peut être affiché, il est possible qu'il y ait un problème avec la source vidéo branchée, la connexion du câble ou le port.
- Vérifiez les paramètres dans le menu Signal pour vous assurer qu'ils sont exacts pour la source vidéo actuelle.
- Réglez le paramètre **Luminosité** et sélectionnez le mode de consommation d'énergie **Normal**.
- Vérifiez le paramètre **Affichage** pour vous assurer que **Message** est réglé à **On**.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches du panneau de commande, elles pourraient être verrouillées. Déverrouillez les touches.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches de la télécommande, assurez-vous que les récepteurs de télécommande sont activés.
- Pour les images projetées avec Windows Media Center en plein écran, réduisez la taille de l'écran.
- Pour les images projetées à partir d'applications en utilisant Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image](#)

Concepts associés

[Raccordement du projecteur](#)

Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

Tâches associées

[Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur](#)

Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît

Si le message « Pas de signal » apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Search** et attendez quelques secondes qu'une image apparaisse.
- Mettez sous tension la source vidéo ou l'ordinateur raccordé et appuyez sur la touche de lecture pour commencer votre présentation, au besoin.
- Vérifiez la connexion du projecteur à vos sources vidéo.
- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, assurez-vous qu'il est configuré pour pouvoir afficher sur un moniteur externe.
- Au besoin, mettez le projecteur et la source vidéo ou l'ordinateur hors tension, puis rallumez-les.

[Affichage depuis un ordinateur portable Windows](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Mac](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image](#)

Concepts associés

[Raccordement du projecteur](#)

Affichage depuis un ordinateur portable Windows

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable Windows, vous devez configurer l'ordinateur portable pour afficher sur un moniteur externe.

1. Tenez la touche **Fn** de l'ordinateur portable enfoncée et appuyez sur la touche marquée d'une icône de moniteur ou **CRT/LCD**. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.) Patientez quelques secondes afin que l'image s'affiche.
2. Pour afficher à la fois sur l'écran de l'ordinateur portable et sur le projecteur, essayez d'appuyer sur les mêmes touches encore une fois.

3. Si la même image n'est pas affichée sur l'ordinateur portable et le projecteur, vérifiez l'utilitaire **Affichage** Windows pour vous assurer que le port de moniteur externe est activé et que le mode de bureau étendu est désactivé. (Consultez la documentation de l'ordinateur ou de Windows pour des directives.)
4. Au besoin, vérifiez les paramètres de votre carte vidéo et réglez l'option d'affichage multiple à **Duplicer** ou **Miroir**.

Sujet parent: [Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

Affichage depuis un ordinateur portable Mac

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable Mac, vous devez configurer l'ordinateur portable pour l'affichage en miroir. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.)

1. Ouvrez l'utilitaire **Préférences Système** et sélectionnez **Moniteurs**.
2. Cliquez sur l'onglet **Disposition**.
3. Cochez la case **Recopie vidéo**.

Sujet parent: [Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît

Si le message « Non supporté » apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez qu'un signal d'entrée correct est sélectionné dans le menu Signal.
- Vérifiez si la résolution de l'écran de l'ordinateur ne dépasse pas la résolution et la limite de fréquence du projecteur. Au besoin, sélectionnez une résolution différente pour votre ordinateur. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)
- Vous pouvez effectuer un test en réglant la résolution d'affichage de l'ordinateur au paramètre le plus bas, puis en augmentant la résolution graduellement, au besoin.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image](#)

Références associées

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît

Si seulement une image partielle apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande afin d'optimiser le signal.

- Assurez-vous de sélectionner le bon paramètre **Format d'écran** pour l'écran utilisé.
- Essayez de modifier la position de l'image à l'aide du menu **Position**.
- Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande pour sélectionner un rapport hauteur/largeur de l'image différent.
- Si vous avez agrandi ou réduit l'image avec les touches **E-Zoom**, appuyez sur la touche **Esc** jusqu'à ce que le projecteur revienne à l'affichage plein écran.
- Vérifiez les paramètres d'affichage de votre ordinateur pour désactiver l'affichage sur deux écrans et réglez la résolution selon les limites du projecteur. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)
- Vérifiez la résolution attribuée à vos fichiers de présentation afin de voir s'ils ont été créés à une résolution différente de la résolution de projection. (Consultez l'aide du logiciel pour les détails.)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image](#)

Références associées

- [Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)
[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)
[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

Tâches associées

- [Réglage du format d'écran](#)
[Réglage de la position de l'image à l'aide du décalage de l'objectif](#)

Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire

Si l'image projetée n'est pas parfaitement rectangulaire, essayez l'une des solutions suivantes :

- Si possible, placez le projecteur devant le centre de l'écran, de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à l'écran.
- Ajustez la forme de l'image à l'aide des paramètres du menu **Corr. géométrique**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image](#)

Concepts associés

- [Forme de l'image](#)

Références associées

- [Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage

Si l'image projetée semble subir de l'interférence électronique (bruit) ou du brouillage, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez les câbles servant à brancher l'ordinateur ou la source vidéo au projecteur. Ils devraient :
 - être à l'écart du cordon d'alimentation afin de prévenir l'interférence;
 - être solidement branchés aux deux extrémités;
 - ne pas être branchés à une rallonge;
 - avoir une longueur maximale de 10 pi (3 m) pour les câbles VGA/d'ordinateur ou 24 pi (7,3 m) pour les câbles HDMI.
- Vérifiez si les paramètres du menu Signal du projecteur correspondent à la source vidéo. S'ils sont disponibles pour votre source vidéo, réglez les paramètres **Progressif** et **Réduction bruit**.
- Sélectionnez une résolution vidéo et un taux de rafraîchissement sur l'ordinateur qui sont compatibles avec ceux du projecteur.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande du projecteur pour régler automatiquement les paramètres d'alignement et de synchronisation. Si le problème n'est pas réglé, affichez une image au motif uniforme à l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync**.
- Si vous avez réglé la forme de l'image à l'aide des commandes du projecteur, essayez de réduire le paramètre **Netteté** afin d'améliorer la qualité de l'image.
- Si vous utilisez une rallonge pour le câble d'alimentation, essayez de projeter sans l'utiliser afin de savoir si elle brouille le signal.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image](#)

Références associées

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

Tâches associées

[Affichage depuis un ordinateur portable Windows](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Mac](#)

Solutions si l'image est floue

Si l'image projetée est floue, essayez l'une des solutions suivantes :

- Réglez la mise au point.

