



# **Guide de l'utilisateur Pro L2500U**



---

# Table des matières

<b>Guide de l'utilisateur Pro L25000U.....</b>	<b>11</b>
<b>Présentation du projecteur.....</b>	<b>12</b>
Caractéristiques du projecteur .....	12
Contenu de la boîte du produit.....	13
Composants additionnels .....	14
Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs.....	16
Équipement en option et pièces de rechange.....	17
Information concernant l'enregistrement et la garantie .....	18
Système de notation employé dans la documentation .....	19
Où trouver plus d'information? .....	19
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 – Panneau de commande .....	23
Composants du projecteur – Télécommande.....	25
<b>Installation du projecteur.....</b>	<b>28</b>
Emplacement du projecteur .....	28
Options de configuration et d'installation du projecteur .....	28
Distance de projection .....	33
Raccordement du projecteur .....	51
Raccordement à des sources vidéo .....	52
Raccordement d'une source vidéo HDMI.....	52
Raccordement d'une source vidéo en composantes à BNC .....	53
Raccordement d'une source vidéo en composantes.....	53
Raccordement d'une source vidéo SDI.....	54
Raccordement d'ordinateurs .....	55
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA.....	55
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo HDMI .....	55
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo DVI-D.....	56

Raccordement à un ordinateur pour la vidéo 5BNC .....	57
Connexion d'un transmetteur HDBaseT .....	57
Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe .....	58
Installation et retrait d'un objectif .....	59
Installation d'un objectif .....	59
Retrait d'un objectif .....	63
Fixation du cordon d'alimentation .....	65
Pose et retrait de l'attache-câble du câble HDMI .....	65
Installation des piles dans la télécommande .....	66
<b>Utilisation du projecteur sur un réseau .....</b>	<b>68</b>
Projection sur un réseau câblé .....	68
Connexion du projecteur à un réseau câblé .....	68
Sélection des paramètres du réseau câblé .....	69
Projection sur un réseau sans fil .....	72
Installation de l'unité LAN sans fil .....	72
Utilisation d'un code QR pour connecter un appareil mobile .....	74
Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil .....	76
Paramètres du menu LAN sans fil .....	79
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows .....	80
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS .....	81
Configuration des courriels d'alerte du projecteur sur le réseau .....	81
Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau .....	83
Sélection d'autres paramètres de réseau .....	83
Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web .....	84
Options de commande Web .....	86
Prise en charge de Crestron RoomView .....	92
Configuration de la prise en charge de Crestron RoomView .....	92
Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide de Crestron RoomView .....	93
<b>Fonctions de base du projecteur .....</b>	<b>95</b>
Mise sous tension du projecteur .....	95
Mise hors tension du projecteur .....	97
Sélection de la langue des menus du projecteur .....	99
Modification de la taille de l'image à l'aide de la touche Zoom .....	100

Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus .....	100
Mise au point de l'image lors de l'utilisation d'un objectif à courte focale optionnel.....	102
Réglage du format d'écran .....	103
Réglage de la position de l'image à l'aide du décalage de l'objectif.....	104
Ajustement de l'image à l'aide du paramètre Position à l'écran .....	107
Affichage d'une mire.....	108
Réglages de l'image disponibles avec une mire affichée.....	109
Forme de l'image.....	109
Correction de la forme de l'image avec le paramètre H/V-Keystone.....	110
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner .....	113
Correction de la forme d'une image à l'aide du paramètre Surface courbe .....	115
Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Mur d'angle .....	119
Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Correction du point.....	124
Sélection de la source d'image.....	127
Fonctionnement de la télécommande .....	129
Modes de projection .....	130
Modification du mode de projection avec la télécommande .....	130
Modification du mode de projection avec les menus .....	131
Rapport hauteur/largeur de l'image .....	131
Modification du rapport hauteur/largeur de l'image.....	132
Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles.....	133
Mode couleurs.....	134
Changement du Mode couleurs.....	134
Modes couleurs disponibles .....	135
Ajustement de la luminosité .....	136
Heures d'utilisation en Mode constant .....	138
Activation du réglage de luminance automatique .....	140
Réglage de la date et de l'heure .....	141
Paramètre de date et d'heure .....	142
<b>Réglage des fonctions du projecteur .....</b>	<b>144</b>
Arrêt provisoire de la projection de l'image.....	144
Arrêt provisoire sur l'image vidéo .....	145
Fonctions de sécurité du projecteur .....	146

Options de sécurité par mot de passe .....	146
Création d'un mot de passe .....	147
Sélection des options de sécurité par mot de passe .....	148
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur .....	149
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage .....	150
Désactivation des touches du projecteur et verrouillage des paramètres de l'objectif .....	152
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur .....	154
Verrouillage des touches de la télécommande .....	154
Installation d'un câble antivol .....	156
Projection de deux images simultanément .....	157
Sources d'entrée pour la projection avec écran divisé .....	159
Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image .....	160
Utilisation de la fonction Interpolation image .....	160
Utilisation du paramètre Emulation 4K .....	162
Création de présélections d'image .....	163
Utilisation de la fonctionnalité Réduction bruit MPEG .....	165
Ajustement des images à résolution augmentée (Super-resolution) .....	166
Ajustement de l'optimisation des détails .....	167
Réglage de la convergence des couleurs (alignement des panneaux) .....	168
Réglage de la tonalité des couleurs (uniformité des couleurs) .....	170
Utilisation de plusieurs projecteurs .....	172
Réglage de plusieurs projecteurs .....	173
Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs .....	174
Réglage de l'identificateur du projecteur .....	175
Réglage de l'identificateur de commande à distance .....	175
Création d'une mosaïque .....	177
Configuration automatique de la mosaïque .....	177
Configuration manuelle de la mosaïque .....	179
Superposition des bords de l'image .....	181
Ajustement du niveau de noir .....	184
Correspondance de la teinte et de la luminosité (Correspondance écran) .....	188
Correspondance automatique des écrans .....	189
Correspondance manuelle des écrans .....	190

Mise à l'échelle d'une image .....	192
Activation de l'émulation de protocole .....	193
Sauvegarde des paramètres dans la mémoire et utilisation des paramètres sauvegardés .....	194
Configuration d'un événement programmé .....	197
Vérification des événements programmés .....	197
Modification d'un événement programmé.....	198
Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre.....	199
Sauvegarde des paramètres sur une clé USB.....	200
Transfert des paramètres depuis une clé USB .....	202
Sauvegarde des paramètres sur un ordinateur .....	203
Transfert des paramètres depuis un ordinateur.....	205
<b>Réglage des paramètres de menus .....</b>	<b>208</b>
Utilisation des menus du projecteur .....	208
Paramètres de qualité d'image - Menu Image .....	210
Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal.....	214
Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage.....	217
Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé.....	222
Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau.....	229
Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information.....	231
Liste de codes d'Event ID .....	233
Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit. ....	234
<b>Entretien et transport du projecteur .....</b>	<b>236</b>
Entretien du projecteur .....	236
Nettoyage de l'objectif .....	236
Nettoyage du boîtier du projecteur .....	237
Entretien du filtre à air et des événets.....	237
Nettoyage des filtres à air .....	238
Remplacement des filtres à air.....	243
Remplacement des piles de la télécommande .....	247
Transport du projecteur .....	249
<b>Résolution des problèmes.....</b>	<b>252</b>
Conseils pour les problèmes de projection.....	252
Témoins d'état du projecteur .....	253

Affichage des informations d'état du projecteur.....	257
Messages de l'indicateur d'état du projecteur.....	258
Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur.....	263
Résolution des problèmes d'image .....	263
Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît.....	264
Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît.....	265
Affichage depuis un ordinateur portable Windows .....	265
Affichage depuis un ordinateur portable Mac.....	266
Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît.....	266
Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît .....	266
Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire .....	267
Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage .....	268
Solutions si l'image est floue.....	268
Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes .....	269
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande .....	270
Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur .....	270
Solutions pour les problèmes de télécommande .....	271
Solutions aux problèmes de mot de passe .....	272
Résolution des problèmes de réseau .....	273
Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau.....	273
Solutions si les courriels d'alerte par réseau ne sont pas envoyés .....	274
Comment obtenir de l'aide.....	274
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>276</b>
Caractéristiques générales du projecteur.....	276
Fiche technique de la source lumineuse du projecteur.....	277
Caractéristiques de la télécommande .....	278
Dimensions du projecteur.....	278
Caractéristiques électriques du projecteur .....	278
Caractéristiques environnementales du projecteur .....	279
Caractéristiques de sécurité et d'homologation du projecteur .....	279
Formats d'affichage vidéo pris en charge .....	280
<b>Avis.....</b>	<b>284</b>
Recyclage .....	284

Consignes de sécurité importantes .....	284
Renseignements de sécurité importants .....	285
Renseignements de sécurité concernant le laser .....	288
Avertissement de source lumineuse laser .....	290
Restriction d'utilisation .....	291
Liste des symboles de sécurité (correspondant à CEI60950-1 A2).....	291
Déclaration de conformité avec la FCC .....	295
Licence des logiciels libres .....	295
Arbitrage exécutoire et recours collectifs.....	342
Marques de commerce.....	346
Avis sur les droits d'auteur.....	346
Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur	347
Attribution des droits réservés .....	347



---

# Guide de l'utilisateur Pro L25000U

Bienvenue au *Guide de l'utilisateur* du projecteur Pro L25000U.

Pour une version PDF imprimable de ce guide, cliquez [ici](#).

---

# 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

Le projecteur Pro L25000U inclut les fonctionnalités spéciales suivantes :

### **Système de projection à haute luminosité et à haute résolution**

- Jusqu'à 25000 lumens de luminosité (sortie lumineuse blanche et sortie lumineuse couleur)

**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 1920 × 1200 pixels (WUXGA)

### **Polyvalence au chapitre de la connectivité**

- Prise en charge d'un réseau câblé et sans fil (optionnel) pour la projection, la surveillance et le contrôle sur un réseau par un ordinateur distant
- Une variété de méthodes de connexion pour ordinateurs et appareils vidéo incluant HDMI, BNC, DVI-D, SDI et HDBaseT.
- Port pour la connexion d'un moniteur externe

### **Fonctions de configuration et d'utilisation faciles d'emploi**

- Objectifs optionnels à monture baïonnette interchangeables disponibles
- Possibilité de projeter des images côte à côte depuis deux sources différentes
- Possibilité de créer un seul grand affichage en projetant depuis plusieurs projecteurs grâce à l'option de superposition des bords
- Fonctions de désactivation instantanée et d'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)

[Contenu de la boîte du produit](#)

[Composants additionnels](#)

[Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs](#)

[Équipement en option et pièces de rechange](#)

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

**Sujet parent:** [Présentation du projecteur](#)

**Concepts associés**

[Emplacement des composants du projecteur](#)

[Raccordement du projecteur](#)

[Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

[Prise en charge de Crestron RoomView](#)

**Références associées**

[Équipement en option et pièces de rechange](#)

**Tâches associées**

[Projection de deux images simultanément](#)

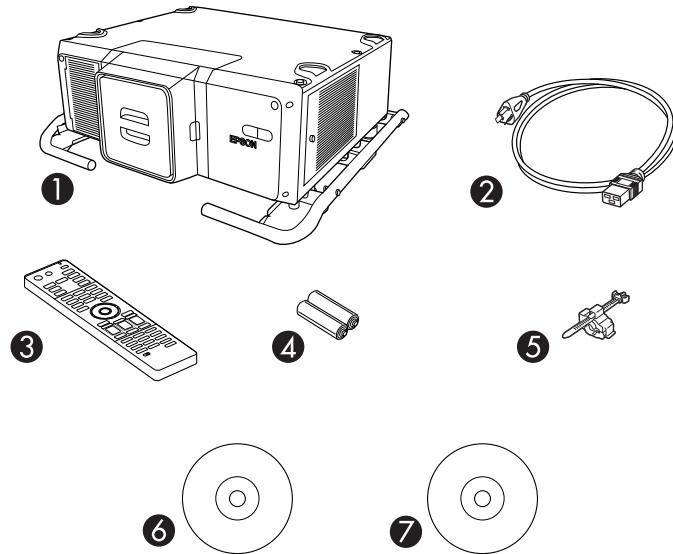
**Sujets reliés**

[Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

## **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 Cordon d'alimentation
- 3 Télécommande
- 4 Piles de la télécommande (deux piles alcalines AA)
- 5 Attache-câble
- 6 CD de documentation du projecteur
- 7 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 de composants additionnels :

**Remarque:** Pour connecter un ordinateur Mac qui n'inclut pas de port de sortie vidéo compatible, vous devez vous procurer un adaptateur qui vous permet de le connecter au port d'entrée du projecteur. Communiquez avec Apple pour connaître les adaptateurs compatibles. Pour connecter un téléphone intelligent ou une tablette, vous pourriez avoir besoin d'un adaptateur qui vous permet d'établir une connexion au projecteur. Cela vous permet de projeter une image miroir de l'écran de votre téléphone intelligent ou de votre tablette, d'écouter des films et plus encore. Communiquez avec le fabricant de votre appareil pour connaître les adaptateurs compatibles.

Pour des informations concernant l'achat de composants additionnels qui ne sont pas indiqués comme étant disponibles à la vente auprès d'Epson dans le tableau ci-dessous, adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques.

Signal ou type de connexion	Composants additionnels nécessaires
Vidéo en composantes	Composantes à BNC ou D-sub, 15 broches, câble ou adaptateur composantes à VGA. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
HDMI	Câble HDMI. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson. Vous aurez aussi besoin d'un séparateur qui prend en charge les signaux HDMI (disponible dans le commerce).
MHL	Appareil compatible avec MHL ou appareil avec un connecteur MHL intégré, un câble MHL ou un câble HDMI et un adaptateur MHL compatible avec votre appareil. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
VGA	Câble d'ordinateur VGA. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson. Si vous souhaitez brancher le projecteur en utilisant un séparateur, vous aurez aussi besoin d'un séparateur qui supporte les signaux VGA (disponible dans le commerce) et d'un deuxième câble d'ordinateur VGA.
BNC	Adaptateur ou câble VGA à 5 BNC. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
DVI-D	Câble compatible avec DVI-D.
HDBaseT	Câble 100Base-TX LAN compatible.

Signal ou type de connexion	Composants additionnels nécessaires
SDI	Câble vidéo BNC compatible.

**Sujet parent:** [Caractéristiques du projecteur](#)

**Concepts associés**

[Raccordement du projecteur](#)

## Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs

Après avoir branché et installé le projecteur, installez les logiciels à partir du CD inclus, ou téléchargez les logiciels et les manuels, si nécessaire.

Vous pouvez installer les logiciels du projecteur listés ci-dessous et consulter les manuels pour obtenir des instructions d'utilisation.

**Remarque:** Si vous avez encore besoin d'aide après avoir consulté le présent manuel et les ressources énumérées ci-dessous, 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 ».

Logiciels du projecteur	Manuel	Description
EasyMP Monitor (Windows seulement)	<i>Guide d'utilisation EasyMP Monitor</i>	Permet de surveiller et de commander votre projecteur par le réseau.  Vous pouvez télécharger la plus récente version de ce logiciel ainsi que sa documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web <a href="#">epson.com/support</a> (É.-U.) ou <a href="#">epson.ca/soutien</a> (Canada) et sélectionnez votre projecteur.
EasyMP Multi PC Projection	<i>Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection</i>	Permet d'ajouter une touche d'interactivité à vos réunions en projetant l'écran d'ordinateur des utilisateurs via le réseau.

Logiciels du projecteur	Manuel	Description
EasyMP Network Updater (Windows seulement)	<i>EasyMP Network Updater Operation Guide</i>	Permet de mettre à jour le micrologiciel d'un projecteur connecté à un réseau local câblé. Vous pouvez télécharger la plus récente version de ce logiciel ainsi que sa documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web <a href="http://epson.com/support">epson.com/support</a> (É.-U.) ou <a href="http://epson.ca/soutien">epson.ca/soutien</a> (Canada) et sélectionnez votre projecteur. (Logiciel et documentation disponibles en anglais seulement.)
Application Epson iProjection	Les instructions sont incluses avec l'application.	Permet la projection depuis des appareils iOS ou Android si votre projecteur est connecté à un réseau qui inclut un point d'accès sans fil. Visitez le site Web <a href="http://epson.com/iprojection">epson.com/iprojection</a> (É.-U.) ou <a href="http://epson.ca/iprojection">epson.ca/iprojection</a> (Canada) pour obtenir plus d'informations (application disponible en anglais seulement).

**Sujet parent:** [Caractéristiques du projecteur](#)

## Équipement en option 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 1 800 807-7766. Ou vous pouvez effectuer des achats en ligne au [epsonstore.com](http://epsonstore.com) (États-Unis) ou [epsonstore.ca](http://epsonstore.ca) (Canada).

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

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de pièce
Filtre à air (ELPAF52)	V13H134A52
Unité LAN sans fil (ELPAP10)	V12H731P02
Transmetteur HDBaseT (ELPHD01)	V12H547020
Ensemble de câbles pour la télécommande (ELPKC28)	V12H005C28
Caméra de documents Epson DC-07 (ELPDC07)	V12H759020
Caméra de documents Epson DC-11 (ELPDC11)	V12H377020

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de pièce
Caméra de documents Epson DC-13 (ELPDC13)	V12H757020
Caméra de documents Epson DC-20 (ELPDC20)	V12H500020
Caméra de documents EPSON DC-21 (ELPDC21)	V12H758020
Récepteur de souris sans fil IR pour la télécommande (ELPST16)	V12H007T16
Câble vidéo en composantes VGA	ELPKC19
Câble vidéo VGA de 10 pi (3,0 m) de longueur	F3H982-10
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
Poignée de fixation (ELPMB49)	V12H830010
Objectif zoom à focale arrière (ELPLR05)	V12H004R05
Objectif zoom à courte focale (ELPLU05)	V12H004U05
Objectif zoom grand-angle (ELPLW07)	V12H004W07
Objectif zoom à mi-distance #1 (ELPLM12)	V12H004M0C
Objectif zoom à mi-distance #2 (ELPLM13)	V12H004M0D
Objectif zoom à mi-distance #3 (ELPLM14)	V12H004M0E
Objectif zoom à longue focale #1 (ELPLL09)	V12H004L09
Objectif zoom à longue focale #2 (ELPLL10)	V12H004L0A

**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](http://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 :

- [epson.com/support](#) (É.-U.) ou [epson.ca/soutien](#) (Canada)
- Consultez les questions les plus fréquemment posées et transmettez vos questions par courriel à l'assistance technique d'Epson (24 heures sur 24).
- Si vous avez encore besoin d'aide après avoir consulté le présent manuel et les ressources énumérées ci-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](#)

**Sujets reliés**

[Résolution des problèmes](#)

## Emplacement des composants du projecteur

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

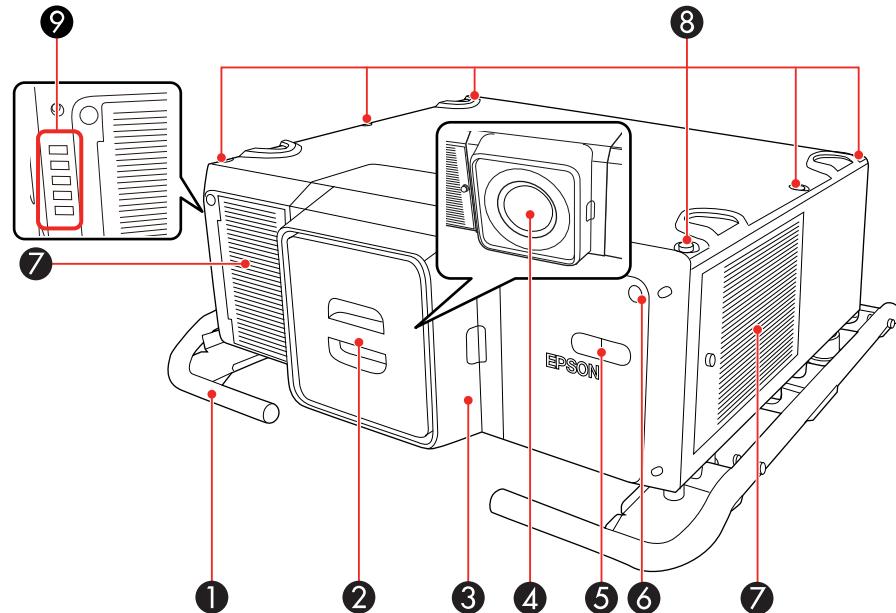
[Composants du projecteur – Avant/dessus](#)

[Composants du projecteur – Arrière](#)

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

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

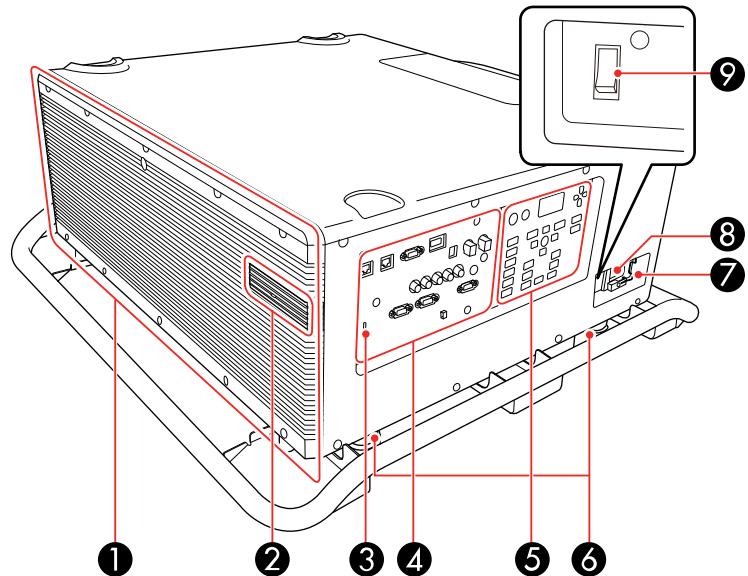
## Composants du projecteur – Avant/dessus



- 1 Poignée de transport
- 2 Capuchon du couvre-objectif
- 3 Couvre-objectif
- 4 Objectif de projection
- 5 Caméra intégrée
- 6 Récepteur de la télécommande
- 7 Couvercle de filtre à air/entrées d'air
- 8 Trous pour support de fixation optionnel
- 9 Témoin d'état

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

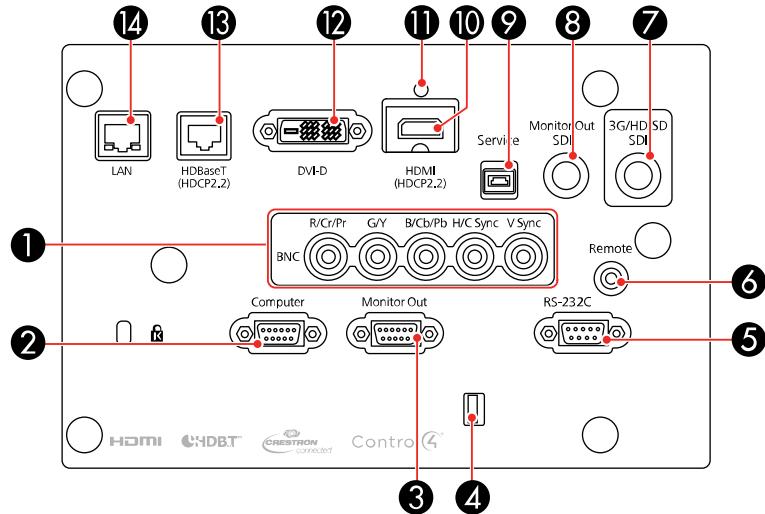
## Composants du projecteur – Arrière



- 1 Fentes d'évacuation d'air
- 2 Couvercle du port de l'unité LAN sans fil
- 3 Fente de sécurité Kensington
- 4 Ports d'interface
- 5 Panneau de commande
- 6 Pattes arrière
- 7 Support du cordon d'alimentation
- 8 Entrée AC
- 9 Bouton d'alimentation

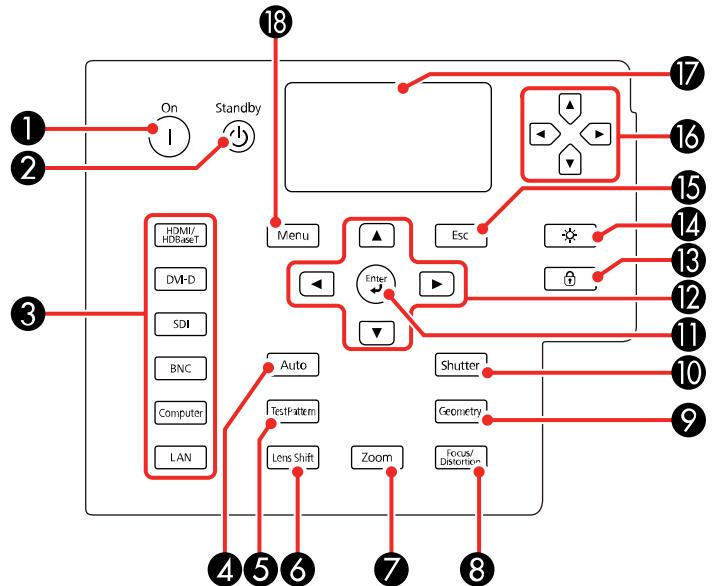
**Sujet parent:** [Emplacement des composants du projecteur](#)

## Composants du projecteur – Ports d'interface



- 1 Ports **BNC**
- 2 Port **Computer**
- 3 Port **Monitor Out**
- 4 Trou pour attache-câble
- 5 Port **RS-232C**
- 6 Port **Remote**
- 7 Port **3G/HD/SD SDI**
- 8 Port **Monitor Out SDI**
- 9 Port **Service**
- 10 Port **HDMI**
- 11 Trou pour attache-câble
- 12 Port **DVI-D**
- 13 Port **HDBaseT**
- 14 Port réseau **LAN**