- Nettoyez l'objectif du projecteur.

Remarque: Pour éviter la condensation sur l'objectif lorsque vous venez d'un environnement froid, laissez le projecteur se réchauffer à la température ambiante avant de l'utiliser.

- Placez le projecteur assez près de l'écran et directement en avant de celui-ci.
- Placez le projecteur afin que l'angle de réglage de la distorsion trapézoïdale ne soit pas si vaste et qu'il ne déforme pas l'image.
- Modifiez le paramètre **Netteté** pour améliorer la qualité de l'image.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande du projecteur pour régler automatiquement les paramètres d'alignement et de synchronisation. Si des bandes floues ou un flou général demeurent, affichez une image au motif uniforme à l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignment** et **Sync**.
- Sélectionnez le paramètre **Type d'objectif** du menu Avancé correspondant au type d'objectif que vous avez installé.
- Si vous projetez à partir d'un ordinateur, utilisez une résolution plus basse.
- Désactivez toute correction trapézoïdale ainsi que le paramètre **Quick Corner**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image](#)

Références associées

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

[Distance de projection](#)

Tâches associées

[Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus](#)

[Nettoyage de l'objectif](#)

Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes

Si l'image projetée est trop sombre ou trop claire, ou si les couleurs sont incorrectes, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Color Mode** de la télécommande afin de sélectionner le meilleur réglage pour l'image et les conditions de visionnement.
- Vérifiez les paramètres de source vidéo.

- Réglez les paramètres disponibles dans le menu Image pour la source d'entrée actuelle, tels que **Luminosité**, **Contraste**, **Nuance**, **Avancé** et **Intensité couleur**.
- Assurez-vous d'avoir sélectionné le bon paramètre **Signal entrée** ou **Signal Vidéo** dans le menu Réglage, si disponible pour votre source d'image.
- Assurez-vous que tous les câbles sont bien raccordés au projecteur et à votre dispositif vidéo. Si vous avez raccordé de longs câbles, essayez de raccorder des câbles plus courts.
- Si vous utilisez le mode de consommation **ECO**, essayez le mode **Normal** dans les menus du projecteur.
- Si vous n'utilisez qu'une seule lampe, passez au mode de lampe **Double**.
- Placez le projecteur assez près de l'écran.
- Si l'image s'assombrit graduellement, il pourrait être nécessaire de remplacer l'une des lampes du projecteur sous peu.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image](#)

Concepts associés

[Entretien de la lampe](#)

Références associées

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes d'utilisation du projecteur ou de la télécommande.

[Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur](#)

[Solutions pour les problèmes de télécommande](#)

[Solutions aux problèmes de mot de passe](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur

Si le projecteur ne se met pas sous tension lorsque vous appuyez sur la touche d'alimentation ou s'il se met hors tension de manière inattendue, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si le cordon d'alimentation est bien branché dans le projecteur et à une prise de courant alimentée.
- Les touches du projecteur pourraient être verrouillées à des fins de sécurité. Déverrouillez les touches ou utilisez la télécommande pour mettre le projecteur sous tension.
- Si les lampes s'éteignent de manière inattendue, le projecteur pourrait s'être mis en mode attente après une période d'inactivité. Appuyez sur le bouton d'alimentation afin que le projecteur quitte le mode veille et réglez le paramètre Temps Mode veille afin de modifier l'intervalle de veille.
- Si les lampes du projecteur s'éteignent, que le témoin Status clignote en bleu et que le témoin Temp clignote en orange, le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Vérifiez les solutions pour cette combinaison de témoins.
- Assurez-vous que les lampes et les couvercles des lampes sont bien installés.
- Si la touche d'alimentation de la télécommande ne met pas le projecteur sous tension, vérifiez l'état des piles et vérifiez si le paramètre **Récepteur à distance** est activé dans le menu du projecteur, au besoin.
- Vérifiez si le projecteur est contrôlé à distance via une connexion RS-232 ou LAN, ou via un paramètre programmé.
- Assurez-vous que l'interrupteur **ID** de la télécommande est réglé sur la position **Off**.
- Le cordon d'alimentation est peut-être défectueux. Débranchez le cordon et contactez Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Références associées

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

[Témoins d'état du projecteur](#)

Tâches associées

[Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur](#)

Solutions pour les problèmes de télécommande

Si le projecteur ne réagit pas aux commandes de la télécommande, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si les piles sont bien installées dans la télécommande et si elles ont encore une charge. Au besoin, remplacez les piles.

- Veillez à utiliser la télécommande dans l'angle et la portée de réception du projecteur.
- Assurez-vous que le projecteur n'est pas en cours de réchauffement ou de mise hors tension.
- Vérifiez si une des touches de la télécommande est coincée, ce qui la met en mode de veille. Relâchez la touche pour réveiller la télécommande.
- Un puissant éclairage fluorescent, la lumière directe du soleil ou des signaux d'appareils à IR peuvent nuire au fonctionnement des capteurs du projecteur. Atténuez l'éclairage ou déplacez le projecteur hors de la lumière du soleil ou de la portée de l'équipement causant l'interférence.
- Assurez-vous que le câble optionnel de la télécommande n'est pas branché dans le port **Remote** du projecteur. Si vous laissez le câble branché au port, la télécommande ne peut contrôler le projecteur.
- Si disponible, désactivez un des récepteurs de télécommande du projecteur à l'aide du système de menus ou vérifiez si tous les récepteurs sont désactivés.
- Si vous attribuez un numéro d'identification à la télécommande pour opérer plusieurs projecteurs, il peut être nécessaire de vérifier ou de modifier l'identificateur (cette fonction n'est pas disponible pour tous les projecteurs).
- Assurez-vous que le paramètre **Type de télécommande** dans le menu Avancé est réglé sur **Normal** si vous utilisez la télécommande fournie avec le projecteur.
- Assurez-vous que le paramètre **Commande Communication** du menu Avancé est réglé à **On** si vous n'utilisez pas le câble optionnel de la télécommande.
- Si vous perdez la télécommande, vous pouvez en acheter une auprès d'un revendeur agréé d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Références associées

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

[Équipement optionnel et pièces de rechange](#)

[Fonctionnement de la télécommande](#)

Solutions aux problèmes de mot de passe

Si vous ne pouvez pas entrer un mot de passe ou si vous l'avez oublié, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vous pourriez avoir activé la protection par mot de passe sans avoir d'abord créé un mot de passe. Essayez d'entrer **0000** à l'aide de la télécommande.
- Si vous avez entré un mauvais mot de passe trop de fois de suite et que vous voyez un message affichant un code de demande, notez ce code et contactez Epson. N'essayez pas d'entrer votre mot

de passe à nouveau. Veuillez fournir le code de demande affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.

- Si vous avez réglé un mot de passe Contrôle Web et que vous avez oublié l'identifiant de l'utilisateur ou le mot de passe, essayez d'entrer les informations suivantes :
 - Identifiant de l'utilisateur : **EPSONWEB**
 - Mot de passe par défaut : **admin**
- Si vous perdez la télécommande, vous ne pourrez pas entrer un mot de passe. Procurez-vous une nouvelle télécommande auprès d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues

Si vous ne recevez pas un courriel vous alertant de problèmes du projecteur sur le réseau, essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le projecteur est sous tension et correctement relié au réseau. (Si une erreur a causé la mise hors tension du projecteur, il ne peut pas envoyer de courriel.)
- Vérifiez si les paramètres d'alerte par courriel du projecteur sont réglés correctement dans le menu du réseau Courrier ou dans le logiciel de réseau.
- Réglez le paramètre **Mode attente** à **Comm. activée** afin que le logiciel de réseau puisse surveiller le projecteur en Mode attente.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Concepts associés

[Projection sur un réseau câblé](#)

[Projection sur un réseau sans fil](#)

Références associées

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau](#)

Comment obtenir de l'aide

Si vous avez besoin de contacter Epson pour obtenir des services de soutien technique, utilisez l'une des options suivantes :

Assistance via Internet

Visitez le site de soutien Web d'Epson à epson.ca/support (Canada) pour obtenir des solutions à des problèmes courants. Vous pouvez y télécharger des utilitaires et de la documentation en français, consulter une foire aux questions et des conseils de dépannage, ou envoyer vos questions par courriel à Epson (site Web présenté en anglais seulement).

Contacter un représentant du soutien

Pour utiliser le service Epson PrivateLine Support, composez le 1 800 637-7661. Ce service est offert pendant toute la durée de votre garantie. Vous pouvez également communiquer avec un spécialiste du soutien pour les projecteurs en composant le (562) 276-4394 (É.-U.) ou le (905) 709-3839 (Canada).

Le soutien technique est offert de 6 h à 20 h, heure du Pacifique, du lundi au vendredi et de 7 h à 16 h, heure du Pacifique, le samedi.

Les jours et les heures de service peuvent changer sans préavis. Des frais d'interurbain peuvent s'appliquer.

Avant de communiquer avec Epson, ayez les informations suivantes sous la main :

- Nom du produit
- Numéro de série du produit (situé sur le dessous ou l'arrière du projecteur ou dans le système de menus)
- Preuve d'achat (telle qu'un reçu de magasin) et date d'achat
- Configuration informatique ou vidéo
- Description du problème

Achat de fournitures et d'accessoires

Vous pouvez vous procurer des écrans, d'autres accessoires en option ou des pièces de remplacement auprès d'un revendeur agréé Epson. Pour trouver le revendeur le plus près de chez vous, composez le 1 800 463-7766. Ou vous pouvez effectuer des achats en ligne au epsonstore.com (États-Unis) ou epson.ca (Canada) (site Web présenté en anglais seulement).

Pour acheter une télécommande de remplacement, composez le (562) 276-4394 (États-Unis) ou (905) 709-3839 (pour obtenir les coordonnées d'un revendeur au Canada).

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Caractéristiques techniques

Les sections suivantes présentent les caractéristiques techniques de votre projecteur.

[Caractéristiques générales du projecteur](#)

[Caractéristiques de la lampe](#)

[Caractéristiques de la télécommande](#)

[Dimensions du projecteur](#)

[Caractéristiques électriques du projecteur](#)

[Caractéristiques environnementales du projecteur](#)

[Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur](#)

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

Caractéristiques générales du projecteur

Type d'affichage Matrice active TFT polysilicium

Résolution 1920 × 1200 pixels (WUXGA)
(native)

Objectif F = 1,65 à 2,51
Distance focale : 36 à 57,35 mm

Reproduction des couleurs Couleur complète, 1,07 milliard de couleurs

Luminosité

Remarque: La luminosité couleur (sortie lumineuse couleur) et la luminosité blanche (sortie lumineuse blanche) varient selon les conditions d'utilisation. La sortie lumineuse couleur est mesurée selon la norme IDMS 15.4; la sortie lumineuse blanche est mesurée selon la norme ISO 21118.

PowerLite Pro Z9870NL :

Mode de consommation électrique Normal :

Sortie lumineuse blanche de 8700 lumens (deux lampes) ou 4350 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 8700 lumens (deux lampes) ou 4350 lumens (une lampe)

Mode de consommation électrique ECO :

Sortie lumineuse blanche de 7300 lumens (deux lampes) ou 3650 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Lampes portraits :

Sortie lumineuse blanche de 8500 lumens (deux lampes) ou 4250 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 8500 lumens (deux lampes) ou 4250 lumens (une lampe)

PowerLite Pro Z11005NL :

Mode de consommation électrique Normal :

Sortie lumineuse blanche de 11000 lumens (deux lampes) ou 5500 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 11000 lumens (deux lampes) ou 5500 lumens (une lampe)

Mode de consommation électrique ECO :

Sortie lumineuse blanche de 7300 lumens (deux lampes) ou 3650 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Lampes portraits :

Sortie lumineuse blanche de 8500 lumens (deux lampes) ou 4250 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 8500 lumens (deux lampes) ou 4250 lumens (une lampe)

PowerLite Pro Z9800WNL :

Mode de consommation électrique Normal :

Sortie lumineuse blanche de 8300 lumens (deux lampes) ou 4150 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 8300 lumens (deux lampes) ou 4150 lumens (une lampe)

Mode de consommation électrique ECO :

Sortie lumineuse blanche de 7100 lumens (deux lampes) ou 3550 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Lampes portraits :

Sortie lumineuse blanche de 8100 lumens (deux lampes) ou 4050 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 8100 lumens (deux lampes) ou 4050 lumens (une lampe)

PowerLite Pro Z9900WNL :

Mode de consommation électrique Normal :

Sortie lumineuse blanche de 9200 lumens (deux lampes) ou 4600 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 9200 lumens (deux lampes) ou 4600 lumens (une lampe)

Mode de consommation électrique ECO :