## Composants du projecteur – Panneau de commande

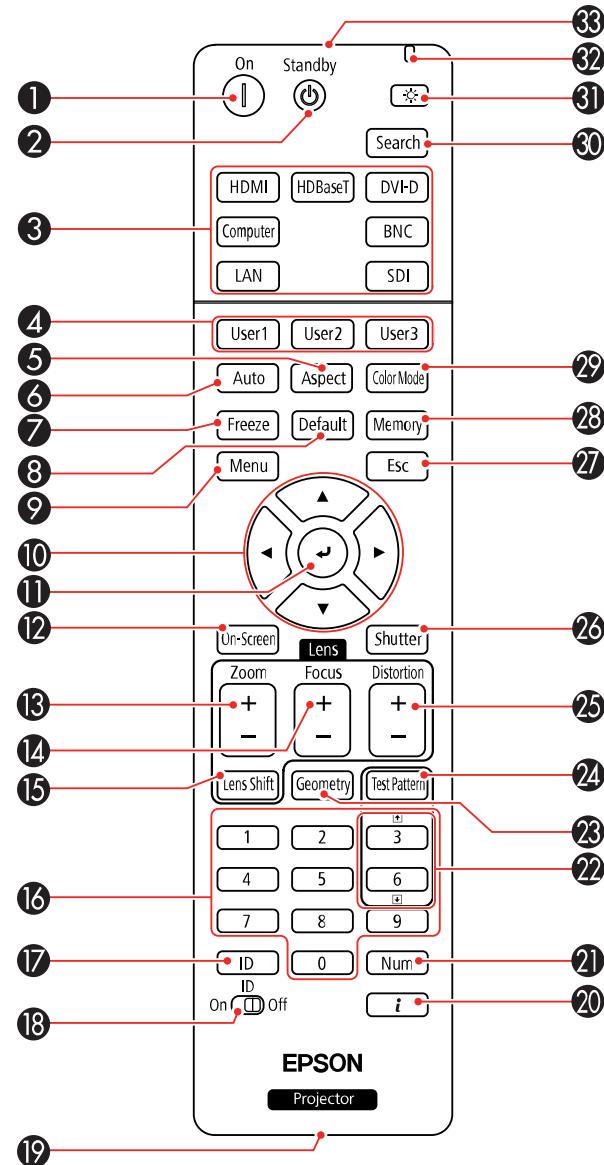


- 1 Touche **On** (met le projecteur sous tension)
- 2 Touche **Standby** (met le projecteur hors tension)
- 3 Touches des sources d'image (sélectionnent une source d'image)
- 4 Touche **Auto** (ajuste automatiquement les images de l'ordinateur)
- 5 Touche **Test Pattern** (affiche une mire)
- 6 Touche **Lens Shift** (ajuste la position de l'image)
- 7 Touche **Zoom** (modifie la taille de l'image)
- 8 Touche **Focus/Distortion** (ajuste la focalisation/distorsion de l'image)
- 9 Touche **Geometry** (ajuste la forme de l'image)
- 10 Touche **Shutter** (active ou désactive temporairement le signal d'entrée)
- 11 Touche **Enter** (sélectionne des options)
- 12 Touche de défilement vers la gauche
- 13 bouton de réglage de la luminosité
- 14 bouton de réglage de la contraste
- 15 bouton de défilement vers le haut
- 16 bouton de défilement vers le bas
- 17 bouton de défilement vers la droite
- 18 bouton de défilement vers la gauche

- 12 Touches fléchées (permettent de naviguer parmi les options à l'écran; ajuste la focalisation, le zoom et le décalage de l'objectif)
- 13 Touche de verrouillage (affiche l'écran Blocage fonctionn.)
- 14 Touche lumière (allume temporairement les touches du panneau de contrôle et l'écran)
- 15 Touche **Esc** (annule ou quitte les fonctions)
- 16 Touches fléchées (sélectionne des paramètres d'information de l'état)
- 17 Indicateur d'état (affiche des informations sur l'état du projecteur)
- 18 Touche **Menu** (accède au système de menus du projecteur)

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

## Composants du projecteur – Télécommande



- 1 Touche **On** (met le projecteur sous tension)
- 2 Touche **Standby** (met le projecteur hors tension)
- 3 Touches des sources d'image (sélectionnent une source d'image)
- 4 Touches **User1**, **User2** et **User3** (ouvrent le menu attribué par l'utilisateur)
- 5 Touche **Aspect** (ajuste le rapport hauteur/largeur de l'image)
- 6 Touche **Auto** (ajuste automatiquement les images de l'ordinateur)
- 7 Touche **Freeze** (fige l'action vidéo)
- 8 Touche **Default** (réinitialise les paramètres à leurs valeurs par défaut dans le système de menus du projecteur)
- 9 Touche **Menu** (accède au système de menus du projecteur)
- 10 Touches fléchées (font défiler des options à l'écran et déplacent le pointeur)
- 11 Touche **Enter** (sélectionne des options et agit en tant que bouton de gauche de la souris)
- 12 Touche **On-Screen** (affiche ou camoufle les menus et les messages à l'écran)
- 13 Touche **Zoom** (modifie la taille de l'image)
- 14 Touche **Focus** (ajuste la mise au point de l'image)
- 15 Touche **Lens Shift** (ajuste la position de l'image)
- 16 Touches numériques (permettent d'entrer des chiffres)
- 17 Touche **ID** (lorsque maintenue enfoncée, permet d'utiliser les touches numériques afin de sélectionner un projecteur à commander)
- 18 Interrupteur **ID** (contrôle un ou tous les projecteurs)
- 19 Port de télécommande (permet de brancher un câble de télécommande)
- 20 Touche **i** (affiche le menu Information)
- 21 Touche **Num** (lorsque maintenue enfoncée, permet d'utiliser les touches numériques afin de saisir des chiffres)
- 22 Touches de page (font défiler les fichiers d'image lors de la projection depuis un ordinateur via une connexion réseau; changent la page lors de la projection d'un fichier PowerPoint à l'aide du récepteur de souris sans fil optionnel)
- 23 Touche **Geometry** (corrige la forme de l'image)
- 24 Touche **Test Pattern** (affiche une mire)

- 25 Touche **Distortion** (corrige la distorsion de l'image)
- 26 Touche **Shutter** (active ou désactive temporairement le signal)
- 27 Touche **Esc** (annule ou quitte les fonctions et agit en tant que bouton de droite de la souris)
- 28 Touche **Memory** (enregistre et applique les présélections)
- 29 Touche **Color Mode** (sélectionne le mode d'affichage)
- 30 Touche **Search** (recherche des sources connectées)
- 31 Touche d'illumination (illumine temporairement les touches de la télécommande)
- 32 Témoin lumineux (s'allume lorsque la télécommande est en cours d'utilisation)
- 33 Émetteur de signaux de la télécommande (émet les 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 d'installer votre projecteur.

[Emplacement du projecteur](#)

[Raccordement du projecteur](#)

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

[Fixation du cordon d'alimentation](#)

[Pose et retrait de l'attache-câble du câble HDMI](#)

[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](#)

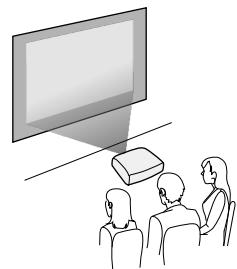
[Distance de projection](#)

**Sujet parent:** [Installation du projecteur](#)

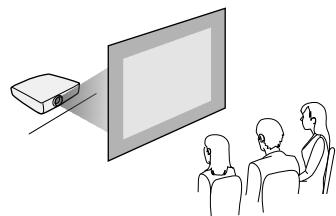
## Options de configuration et d'installation du projecteur

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

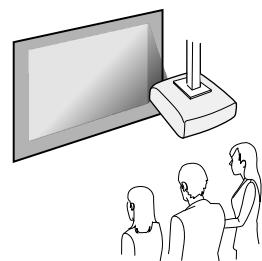
Avant



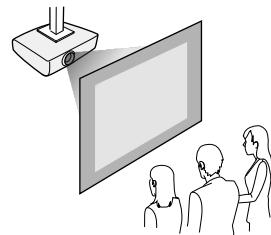
Arrière



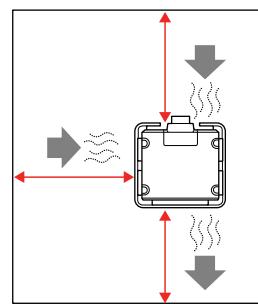
Avant/plafond



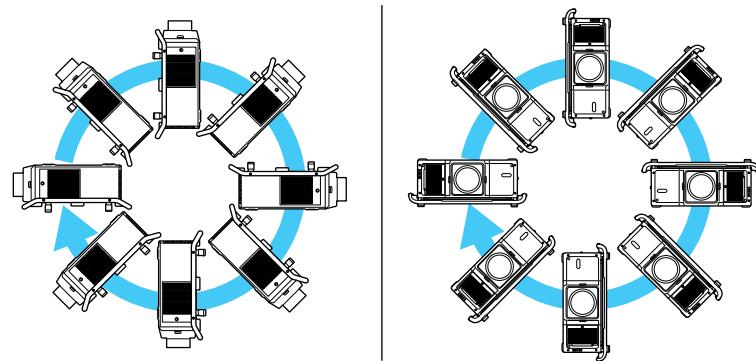
Arrière/plafond



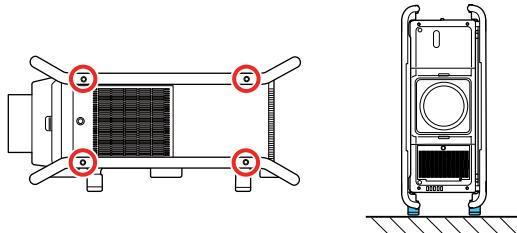
**Mise en garde:** Assurez-vous de laisser au moins 20 po (50 cm) d'espace devant la sortie d'air et l'orifice d'admission d'air.



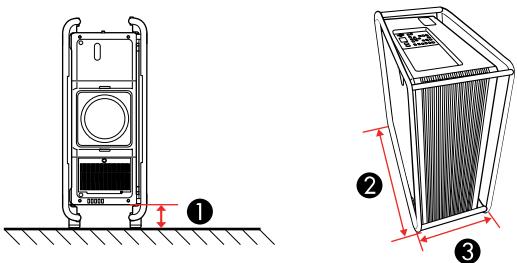
Vous pouvez installer le projecteur au plafond selon n'importe quel angle horizontal ou vertical.



Vous pouvez placer le projecteur sur le côté afin de projeter une image portrait en fixant la poignée d'installation optionnelle sur le dessus du projecteur. Vous pouvez aussi retirer les pattes du projecteur et les fixer aux poignées, tel qu'illustré ici.

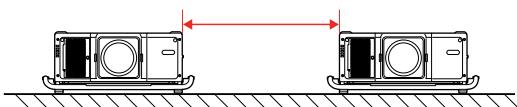


**Mise en garde:** Si vous installez le projecteur avec l'orifice d'admission d'air vers le bas, assurez-vous de laisser de l'espace autour du projecteur, comme indiqué dans l'image suivante.



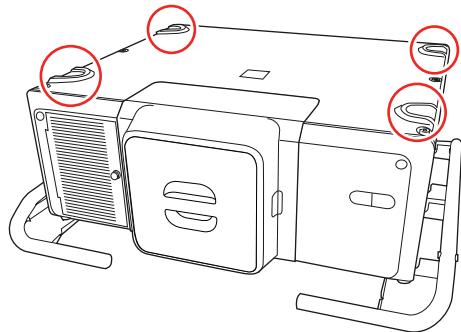
- 1 3,9 po (10 cm)
- 2 31,5 po (80 cm)
- 3 13,78 po (35 cm)

Si vous installez plusieurs projecteurs côté à côté, assurez-vous de laisser au moins 20 po (50 cm) d'espace entre chacun d'eux.

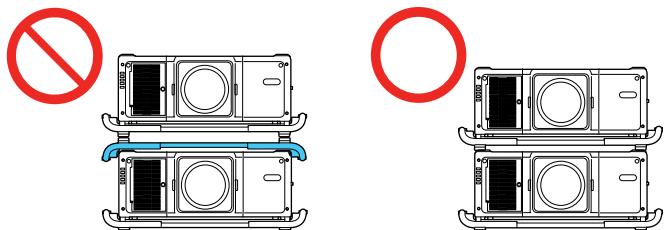


Si vous empilez plusieurs projecteurs, suivez les directives suivantes :

- N'empilez pas plus de trois projecteurs.
- Alignez le projecteur du dessus afin que son pied soit dans les encoches du projecteur du bas, tel qu'illustré ici.



- Retirez la poignée d'installation du projecteur lorsque vous placez un autre projecteur par-dessus celui-ci.



Si vous projetez depuis le plafond ou l'arrière, sélectionnez le bon paramètre **Projection** et, si nécessaire, activez le paramètre **Touche invers. sens** et réglez le paramètre **Rotation OSD**.

**Sujet parent:** [Emplacement du projecteur](#)

**Références associées**

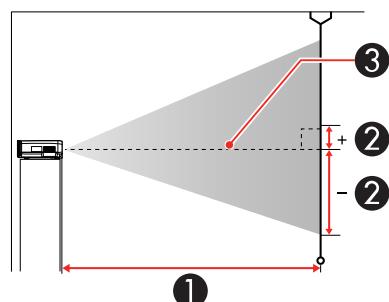
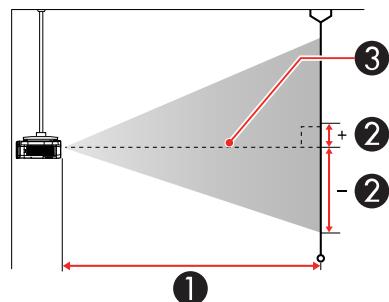
[Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé](#)

## 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 placer le projecteur en fonction de la taille de l'image que vous désirez projeter. (Les données peuvent être arrondies.)

Vous pouvez également consulter le calculateur de distance de projection à l'adresse [epson.com/support](http://epson.com/support) (É.-U.) ou [epson.ca/soutien](http://epson.ca/soutien) (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)
- 3 Centre de l'objectif

### Objectif zoom à focale arrière (ELPLR05)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	49 à 49 po (125 à 125 cm)	-35,6 à -17,4 po (-90 à -44 cm)
120 po	60 à 60 po (152 à 152 cm)	-42,7 à -20,9 po (-109 à -53 cm)
150 po	76 à 76 po (193 à 193 cm)	-53,4 à -26,1 po (-136 à -66 cm)
200 po	102 à 102 po (260 à 260 cm)	-71,2 à -34,8 po (-181 à -88 cm)
250 po	129 à 129 po (328 à 328 cm)	-89 à -43,3 po (-226 à -110 cm)
1000 po	528 à 528 po (1342 à 1342 cm)	-356,1 à -173,9 po (-904 à -442 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	51 à 51 po (129 à 129 cm)	-33,9 à -15,2 po (-86 à -38 cm)
120 po	62 à 62 po (157 à 157 cm)	-40,7 à -18,2 po (-103 à -46 cm)
150 po	78 à 78 po (198 à 198 cm)	-50,8 à -22,7 po (-129 à -58 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
200 po	105 à 105 po (268 à 268 cm)	-67,8 à -30,3 po (-172 à -77 cm)
250 po	133 à 133 po (337 à 337 cm)	-84,6 à -37,8 po (-215 à -96 cm)
972 po	528 à 528 po (1341 à 1341 cm)	-329,3 à -147,3 po (-836 à -374 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
90 po	50 à 50 po (128 à 128 cm)	-36,3 à -17,7 po (-92 à -45 cm)
100 po	56 à 56 po (143 à 143 cm)	-40,3 à -19,7 po (-102 à -50 cm)
120 po	68 à 68 po (174 à 174 cm)	-48,4 à -23,6 po (-123 à -60 cm)
150 po	86 à 86 po (219 à 219 cm)	-60,5 à -29,5 po (-154 à -75 cm)
200 po	117 à 117 po (296 à 296 cm)	-80,6 à -39,4 po (-205 à -100 cm)
250 po	147 à 147 po (373 à 373 cm)	-100,8 à -49,2 po (-256 à -125 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
883 po	528 à 528 po (1342 à 1342 cm)	-356 à -173,8 po (-904 à -442 cm)

#### **Objectif zoom à courte focale (ELPLU05)**

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	75 à 91 po (191 à 232 cm)	-55,8 à 2,8 po (-142 à 7 cm)
120 po	91 à 110 po (231 à 280 cm)	-66,9 à 3,3 po (-170 à 8 cm)
150 po	114 à 139 po (290 à 352 cm)	-83,6 à 4,1 po (-212 à 11 cm)
200 po	153 à 186 po (389 à 472 cm)	-111,5 à 5,5 po (-283 à 14 cm)
250 po	192 à 192 po (488 à 591 cm)	-139,4 à 7,1 po (-354 à 18 cm)
1000 po	778 à 940 po (1977 à 2387 cm)	-557,6 à 27,6 po (-1416 à 70 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	77 à 94 po (196 à 239 cm)	-54,6 à 5,6 po (-139 à 14 cm)
120 po	93 à 113 po (237 à 288 cm)	-65,5 à 6,7 po (-166 à 17 cm)
150 po	117 à 142 po (298 à 362 cm)	-81,9 à 8,3 po (-208 à 21 cm)
200 po	158 à 191 po (400 à 485 cm)	-109,2 à 11,1 po (-277 à 28 cm)
250 po	197 à 239 po (502 à 608 cm)	-136,6 à 13,8 po (-347 à 35 cm)
972 po	777 à 939 po (1975 à 2385 cm)	-530,6 à 54,1 po (-1348 à 137 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
90 po	77 à 93 po (195 à 237 cm)	-56,8 à 2,8 po (-144 à 7 cm)
100 po	85 à 104 po (217 à 264 cm)	-63,1 à 3,1 po (-160 à 8 cm)
120 po	103 à 125 po (262 à 318 cm)	-75,8 à 3,8 po (-192 à 10 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
150 po	130 à 157 po (329 à 399 cm)	-94,7 à 4,7 po (-214 à 12 cm)
200 po	174 à 211 po (442 à 535 cm)	-126,3 à 6,3 po (-321 à 16 cm)
250 po	218,1 à 264 po (554 à 670 cm)	-157,9 à 7,9 po (-401 à 20 cm)
883 po	778 à 939 po (1976 à 2386 cm)	-557,4 à 27,6 po (-1416 à 70 cm)

#### **Objectif zoom grand-angle (ELPLW07)**

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	106 à 147 po (272 à 375 cm)	-61 à 8 po (-155 à 20 cm)
120 po	129 à 177 po (328 à 452 cm)	-73,2 à 9,6 po (-186 à 24 cm)
150 po	162 à 222 po (413 à 567 cm)	-91,5 à 12 po (-232 à 30 cm)
200 po	218 à 298 po (554 à 760 cm)	-122 à 16 po (-310 à 41 cm)
250 po	273 à 374 po (695 à 952 cm)	-152,4 à 20,1 po (-387 à 51 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
1000 po	1107 à 1509 po (2812 à 3840 cm)	-610,1 à 80,1 po (-1550 à 203 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	110 à 151 po (280 à 385 cm)	-60 à 11 po (-152 à 28 cm)
120 po	132 à 182 po (338 à 464 cm)	-72 à 13,1 po (-183 à 33 cm)
150 po	167 à 229 po (425 à 583 cm)	-90 à 16,4 po (-229 à 42 cm)
200 po	224 à 307 po (570 à 781 cm)	-120 à 21,9 po (-305 à 56 cm)
250 po	281 à 385 po (715 à 979 cm)	-150 à 27,6 po (-381 à 70 cm)
972 po	1106 à 1507 po (2809 à 3836 cm)	-583 à 106,4 po (-1481 à 270 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
90 po	109 à 150 po (277 à 382 cm)	-62,2 à 8,2 po (-158 à 21 cm)
100 po	121 à 167 po (309 à 425 cm)	-69,1 à 9,1 po (-175 à 23 cm)
120 po	146 à 201 po (373 à 513 cm)	-82,9 à 10,9 po (-211 à 28 cm)
150 po	184 à 252 po (469 à 643 cm)	-103,6 à 13,6 po (-263 à 35 cm)
200 po	247 à 338 po (629 à 861 cm)	-138,1 à 18,1 po (-351 à 46 cm)
250 po	310 à 425 po (788 à 1079 cm)	-172,8 à 22,8 po (-439 à 58 cm)
883 po	1106 à 1508 po (2811 à 3838 cm)	-609,8 à 80 po (-1549 à 203 cm)

#### **Objectif zoom à mi-distance #1 (ELPLM12)**

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	145 à 197 po (386 à 500 cm)	-61 à 8 po (-155 à 20 cm)
120 po	175 à 237 po (444 à 602 cm)	-73,2 à 9,6 po (-186 à 24 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
150 po	220 à 297 po (558 à 755 cm)	-91,5 à 12 po (-232 à 30 cm)
200 po	295 à 398 po (749 à 1011 cm)	-122 à 16 po (-310 à 41 cm)
250 po	369 à 499 po (939 à 1267 cm)	-152,4 à 20,1 po (-387 à 51 cm)
1000 po	1493 à 2009 po (3794 à 5103 cm)	-610,1 à 80,1 po (-1550 à 203 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	149 à 202 po (379 à 514 cm)	-60 à 11 po (-152 à 28 cm)
120 po	180 à 244 po (457 à 619 cm)	-72 à 13,1 po (-183 à 33 cm)
150 po	226 à 306 po (574 à 777 cm)	-90 à 16,4 po (-229 à 42 cm)
200 po	303 à 409 po (770 à 1040 cm)	-120 à 21,9 po (-305 à 56 cm)
250 po	380 à 513 po (965 à 1302 cm)	-150 à 27,6 po (-381 à 70 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
972 po	1492 à 2007 po (3791 à 5099 cm)	-583 à 106,4 po (-1481 à 270 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
90 po	148 à 200 po (375 à 509 cm)	-62,2 à 8,2 po (-158 à 21 cm)
100 po	165 à 223 po (418 à 567 cm)	-69,1 à 9,1 po (-175 à 23 cm)
120 po	198 à 269 po (504 à 683 cm)	-82,9 à 10,9 po (-211 à 28 cm)
150 po	249 à 337 po (634 à 857 cm)	-103,6 à 13,6 po (-263 à 35 cm)
200 po	334 à 451 po (849 à 1146 cm)	-138,1 à 18,1 po (-351 à 46 cm)
250 po	419 à 565 po (1065 à 1436 cm)	-172,8 à 22,8 po (-439 à 58 cm)
883 po	1492 à 2008 po (3793 à 5102 cm)	-609,8 à 80 po (-1549 à 203 cm)

### Objectif zoom à mi-distance #2 (ELPLM13)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	195 à 293 po (482 à 738 cm)	-61 à 8 po (-155 à 20 cm)
120 po	234 à 352 po (582 à 889 cm)	-73,2 à 9,6 po (-186 à 24 cm)
150 po	292 à 440 po (731 à 1115 cm)	-91,5 à 12 po (-232 à 30 cm)
200 po	390 à 587 po (981 à 1492 cm)	-122 à 16 po (-310 à 41 cm)
250 po	485 à 736 po (1231 à 1869 cm)	-152,4 à 20,1 po (-387 à 51 cm)
1000 po	1949 à 2933 po (4975 à 7526 cm)	-610,1 à 80,1 po (-1550 à 203 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	200 à 301 po (496 à 759 cm)	-60 à 11 po (-152 à 28 cm)
120 po	240 à 362 po (598 à 914 cm)	-72 à 13,1 po (-183 à 33 cm)
150 po	300 à 452 po (752 à 1147 cm)	-90 à 16,4 po (-229 à 42 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
200 po	401 à 603 po (1009 à 1534 cm)	-120 à 21,9 po (-305 à 56 cm)
250 po	1498 à 757 po (1265 à 1922 cm)	-150 à 27,6 po (-381 à 70 cm)
972 po	1947 à 2930 po (4970 à 7519 cm)	-583 à 106,4 po (-1481 à 270 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
90 po	199 à 299 po (491 à 752 cm)	-62,2 à 8,2 po (-158 à 21 cm)
100 po	221 à 332 po (548 à 838 cm)	-69,1 à 9,1 po (-175 à 23 cm)
120 po	265 à 398 po (661 à 1009 cm)	-82,9 à 10,9 po (-211 à 28 cm)
150 po	331 à 498 po (830 à 1265 cm)	-103,6 à 13,6 po (-263 à 35 cm)
200 po	441 à 664 po (1113 à 1692 cm)	-138,1 à 18,1 po (-351 à 46 cm)
250 po	550 à 833,9 po (1396 à 2118 cm)	-172,8 à 22,8 po (-439 à 58 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
883 po	1948 à 2932 po (4973 à 7523 cm)	-609,8 à 80 po (-1549 à 203 cm)

#### **Objectif zoom à mi-distance #3 (ELPLM14)**

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	289 à 433 po (735 à 1100 cm)	-61 à 8 po (-155 à 20 cm)
120 po	347 à 520 po (882 à 1320 cm)	-73,2 à 99,6 po (-186 à 24 cm)
150 po	434 à 650 po (1103 à 1650 cm)	-91,5 à 12 po (-232 à 30 cm)
200 po	579 à 866 po (1470 à 2200 cm)	-122 à 16 po (-310 à 41 cm)
250 po	724 à 1083 po (1838 à 2750 cm)	-152,4 à 20,1 po (-387 à 51 cm)
1000 po	2894 à 4331 po (7350 à 11000 cm)	-610,1 à 80,1 po (-1550 à 203 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	297 à 445 po (755 à 1131 cm)	-60 à 11 po (-152 à 28 cm)
120 po	357 à 534 po (907 à 1357 cm)	-72 à 13,1 po (-183 à 33 cm)
150 po	446 à 668 po (1133 à 1696 cm)	-90 à 16,4 po (-229 à 42 cm)
200 po	595 à 890 po (1511 à 2261 cm)	-120 à 21,9 po (-305 à 56 cm)
250 po	743 à 112,6 po (1889 à 2826 cm)	-150 à 27,6 po (-381 à 70 cm)
972 po	2891 à 4326 po (7343 à 10989 cm)	-583 à 106,4 po (-1481 à 270 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
90 po	295 à 441 po (749 à 1121 cm)	-62,2 à 8,2 po (-158 à 21 cm)
100 po	328 à 490 po (832 à 1245 cm)	-69,1 à 9,1 po (-175 à 23 cm)
120 po	393 à 588 po (998 à 1494 cm)	-82,9 à 10,9 po (-211 à 28 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
150 po	491 à 735 po (1248 à 1868 cm)	-103,6 à 13,6 po (-263 à 35 cm)
200 po	655 à 981 po (1664 à 2491 cm)	-138,1 à 18,1 po (-351 à 46 cm)
250 po	819 à 1226 po (2080 à 3113 cm)	-172,8 à 22,8 po (-439 à 58 cm)
883 po	2893 à 4329 po (7347 à 10996 cm)	-609,8 à 80 po (-1549 à 203 cm)

#### **Objectif zoom à longue focale #1 (ELPLL09)**

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	415 à 619 po (1054 à 1574 cm)	-55,8 à 2,8 po (-142 à 7 cm)
120 po	494 à 740 po (1256 à 1879 cm)	-66,9 à 3,3 po (-170 à 8 cm)
150 po	614 à 921 po (1559 à 2338 cm)	-83,6 à 4,1 po (-212 à 11 cm)
200 po	812 à 1222 po (2064 à 3103 cm)	-111,5 à 5,5 po (-283 à 14 cm)
250 po	1011 à 1523 po (2569 à 3868 cm)	-139,4 à 7,1 po (-354 à 18 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
1000 po	3993 à 6040 po (10142 à 15342 cm)	–557,6 à 27,6 po (–1416 à 70 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	426 à 636 po (1082 à 1616 cm)	–54,6 à 5,6 po (–139 à 14 cm)
120 po	508 à 760 po (1289 à 1931 cm)	–65,5 à 6,7 po (–166 à 17 cm)
150 po	630 à 946 po (1601 à 2402 cm)	–81,9 à 8,3 po (–208 à 21 cm)
200 po	835 à 1255 po (2120 à 3188 cm)	–109,2 à 11,1 po (–277 à 28 cm)
250 po	1038 à 1565 po (2639 à 3975 cm)	–136,6 à 13,8 po (–347 à 35 cm)
1000 po	3989 à 6034 po (10133 à 15327 cm)	–530,6 à 54,1 po (–1348 à 137 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
90 po	422 à 631 po (1073 à 1602 cm)	-56,8 à 2,8 po (-144 à 7 cm)
100 po	467 à 699 po (1187 à 1776 cm)	-63,1 à 3,1 po (-160 à 8 cm)
120 po	557 à 835 po (1416 à 2122 cm)	-75,8 à 3,8 po (-192 à 10 cm)
150 po	692 à 1040 po (1759 à 2642 cm)	-94,7 à 4,7 po (-241 à 12 cm)
200 po	917 à 1381 po (2330 à 3508 cm)	-126,3 à 6,3 po (-321 à 16 cm)
250 po	1143 à 1722 po (2902 à 4373 cm)	-158 à 7,9 po (-401 à 20 cm)
883 po	3992 à 6038 po (10139 à 15337 cm)	-557,4 à 27,6 po (-1416 à 70 cm)

#### Objectif zoom à longue focale #2 (ELPLL10)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	604 à 899 po (1533 à 2284 cm)	-55,8 à 2,8 po (-142 à 7 cm)
120 po	719 à 1074 po (1826 à 2727 cm)	-66,9 à 3,3 po (-170 à 8 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
150 po	892 à 1336 po (2265 à 3392 cm)	-83,6 à 4,1 po (-212 à 11 cm)
200 po	1180 à 1772 po (2997 à 4500 cm)	-111,5 à 5,5 po (-283 à 14 cm)
250 po	1468 à 2208 po (3728 à 5608 cm)	-139,4 à 7,1 po (-354 à 18 cm)
1000 po	5788 à 8750 po (14701 à 22225 cm)	-557,6 à 27,6 po (-1416 à 70 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
100 po	620 à 924 po (1574 à 2346 cm)	-54,6 à 5,6 po (-139 à 14 cm)
120 po	738 à 1103 po (1875 à 2801 cm)	-65,5 à 6,7 po (-166 à 17 cm)
150 po	916 à 1372 po (2326 à 3485 cm)	-81,9 à 8,3 po (-208 à 21 cm)
200 po	1212 à 1820 po (3078 à 4623 cm)	-109,2 à 11,1 po (-277 à 28 cm)
250 po	1508 à 2269 po (3830 à 5762 cm)	-136,6 à 13,8 po (-347 à 35 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
972 po	5782 à 8742 po (14687 à 22204 cm)	-530,6 à 54,1 po (-1348 à 137 cm)

<b>Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3</b>		
<b>Taille de l'écran ou de l'image</b>	<b>Distance de projection (1) Large à télé (minimum à maximum)</b>	<b>Décalage vertical de l'objectif (2) Du haut jusqu'au bas</b>
90 po	615 à 916 po (1561 à 2326 cm)	-56,8 à 2,8 po (-144 à 7 cm)
100 po	680 à 1015 po (1727 à 2577 cm)	-63,1 à 3,1 po (-160 à 8 cm)
120 po	810 à 1212 po (2058 à 3079 cm)	-75,8 à 3,8 po (-192 à 10 cm)
150 po	1006 à 1508 po (2555 à 3831 cm)	-94,7 à 4,7 po (-241 à 12 cm)
200 po	1332 à 2002 po (3383 à 5085 cm)	-126,3 à 6,3 po (-321 à 16 cm)
250 po	1658 à 2496 po (4211 à 6339 cm)	-157,9 à 7,9 po (-401 à 20 cm)
883 po	5786 à 8747 po (14695 à 22217 cm)	-557,4 à 27,6 po (-1416 à 70 cm)

**Sujet parent:** [Emplacement du projecteur](#)

## Raccordement du projecteur

Consultez ces sections pour connecter le projecteur à diverses sources de projection.

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

[Raccordement à des sources vidéo](#)

[Raccordement d'ordinateurs](#)

[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](#)

## 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](#)

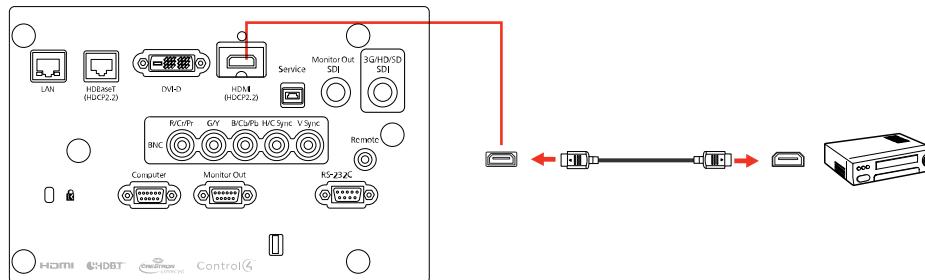
[Raccordement d'une source vidéo SDI](#)

**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.

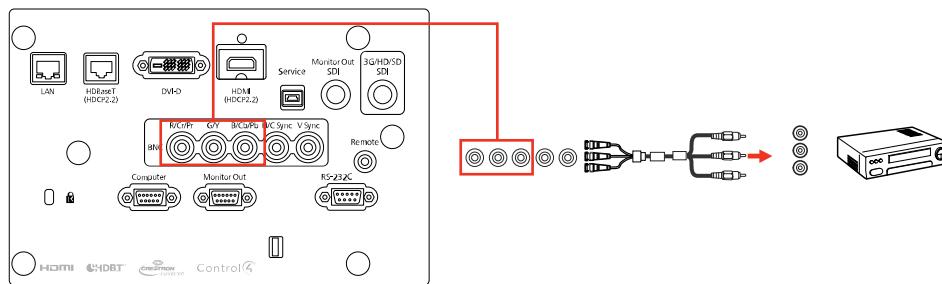


## **Sujet parent: Raccordement à des sources vidéo**

### **Raccordement d'une source vidéo en composantes à BNC**

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 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 couleur 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.



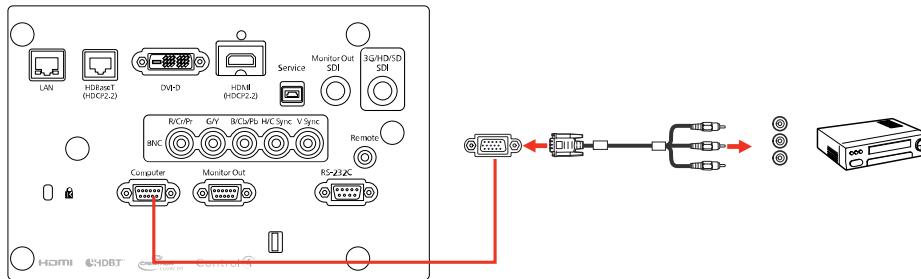
## **Sujet parent: Raccordement à des sources vidéo**

### **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 couleur 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.

Si la couleur de l'image est incorrecte, il pourrait être nécessaire de modifier le paramètre **Signal entrée** dans le menu Signal du projecteur.

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

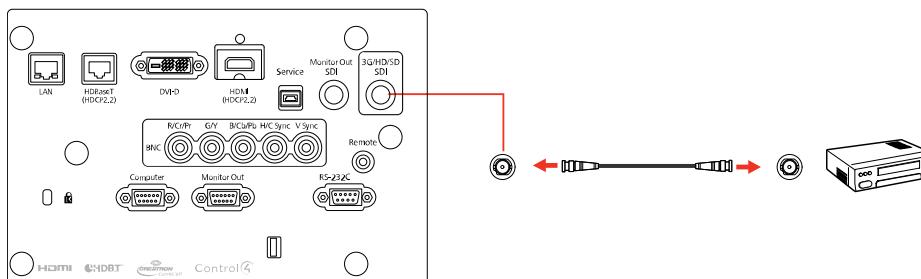
**Références associées**

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

#### 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.

1. Branchez le câble vidéo BNC au port de sortie SDI de la source vidéo.
2. Branchez l'autre extrémité au port **3G/HD/SD SDI**.



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

## 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](#)

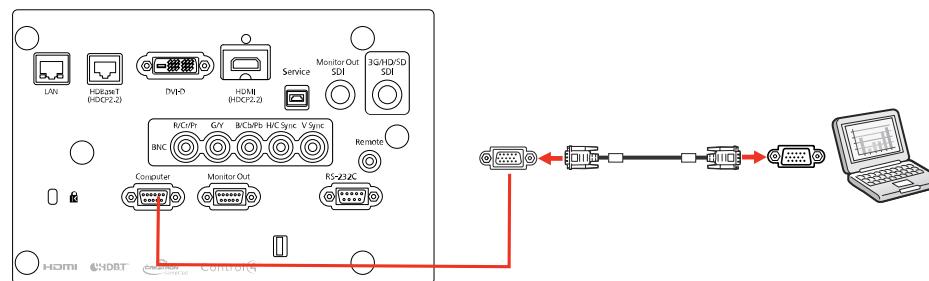
**Sujet parent:** [Raccordement du projecteur](#)

### 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.

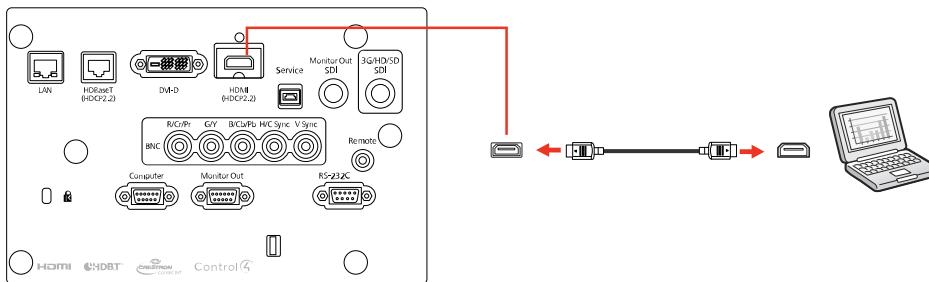
**Sujet parent:** [Raccordement d'ordinateurs](#)

### 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. Communiquez avec Apple pour connaître les adaptateurs compatibles.

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.

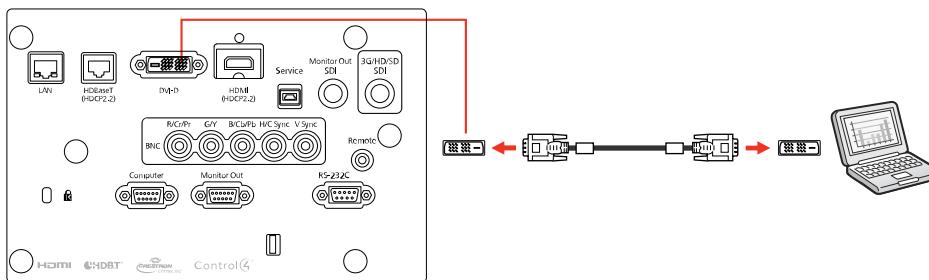


### Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

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

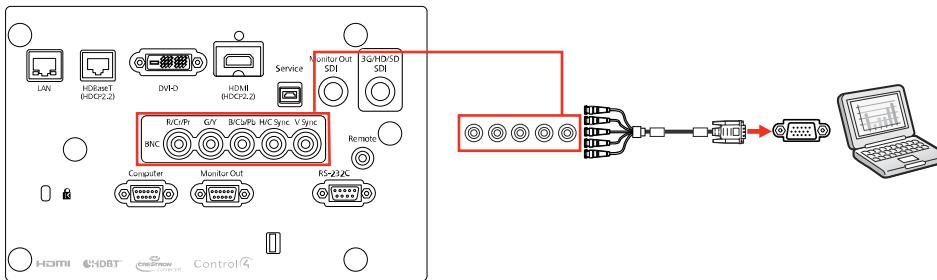


### Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

## 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.

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



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

## Connexion d'un transmetteur HDBaseT

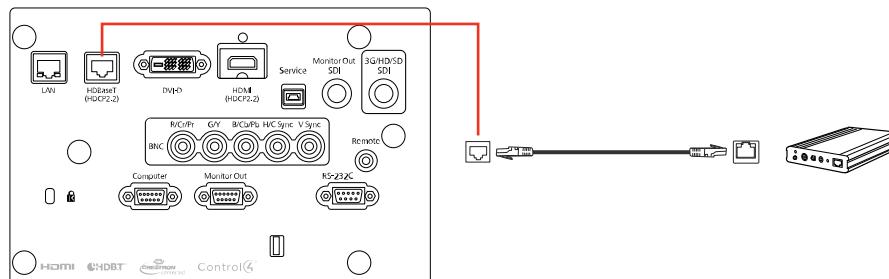
Pour envoyer un signal HDMI ou RS-232C sur une longue distance, vous pouvez connecter un transmetteur HDBaseT optionnel au projecteur à l'aide d'un câble réseau 100Base-TX. Ce transmetteur est idéal si vous souhaitez envoyer un signal ou contrôler le projecteur depuis un endroit éloigné, par exemple 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 6e STP ou supérieure.

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.



**Remarque:** 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](#)

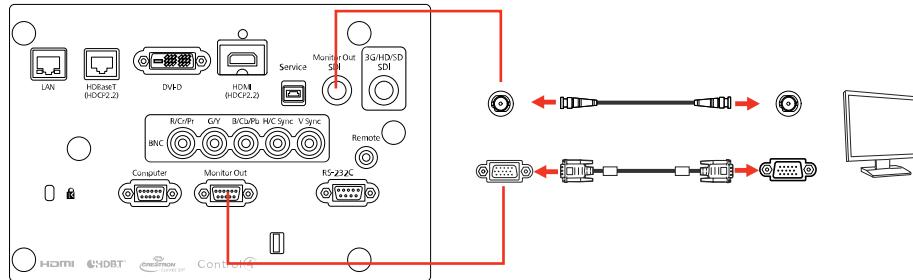
## Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe

Si vous avez branché un ordinateur au projecteur en utilisant le port **Computer** ou **BNC**, ou si vous avez branché une source vidéo au port **3G/HD/SD SDI**, 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 source vidéo ou votre ordinateur est branché au port **Computer, BNC** ou **3G/HD/SD SDI** du projecteur.
2. Branchez le câble du moniteur externe au port **Monitor Out** (pour les sources BNC) ou **Monitor Out SDI** (pour les sources SDI) du projecteur.



**Remarque:** Si l'image ne s'affiche pas sur le moniteur externe lorsque vous projetez depuis un ordinateur ou une source BNC, 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.

[Installation d'un objectif](#)

[Retrait d'un objectif](#)

**Sujet parent:** [Installation du projecteur](#)

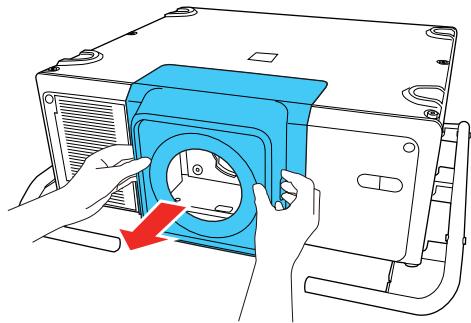
## Installation d'un objectif

Vous pouvez installer tout objectif compatible au projecteur.

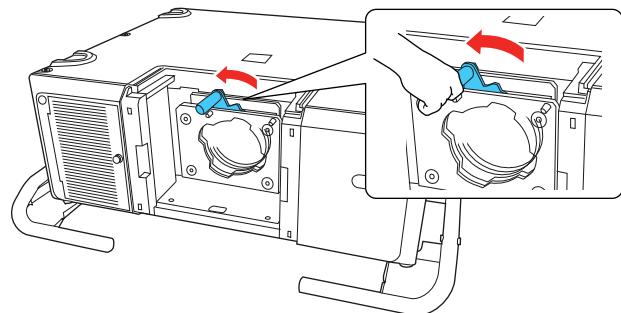
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.

**Mise en garde:** Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur avant d'installer l'objectif. Évitez de toucher l'objectif à mains nues afin de ne pas laisser d'empreintes ni endommager la surface.

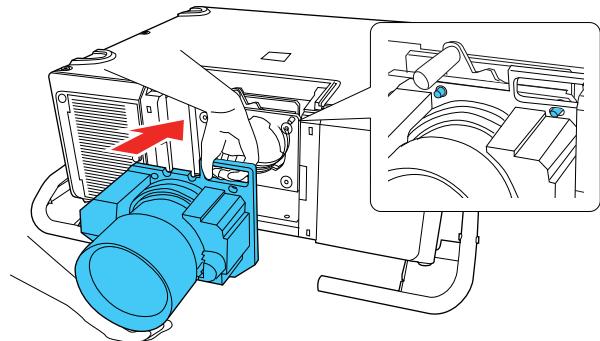
2. Appuyez sur les languettes de chaque côté du couvre-objectif et retirez le couvre-objectif du projecteur.



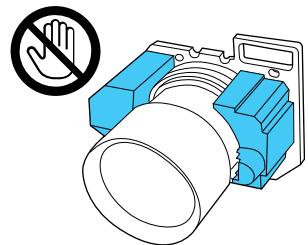
3. Faites glisser le levier du verrou vers la gauche.



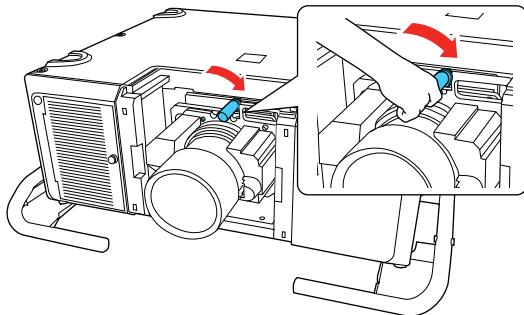
4. Insérez l'unité de l'objectif directement dans le logement pour objectif du projecteur. Assurez-vous que les deux points protubérants du logement pour objectif s'insèrent dans les trous de l'unité de l'objectif.



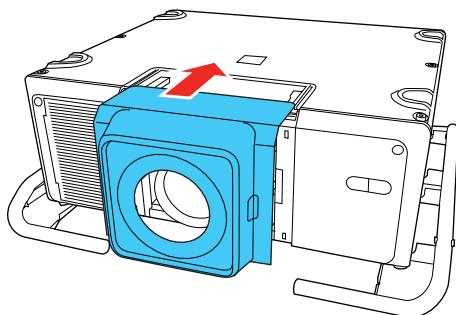
**Mise en garde:** Évitez de toucher aux zones illustrées ici, sinon vous pourriez endommager l'unité de l'objectif.



5. Maintenez fermement l'unité de l'objectif en place et faites glisser le levier de verrouillage vers la droite jusqu'à ce qu'elle s'enclenche; cela indiquera qu'elle est verrouillée.



6. Replacez le couvre-objectif.



7. Choisissez l'une des méthodes suivantes :

- Si vous installez un objectif différent du précédent, un message vous demandant de calibrer l'objectif s'affichera la prochaine fois que vous allumerez le projecteur. Sélectionnez **Oui** pour calibrer l'objectif.
- Si vous retirez et réinstallez le même objectif, appuyez et maintenez enfoncée la touche **Par défaut** ou sélectionnez **Calibrage objectif** dans le menu Avancé afin de calibrer l'objectif.

Le calibrage de l'objectif prend environ 3 minutes. Lorsque le calibrage est terminé, l'objectif revient à sa position précédente.

**Mise en garde:** Si un message s'affiche indiquant que le calibrage de l'objectif a échoué, éteignez le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation et communiquez avec Epson.

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

**Références associées**

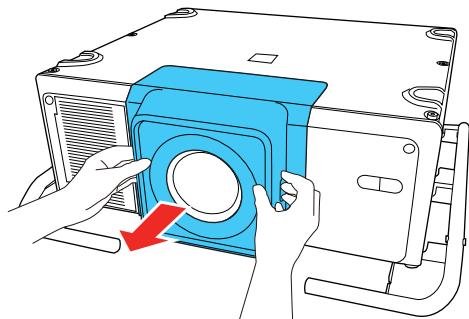
[Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé](#)

## Retrait d'un objectif

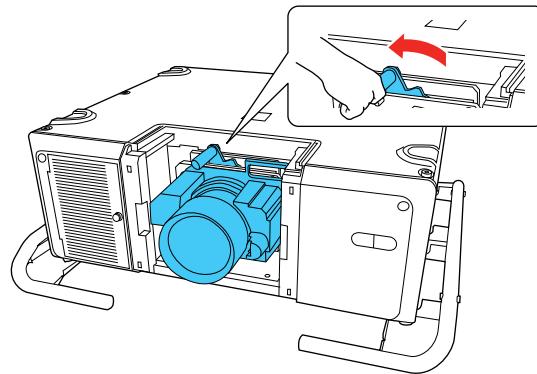
Vous pouvez retirer un objectif pour le remplacer avec un objectif différent.

**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.

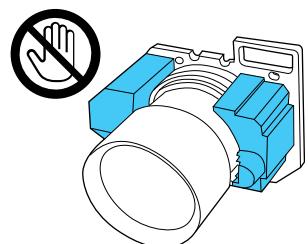
1. Centrez l'objectif à l'aide de la touche **Lens Shift**.
2. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
3. Appuyez sur les languettes de chaque côté du couvre-objectif et retirez le couvre-objectif du projecteur.



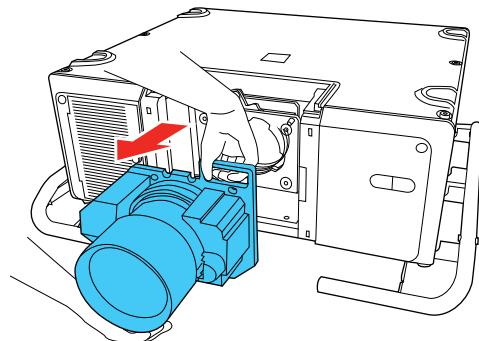
4. Maintenez l'objectif fermement en place et glissez le levier de verrouillage vers la gauche.



**Mise en garde:** Évitez de toucher aux zones illustrées ici, sinon vous pourriez endommager l'unité de l'objectif.



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

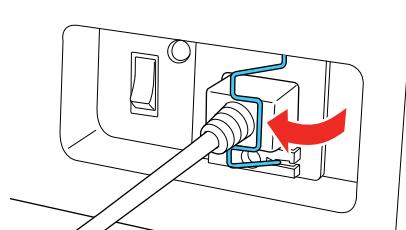


**Sujet parent:** [Installation et retrait d'un objectif](#)

## Fixation du cordon d'alimentation

Vous pouvez utiliser le support du cordon d'alimentation pour vous assurer que ce dernier est solidement fixé en place.

1. Branchez le cordon d'alimentation.
2. Placez le support par-dessus le cordon d'alimentation, comme illustré.

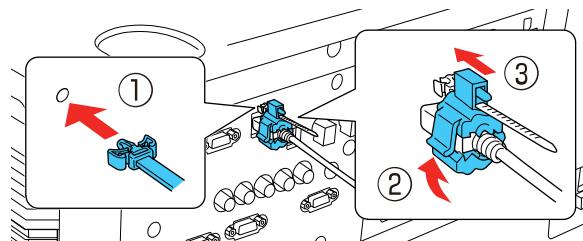


**Sujet parent:** [Installation du projecteur](#)

## Pose et retrait de l'attache-câble du câble HDMI

Vous pouvez installer l'attache-câble du câble HDMI fourni avec le projecteur afin d'offrir plus de soutien au câble HDMI.

1. Branchez le câble HDMI.
2. Insérez l'extrémité de l'ancrage de l'attache-câble dans le trou pour attache-câble près du port **HDMI**.



3. Placez l'attache-câble ouvert autour du câble HDMI, mais ne le verrouillez pas en place.

4. Glissez l'attache-câble sur l'ancrage et verrouillez la pince sur le connecteur HDMI.

Pour retirer l'attache-câble, ouvrez la pince et débranchez le câble HDMI. Ensuite, pincez les côtés de l'ancrage de l'attache-câble et tirez-le soigneusement hors du trou pour attache-câble.