Sortie lumineuse blanche de 7100 lumens (deux lampes) ou 3550 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Lampes portraits :

Sortie lumineuse blanche de 8100 lumens (deux lampes) ou 4050 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 8100 lumens (deux lampes) ou 4050 lumens (une lampe)

PowerLite Pro Z11000WNL :

Mode de consommation électrique Normal :

Sortie lumineuse blanche de 11000 lumens (deux lampes) ou 5500 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 11000 lumens (deux lampes) ou 5500 lumens (une lampe)

Mode de consommation électrique ECO :

Sortie lumineuse blanche de 7100 lumens (deux lampes) ou 3550 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Lampes portraits :

Sortie lumineuse blanche de 8100 lumens (deux lampes) ou 4050 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 8100 lumens (deux lampes) ou 4050 lumens (une lampe)

PowerLite Pro Z9750UNL :

Mode de consommation électrique Normal :

Sortie lumineuse blanche de 7500 lumens (deux lampes) ou 3750 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 7500 lumens (deux lampes) ou 3750 lumens (une lampe)

Mode de consommation d'énergie ECO :

Sortie lumineuse blanche de 6600 lumens (deux lampes) ou 3300 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Lampes portraits :

Sortie lumineuse blanche de 7500 lumens (deux lampes) ou 3750 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 7500 lumens (deux lampes) ou 3750 lumens (une lampe)

PowerLite Pro Z9870UNL :

Mode de consommation électrique Normal :

Sortie lumineuse blanche de 8700 lumens (deux lampes) ou 4350 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 8700 lumens (deux lampes) ou 4350 lumens (une lampe)

Mode de consommation d'énergie ECO :

Sortie lumineuse blanche de 6600 lumens (deux lampes) ou 3300 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Lampes portraits :

Sortie lumineuse blanche de 7500 lumens (deux lampes) ou 3750 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)

Sortie lumineuse couleur de 7500 lumens (deux lampes) ou 3750 lumens (une lampe)

	PowerLite Pro Z10000UNL/Z10005UNL :
	Mode de consommation électrique Normal :
	Sortie lumineuse blanche de 10000 lumens (deux lampes) ou 5000 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)
	Sortie lumineuse couleur de 10000 lumens (deux lampes) ou 5000 lumens (une lampe)
	Mode de consommation d'énergie ECO :
	Sortie lumineuse blanche de 6600 lumens (deux lampes) ou 3300 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)
	Lampes portraits :
	Sortie lumineuse blanche de 7500 lumens (deux lampes) ou 3750 lumens (une lampe) (standard ISO 21118)
	Sortie lumineuse couleur de 7500 lumens (deux lampes) ou 3750 lumens (une lampe)
	Jusqu'à 15000:1 (avec les paramètres Iris auto - Haute vitesse, Consommation électr. - Normal, des lampes standard en mode Double et les paramètres Décalage objectif au mode vertical ±60° centre et centre horizontal)
Rapport de contraste	
Taille d'image	60 po (1,52 m) à 500 po (12,7 m)
(selon le rapport hauteur/largeur natif)	
Distance de projection	78,3 po (1,99 m) à 676 po (17,17 m)
(selon le rapport hauteur/largeur natif)	
Méthodes de projection	Avant, arrière, plafond
Rapport forme optique	16:10
(largeur sur hauteur)	
Mise au point	Automatique, manuel
Réglage du zoom	Automatique, manuel
Rapport de zoom	1 à 1,61 (objectif standard)
(Télé sur grand-angle)	

Niveau de bruit	PowerLite Pro Z9870NL/Z9800WNL/Z9750UNL : 38 dB (mode de consommation électrique Normal; lampes standard) PowerLite Pro Z9900WNL/Z9870UNL : 39 dB (mode de consommation électrique Normal; lampes standard) PowerLite Pro Z11005NL/Z11000WNL/Z10000UNL/Z10005UNL : 40 dB (mode de consommation électrique Normal; lampes standard) 35 dB tous les modèles (mode de consommation électrique ECO; lampes standard)
Plage de décalage de l'objectif	Vertical : ± 60° (horizontal centre; automatique) Horizontal : ± 18° (vertical centre; automatique)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques de la lampe

Type	UHE (Ultra High Efficiency; efficacité ultra élevée)
Consommation électrique	380 W par lampe (lampe standard) 304 W par lampe (lampe portrait)
Durée utile des lampes (lampes standard)	Mode de consommation électrique Normal : PowerLite Pro Z9870NL/Z9800WNL/Z9750UNL : Jusqu'à environ 3000 heures (deux lampes utilisées) PowerLite Pro Z9900WNL/Z9870UNL : Jusqu'à environ 2500 heures (deux lampes utilisées)
Durée utile des lampes (lampes portraits)	PowerLite Pro Z11005NL/Z11000WNL/Z10000UNL/Z10005UNL : Jusqu'à environ 2000 heures (deux lampes utilisées) Mode de consommation d'énergie ECO (tous les modèles) : Jusqu'à environ 4000 heures (deux lampes utilisées) Jusqu'à environ 1000 heures (deux lampes utilisées; tous les modèles)

Remarque: Éteignez le projecteur lorsqu'il n'est pas utilisé pour prolonger sa durée utile. La durée utile de la lampe dépend du mode de projection sélectionné, des conditions ambiantes et de l'utilisation. La luminosité de la lampe diminue au fil du temps.

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques de la télécommande

Portée de réception	98,4 pi (30 m)
Piles	Deux piles AA alcalines ou au manganèse

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Dimensions du projecteur

Hauteur (sans les pattes, l'objectif et les poignées)	7,8 po (197 mm)
Largeur	21 po (534 mm)
Profondeur	29,2 po (741 mm)
Poids (incluant l'objectif standard)	PowerLite Pro Z9870NL/Z9800WNL/Z9750UNL : Approximativement 56 lb (25 kg) PowerLite Pro Z11005NL/Z9900WNL/Z11000WNL/Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL : Approximativement 58 lb (26 kg)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques électriques du projecteur