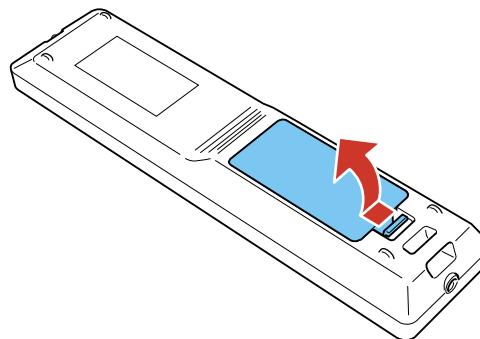
**Sujet parent:** [Installation du projecteur](#)

## Installation des piles dans la télécommande

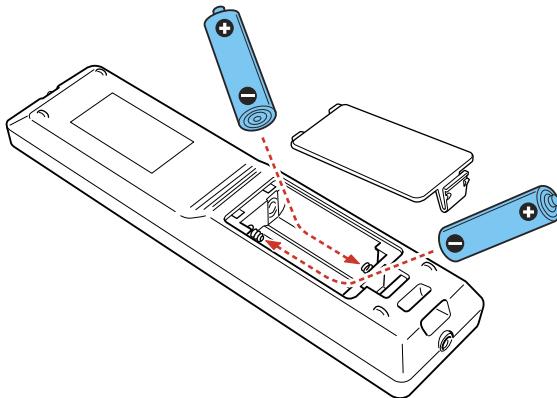
La télécommande est alimentée au moyen de deux piles AA fournies avec le projecteur.

**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.

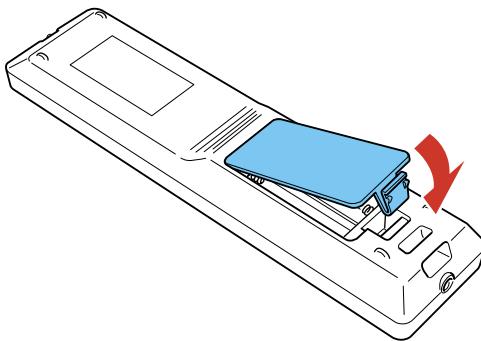
1. Retirez le couvercle des piles.



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

Suivez 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 des courriels d'alerte du projecteur sur le réseau](#)

[Sélection d'autres paramètres de réseau](#)

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

[Prise en charge de Crestron RoomView](#)

## Projection sur un réseau câblé

Vous pouvez projeter via 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 les logiciels de réseau inclus sur le CD ou téléchargez les logiciels et les manuels, si nécessaire.

**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 les logiciels de réseau Epson.

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

[Sélection des paramètres du réseau câblé](#)

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

**Références associées**

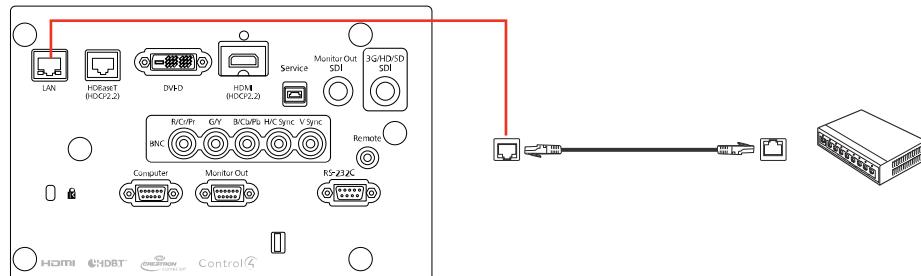
[Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs](#)

## 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 5 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.



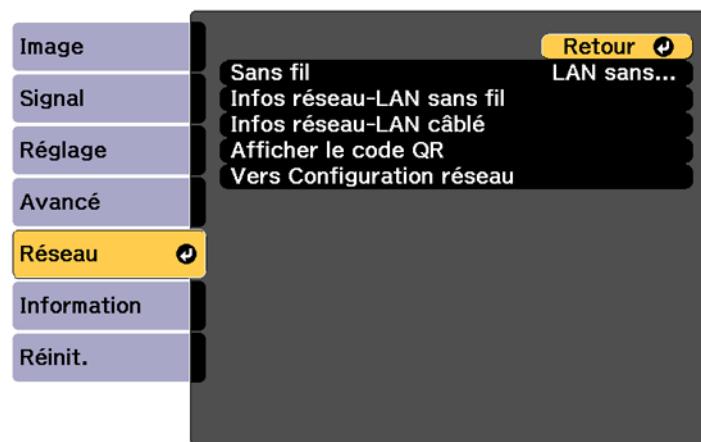
**Sujet parent:** [Projection sur un réseau câblé](#)

## Sélection des paramètres du réseau câblé

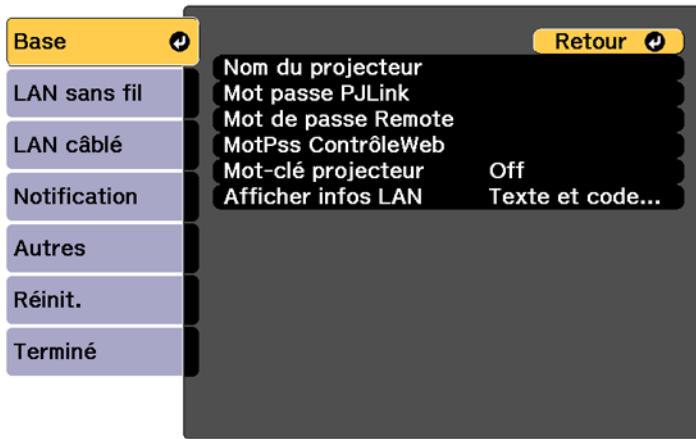
Avant de pouvoir projeter depuis plusieurs ordinateurs sur le réseau, vous devez sélectionner les paramètres réseau du projecteur en utilisant ses menus.

**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**.

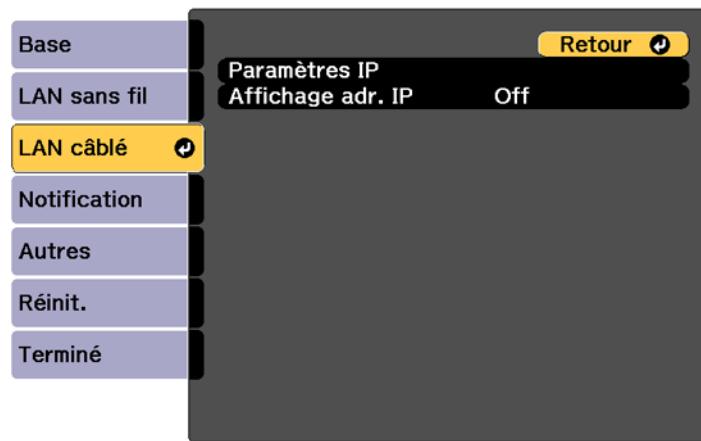


6. Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :
  - **Nom du projecteur** vous permet d'entrer un nom comptant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur sur le réseau.
  - **Mot passe PJLink** vous permet d'entrer un mot de passe comptant jusqu'à 32 caractères alphanumériques afin d'utiliser le protocole PJLink pour commander le projecteur.
  - **Mot de passe Remote** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder à l'écran Remote ou Commandes de base dans Epson Web Control. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONREMOTE**; le mot de passe par défaut est **guest**.)
  - **MotPss ContrôleWeb** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder à Epson Web Control. (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 dans 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 Multi PC Projection afin d'accéder au projecteur.

- **Afficher infos LAN** vous permet de sélectionner la façon dont le projecteur affiche l'information réseau. Vous pouvez sélectionner une option qui vous permet d'afficher un code QR servant à connecter rapidement votre appareil iOS ou Android à l'aide de l'application Epson iProjection.

**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 **LAN câblé**, puis appuyez sur **Enter**.



8. 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 **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**.

9. Pour empêcher l'affichage de l'adresse IP sur l'écran de veille, désactivez **Affichage adr. IP**.
10. Lorsque vous avez terminé de configurer 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 projeter via un réseau sans fil. Pour ce faire, vous devez configurer le projecteur et l'ordinateur pour la projection sans fil.

**Remarque:** L'unité LAN sans fil 802.11b/g/n Epson n'est pas incluse avec votre projecteur et est optionnelle.

Pour établir une connexion sans fil à votre projecteur, configurez la connexion à l'aide des menus Réseau du projecteur.

Après avoir installé le projecteur tel que décrit dans le présent document, installez les logiciels de réseau inclus sur le CD ou téléchargez les logiciels et les manuels, si nécessaire.

**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 les logiciels de réseau Epson.

[Installation de l'unité LAN sans fil](#)

[Utilisation d'un code QR pour connecter un appareil mobile](#)

[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 Mac OS](#)

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

**Références associées**

[Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs](#)

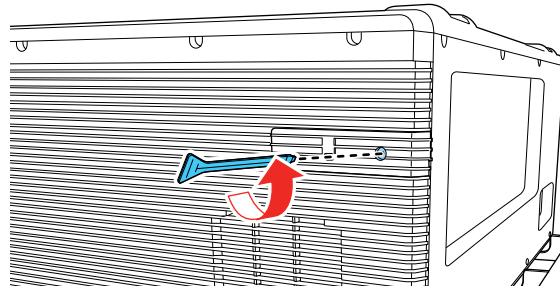
[Équipement en option et pièces de rechange](#)

## Installation de l'unité LAN sans fil

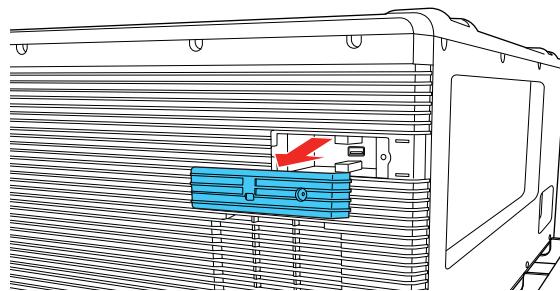
Pour utiliser le projecteur sur un réseau sans fil, installez l'unité réseau sans fil 802.11b/g/n d'Epson en option. N'installez aucun autre type d'unité LAN sans fil.

**Mise en garde:** Ne retirez jamais l'unité 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.

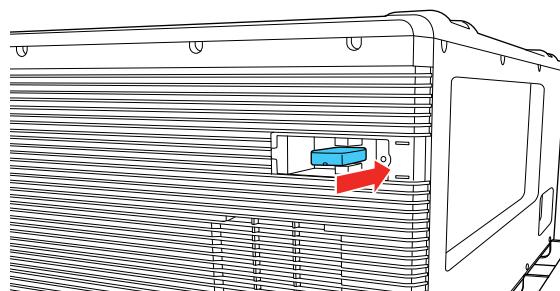
1. Retirez la vis fixant le couvercle du port de l'unité LAN sans fil.



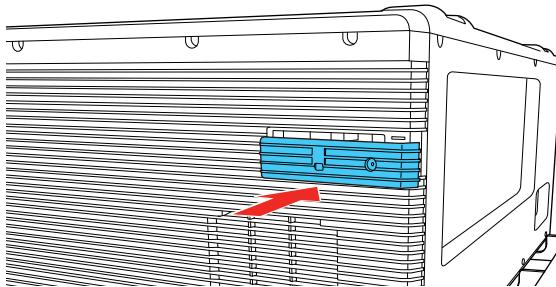
2. Enlevez le couvercle du port de l'unité LAN sans fil.



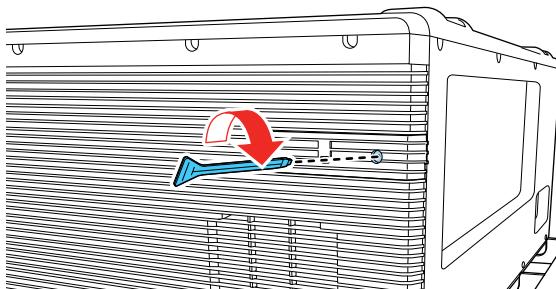
3. Insérez l'unité LAN sans fil dans le port.



4. Replacez le couvercle du port de l'unité LAN sans fil.



5. Serrez la vis que vous aviez retirée pour fixer en place le couvercle du port.



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

**Références associées**

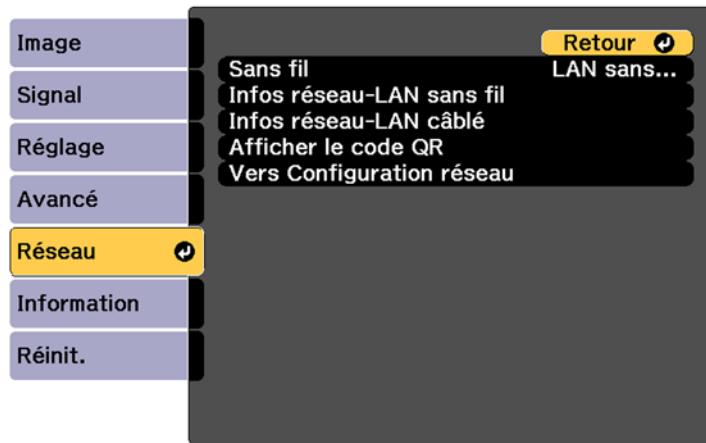
[Équipement en option et pièces de rechange](#)

## Utilisation d'un code QR pour connecter un appareil mobile

Après avoir sélectionné les paramètres du réseau sans fil pour votre projecteur, vous pouvez afficher un code QR à l'écran et l'utiliser pour connecter un appareil mobile à l'aide de l'application Epson iProjection.

**Remarque:** Assurez-vous d'avoir installé la version la plus récente d'Epson iProjection sur votre appareil. Visitez le site Web [epson.com/iprojection](http://epson.com/iprojection) (É.-U.) ou [epson.ca/iprojection](http://epson.ca/iprojection) (Canada) pour obtenir plus d'informations (application disponible en anglais seulement).

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 **Base** et appuyez sur **Enter**.



5. Réglez le paramètre **Afficher infos LAN** sur l'option **Texte et code QR**.

6. Sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.
  7. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
    - Appuyez sur la touche **LAN** de la télécommande.
    - Sélectionnez **Afficher le code QR** dans le menu Réseau du projecteur.
- Votre projecteur affichera le code QR sur la surface de projection.

**Remarque:** Si vous ne voyez pas le code QR après avoir appuyé sur la touche **LAN**, appuyez sur **Enter** pour l'afficher.

8. Démarrez Epson iProjection sur votre appareil mobile.
9. Utilisez la fonction de lecteur de code QR pour lire le code QR et connecter votre appareil au projecteur. Visitez le site Web [epson.com/iprojection](http://epson.com/iprojection) (É.-U.) ou [epson.ca/iprojection](http://epson.ca/iprojection) (Canada) pour les instructions (application disponible en anglais seulement).

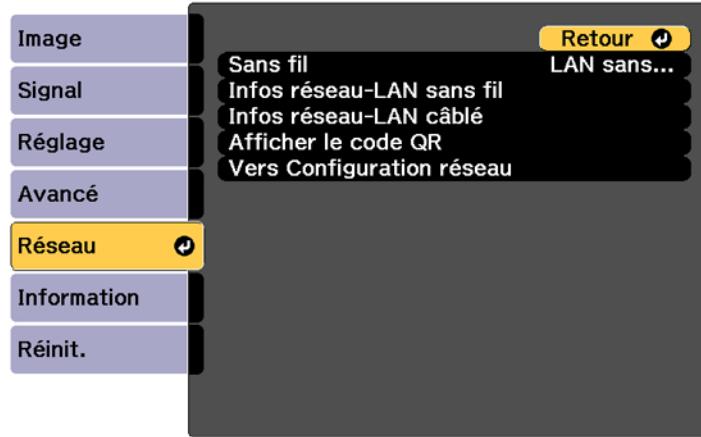
**Sujet parent:** [Projection sur un réseau sans fil](#)

## Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

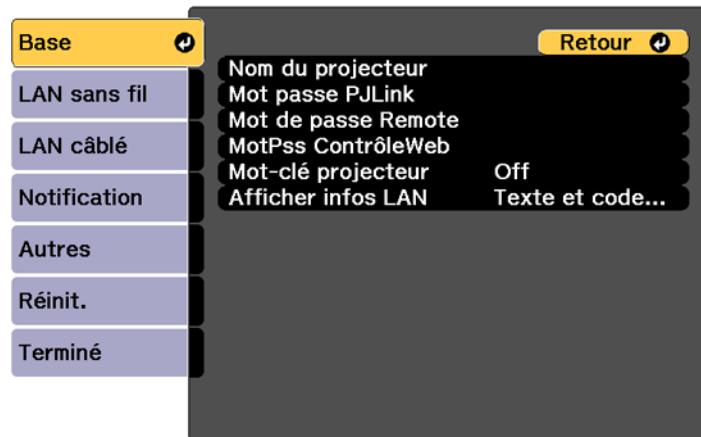
Avant de pouvoir projeter sur le réseau sans fil, vous devez sélectionner les paramètres réseau du projecteur en utilisant ses menus.

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

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



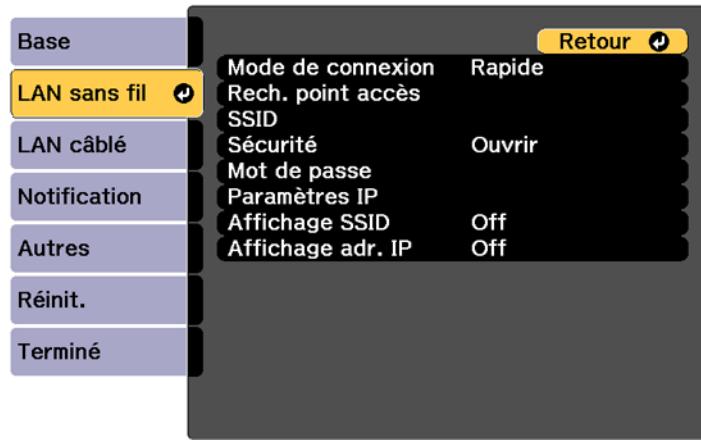
4. Assurez-vous que le paramètre **Sans fil** est réglé à **LAN sans fil activé**.
5. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
6. Sélectionnez ensuite le menu **Base** et appuyez sur **Enter**.



7. 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.
  - **Mot de passe Remote** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder à l'écran Remote ou Basic Control dans Epson Web Control. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONREMOTE**; le mot de passe par défaut est **guest**.)
  - **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. Le projecteur affiche un mot-clé aléatoire que vous devez saisir depuis un ordinateur en utilisant le logiciel EasyMP Network Projection ou un appareil iOS ou Android utilisant l'application Epson iProjection.
  - **Afficher infos LAN** vous permet de sélectionner la façon dont le projecteur affiche l'information réseau. Vous pouvez sélectionner une option qui vous permet d'afficher un code QR servant à connecter rapidement votre appareil iOS ou Android à l'aide de l'application Epson iProjection.

**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.

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



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

10. Lorsque vous avez terminé de régler 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 ou votre appareil iOS ou Android.

#### Paramètres du menu LAN sans fil

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

#### Paramètres du menu LAN sans fil

Paramètre	Options	Description
<b>Mode de connexion</b>	<b>Rapide</b> <b>Avancé</b>	Définit le type de connexion sans fil :  <b>Rapide</b> : permet la connexion rapide à un ordinateur (mode ad hoc). <b>Avancé</b> : permet le raccordement à plusieurs projecteurs par un point d'accès sans fil (mode d'infrastructure).

Paramètre	Options	Description
Rechercher le point d'accès	Vers Recherche	Recherche les points d'accès sans fil disponibles en mode de connexion <b>Avancé</b> .
SSID	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques.	Définit le SSID (nom du réseau) du réseau local sans fil auquel le projecteur se connecte.
Sécurité	On WPA2-PSK WPA/WPA2-PSK	Définit le type de sécurité sans fil utilisé sur le réseau sans fil.
Mot de passe	Entre 8 et 63 caractères alphanumériques.	Règle une phrase passe pour le réseau sans fil.
Canal	1ch 6ch 11ch	En mode de connexion <b>Rapide</b> , définit la bande de fréquence (canal) utilisée par le réseau local sans fil.
Paramètres IP	—	Active le paramètre DHCP si votre réseau attribue automatiquement des adresses; réglez le paramètre à <b>Off</b> pour entrer manuellement les paramètres <b>Adresse IP</b> , <b>Masque ss-rés</b> et <b>Adresse passerelle</b> du réseau.
Affichage SSID	On Off	Permet de choisir d'afficher ou non le SSID sur l'écran de veille du réseau.
Affichage adr. IP	On Off	Permet de choisir d'afficher ou non l'adresse IP sur l'écran de veille 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.

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

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

## **Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS**

Avant d'établir la connexion au projecteur, sélectionnez le bon réseau sans fil sur votre Mac.

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

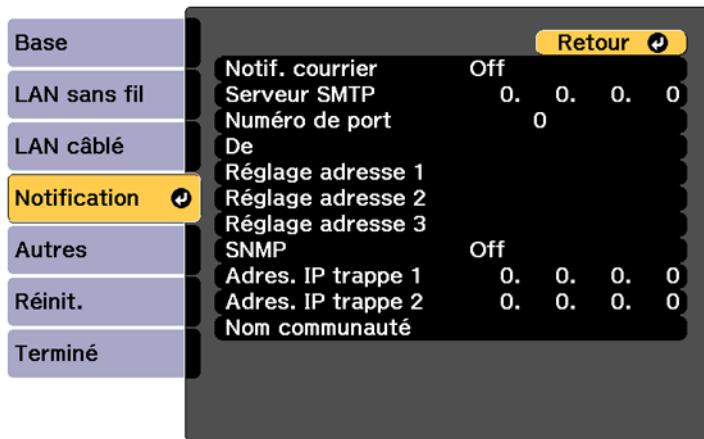
**Sujet parent:** [Projection sur un réseau sans fil](#)

## **Configuration des courriels d'alerte du projecteur sur le réseau**

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 le menu **Notification** et appuyez sur **Enter**.



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

**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 ni 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 adresse**, entrez l'adresse de courriel et sélectionnez les alertes que vous voulez y envoyer. Répétez pour un maximum de trois adresses. Votre adresse peut compter jusqu'à 32 caractères alphanumériques.
9. Lorsque vous avez terminé de configurer 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 :

- Les termes « **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

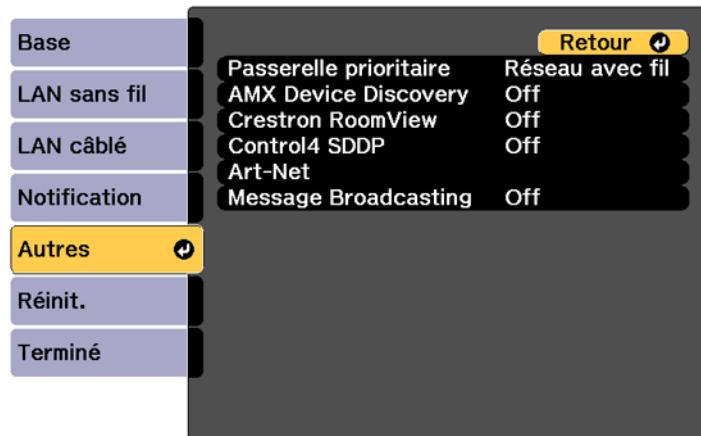
**Remarque:** Si un problème majeur entraîne la mise hors tension du projecteur, il est possible qu'il ne puisse pas vous envoyer une alerte par courriel.

**Sujet parent:** [Configuration des courriels d'alerte du projecteur sur le réseau](#)

## Sélection d'autres paramètres de réseau

Vous pouvez sélectionner des paramètres réseau optionnels dans le menu Autres.

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. Si disponible, sélectionnez le paramètre **Passerelle prioritaire** pour votre réseau.
6. Si votre environnement réseau utilise un contrôleur AMX, activez le paramètre **AMX Device Discovery** pour permettre au projecteur d'être détecté.
7. Si votre environnement réseau utilise un contrôleur Crestron RoomView, sélectionnez le paramètre **Crestron RoomView** pour permettre au projecteur d'être détecté.

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

8. Si votre environnement réseau utilise un contrôleur Control4 ou Control4 SDDP, activez le paramètre **Control4 SDDP** pour permettre au projecteur d'être détecté.
9. Si vous souhaitez contrôler le projecteur en utilisant Art-Net (un protocole de communication Ethernet basé sur TCP/IP), activez le paramètre **Art-Net**.
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 configurer 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 9.0 ou une version ultérieure 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.

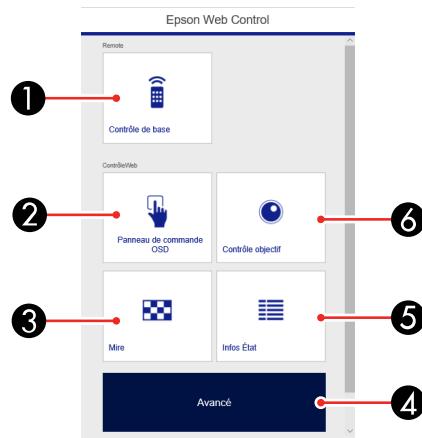
**Remarque:** Si vous réglez le Mode attente à **Comm. activée**, vous pouvez utiliser un navigateur Web pour sélectionner les paramètres et commander la projection même si le projecteur est en mode attente.

1. Assurez-vous que le projecteur est sous tension.
2. Démarrer 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.



- 1 Sélectionnez **Contrôle de base** pour commander le projecteur à distance.
  - 2 Sélectionnez **Panneau de commande OSD** pour modifier les paramètres du menu du projecteur.
  - 3 Sélectionnez **Mire** pour afficher un motif de test.
  - 4 Sélectionnez **Avancé** pour ouvrir l'écran du menu avancé.
  - 5 Sélectionnez **Infos État** pour voir l'état du projecteur.
  - 6 Sélectionnez **Contrôle objectif** pour régler l'objectif (la mise au point, le zoom et le décalage de l'objectif).
4. Sélectionnez l'option correspondant à la fonction du projecteur que vous souhaitez commander.

#### Options de commande Web

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

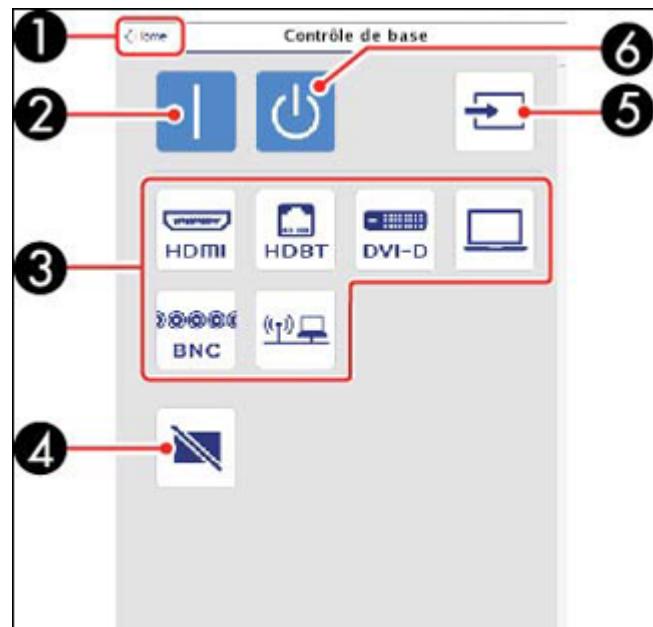
## Références associées

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

## Options de commande Web

### Contrôle de base

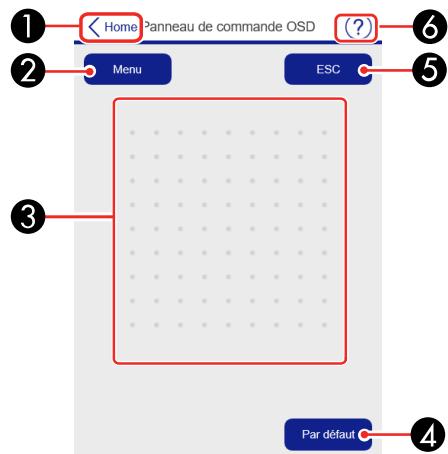
**Remarque:** Si l'option Mot de passe Remote est réglée à **On**, vous devez saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONREMOTE**; le mot de passe par défaut est **guest**.)



- 1 Revient à l'écran d'accueil.
- 2 Met le projecteur sous tension.
- 3 Commande la sélection de la source d'entrée.
- 4 Éteint temporairement l'image.
- 5 Recherche les sources.

6 Met le projecteur hors tension.

### Panneau de commande OSD

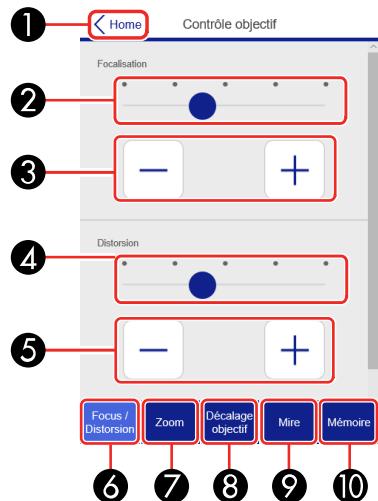


- 1 Revient à l'écran d'accueil.
- 2 Affiche les menus des paramètres du projecteur.
- 3 Permet d'utiliser votre doigt ou la souris pour naviguer parmi les menus.
- 4 Rétablit les paramètres à leurs valeurs par défaut.
- 5 Revient au menu précédent.
- 6 Affiche les sujets d'aide.

**Remarque:** Certains paramètres ne peuvent pas être modifiés en utilisant Epson Web Control.

## Contrôle objectif

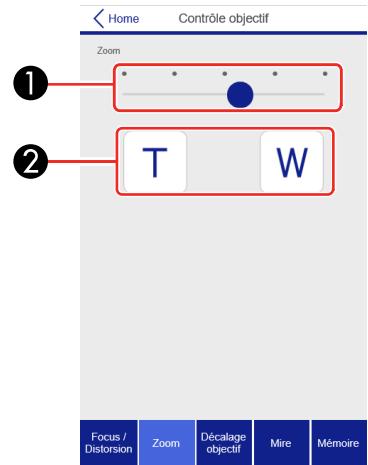
### Écran de focalisation/distorsion



- 1 Revient à l'écran d'accueil.
- 2 Curseur de focalisation.
- 3 Touches de focalisation.
- 4 Curseur d'ajustement de la distorsion (modèles ELPLR05 et ELPLU05 seulement).
- 5 Touches d'ajustement de la distorsion (modèles ELPLR05 et ELPLU05 seulement).
- 6 Affiche l'écran de focalisation/distorsion.
- 7 Affiche l'écran de zoom.
- 8 Affiche l'écran de décalage de l'objectif.
- 9 Affiche l'écran de mire de test.
- 10 Affiche l'écran de mémoire.

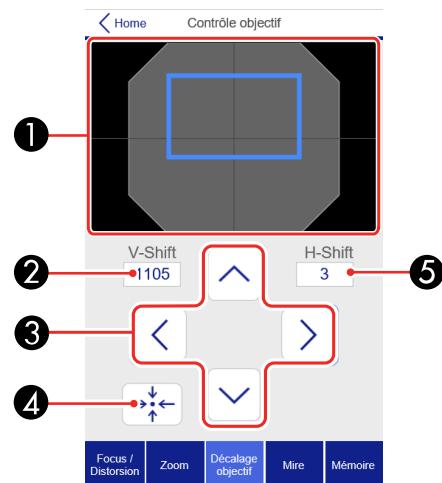
### Écran de zoom

**Remarque:** La fonction de zoom n'est pas disponible pour l'objectif ELPLR05.



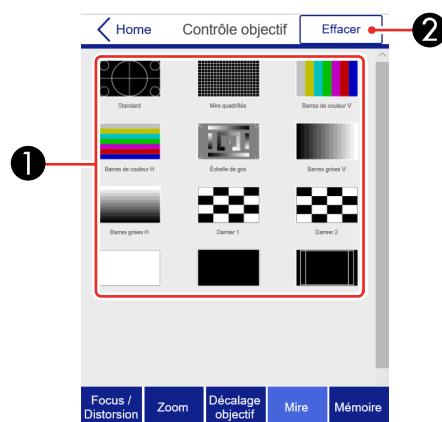
- 1 Curseur d'ajustement de zoom.
- 2 Touches d'ajustement de zoom.

### Écran de décalage de l'objectif



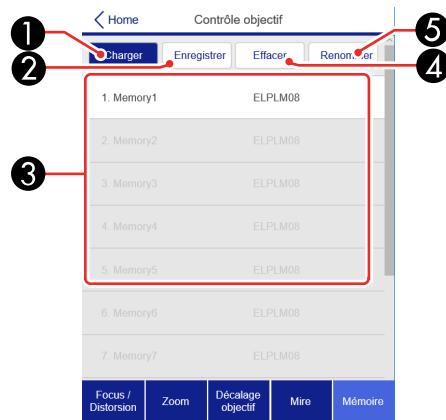
- 1 Le carré bleu affiche la position actuelle de l'image, et le carré rouge indique la nouvelle position de l'image.
- 2 Affiche la position verticale de l'image; sélectionner pour modifier la valeur.
- 3 Déplace l'image vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.
- 4 Déplace l'objectif vers la position d'accueil.
- 5 Affiche la position horizontale de l'image; sélectionner pour modifier la valeur.

### Écran de mire de test



- 1 Affiche les mires de test disponibles; sélectionner afin de projeter une mire de test.
- 2 Désactive l'affichage de la mire de test.

## Écran de mémoire



- 1 Permet de remplacer vos paramètres actuels avec les paramètres sauvegardés.
- 2 Enregistre les paramètres actuels dans la mémoire.
- 3 Affiche une liste des mémoires enregistrées.
- 4 Efface une mémoire enregistrée.
- 5 Renomme la mémoire.

## Infos État



- 1 Revient à l'écran d'accueil.
- 2 Affiche une liste des paramètres surveillés.
- 3 Affiche l'état du paramètre.
- 4 Permet de voir diverses informations d'état.

**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](#)

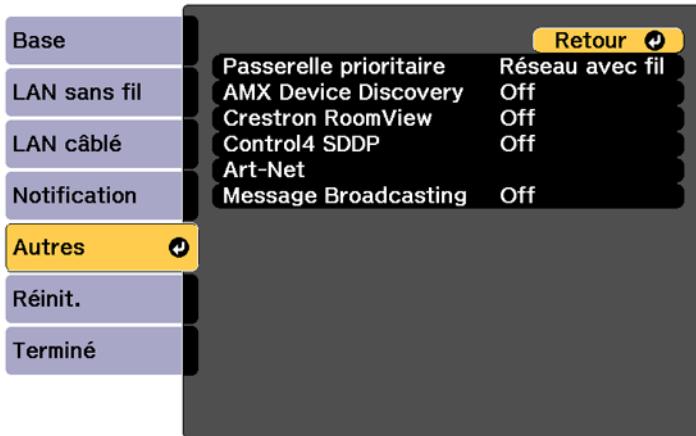
## Configuration de la prise en charge de Crestron RoomView

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.

**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 configurer 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 :

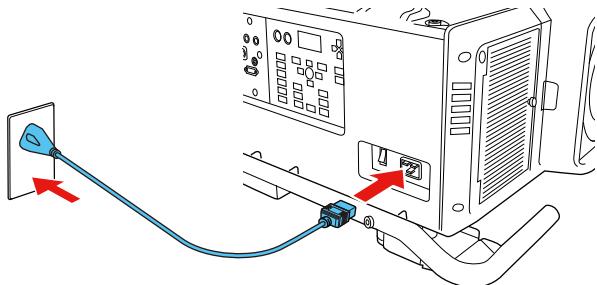
- [Mise sous tension du projecteur](#)
- [Mise hors tension du projecteur](#)
- [Sélection de la langue des menus du projecteur](#)
- [Modification de la taille de l'image à l'aide de la touche Zoom](#)
- [Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus](#)
- [Réglage du format d'écran](#)
- [Réglage 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](#)
- [Forme de l'image](#)
- [Sélection de la source d'image](#)
- [Fonctionnement de la télécommande](#)
- [Modes de projection](#)
- [Rapport hauteur/largeur de l'image](#)
- [Mode couleurs](#)
- [Ajustement de la luminosité](#)
- [Activation du réglage de luminance automatique](#)
- [Réglage de la date et de l'heure](#)

## Mise sous tension du projecteur

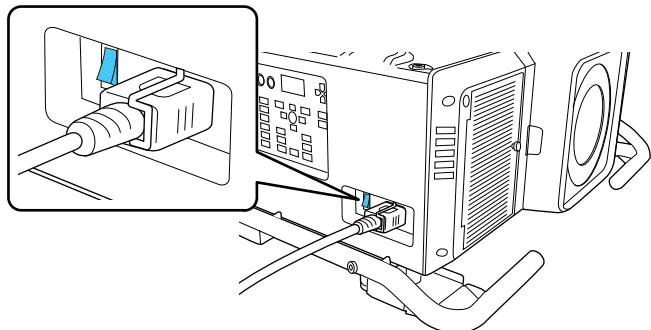
Mettez sous tension l'ordinateur ou l'équipement vidéo que vous voulez utiliser avant de mettre le projecteur sous tension afin qu'il puisse projeter l'image de la source voulue.

**Mise en garde:** Réglez le disjoncteur de puissance de 13 A à 20 A pour le câblage dans le bâtiment qui alimente le projecteur en électricité.

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.
3. Mettez le bouton d'alimentation à l'arrière du projecteur en position de marche.



Le témoin On/Standby du projecteur s'allume en bleu. Cela signifie que le projecteur est alimenté.

**Remarque:** Avec la fonction **Aliment. Directe** activée, le projecteur se met sous tension dès que vous le branchez. Si vous avez sélectionné **Computer** ou **BNC** pour le paramètre **Activation auto** dans le menu Avancé, le projecteur s'allume lorsqu'il détecte un signal d'entrée depuis ces ports.

4. Appuyez sur la touche **On** du projecteur ou de la télécommande pour mettre le projecteur sous tension.

Le projecteur émet un bip et le témoin d'état clignote en bleu pendant que l'appareil se réchauffe. Après environ 30 secondes, le témoin Status cesse de clignoter et s'allume en bleu.

**Avertissement:** Ne regardez jamais dans l'objectif lorsque le laser est allumé. Cela peut causer des lésions oculaires; cette consigne vise les enfants et les animaux domestiques en particulier.

**Mise en garde:** Assurez-vous qu'aucun objet ne bloque la lumière de l'objectif du projecteur. Si un objet bloque l'objectif pendant une période prolongée, il risque de fondre; la lumière reflétée dans l'objectif peut entraîner le malfonctionnement du projecteur.

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

- Assurez-vous que le capuchon du couvre-objectif est retiré.
- Allumez l'ordinateur ou l'appareil vidéo raccordé.
- Insérez un DVD ou un autre support vidéo et appuyez sur la touche de lecture, au besoin.
- Appuyez sur la touche **Search** de la télécommande pour détecter la source vidéo, ou appuyez sur l'une des touches de source de la télécommande ou du projecteur.

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

**Références associées**

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

**Tâches associées**

[Mise hors tension du projecteur](#)

## 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 du laser 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.

Le projecteur affiche l'écran de confirmation de la mise hors tension.

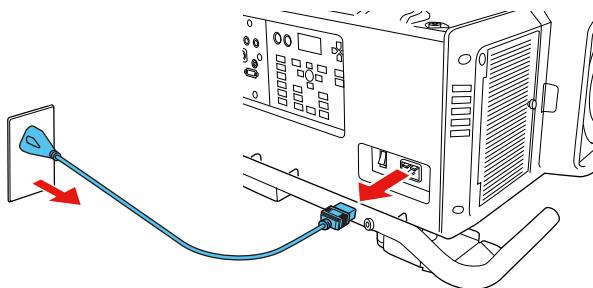
**Souhaitez vous éteindre ?**  
Oui : Presser la touche   
Non: Presser une autre touche

2. Appuyez de nouveau sur la touche **Standby** de la télécommande ou du projecteur. (Pour laisser le produit allumé, appuyez sur n'importe quelle autre touche.)

Le projecteur émet deux bips, le laser s'éteint et le témoin Status passe au bleu.

**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.



**Remarque:** Si vous utilisez le projecteur de façon continue pendant plus de 24 heures, ou si vous l'éteignez régulièrement en coupant le courant d'une prise, prévoyez un **Calibrage lumière** périodique dans le menu Avancé.

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

## Références associées

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

## Tâches associées

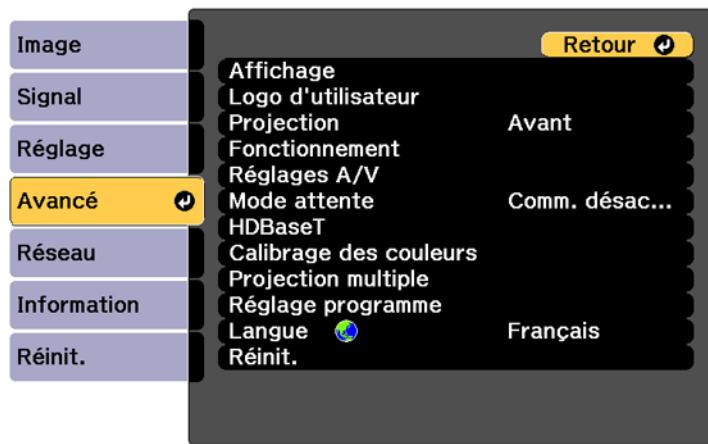
[Mise sous tension du projecteur](#)

[Configuration d'un événement programmé](#)

# 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.

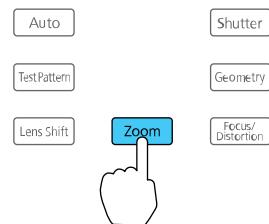
**Sujet parent:** [Fonctions de base du projecteur](#)

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

Vous pouvez ajuster la taille de l'image projetée en utilisant les touches de zoom. Le zoom n'est pas disponible pour l'objectif ELPLR05.

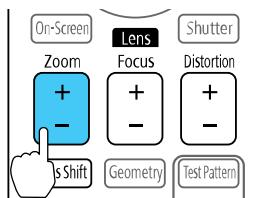
**Remarque:** Patientez 20 minutes après avoir allumé le projecteur avant d'ajuster la mise au point, le zoom et le décalage de l'objectif pour une précision optimale.

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



3. Appuyez sur les flèches de gauche et de droite pour redimensionner l'image.
4. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Esc**.

**Remarque:** Vous pouvez aussi appuyer sur les touches **Zoom +** et **-** de la télécommande pour redimensionner les images.



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

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

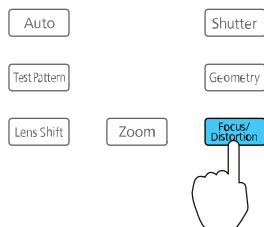
Vous pouvez ajuster la netteté de l'image projetée en utilisant la touche de mise au point.

**Remarque:** Patientez 20 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. Si vous avez installé l'un des objectifs suivants, consultez plutôt la section sur la mise au point avec un objectif à courte focale : ELPLR05 ou ELPLU05.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

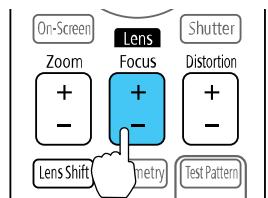
**Remarque:** Si vous projetez depuis plusieurs projecteurs qui n'ont pas la même luminosité, affichez un motif de test en niveaux de gris afin de régler la mise au point de façon optimale.

2. Appuyez sur la touche **Focus/Distortion** du panneau de commande.



3. Appuyez sur les flèches de gauche et de droite pour ajuster la mise au point.
4. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Esc**.

**Remarque:** Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **Focus +** ou **-** de la télécommande pour ajuster la mise au point.



[Mise au point de l'image lors de l'utilisation d'un objectif à courte focale optionnel](#)

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

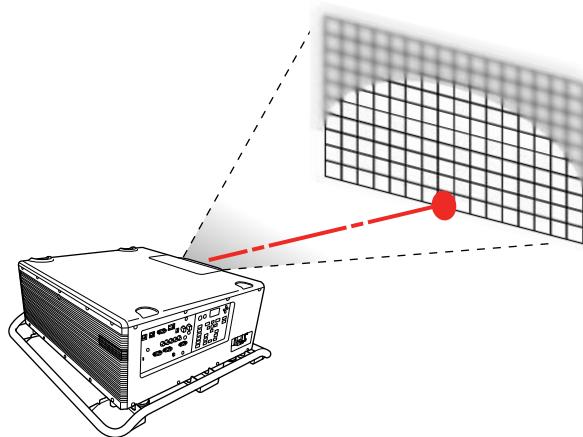
## Tâches associées

[Mise au point de l'image lors de l'utilisation d'un objectif à courte focale optionnel](#)

## Mise au point de l'image lors de l'utilisation d'un objectif à courte focale optionnel

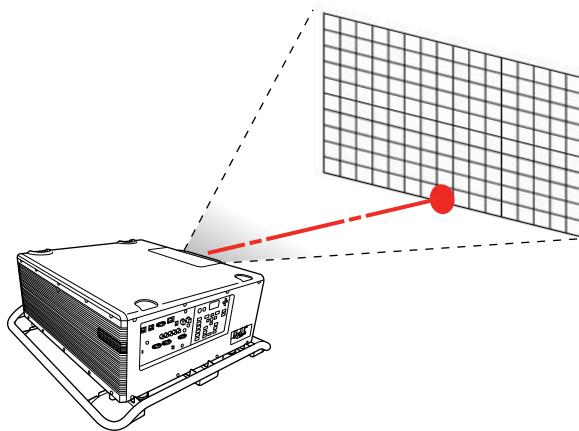
Si vous avez installé l'objectif à courte focale optionnel (ELPLR05 ou ELPLU05), il est possible que vous deviez faire une mise au point au centre de l'écran et que vous deviez ensuite corriger la distorsion autour de cette zone.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Focus/Distortion** du panneau de commande.
3. Appuyez sur les touches fléchées de gauche ou de droite jusqu'à ce que le centre de l'image soit net.



4. Appuyez sur la touche Lens du panneau de commande à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran d'ajustement de la distorsion s'affiche, ou appuyez sur la touche Focus de la télécommande. Appuyez à nouveau sur la touche **Focus/Distortion**.

5. Appuyez sur les touches fléchées de gauche ou de droite jusqu'à ce que les bords de l'image soient aussi nets.



**Remarque:** Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **Focus +** ou **-** de la télécommande pour ajuster la mise au point du centre de votre image. Ensuite, utilisez la touche **Distortion +** ou **-** pour ajuster les bords de l'image.

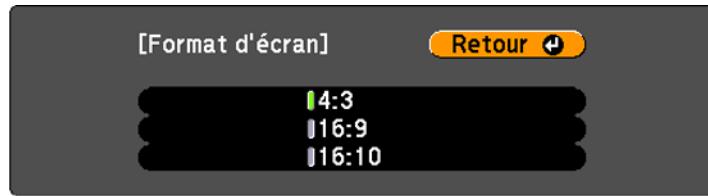
**Sujet parent:** [Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus](#)

## 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 quitter.
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](#)

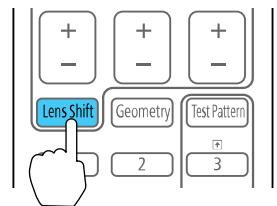
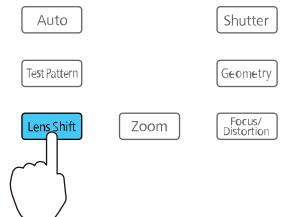
## Réglage de la position de l'image à l'aide du décalage de l'objectif

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 20 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.

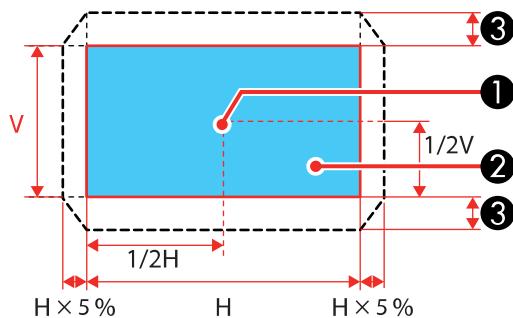
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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



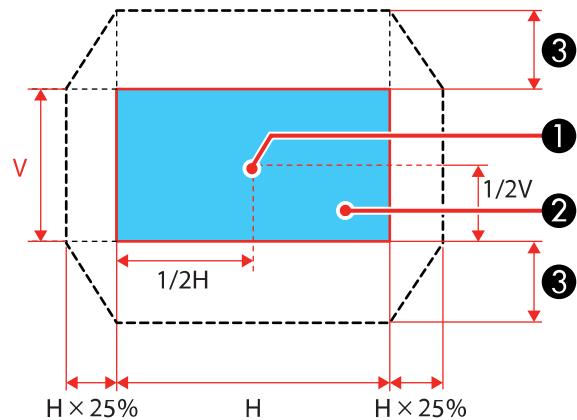
3. À l'aide des touches fléchées de la télécommande ou du panneau de commande, ajustez la position de l'image projetée, au besoin.

**ELPLR05**



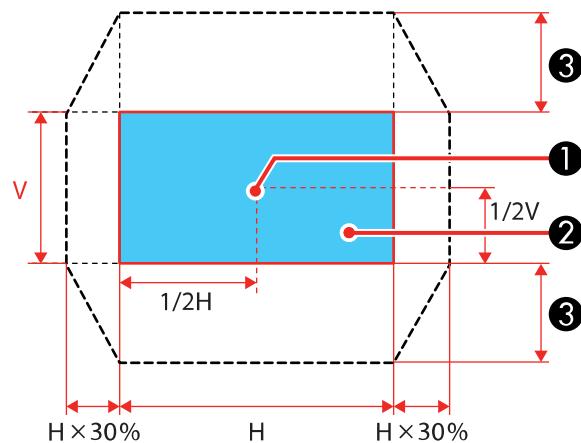
- 1 Centre de l'objectif
- 2 Image projetée lorsque le décalage de l'objectif est réglé en position initiale
- 3 Intervalle maximal :  $V \times 15 \%$

### ELPLU05/ELPLL09/ELPLL10



- 1 Centre de l'objectif
- 2 Image projetée lorsque le décalage de l'objectif est réglé en position initiale
- 3 Intervalle maximal :  $V \times 55\%$

### ELPLW07/ELPLM12/ELPLM13/ELPLM14



- 1 Centre de l'objectif
- 2 Image projetée lorsque le décalage de l'objectif est réglé en position initiale
- 3 Intervalle maximal :  $V \times 65\%$ ; intervalle maximal lorsque vous effectuez une correspondance d'écran :  $V \times 60\%$  (ELPLM13)

**Remarque:** Vous ne pouvez pas déplacer l'image verticalement lorsque l'objectif est décalé complètement à l'horizontal.

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. La netteté de l'image est optimale lorsque l'objectif est en position initiale. Pour déplacer l'objectif en position initiale, appuyez et maintenez enfoncée la touche **Lens Shift** de la télécommande ou du panneau de commande durant au moins trois secondes.

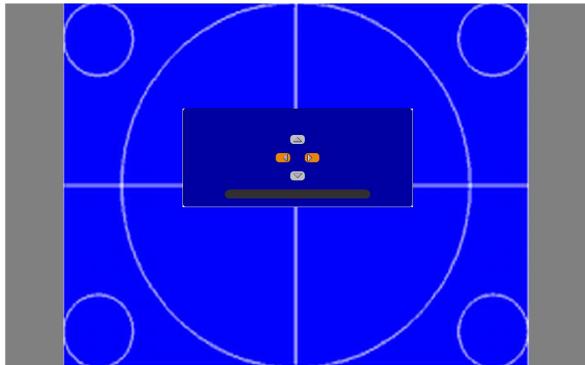
**Sujet parent:** [Fonctions de base du projecteur](#)

## 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.

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 touches fléchées 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](#)

**Tâches associées**

[Réglage du format d'écran](#)

## 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 la touche fléchée 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 effacer le menu Mire.

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

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

## Tâches associées

[Réglage du format d'écran](#)

## Réglages de l'image disponibles avec une mire affichée

Vous pouvez ajuster les paramètres suivants lorsqu'une mire est affichée.

Menu	Paramètres
Image	<b>Mode couleurs</b>
	<b>Balance des blancs</b>
	<b>Avancé</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Gamma</b><sup>1</sup></li><li>• <b>RGBCMY</b></li></ul>
Configuration	<b>Corr. géométrique</b>
	<b>Param. de luminosité</b>
Avancé	<b>Modif.<sup>2</sup></b>
	<b>Calibrage des couleurs</b>
	<b>Projection multiple</b> <sup>3</sup>

<sup>1</sup> À l'exception des paramètres **Gamma** personnalisés.

<sup>2</sup> À l'exception des paramètres **Ecran**, **Align. des panneaux** et **Uniformité**.

<sup>3</sup> À l'exception des paramètres **Niveau Noir**, **Mise à l'échelle**, **Uniformité** et **Réglage couleur**.