Fréquence nominale	50/60 Hz
--------------------	----------

Source d'alimentation	De 100 à 240 V CA, ± 10 % PowerLite Pro Z9870NL/Z9800WNL/Z9750UNL : 8,5 à 3,8 A PowerLite Pro Z9900WNL/Z9870UNL : 10,0 à 4,4 A PowerLite Pro Z11005NL/Z11000WNL/Z10000UNL/Z10005UNL : 11,2 à 4,9 A
Consommation électrique (100 à 120 V; deux lampes standard utilisées)	Fonctionnement : PowerLite Pro Z9870NL/Z9800WNL/Z9750UNL : Mode de consommation électrique Normal : 844 W Mode de consommation d'énergie ECO : 748 W PowerLite Pro Z9900WNL/Z9870UNL : Mode de consommation électrique Normal : 995 W Mode de consommation électrique ECO : 821 W PowerLite Pro Z11005NL/Z11000WNL/Z10000UNL/Z10005UNL : Mode de consommation électrique Normal : 1120 W Mode de consommation électrique ECO : 821 W Mode attente : 0,26 W (Comm. désactivée), 2,7 W (Comm. activée)

Consommation électrique (220 à 240 V; deux lampes standard utilisées)	Fonctionnement : PowerLite Pro Z9870NL/Z9800WNL/Z9750UNL : Mode de consommation électrique Normal : 809 W Mode de consommation électrique ECO : 721 W PowerLite Pro Z9900WNL/Z9870UNL : Mode de consommation électrique Normal : 948 W Mode de consommation d'énergie ECO : 788 W PowerLite Pro Z11005NL/Z11000WNL/Z10000UNL/Z10005UNL : Mode de consommation électrique Normal : 1060 W Mode de consommation d'énergie ECO : 788 W Mode attente : 0,37 W (Comm. désactivée), 2,9 W (Comm. activée)
---	---

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques environnementales du projecteur

Température	Fonctionnement : 32 à 122 °F (0 à 50 °C) jusqu'à une altitude de 4921 pi (1500 m) avec Consommation électr. réglé sur ECO ou Capteur de T° 32 à 113 °F (0 à 45 °C) jusqu'à une altitude de 4921 pi (1500 m) avec Consommation électr. réglé sur Normal 32 à 113 °F (0 à 45 °C) jusqu'à une altitude de 4921 pi (1500 m) à 10 000 pi (3048 m) avec Consommation électr. réglé sur ECO ou Temp Interlock 32 à 104 °F (0 à 40 °C) jusqu'à une altitude de 4921 pi (1500 m) à 10 000 pi (3048 m) avec Consommation électr. réglé sur Normal Stockage : 14 à 140 °F (-10 à 60 °C)
Humidité (relative, sans condensation)	Fonctionnement : 20 à 80 % Stockage : 10 à 90 %

Altitude de fonctionnement	Jusqu'à 4921 pi (1500 m) Jusqu'à 10 000 pi (3048 m) avec le mode haute altitude activé
-----------------------------------	---

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur

États-Unis	FCC Partie 15 Classe B (DoC) UL60950-1 2e édition (cTUVus Mark)
Canada	ICES-003 Classe B CSA C22.2 n° 60950-1

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Formats d'affichage vidéo pris en charge

Pour les meilleurs résultats, la résolution du port de votre écran d'ordinateur ou de votre carte vidéo devrait être réglée à la résolution native du projecteur. Toutefois, votre projecteur est doté de la puce SizeWise d'Epson qui prend en charge d'autres résolutions d'affichage d'ordinateur; votre image sera donc automatiquement redimensionnée.

Le taux de rafraîchissement du port de votre écran ou carte vidéo (fréquence verticale) doit être compatible avec celui du projecteur. (Consultez le manuel de l'ordinateur ou de la carte vidéo pour les détails.)

Le tableau suivant indique le taux de rafraîchissement et la résolution pour chaque format d'affichage vidéo compatible.

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
Signaux d'ordinateur (RGB analogique)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA ⁺¹	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WUXGA ²	60	1920 × 1200
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Vidéo composite		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (PAL)	50/60	720 × 576
TV (SECAM)	50	720 × 576
Vidéo en composantes		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p) ³	50/60	1920 × 1080
Signaux d'entrée DVI-D, HDMI et HDBaseT (à l'aide du transmetteur HDBaseT optionnel).		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1280 × 768 ⁴
	60	1366 × 768 ⁵
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
WSXGA+ ¹	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080
Signaux d'entrée SDI⁵		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
HDTV (1080i)	50i/60i	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24p/25p/30p	1920 × 1080
3G-SDI (1080p)	50p/60p	1920 × 1080

¹ Résolution **Large** seulement (non disponible pour PowerLite Pro Z9870NL et Z11005NL)

² Compatible seulement avec le signal d'entrée VESA CVT-RB (Reduced Blanking) (PowerLite Pro Z9750UNL/Z10000UNL/Z10005UNL seulement)

³ Signaux d'entrée provenant du port Computer seulement.

⁴ PowerLite Pro Z9750UNL/Z10000UNL/Z10005UNL seulement.

⁵ PowerLite Pro Z9870UNL/Z10000UNL/Z10005UNL seulement.

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Avis

Consultez ces sections pour des avis importants concernant votre projecteur.

[Recyclage](#)

[Consignes de sécurité importantes](#)

[Renseignements de sécurité importants](#)

[Déclaration de conformité avec la FCC](#)

[Marques de commerce](#)

[Licence des logiciels libres](#)

[Avis sur les droits d'auteur](#)

Recyclage

Epson offre un programme de recyclage des produits en fin de vie. Veuillez consulter [ce site](#) pour obtenir des informations sur la façon de retourner votre produit pour une élimination appropriée (site Web disponible en anglais seulement).

Sujet parent: [Avis](#)

Consignes de sécurité importantes

Mise en garde: Ne regardez jamais dans l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée; la lumière intense peut abîmer votre vue. Ne laissez jamais des enfants regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur, à l'exception des couvercles de l'objectif, de l'interface et de la lampe et du filtre. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves. Sauf indication contraire dans le présent *Guide de l'utilisateur*, n'essayez jamais de réparer vous-même ce produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

Avertissement: Le projecteur et ses accessoires sont livrés dans des sacs de plastique. Afin d'éviter tout risque d'étouffement, gardez les sacs de plastique hors de portée des enfants.

Mise en garde: Lorsque vous remplacez la lampe, ne touchez jamais la nouvelle lampe avec les doigts; les traces invisibles laissées par les doigts peuvent en réduire la durée utile. Utilisez un chiffon ou des gants pour manipuler la lampe neuve.