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

## 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](#)

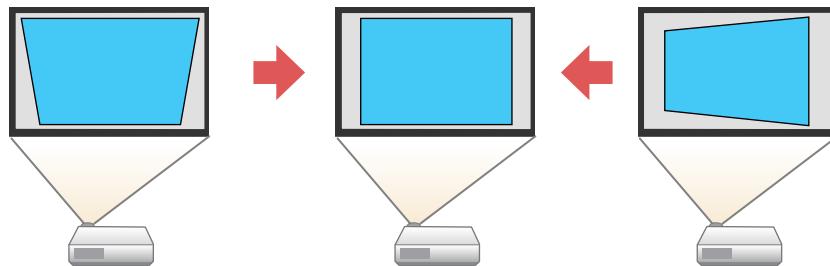
[Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner](#)

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

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



**Remarque:** Vous ne pouvez pas combiner la Correction H/V Keystone avec d'autres méthodes de correction de la forme.

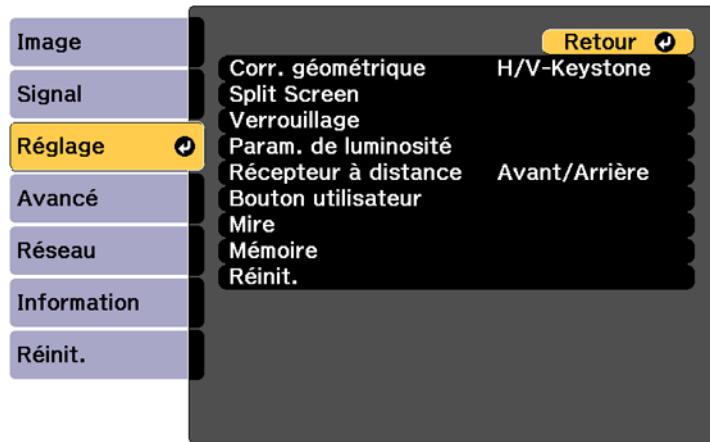
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

**Remarque:** Vous pouvez aussi afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant la touche **Test Pattern** de la télécommande.

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**.

**Remarque:** Vous pouvez aussi accéder à l'écran de réglage géométrique en appuyant sur la touche **Geometry** de la télécommande ou sur la touche fléchée du haut du panneau de commande.

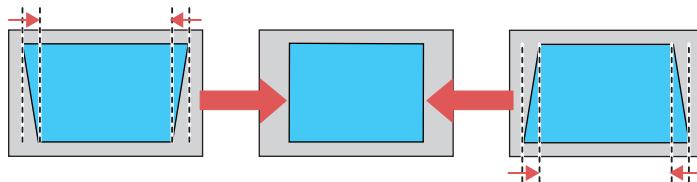
5. Sélectionnez le paramètre **H/V-Keystone**, puis appuyez sur **Enter**. Ensuite, appuyez sur **Enter** de nouveau.

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

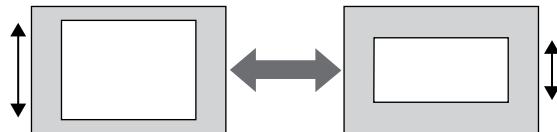


6. Utilisez les touches fléchées sur le projecteur ou sur la télécommande pour sélectionner la correction trapézoïdale verticale ou horizontale et pour ajuster la forme de l'image tel que nécessaire.

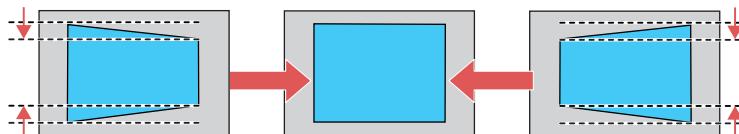
#### **V-Keystone**



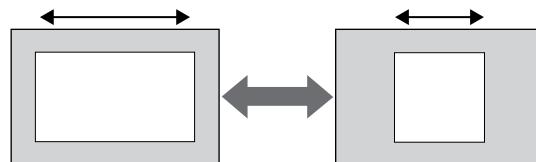
#### **Balance V**



#### **H-Keystone**



#### **Balance H**



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**

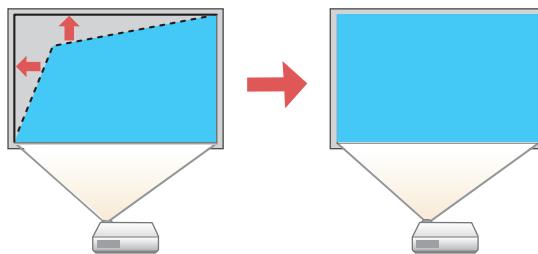
[Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage](#)

**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.



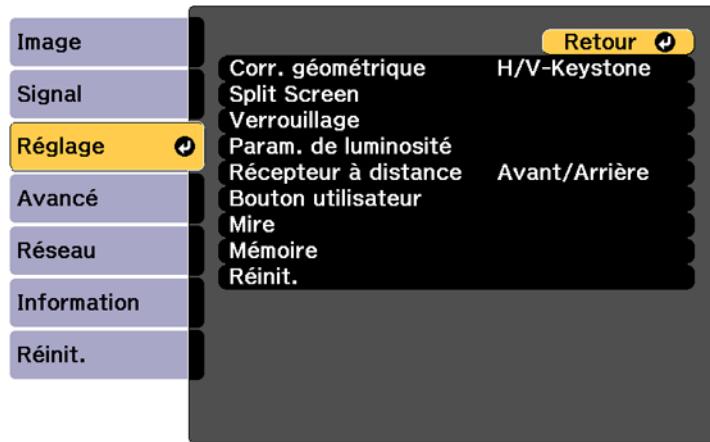
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

**Remarque:** Vous pouvez aussi afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant la touche **Test Pattern** de la télécommande.

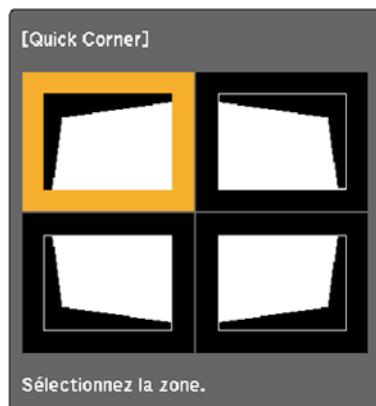
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

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 :



**Remarque:** Pour réinitialiser les ajustements, appuyez sur la touche **Esc** et maintenez-la enfoncée pendant au moins 2 secondes jusqu'à ce qu'un écran de réinitialisation s'affiche. Puis, sélectionnez **Oui**.

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**

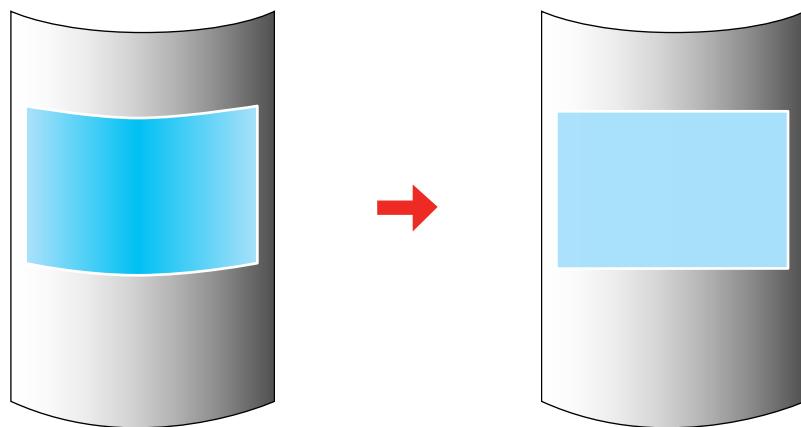
[Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage](#)

**Tâches associées**

[Affichage d'une mire](#)

## Correction de la forme d'une 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 ou sphérique.



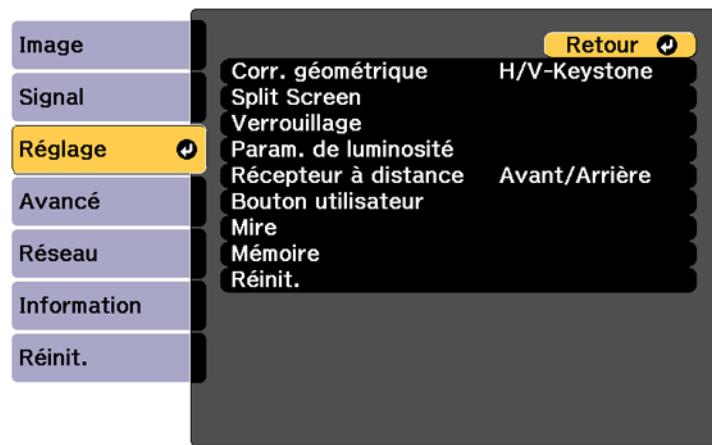
**Remarque:** Pour des résultats optimaux, projetez depuis le devant de l'écran vers une surface avec un rayon d'arc uniforme. L'image pourrait ne pas être uniformément nette même après avoir effectué les étapes suivantes. Si un message concernant l'Emulation 4K s'affiche, sélectionnez **Oui** afin de désactiver la fonctionnalité Emulation 4K.

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.

**Remarque:** Vous pouvez aussi afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant la touche **Test Pattern** de la télécommande.

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**.

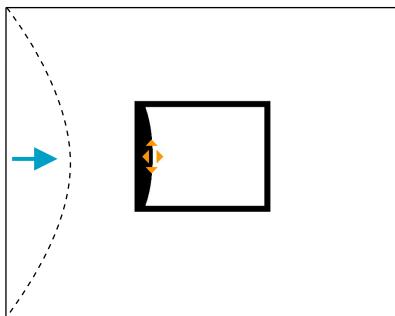
L'écran suivant s'affiche :



6. Sélectionnez le paramètre **Forme correcte** et appuyez sur **Enter**.
7. 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 et maintenez enfoncée la touche **Esc** pendant au moins 2 secondes pour afficher un écran de réinitialisation. Puis, sélectionnez **Oui**.

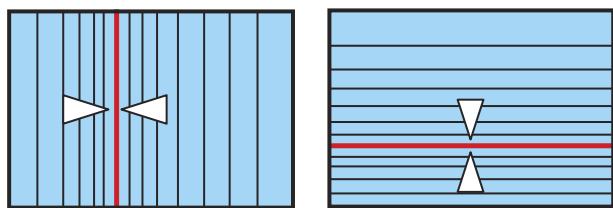
8. À l'aide des touches fléchées du projecteur, ajustez la forme de l'image.



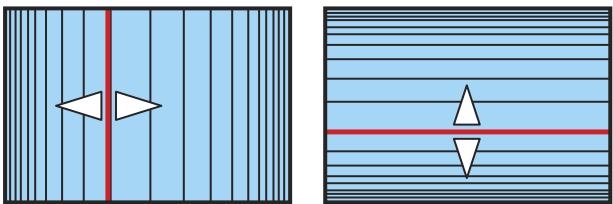
**Remarque:** Si le triangle d'ajustement devient gris, vous avez atteint l'ajustement maximal de cette direction.

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 la touche **Menu**.

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

**Références associées**

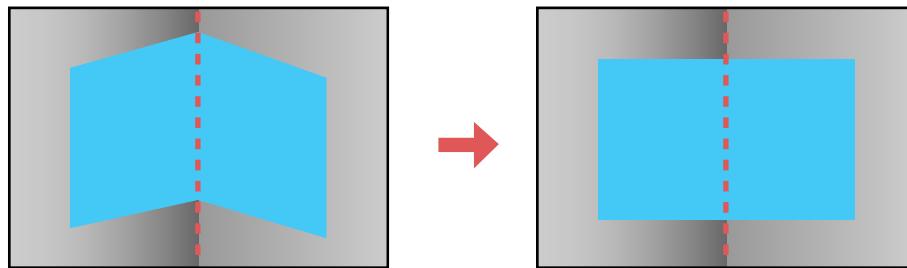
[Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage](#)

**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:** Pour des résultats optimaux, projetez depuis le devant de l'écran vers une surface à un angle droit. L'image pourrait ne pas être uniformément nette même après avoir effectué les étapes suivantes. Si un message concernant l'Emulation 4K s'affiche, sélectionnez **Oui** afin de désactiver la fonctionnalité Emulation 4K.

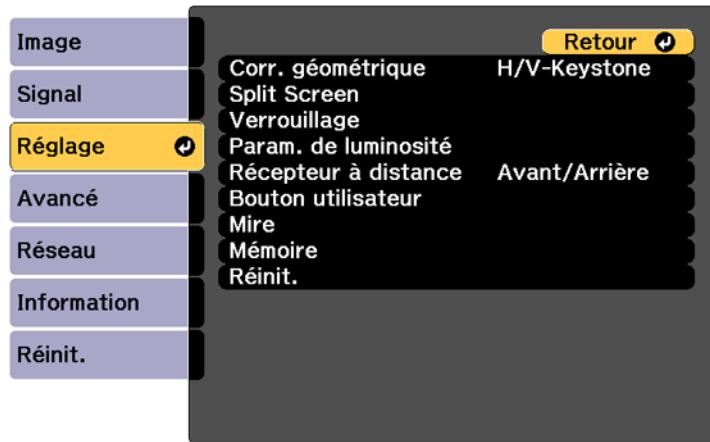
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

**Remarque:** Vous pouvez aussi afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant la touche **Test Pattern** de la télécommande.

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

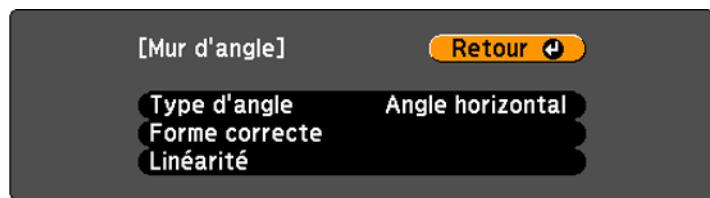
3. Sélectionnez ensuite le menu **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.



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

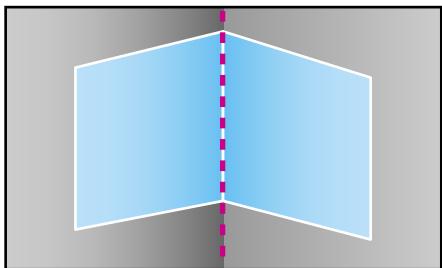
**Remarque:** Si un message de confirmation s'affiche, appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :

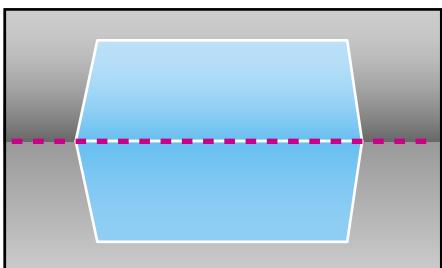


6. Sélectionnez le paramètre **Type d'angle**, puis appuyez sur **Enter**.

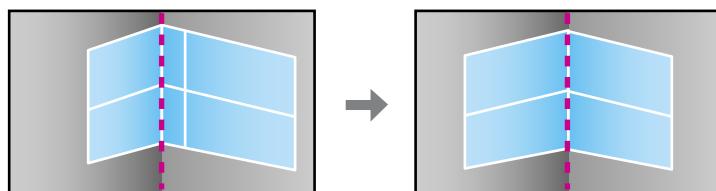
7. Sélectionnez l'une des options suivantes :
  - **Angle horizontal** si l'angle de la surface est à l'horizontale.



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

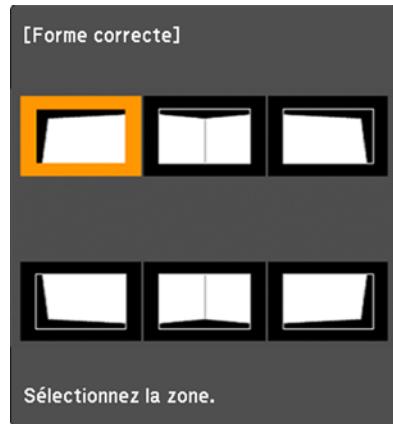


8. Appuyez sur la touche **Esc** pour retourner à l'écran du menu Mur d'angle.
9. Sélectionnez le paramètre **Forme correcte** et appuyez sur **Enter**.
10. Ajustez la position du projecteur et utilisez le décalage de l'objectif pour centrer l'image à l'endroit où les deux surfaces se rejoignent. (Le 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.)

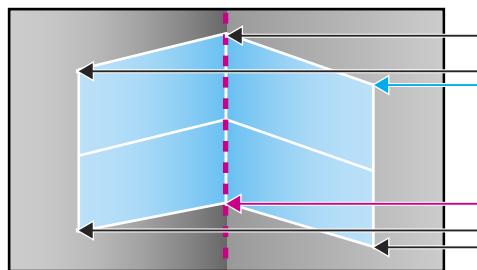


**Remarque:** Appuyez sur la touche **Enter** pour afficher ou masquer l'image et la grille afin de vérifier les résultats.

11. Appuyez sur les touches fléchées du projecteur ou de la télécommande pour sélectionner la zone que vous voulez corriger. Ensuite, appuyez sur **Enter**.



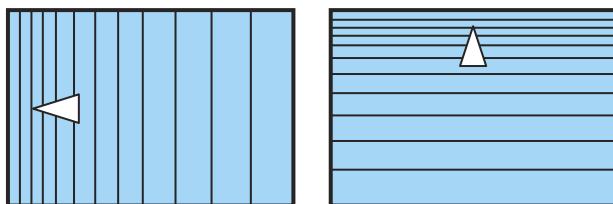
- Pour les coins horizontaux du haut, ajustez la zone supérieure en utilisant le point le plus bas (indiqué par la flèche bleue) comme point de référence. Réglez la zone inférieure en utilisant le point le plus haut (indiqué par la flèche rose) comme point de référence.



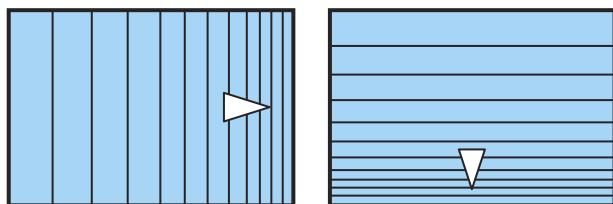
- Pour les coins verticaux, ajustez les parties de gauche et de droite en utilisant les points les plus près du centre de l'image comme points de référence.

**Remarque:** Pour réinitialiser les ajustements, appuyez et maintenez enfoncée 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 la touche **Menu**.

**Remarque:** Au besoin, vous pouvez utiliser le paramètre **Quick Corner** pour régler l'inclinaison de l'image, puis le paramètre **Correction du point** pour affiner davantage les réglages.

**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. Cette fonction est idéale pour ajuster les zones superposées qui ne sont pas alignées correctement lorsque vous projetez plusieurs images.



**Remarque:** Vous pouvez déplacer les points sur la grille de 0,5 à 32 pixels dans toutes les directions. Si un message concernant l'Emulation 4K s'affiche, sélectionnez **Oui** pour désactiver la fonctionnalité Emulation 4K.

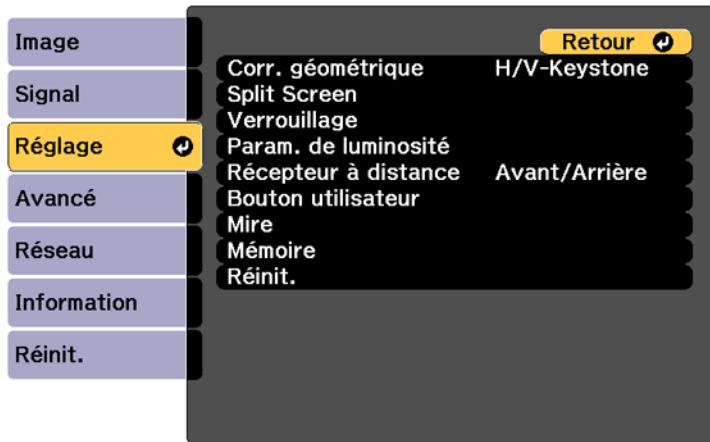
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

**Remarque:** Vous pouvez aussi afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant la touche **Test Pattern** de la télécommande.

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 :

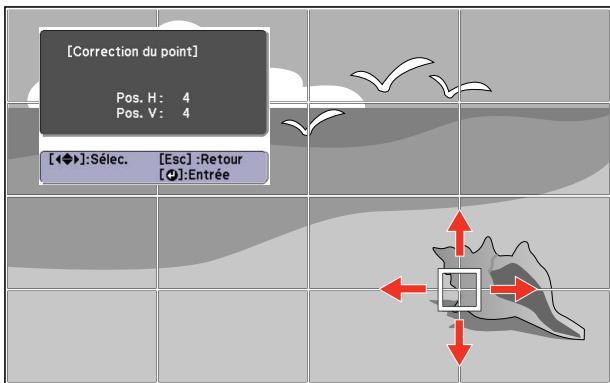


6. Sélectionnez le paramètre **Correction du point** et appuyez sur **Enter**.
7. Sélectionnez le nombre de lignes que vous voulez afficher dans la grille et appuyez sur **Enter**.

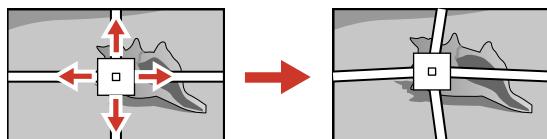
**Remarque:** Si vous devez changer la couleur des lignes de la grille, sélectionnez **Couleur du motif**, puis sélectionnez la couleur désirée.

8. Appuyez sur les touches fléchées du projecteur ou de la télécommande pour déplacer 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. Appuyez sur 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 la touche **Menu**.

**Remarque:** Au besoin, vous pouvez utiliser le paramètre **Quick Corner** pour affiner vos réglages d'image.

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

## Références associées

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

## Tâches associées

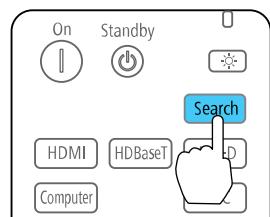
[Affichage d'une mire](#)

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

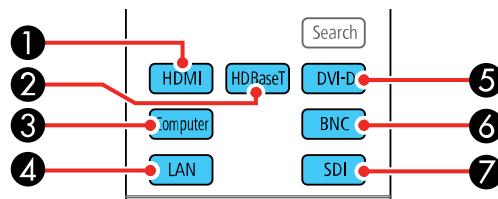
## Sélection de la source d'image

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 un autre support vidéo, puis appuyez sur la touche de lecture (au besoin).
3. Effectuez l'une des étapes suivantes :
  - Appuyez sur la touche **Search** de la télécommande jusqu'à ce que l'image de la source voulue apparaisse à l'écran.



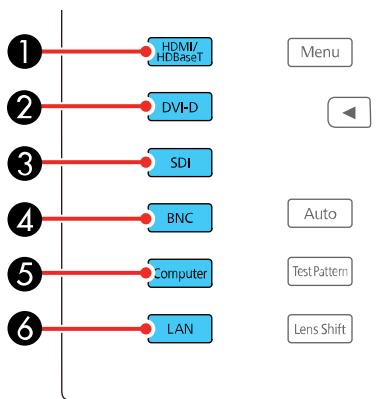
- Appuyez sur la touche de la source voulue sur la télécommande.



1     Source du port HDMI

- 2 Source du port HDBaseT
- 3 Source du port Computer
- 4 Source du port réseau
- 5 Source du port DVI-D
- 6 Source du port BNC
- 7 Source du port SDI

- Appuyez sur la touche de la source voulue sur le projecteur.



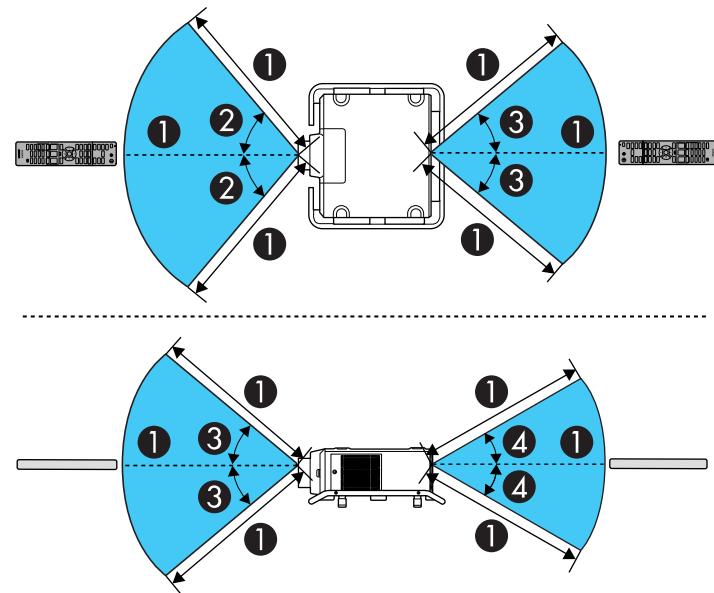
- 1 Sources des ports HDMI et HDBaseT
- 2 Source du port DVI-D
- 3 Source du port SDI
- 4 Source du port BNC
- 5 Source du port Computer
- 6 Source du port réseau

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

## Fonctionnement de la télécommande

La télécommande vous permet de contrôler le projecteur de pratiquement n'importe où dans la salle, jusqu'à une distance de 98,4 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 98,4 pi (30 m)

2  $\pm 50^\circ$

3  $\pm 40^\circ$

4  $\pm 30^\circ$

**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, retirez les piles.

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

## Tâches associées

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

## 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 réglage par défaut **Avant** permet de projeter depuis une table en avant de l'écran.
- Le mode **Avant/Plafond** 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 sur un écran translucide depuis l'arrière.
- Le mode **Arrière/Plafond** inverse l'image du bas vers le haut et horizontalement pour projeter à partir du plafond et sur un écran translucide depuis l'arrière.

[Modification du mode de projection avec la télécommande](#)

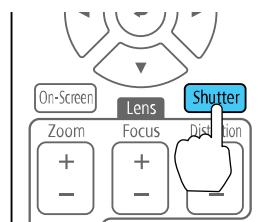
[Modification du mode de projection avec les menus](#)

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

## Modification du mode de projection avec la télécommande

Vous pouvez changer le mode de projection pour inverser l'image verticalement.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Tenez la touche **Shutter** de la télécommande enfoncée pendant cinq secondes.