Sujet parent: [Avis](#)

Renseignements de sécurité importants

Suivez ces consignes de sécurité au moment d'installer et d'utiliser le projecteur :

- Ne regardez pas dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. Le faisceau lumineux intense peut abîmer votre vue. Évitez de vous tenir debout devant le projecteur afin que la lumière intense ne brille pas devant vos yeux.
- Ne posez pas le projecteur sur un chariot, une table ou un support instable.
- N'utilisez pas le projecteur de côté ou en position inclinée (à moins que vous n'utilisiez le cadre et les lampes de type portrait en option). N'inclinez pas le projecteur à plus de 100° vers l'avant ou vers l'arrière.
- Pour monter le projecteur au plafond ou au mur, adressez-vous à un technicien qualifié qui utilisera le matériel de montage conçu pour le projecteur.
- Lorsque vous installez ou réglez le support de montage au plafond ou au mur, n'utilisez pas d'adhésifs pour empêcher les vis de se desserrer ni d'huiles ou de lubrifiants. Cela pourrait fissurer le boîtier du projecteur et détacher ce dernier de son dispositif de fixation au plafond. Cela pourrait causer des blessures graves à quiconque se trouvant sous le support de fixation et le projecteur pourrait s'abîmer.
- N'utilisez pas le projecteur près de l'eau, de sources de chaleur, de fils électriques à haute tension ou de sources de champs magnétiques.
- Utilisez le type de source d'alimentation indiqué sur le projecteur. L'utilisation d'une source d'alimentation différente peut provoquer un incendie ou une décharge électrique. Si vous avez un doute quant à l'alimentation, consultez votre revendeur ou votre compagnie d'électricité.
- Placez le projecteur près d'une prise de courant où la fiche peut être débranchée facilement.
- Prenez les précautions ci-après pour la fiche : Ne saisissez pas la fiche avec des mains humides. N'insérez pas la fiche dans une prise poussiéreuse. Insérez la fiche à fond dans la prise. Ne tirez pas sur le cordon d'alimentation pour débrancher la fiche; tenez fermement cette dernière lorsque vous la débranchez. Évitez de surcharger les prises murales, les rallonges ou les blocs multiprises. Ne pas se conformer à ces consignes pourrait provoquer un incendie ou une décharge électrique.
- Ne placez pas le projecteur à un endroit où l'on peut facilement marcher sur le cordon d'alimentation. Cela risque de dénuder le cordon ou d'endommager la fiche.
- Débranchez le projecteur de la prise murale et laissez-le refroidir avant de le nettoyer. Pour le nettoyage, utilisez un chiffon sec (ou, pour les saletés ou taches difficiles à enlever, un chiffon humide bien essoré). N'utilisez pas de nettoyants aérosol ou liquides, de pulvérisateurs contenant des gaz inflammables ou des solvants tels que l'alcool, le diluant pour peintures et le benzène.

- N'obstruez pas les fentes et les ouvertures du boîtier du projecteur. Elles assurent la ventilation et empêchent la surchauffe du projecteur. Ne placez pas le projecteur sur un sofa, sur un tapis ou sur toute surface molle ou encore sur une pile de feuilles de papier détachées. Ne couvrez pas le projecteur avec une couverture, un rideau ou une nappe de table. Si vous installez le projecteur à proximité d'un mur, laissez un espace d'au moins 7,9 po (20 cm) entre le mur et le projecteur.
- N'utilisez pas le projecteur dans un endroit encastré, à moins qu'une ventilation appropriée ait été prévue.
- Ne permettez jamais l'insertion d'objets dans les ouvertures du projecteur. Ne laissez pas d'objets, particulièrement les objets inflammables, près du projecteur. Ne renversez jamais de liquide dans le projecteur.
- Si vous utilisez plusieurs projecteurs côté à côté, prévoyez au moins 20 po (50 cm) d'espace entre les projecteurs pour assurer une ventilation adéquate.
- Il est possible que vous deviez nettoyer le filtre à air et les orifices de ventilation. Un filtre à air et/ou un orifice de ventilation bloqué peuvent nuire à la ventilation requise pour le refroidissement du projecteur. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu.
- Ne rangez pas le projecteur à l'extérieur pendant des périodes prolongées.
- Sauf indication contraire dans le présent manuel, ne tentez pas de réparer vous-même le produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié. L'ouverture ou le retrait des couvercles de l'appareil risque de vous exposer à des tensions dangereuses et à d'autres dangers.
- N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur sauf si ce guide de l'utilisateur l'exige pour des raisons précises. Ne tentez jamais de démonter ou de modifier le projecteur. Pour toutes les réparations, adressez-vous à un technicien qualifié.
- Débranchez le projecteur de la prise murale et adressez-vous à un technicien qualifié dans les cas suivants : si le projecteur ne fonctionne pas normalement même si vous suivez les directives d'utilisation ou si vous notez des changements marqués concernant son rendement; si le projecteur émet de la fumée, des odeurs étranges ou des bruits étranges; si le cordon d'alimentation est dénudé ou la fiche est endommagée; si du liquide ou des objets inconnus ont pénétré à l'intérieur du projecteur, ou s'il a été exposé à la pluie ou à l'eau; si le projecteur a fait l'objet d'une chute ou si le boîtier a été endommagé.
- Ne touchez pas la fiche durant un orage électrique. Sinon, vous pourriez recevoir un choc électrique.
- Débranchez le projecteur si vous comptez ne pas l'utiliser pendant un certain temps.
- N'utilisez pas le projecteur où il peut être exposé à la pluie, à l'eau ou à un niveau d'humidité excessif.
- N'utilisez pas ou n'entreposez pas le projecteur où il peut être exposé à de la fumée, de la vapeur d'eau, des gaz corrosifs, de la poussière excessive, des vibrations ou des impacts.
- N'utilisez pas le projecteur où des gaz inflammables ou explosifs pourraient être présents.