L'image disparaît brièvement et réapparaît inversée.

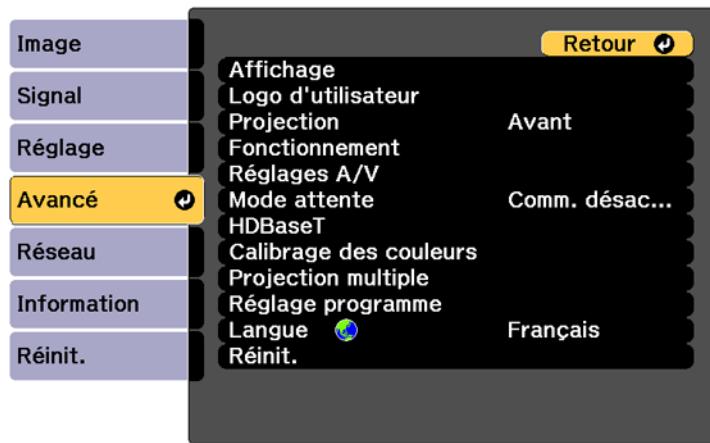
3. Pour revenir au mode de projection original, tenez la touche **Shutter** enfoncée encore une fois pendant cinq secondes.

**Sujet parent:** [Modes de projection](#)

## 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**

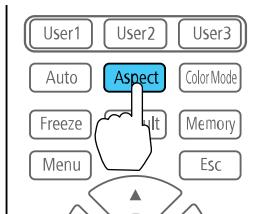
[Paramètres de qualité d'image - Menu Image](#)

## 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.

**Remarque:** Si vous projetez depuis un ordinateur et une partie de l'image est coupée, réglez le paramètre **Résolution** à **Large** ou à **Normal** dans le menu Signal.

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

## Références associées

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

## Tâches associées

[Réglage du format d'écran](#)

## 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/rognner des images selon le rapport hauteur/largeur et la résolution du signal d'entrée.

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

\*Disponible seulement lors de la projection d'image provenant de l'ordinateur ou de source connectées au port **HDMI** ou **HDBaseT**

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
<b>Automatique</b>	Règle automatiquement le rapport hauteur/largeur selon le signal d'entrée.
<b>Normal</b>	Affiche les images dans le même rapport hauteur/largeur que celui du signal d'entrée.
<b>4:3</b>	Affiche les images dans un rapport hauteur/largeur de 4:3.
<b>16:9</b>	Affiche les images dans un rapport hauteur/largeur de 16:9.
<b>Complet</b>	Affiche les images sur la surface de projection en entier, mais ne conserve pas le rapport hauteur/largeur.
<b>Zoom H</b> <b>Zoom V</b>	Affiche les images sur la pleine largeur (Zoom H) ou la pleine hauteur (Zoom V) 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.

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
<b>Native</b>	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](#)

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

**Références associées**

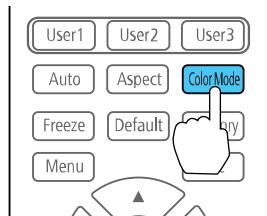
[Paramètres de qualité d'image - Menu Image](#)

## 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
<b>Dynamique</b>	Pour la projection dans une pièce bien éclairée.
<b>Présentation</b>	Pour les présentations couleur dans une pièce bien éclairée.
<b>Cinéma</b>	Pour la projection de films dans une pièce sombre.
<b>sRGB</b>	Pour l'affichage sRGB standard des ordinateurs.
<b>DICOM SIM*</b>	Pour la projection de radiographies et autres images médicales.
<b>Projection multiple</b>	Pour la projection depuis plusieurs projecteurs (réduit la différence des tons de couleur entre les images).

\* Disponible seulement lors de l'entrée de signaux RVB.

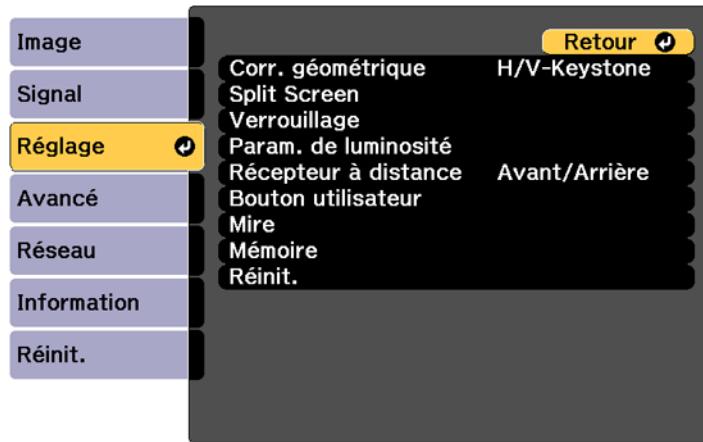
**Remarque:** Le Mode couleurs **DICOM SIM** ne peut être utilisé qu'à des fins de référence et ne doit pas être utilisé pour poser des diagnostics médicaux.

**Sujet parent:** [Mode couleurs](#)

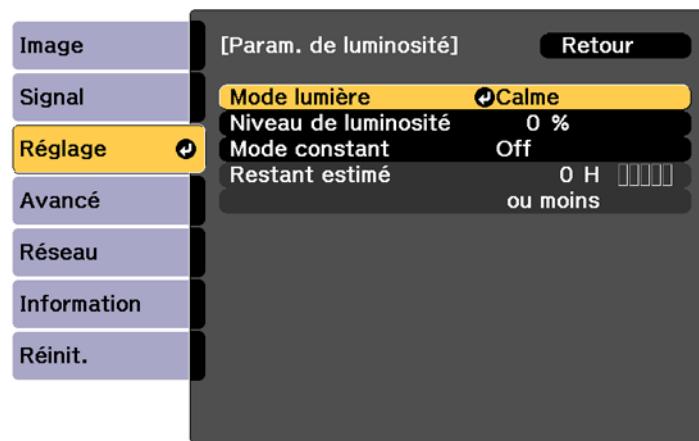
## Ajustement de la luminosité

Vous pouvez ajuster la luminosité de la source de lumière de votre projecteur.

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 **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Param. de luminosité**, puis appuyez sur **Enter**.



5. Sélectionnez le paramètre **Mode lumière** et appuyez sur **Enter**.
6. Sélectionnez l'une des options suivantes :
  - **Normal** : règle la luminosité au niveau maximum (idéal pour les salles de conférence ou les auditoriums).
  - **Calme** : règle la luminosité à 70 % et réduit le bruit du ventilateur (idéal pour les bibliothèques, les musées et les galeries d'art).
  - **Étendu** : règle la luminosité à 70 % et prolonge la durée de vie utile de la source lumineuse (idéal pour les environnements sombres avec lumière ambiante, tels que les musées et les galeries d'art, où un cycle de maintenance réduit est souhaité).
  - **Personnalisé** : permet de sélectionner un niveau de luminosité personnalisé entre 30 % et 100 %.
7. Si vous sélectionnez **Personnalisé**, sélectionnez **Niveau de luminosité** depuis Param. de luminosité et utilisez les touches fléchées de gauche et de droite pour sélectionner la luminosité. Pour maintenir une luminosité constante, activez le paramètre **Mode constant**.

**Remarque:** Si vous activez le paramètre **Mode constant**, vous ne pouvez pas modifier les paramètres **Mode lumière** et **Niveau de luminosité**. Si vous désactivez le paramètre **Mode constant**, le paramètre **Niveau de luminosité** sera modifié selon l'état du mode lumière.

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

**Remarque:** Si vous utilisez le projecteur de façon continue pendant plus de 24 heures, ou si vous l'éteignez régulièrement en coupant le courant d'une prise, prévoyez un **Calibrage lumière** périodique à partir du menu Avancé. Sinon, le paramètre **Mode constant** pourrait ne pas être bien appliqué.

[Heures d'utilisation en Mode constant](#)

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

**Références associées**

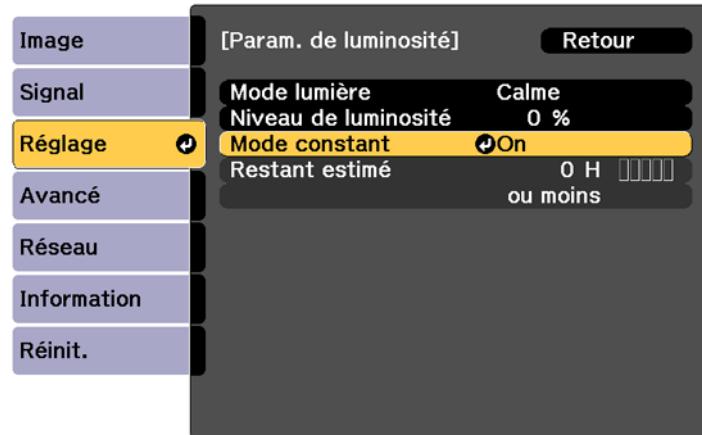
[Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé](#)

**Tâches associées**

[Configuration d'un événement programmé](#)

## Heures d'utilisation en Mode constant

Si vous activez le paramètre **Mode constant**, le nombre d'heures où la luminosité peut être maintenue par le projecteur est affiché au paramètre **Restant estimé**.

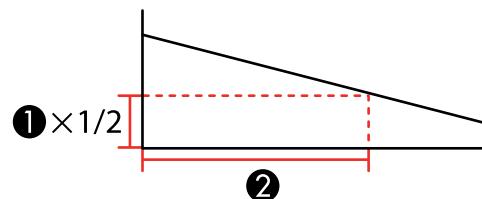


Niveau d'affichage	Estimation du nombre d'heures restantes
██████	10 000 heures ou plus
█████ █	8 000 à 9 999 heures
█████ █ █	6 000 à 7 999 heures
█████ █ █ █	4 000 à 5 999 heures
█████ █ █ █ █	2 000 à 3 999 heures
█████ █ █ █ █ █	0 à 1 999 heures

### Durée de vie utile de la source lumineuse

La durée de vie utile de la source lumineuse varie selon le paramètre **Niveau de luminosité** et si le paramètre **Mode constant** est activé ou non.

### Mode constant désactivé

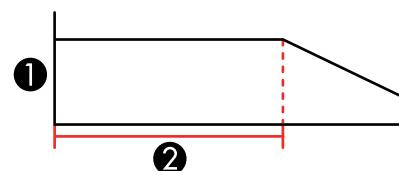


1 Niveau de luminosité

2 Durée avant que la luminosité de la source lumineuse ne soit réduite de moitié (approximatif)

Paramètre Niveau de luminosité	Heures
100 %	20 000 heures
90 %	36 000 heures
80 %	41 000 heures
70 %	43 000 heures
60 %	46 000 heures
50 %	57 000 heures
40 %	75 000 heures
30 %	103 000 heures

### Mode constant activé



1 Niveau de luminosité

2 Durée pendant laquelle le projecteur peut maintenir une luminosité constante (approximatif)

Paramètre Niveau de luminosité	Heures
85 %	7 000 heures
80 %	15 000 heures
70 %	25 000 heures
60 %	35 000 heures
50 %	47 000 heures
40 %	66 000 heures
30 %	95 000 heures

**Remarque:** Les heures d'utilisation de la source lumineuse varient selon les conditions environnementales et l'usage. Les heures listées ici sont approximatives et ne sont pas garanties. Il est possible que vous deviez remplacer certaines pièces du projecteur après l'avoir utilisé 20 000 heures. Si le paramètre **Mode constant** est activé et que vous avez dépassé le nombre d'heures d'utilisation indiqué ici, il est possible que vous ne puissiez pas sélectionner un paramètre **Niveau de luminosité** élevé.

**Sujet parent:** [Ajustement de la luminosité](#)

## Activation du réglage de luminance automatique

Pour les modes couleur **Dynamique** et **Cinéma**, vous pouvez activer le paramètre **Contraste dynamique** afin d'optimiser automatiquement la luminance de l'image. Cela permet d'améliorer le contraste de l'image selon la luminosité du contenu que vous projetez.

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 **Contraste dynamique**, choisissez l'une des options suivantes et appuyez sur **Enter** :
  - Le paramètre **Haute vitesse** ajuste la luminosité aussitôt que la scène change.
  - Le paramètre **Normal** ajuste la luminosité à la vitesse standard.
5. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

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

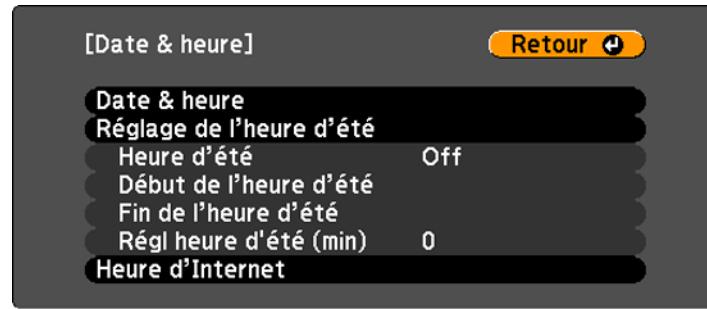
## Réglage de la date et de l'heure

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

**Remarque:** Si le paramètre **Protect. planning** à l'écran Mot de passe protégé est activé, vous ne pourrez pas modifier les paramètres de date et d'heure.

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 les paramètres de date et d'heure. Puis, sélectionnez **Valider** et appuyez sur **Enter** pour confirmer les modifications.
6. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu** pour quitter.

#### Paramètre de date et d'heure

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

**Concepts associés**

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

### Paramètre de date et d'heure

Paramètres	Options	Description
<b>Date &amp; heure</b>	<b>Date</b> <b>Heure</b> <b>Décalage horaire (UTC)</b>	Ajuste les paramètres de date et d'heure du projecteur. <b>Date et Heure</b> : permettent de régler la date et l'heure. <b>Décalage horaire (UTC)</b> : permet de régler le décalage horaire selon le temps universel coordonné.

Paramètres	Options	Description
<b>Heure d'été</b>	<b>Heure d'été</b> <b>Début de l'heure d'été</b> <b>Fin de l'heure d'été</b> <b>Régl heure d'été (min)</b>	Permet de régler les paramètres d'heure d'été.  <b>Heure d'été</b> : permet d'activer ou de désactiver l'heure d'été.  <b>Début de l'heure d'été et Fin de l'heure d'été</b> : permet de régler la date et l'heure du début ou de fin de l'heure d'été.  <b>Régl heure d'été (min)</b> : permet de régler la différence entre l'heure d'été et l'heure standard.
<b>Heure d'Internet</b>	<b>Heure d'Internet</b> <b>Serveur d'horloge Internet</b>	Règle automatiquement l'heure par le biais d'une connexion à Internet.  <b>Heure d'Internet</b> : activez ce paramètre afin de mettre à jour la date et l'heure via un serveur temporel en ligne.  <b>Serveur d'horloge Internet</b> : permet de régler l'adresse IP pour le serveur temporel.

**Sujet parent:** [Réglage de la date et de l'heure](#)

---

# 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](#)

[Fonctions de sécurité du projecteur](#)

[Projection de deux images simultanément](#)

[Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image](#)

[Utilisation de plusieurs projecteurs](#)

[Activation de l'émulation de protocole](#)

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

[Configuration d'un événement programmé](#)

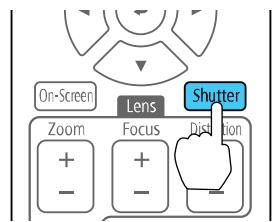
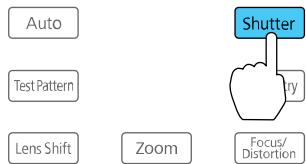
[Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre](#)

## 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.

**Remarque:** Si l'image est désactivée pendant plus de deux heures, le projecteur s'éteint automatiquement. Vous pouvez désactiver le paramètre **Minuteur obturateur** dans le menu Avancé afin de désactiver cette fonctionnalité.

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**.

**Remarque:** Afin qu'une image s'estompe et que la suivante s'affiche lors de l'utilisation de l'option **Obturateur**, activez les paramètres **Fondu sortant** et **Fondu entrant** dans le menu Avancé. Si vous sélectionnez **Obturateur** au paramètre **Déclencheur** du menu Avancé, vous pouvez continuer de contrôler le projecteur lorsque la fonction obturateur est active.

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

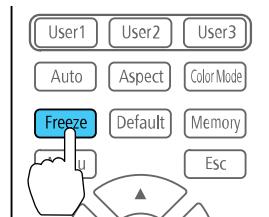
**Références associées**

[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](#)

## 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 et verrouillage des paramètres de l'objectif](#)

[Verrouillage des touches de la télécommande](#)

[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. 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 **Protect. planning** 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](#)

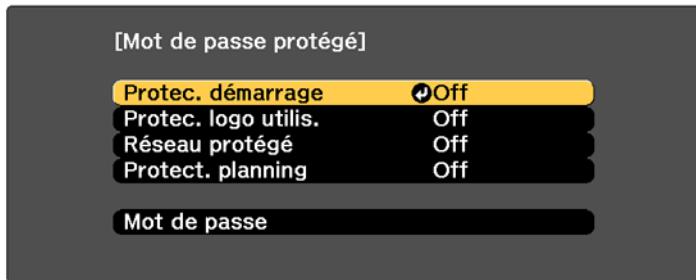
[Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage](#)

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

#### **Création d'un mot de passe**

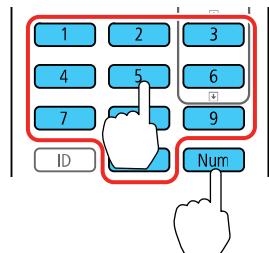
Pour utiliser la sécurité par mot de passe, vous devez créer un mot de passe.

1. Tenez la touche **Freeze** de la télécommande enfoncée pendant cinq 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**.

- Maintenez la touche **Num** de la télécommande enfoncée et utilisez les touches numériques pour entrer un mot de passe de quatre chiffres.



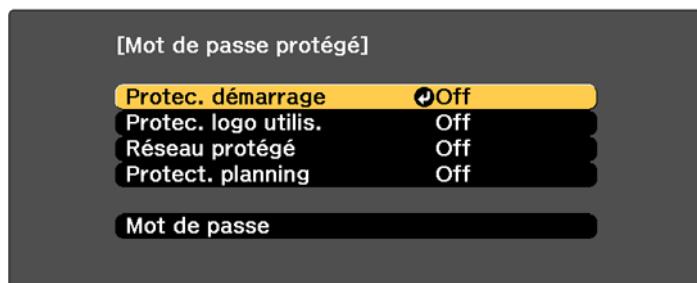
Le mot de passe s'affiche sous forme d'astérisques (\*\*\*\*) lorsque vous l'entrez. L'invite de confirmation s'affiche alors.

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

**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 cinq secondes ou jusqu'à ce que le menu s'affiche.

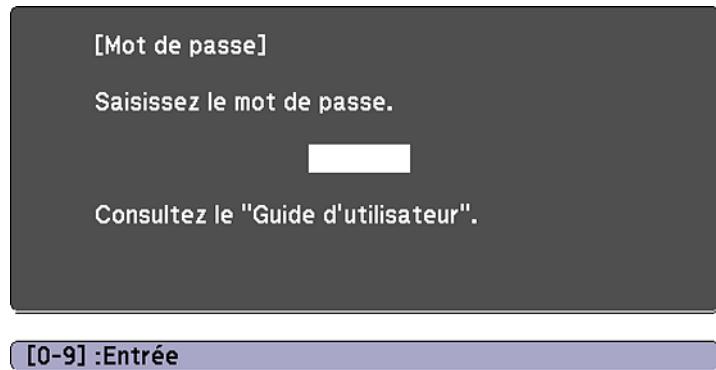
1. Pour empêcher l'utilisation non autorisée du projecteur, sélectionnez **Protec. démarrage**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** de nouveau, et appuyez sur **Esc**.
2. Pour empêcher la modification de l'écran du logo d'utilisateur ou tout paramètre lié à l'affichage, 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 **Protect. planning**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** de 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](#)

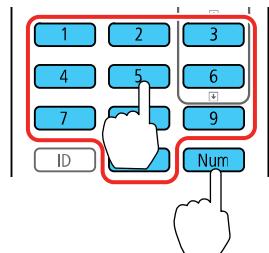
#### Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur

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 enfoncée pendant que vous entrez le mot de passe à l'aide des touches numériques.



**Remarque:** Le mot de passe par défaut est **0000**.

L'écran du mot de passe se ferme.

2. 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 invitant 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](#)

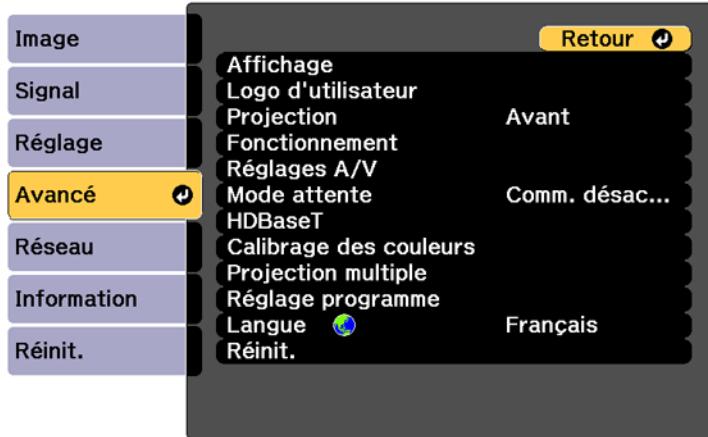
#### Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage

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.

1. Affichez l'image que vous voulez projeter comme logo d'utilisateur.

2. 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'affiche 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 le moment où vous voulez que le logo d'utilisateur s'affiche :

- 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.

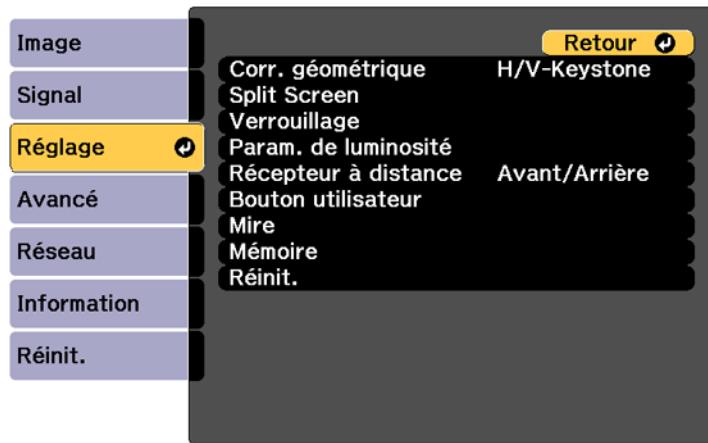
**Sujet parent:** [Options de sécurité par mot de passe](#)

## Désactivation des touches du projecteur et verrouillage des paramètres de l'objectif

Vous pouvez verrouiller et désactiver les touches du panneau de commande du projecteur afin d'empêcher quiconque de l'utiliser. Vous pouvez aussi verrouiller les paramètres de zoom, de mise au point et de décalage de l'objectif afin d'éviter qu'ils soient modifiés.

**Remarque:** Vous pouvez utiliser la télécommande pour contrôler le projecteur quand les touches du panneau de commande sont verrouillées.

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



3. Sélectionnez le paramètre **Verrouillage**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez l'une de ces options de verrouillage, puis appuyez sur **Enter** :
  - Pour verrouiller les paramètres de zoom, de mise au point et de décalage de l'objectif, sélectionnez **Verrouill. obj.**
  - Pour verrouiller toutes les touches, sélectionnez **Blocage fonctionne > Verrouill. compl.**
  - Pour verrouiller toutes les touches sauf la touche d'alimentation, sélectionnez **Blocage fonctionne. > Verrouill. fonc.**

**Remarque:** L'icône  de verrouillage s'affiche à l'écran si vous appuyez sur l'une des touches du panneau de commande lorsque ce réglage est activé.

**Remarque:** Vous pouvez aussi appuyer sur la touche de verrouillage du panneau de commande pour afficher l'écran Blocage fonctionne.

Un écran de confirmation s'affiche.

5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
6. Redémarrez le projecteur afin que les paramètres de verrouillage soient activés.

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

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

#### **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.

**Sujet parent:** [Désactivation des touches du projecteur et verrouillage des paramètres de l'objectif](#)

**Références associées**

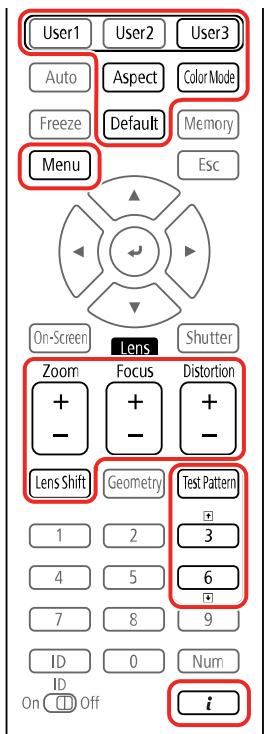
[Composants du projecteur – Panneau de commande](#)

#### **Verrouillage des touches de la télécommande**

Vous pouvez verrouiller certaines touches de la télécommande.

Pour verrouiller les touches de la télécommande reliées à la commande de l'objectif, activez le paramètre **Verrouillage obj.** dans le menu Réglage.

Pour verrouiller les touches de la télécommande illustrées ici, appuyez et maintenez enfoncée la touche **i** de la télécommande pendant environ 5 secondes. (Pour déverrouiller les touches, appuyez et maintenez enfoncée la touche **i** de nouveau pendant environ 5 secondes.)



**Remarque:** Si vous verrouillez les touches de la télécommande, vous pouvez quand même réinitialiser le paramètre **Récepteur à distance** aux paramètres par défaut dans le menu Réglage.