- N'utilisez pas et n'entreposez pas le projecteur ou sa télécommande à proximité d'un appareil de chauffage, sous la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé.
- Si vous utilisez le projecteur dans un pays autre que celui dans lequel vous l'avez acheté, utilisez le cordon d'alimentation approprié pour ce pays.
- Ne montez pas sur le projecteur et ne placez pas d'objets lourds dessus.
- N'utilisez pas le projecteur à des températures en dehors de 32 à 113 °F (0 à 45 °C) à une altitude de 4921 pi (1500 m) ou moins, ou 32 à 104 °F (0 à 40 °C) à une altitude plus élevée. En dehors de cette plage de températures, l'image projetée risque d'être instable et le projecteur peut être endommagé. N'utilisez pas ou n'entreposez pas le projecteur où il pourrait être exposé à des changements soudains de température.
- N'entreposez pas le projecteur à des températures qui ne sont pas comprises entre 14 et 140 °F (-10 et 60 °C) ou à la lumière directe du soleil pendant de longues périodes. Cela peut endommager le boîtier.
- Ne placez rien qui puisse se tordre ou s'abîmer du fait de la chaleur à proximité des bouches d'aération. N'approchez pas vos mains ni votre visage des bouches d'aération en cours de projection. N'approchez pas votre visage du projecteur en cours de projection.
- Avant de déplacer le projecteur, assurez-vous qu'il est hors tension, que sa fiche est débranchée de la prise et que tous les câbles sont déconnectés.
- Ne tentez jamais d'enlever la lampe immédiatement après utilisation, car elle est brûlante. Avant de retirer la lampe, éteignez le projecteur et attendez au moins une heure pour que la lampe puisse refroidir.
- Ne démontez pas la lampe et ne la soumettez pas à des chocs.
- Ne placez pas la source d'une flamme nue, comme une bougie allumée, sur le projecteur ou à proximité de celui-ci.
- Lors de la projection, n'obstruez pas l'objectif à l'aide d'un livre ou d'un autre objet. Cela pourrait endommager le projecteur ou provoquer un incendie.
- Ne modifiez pas le cordon d'alimentation. Ne placez pas d'objets trop lourds sur le cordon d'alimentation et évitez de le tordre, de le courber ou de tirer dessus. Faites en sorte que le cordon d'alimentation ne se trouve pas à proximité d'appareils électriques chauds.
- Si la lampe se brise, aérez la pièce de manière à éviter que les gaz émis lorsque la lampe se brise ne soient inhalés ou n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche. Si vous inhalez du gaz ou s'il y a contact entre le gaz et vos yeux ou votre bouche, consultez immédiatement un médecin.
- Si le projecteur est monté au plafond et que la lampe se brise, soyez vigilant afin d'éviter que des fragments de la lampe brisée n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche lorsque vous retirez

le couvercle de la lampe. Si des morceaux de verre entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche, demandez un avis médical immédiatement.

- Remettez toujours le couvercle de l'unité de l'objectif lorsque vous n'utilisez pas le projecteur afin d'éviter de salir ou d'endommager l'objectif.

Remarque:  La ou les lampes utilisée(s) par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

AVERTISSEMENT : Les câbles/cordons fournis avec ce produit contiennent des produits chimiques, y compris du plomb, reconnus par l'État de la Californie comme étant la cause d'anomalies congénitales et d'autres dangers pour le système reproductif. **Lavez-vous les mains après chaque manipulation.**
(Cet avis est fourni en conformité avec la Proposition 65 du Code de santé et de sécurité de l'État de la Californie, § 25249.5 et suivants.)

[Restriction d'utilisation](#)

Sujet parent: [Avis](#)

Restriction d'utilisation

Lorsque ce produit est utilisé pour des applications nécessitant une grande fiabilité/sécurité comme les dispositifs de transport liés aux domaines aéronautique, ferroviaire, maritime et automobile; aux appareils de prévention des catastrophes; à divers dispositifs de sécurité ou dispositifs fonctionnels/de précision, vous devriez utiliser ce produit seulement après avoir pris en considération l'ajout de dispositifs de sécurité et de redondances dans votre conception afin de maintenir la sécurité et la fiabilité totale du système.

Puisque ce produit n'est pas destiné à être utilisé dans des applications nécessitant une très grande fiabilité/sécurité telles que le matériel aéronautique, le matériel de communication principal, le matériel de contrôle de l'énergie nucléaire ou le matériel médical lié à des soins médicaux directs, veuillez juger par vous-même si ce produit convient à l'utilisation que vous souhaitez en faire après avoir effectué une évaluation complète.

Sujet parent: [Renseignements de sécurité importants](#)

Déclaration de conformité avec la FCC

Pour les utilisateurs américains

À l'issue des tests dont il a fait l'objet, cet appareil a été déclaré conforme aux normes des appareils numériques de classe B conformément à la partie 15 de la réglementation FCC. Ces normes sont

destinées à assurer un niveau de protection adéquat contre les interférences néfastes dans les installations résidentielles. Cet appareil produit, utilise et peut émettre des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas installé ou utilisé conformément aux directives, peut brouiller les communications radio ou télévision. Toutefois, il est impossible de garantir qu'aucune interférence ne se produira dans une installation particulière. Si cet équipement brouille la réception des ondes radio et télévision, ce que vous pouvez déterminer en éteignant et en rallumant l'équipement, nous vous encourageons à prendre l'une ou plusieurs des mesures correctives suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne.
- Éloignez l'appareil du récepteur.
- Branchez l'appareil à une autre prise ou sur un autre circuit que celui du récepteur.
- Demandez conseil au revendeur de l'appareil ou à un technicien radio/télévision expérimenté.

AVERTISSEMENT

Le branchement d'un câble d'interface non blindé à ce matériel entraînera l'annulation de l'homologation FCC de cet appareil et risque de causer des interférences dépassant les limites établies par la FCC pour ce matériel. Il incombe à l'utilisateur de se procurer et d'utiliser un câble d'interface blindé avec cet appareil. Si le matériel est doté de plusieurs connecteurs d'interface, évitez de connecter des câbles à des interfaces inutilisées. Toute modification non expressément autorisée par le fabricant peut annuler la permission d'utilisation du matériel.

Pour les utilisateurs du Canada

CAN ICES-3(B)/NMB-3(B)

Sujet parent: [Avis](#)

Marques de commerce

EPSON®, EasyMP®, Instant Off®, PowerLite® et Quick Corner® sont des marques déposées et EPSON Exceed Your Vision est un logotype déposé de Seiko Epson Corporation.

Accolade^{MD} et PrivateLine^{MD} sont des marques déposées; Duet^{MC} et SizeWise^{MC} sont des marques de commerce; et Epson Store^{MS} et Extra Care^{MS} sont des marques de service d'Epson America, Inc.

Mac et OS X sont des marques de commerce d'Apple Inc., déposées aux É.-U. et dans d'autres pays.

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

HDBaseT^{MC} et le logo HDBaseT Alliance sont des marques de commerce de HDBaseT Alliance.

Crestron® et Crestron RoomView® sont des marques déposées de Crestron Electronics, Inc.

Avis général : les autres noms de produit figurant dans le présent document ne sont cités qu'à titre d'identification et peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs. Epson renonce à tous les droits associés à ces marques.



Sujet parent: [Avis](#)

Licence des logiciels libres

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, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Voir la licence GNU GPL pour plus de détails

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-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

libstdc++-6.0.10

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original 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/>.

LICENCE GPL GNU

Version 2, June 1991

Copyright © 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 Foundations 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 authors 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. Voir la licence GNU GPL pour plus de détails

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, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Voir la licence GNU GPL pour plus de détails

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

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

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 © 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

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 authors 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 users 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 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.

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 users 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.
- 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.

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

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

Thats 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-1.13.4

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. Tous droits réservés.

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 Groups 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 dont 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 youve 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 authors 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 Groups 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-1.2.49

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) 1998-2012 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright ©) 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.

This code is released under the libpng license.

libpng version 1.2.6, August 15, 2004, through 1.2.49, March 29, 2012, are Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson, and are 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 © 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 Bracey

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

March 29, 2012

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

jloup@gzip.org

Mark Adler

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.

Apache-2.0

This projector product includes the open source software program which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

DroidSansFallback.ttf

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, no-charge, 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.

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.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09" are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

newlib

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

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

List of newlib programs

newlib 1.17.0

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

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. ===== This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at <http://www.opensource.org/licenses>. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California, Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California.

All rights reserved.

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

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * 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.
- * 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 COPYRIGHT HOLDERS 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 COPYRIGHT OWNER 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.

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright ©) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

AMD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL AMD BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA, or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin, TX 78741

800-292-9263

(5) C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warranty on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

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. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "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 AUTHOR 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.

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems

or suggestions about this software to the SuperH Support Center via
e-mail at softwaresupport@superh.com .

SuperH, Inc.
405 River Oaks Parkway
San Jose
CA 95134
USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska Högskolan (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

Tous droits réservés.

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 KTH 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 KTH AND ITS 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 KTH OR ITS 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.

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin <phantom@FreeBSD.org>

All rights reserved.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 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 AUTHOR 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.

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "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.

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 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 AUTHOR 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.

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 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 AUTHOR 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.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

All rights reserved.

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. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "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 AUTHOR 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.

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft <mike@FreeBSD.org>

Tous droits réservés.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 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 AUTHOR 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.

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 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 AUTHOR 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.

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation. Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 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 AUTHOR 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.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "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 AUTHOR 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.

(31) - M. Warner Losh (targets using libc posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

All rights reserved.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 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 AUTHOR 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.

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "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.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

All rights reserved.

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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 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.

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

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. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "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 ARM LTD 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.

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

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

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * 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.
- * Neither the name of CodeSourcery 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 CODESOURCERY, INC. "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 CODESOURCERY 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.

(37) MIPS Technologies, Inc

/*

* Copyright (c) 2009 MIPS Technologies, Inc.

*

* All rights reserved.

*

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

*

* * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* * 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.

* * Neither the name of MIPS Technologies Inc. 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 COPYRIGHT HOLDERS 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 COPYRIGHT OWNER 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.

/*

MIT License

This projector product includes the open source software program which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "MIT License". The "MIT License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of MIT License programs

jquery-1.7.2.min.js

jquery-ui-1.8.20.custom.zip

jquery.ui.touch-punch.js

jquery.upload-1.0.2.min.js

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

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, 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 AUTHORS OR 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.

TOPPERS/JSP

This projector product includes the open source software program "TOPPERS/JSP" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TOPPERS/JSP". The "TOPPERS/JSP" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TOPPERS/JSP programs

jsp-1.4.3

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

TOPPERS/JSP Kernel

Toyohashi Open Platform for Embedded Real-Time Systems/Just Standard Profile Kernel

Copyright (C) 2000-2003 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Toyohashi Univ. of Technology, JAPAN

Copyright (C) 2004 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory

Graduate School of Information Science, Nagoya Univ., JAPAN.

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

- (1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.
- (2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).
- (3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., one of the following conditions shall be satisfied.
 - (a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).
 - (b) The TOPPERS Project shall be notified owing to a method in which the form of distribution is decided otherwise.
- (4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Note: The TOPPERS License has been revised several times; what is shown above is the latest version that is to be applied to software made public hereafter.

TINET

This projector product includes the open source software program "TINET" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TINET". The "TINET" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TINET programs

tinet-1.4.4

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

(1) FreeBSD

Copyright (c) 1980, 1986, 1993

The Regents of the University of California. Tous droits réservés.

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. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. 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.

(6) TINET and TOPPERS

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

- (1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

- (2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).
- (3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., following conditions shall be satisfied.
- (a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).
- (4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Sujet parent: [Avis](#)

Avis sur les droits d'auteur

Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire, de conserver dans un système central ou de transmettre le contenu de cette publication sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit – reproduction électronique ou mécanique, photocopie, enregistrement ou autre – sans la permission écrite préalable de Seiko Epson Corporation. L'information contenue dans la présente ne peut être utilisée qu'avec ce produit Epson. Epson décline toute responsabilité en cas d'utilisation de cette information avec d'autres produits.

Ni Seiko Epson Corporation ni ses sociétés affiliées ne peuvent être tenues responsables par l'acheteur de ce produit ou par des tiers de tout dommage, pertes, frais ou dépenses encourus par l'acheteur ou les tiers suite à : un accident, le mauvais usage ou l'usage abusif de ce produit, ou de modifications, réparations ou altérations non autorisées du produit, ou (sauf aux É.-U.) du manquement à respecter strictement les instructions d'utilisation et d'entretien de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation décline toute responsabilité en cas de dommages ou de problèmes découlant de l'utilisation d'options ou de produits consommables autres que les produits désignés comme produits Epson d'origine ou comme produits approuvés pour Epson par Seiko Epson Corporation.

L'information contenue dans ce guide peut être modifiée sans préavis.

[Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur](#)
[Attribution des droits réservés](#)

Sujet parent: [Avis](#)

Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur

Epson encourage les utilisateurs de ses produits à faire preuve de responsabilité et à respecter les lois sur les droits d'auteur. Dans certains pays, la loi permet une reproduction ou réutilisation limitée de matériel protégé dans certaines circonstances, mais ces dernières sont parfois moins étendues que le croient certaines personnes. Pour toute question relative aux droits d'auteur, communiquez avec votre conseiller juridique.

Sujet parent: [Avis sur les droits d'auteur](#)

Attribution des droits réservés

© 2015 Epson America, Inc.

12/15

CPD-40857R2

Sujet parent: [Avis sur les droits d'auteur](#)