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

**Références associées**

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

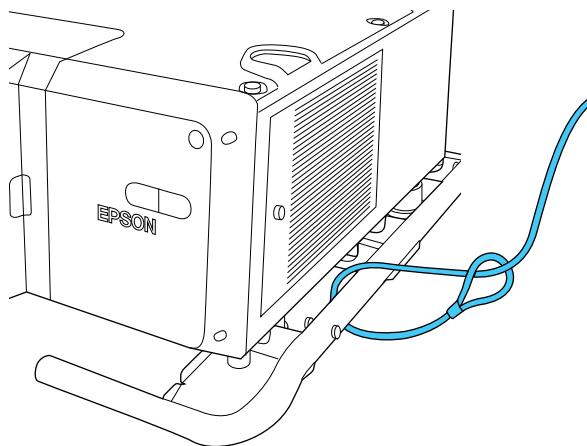
**Tâches associées**

[Désactivation des touches du projecteur et verrouillage des paramètres de l'objectif](#)

## 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 le point d'attache de câble antivol ou les poignées de transport sur le projecteur pour l'attacher à un meuble lourd ou un support de montage dans la salle à l'aide d'un câble antivol.



**Remarque:** N'attachez pas le câble antivol au point d'attache de câble antivol si vous installez le projecteur sur un mur ou au plafond.

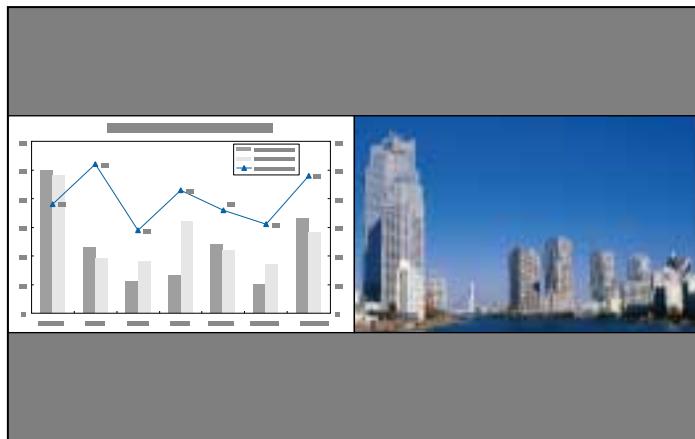
**Sujet parent:** [Fonctions de sécurité du projecteur](#)

**Références associées**

[Composants du projecteur – Arrière](#)

## Projection de deux images simultanément

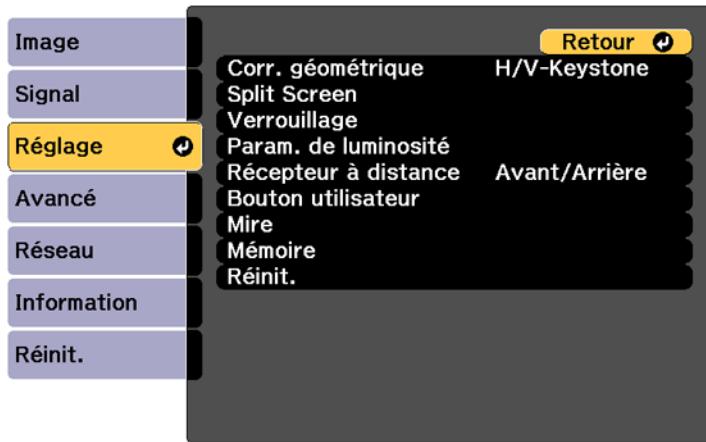
Vous pouvez utiliser la fonction d'écran divisé afin de projeter simultanément et côte à côté deux images provenant de sources différentes. Vous pouvez commander la fonction de l'écran divisé en utilisant les menus du projecteur.



**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. Vous ne pouvez pas projeter depuis la même source d'entrée sur les deux côtés (gauche et droit) de l'écran. Vous ne pouvez pas utiliser l'écran divisé avec certaines combinaisons de sources d'entrée.

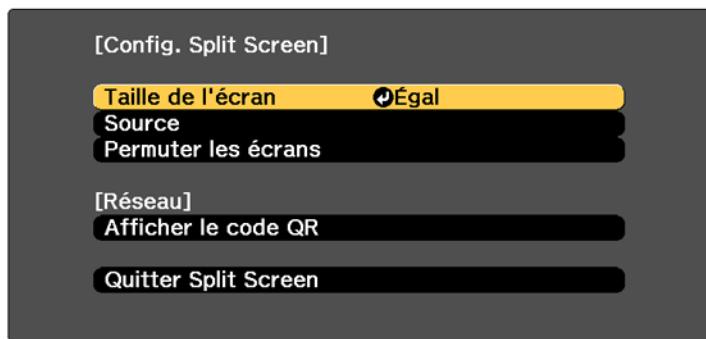
1. Appuyez sur la touche **Menu**.

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



3. Appuyez sur la touche **Menu**.

L'écran suivant s'affiche :



4. 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.)
5. Pour intervertir les images, sélectionnez le paramètre **Permuter les écrans** et appuyez sur **Enter**.

- 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**.

- Pour quitter la fonction d'écran divisé, sélectionnez **Quitter Split Screen** ou appuyez sur la touche **Esc**.

[Sources d'entrée pour la projection avec écran divisé](#)

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

## Sources d'entrée pour la projection avec écran divisé

Vous pouvez choisir parmi les combinaisons de sources d'entrée listées ici pour la projection avec écran divisé.

**Remarque:** Les signaux d'entrée dépassant WUXGA ne sont pas pris en charge. Si un message concernant l'Emulation 4K s'affiche, sélectionnez **Oui** pour désactiver la fonctionnalité Emulation 4K.

Écran de gauche	Écran de droite						
	HDMI	HDBaseT	DVI-D	SDI	Ordinateur	BNC	LAN
<b>HDMI</b>	—	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>HDBaseT</b>	✓	—	✓	✓	✓	✓	✓
<b>DVI-D</b>	✓	✓	—	✓	✓	✓	✓
<b>SDI</b>	✓	✓	✓	—	—	—	—
<b>Ordinateur</b>	✓	✓	✓	—	—	—	—
<b>BNC</b>	✓	✓	✓	—	—	—	—
<b>LAN</b>	✓	✓	✓	—	—	—	—

**Sujet parent:** [Projection de deux images simultanément](#)

# Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image

Pour utiliser les fonctionnalités avancées d'image du projecteur, suivez les instructions fournies dans les sections suivantes :

[Utilisation de la fonction Interpolation image](#)

[Utilisation du paramètre Emulation 4K](#)

[Création de présélections d'image](#)

[Utilisation de la fonctionnalité Réduction bruit MPEG](#)

[Ajustement des images à résolution augmentée \(Super-resolution\)](#)

[Ajustement de l'optimisation des détails](#)

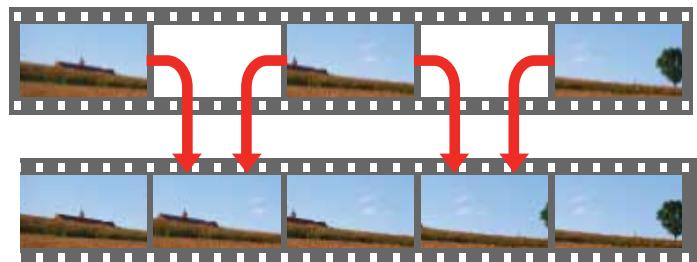
[Réglage de la convergence des couleurs \(alignement des panneaux\)](#)

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

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

## Utilisation de la fonction Interpolation image

Vous pouvez utiliser la fonctionnalité Interpolation image du projecteur afin d'augmenter la fluidité d'une vidéo aux mouvements rapides en comparant les images consécutives et en insérant une image intermédiaire entre elles.



Vous ne pouvez pas utiliser cette fonctionnalité si l'une de ces conditions est remplie :

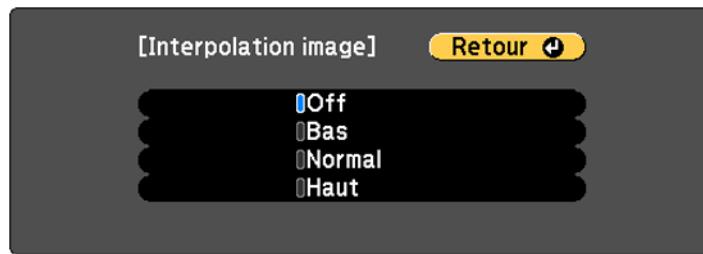
- Le signal d'image excède WUXGA.
  - Vous avez activé les paramètres **Emulation 4K**, **Superposition bords** ou **Mise à l'échelle**.
  - Vous avez sélectionné **Rapide 1** ou **Rapide 2** pour le paramètre **Traitement images**.
1. Appuyez sur la touche **Menu**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



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

Un écran comme celui-ci s'affiche :



3. Sélectionnez le niveau d'interpolation et appuyez sur **Enter**.
4. 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:** [Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image](#)

**Références associées**

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

## Utilisation du paramètre Emulation 4K

Vous pouvez recevoir des signaux 4K ( $3840 \times 2160$  pixels) et projeter des images à ultra haute définition si vous utilisez la technologie d'amélioration 4K. Cette technologie déplace chaque pixel par 0,5 pixel afin de doubler la résolution de l'image.

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

Un écran comme celui-ci s'affiche :



2. Sélectionnez le paramètre **Amélioration image** et appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Emulation 4K** et appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez l'une des options suivantes et appuyez sur **Enter** :
  - Sélectionnez **Off** pour désactiver Emulation 4K lors de la projection depuis plusieurs projecteurs ou ordinateurs.
  - Sélectionnez **Full HD** pour améliorer un signal avec une résolution de 1080i/1080p/WUXGA ou plus.
  - Sélectionnez **WUXGA+** pour améliorer la qualité du signal ayant une résolution excédant WUXGA; lors de la projection d'un film en haute résolution, sélectionnez **WUXGA+** avec le paramètre **Modes prédéf. image** approprié.

**Remarque:** Si vous sélectionnez **Full HD** ou **WUXGA+**, les paramètres de réglage suivants sont annulés : **Superposition bords**, **Surface courbe**, **Correction du point** et **Mur d'angle**.

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

**Sujet parent:** [Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image](#)

#### **Références associées**

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

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

## **Création de présélections d'image**

Vous pouvez rapidement optimiser l'image projetée en sélectionnant des paramètres de réglage d'image et en les enregistrant comme présélection pour une utilisation ultérieure.

Vous pouvez enregistrer les paramètres suivants comme présélection :

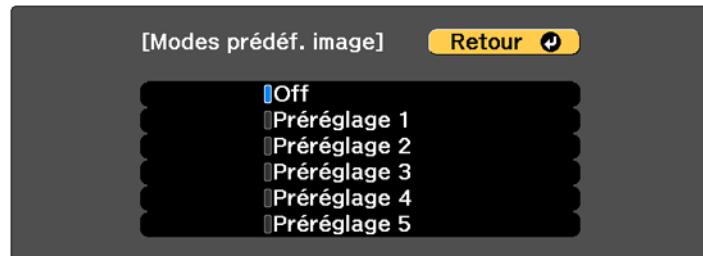
- Réduction bruit
- Réduction bruit MPEG
- Super-resolution
- Optim. des détails

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

Un écran comme celui-ci s'affiche :



2. Sélectionnez le paramètre **Amélioration image** et appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Modes prédéf. image** et appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez l'une des présélections.
5. Réglez individuellement chaque paramètre et appuyez sur **Enter**.

**Remarque:** Si vous sélectionnez une présélection utilisée précédemment, vos nouveaux réglages écraseront les anciens.

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

**Sujet parent:** [Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image](#)

## Références associées

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

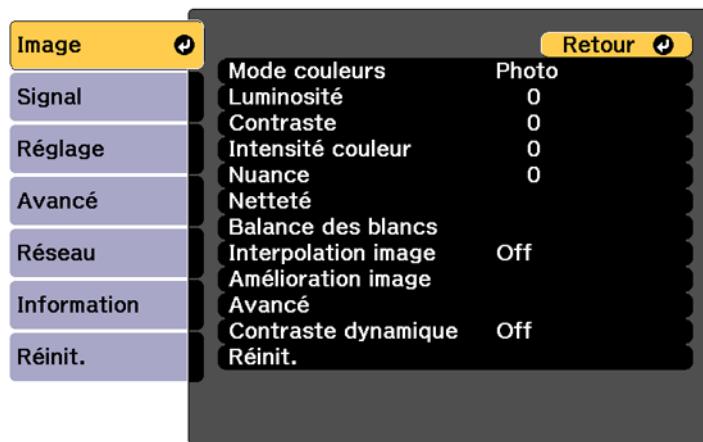
## Utilisation de la fonctionnalité Réduction bruit MPEG

Si vous projetez des films MPEG, vous pouvez réduire le bruit et le grain en utilisant le paramètre **Réduction bruit MPEG**.

**Remarque:** Si vous activez le paramètre **Emulation 4K**, ou si la résolution du signal d'entrée excède WUXGA, ce paramètre est désactivé.

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

Un écran comme celui-ci s'affiche :



2. Sélectionnez le paramètre **Amélioration image** et appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Réduction bruit MPEG** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le niveau de réduction de bruit et appuyez sur **Enter**.
5. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

**Sujet parent:** [Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image](#)

## Tâches associées

[Utilisation du paramètre Emulation 4K](#)

## Ajustement des images à résolution augmentée (Super-resolution)

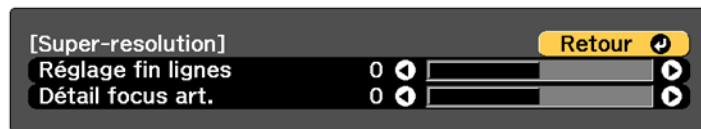
Vous pouvez rendre plus nettes les images floues et à basse résolution (dont la résolution a été augmentée pour la projection) en utilisant le paramètre **Super-resolution**.

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

Un écran comme celui-ci s'affiche :



3. Sélectionnez le paramètre **Amélioration image** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Super-resolution**, puis appuyez sur **Enter**.



5. Réglez, au besoin, chacune des options suivantes :
  - **Réglage fin lignes** pour améliorer les détails subtils tels que les cheveux et les motifs de tissu.
  - **Détail focus art.** pour améliorer le contour, l'arrière-plan et les parties principales d'une image.

**Remarque:** Les valeurs élevées augmentent l'intensité de l'effet.

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

**Sujet parent:** [Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image](#)

## Ajustement de l'optimisation des détails

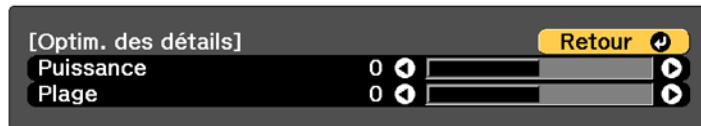
Vous pouvez améliorer le contraste dans les zones détaillées d'une image afin d'obtenir une allure plus texturée.

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

Un écran comme celui-ci s'affiche :



3. Sélectionnez le paramètre **Amélioration image** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Optim. des détails** et appuyez sur **Enter**.



5. Réglez, au besoin, chacune des options suivantes :
  - **Puissance** pour améliorer le contraste de l'image.

- **Plage** pour augmenter la zone améliorée de l'image.

**Remarque:** Les valeurs élevées augmentent l'intensité de l'effet.

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

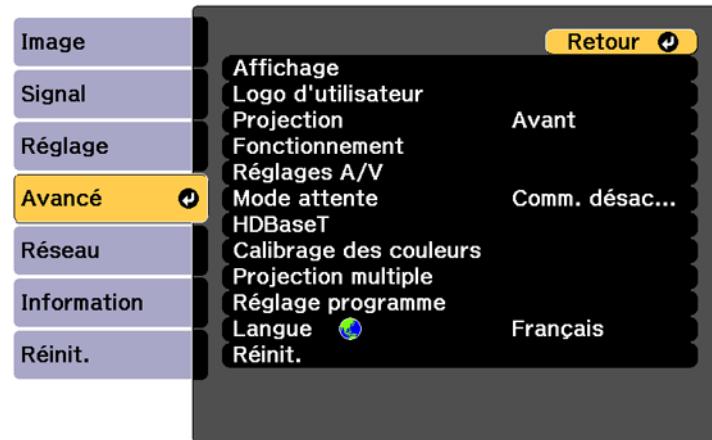
**Sujet parent:** [Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image](#)

## 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**.



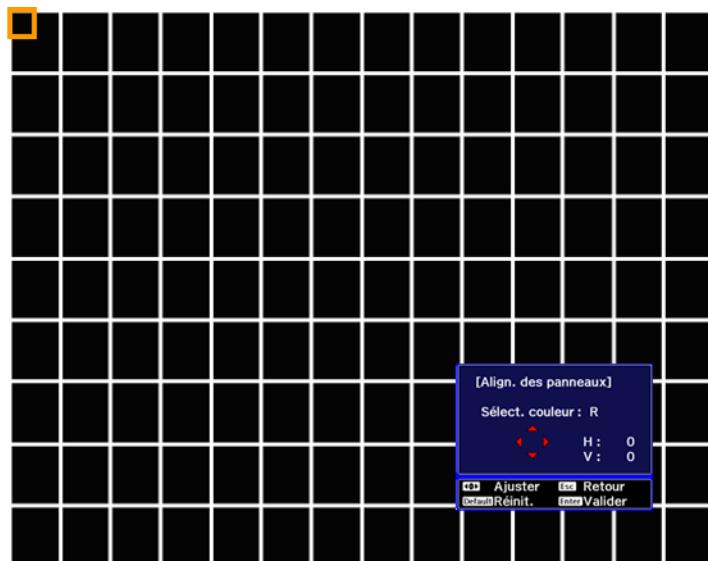
3. Sélectionnez le paramètre **Affichage** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Align. des panneaux** et appuyez sur **Enter**.
5. Appuyez sur **Enter** et sélectionnez **On**.

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 pas ajuster le panneau de couleur vert standard.

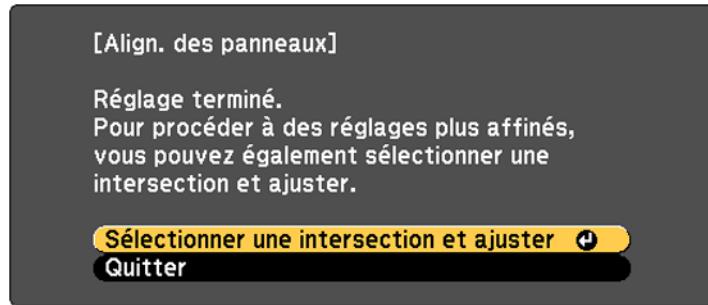
8. Sélectionnez le paramètre **Couleur du motif** et appuyez sur **Enter**.
9. Sélectionnez le motif que vous souhaitez utiliser et appuyez sur **Esc**.
10. Sélectionnez **Démarrer réglages** et appuyez deux fois sur **Enter**.

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, choisissez **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.

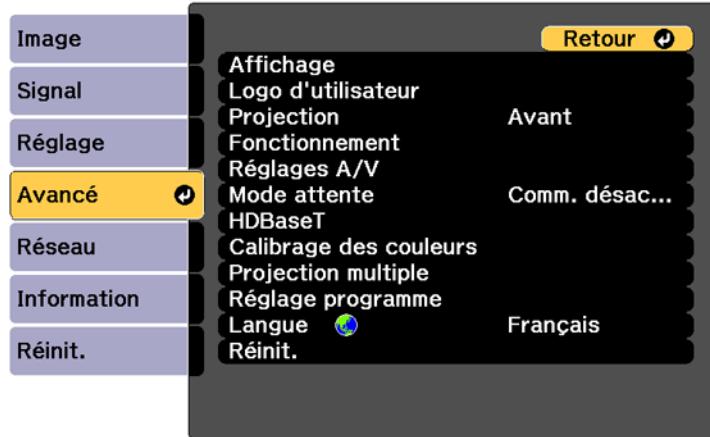
**Sujet parent:** [Utilisation des fonctionnalités avancées de réglage de l'image](#)

## 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.

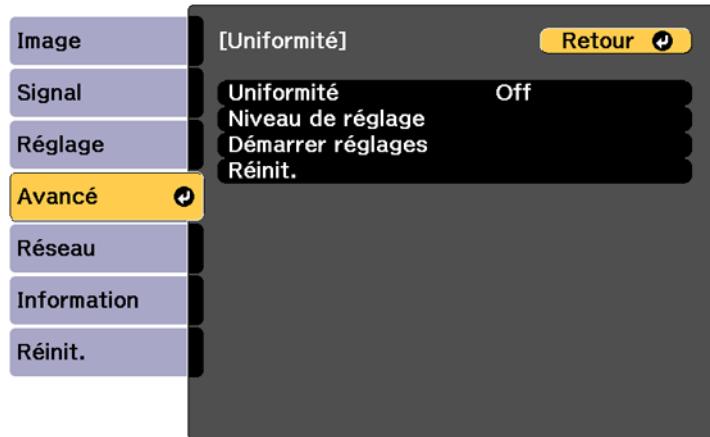
1. Appuyez sur la touche **Menu**.

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



3. Sélectionnez le paramètre **Affichage** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Uniformité**, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



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 touches fléchées 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 la touche fléchée de gauche pour réduire la tonalité de la couleur et la touche fléchée 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 des fonctionnalités avancées de réglage de l'image](#)

## Utilisation de plusieurs projecteurs

Vous pouvez combiner les images projetées depuis deux projecteurs ou plus pour créer une seule grande image. Suivez les instructions de ces sections pour configurer et projeter depuis plusieurs projecteurs.

[Réglage de plusieurs projecteurs](#)

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

[Création d'une mosaïque](#)

Superposition des bords de l'image

Ajustement du niveau de noir

Correspondance de la teinte et de la luminosité (Correspondance écran)

Mise à l'échelle d'une image

**Sujet parent:** Réglage des fonctions du projecteur

## Réglage de plusieurs projecteurs

Si vous combinez les images de plusieurs projecteurs sur un réseau, vous pouvez désigner un projecteur comme projecteur « maître » et ajuster toutes les images afin qu'elles correspondent à l'image « maître ». Si les projecteurs ne sont pas connectés à un réseau, vous pouvez effectuer manuellement la correspondance des images de chaque projecteur.

**Remarque:** Assurez-vous que tous les projecteurs en réseau sont connectés avec des câbles LAN et qu'une adresse IP leur a été attribuée. Désactivez le Mode veille sur tous les projecteurs afin qu'ils ne s'éteignent pas durant le réglage.

1. Allumez tous les projecteurs.
2. Pour choisir un projecteur « maître » pour le réglage automatique, sélectionnez **Personnalisé** pour le paramètre **Mode lumière** et réglez le paramètre **Niveau de luminosité** à la valeur maximale pour tous les projecteurs. Définissez le projecteur avec l'image projetée la plus sombre comme projecteur « maître ».
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
  - Pour un réglage automatique, indiquez un identifiant pour le projecteur « maître » et la télécommande.
  - Pour un réglage manuel, indiquez un identifiant pour chaque projecteur et la télécommande.
4. Réglez la position et l'angle de chaque projecteur par rapport à l'écran.
5. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
  - Pour un réglage automatique, configurez la mosaïque automatiquement.
  - Pour un réglage manuel, configurez la mosaïque manuellement.
6. Réglez le rapport hauteur/largeur selon l'image projetée.
7. Réglez la position de l'image pour chaque projecteur en utilisant le décalage de l'objectif.
8. Réglez le zoom et la mise au point pour chaque projecteur.
9. Réglez les légères différences des images en utilisant le paramètre **Correction du point**.

10. Réglez les bords des images en utilisant les paramètres **Superposition bords** et **Niveau Noir**.
11. Réglez la luminosité et la teinte des images en utilisant le paramètre **Corres. écran**.
12. Sélectionnez des sections des images en utilisant le paramètre **Mise à l'échelle**.

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

#### **Concepts associés**

[Projection sur un réseau câblé](#)

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

[Emplacement du projecteur](#)

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

#### **Références associées**

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

#### **Tâches associées**

[Mise sous tension du projecteur](#)

[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](#)

[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](#)

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

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

[Ajustement du niveau de noir](#)

[Mise à l'échelle d'une image](#)

#### **Sujets reliés**

[Création d'une mosaïque](#)

[Correspondance de la teinte et de la luminosité \(Correspondance écran\)](#)

## **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.

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

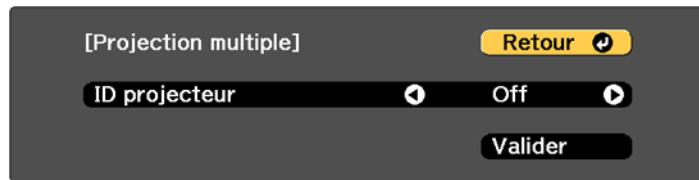
[Réglage de l'identificateur de commande à distance](#)

**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 paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **ID projecteur**, puis appuyez sur **Enter**.



5. Appuyez sur la touche fléchée de gauche ou de droite de la télécommande pour sélectionner le numéro d'identification à utiliser pour le projecteur. Puis, sélectionnez **Valider** et appuyez sur **Enter**.

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

**Remarque:** Si vous ne connaissez pas l'identificateur du projecteur, maintenez enfoncée la touche **ID** et appuyez sur la touche **i** pour afficher temporairement l'identificateur du projecteur à l'écran.

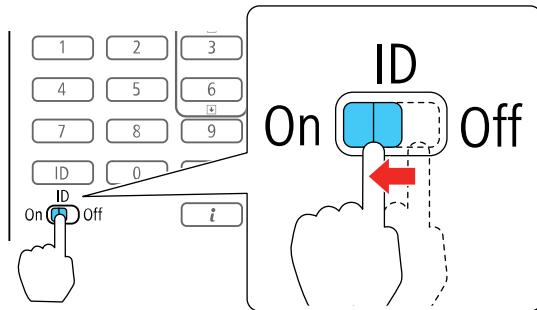
**Sujet parent:** [Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs](#)

## Réglage de l'identificateur de commande à distance

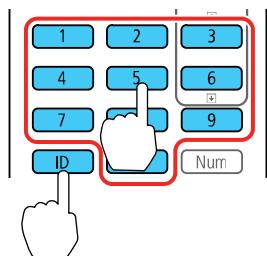
L'identificateur de la télécommande est réglé à **0** par défaut afin de pouvoir contrôler n'importe quel projecteur compatible. Si vous voulez régler la télécommande pour contrôler uniquement un projecteur particulier, vous devez régler l'identificateur de la télécommande pour correspondre à celui du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

1. Allumez avec lequel vous souhaitez utiliser la télécommande en exclusivité.

2. Poussez l'interrupteur **ID** de la télécommande à **On**.



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

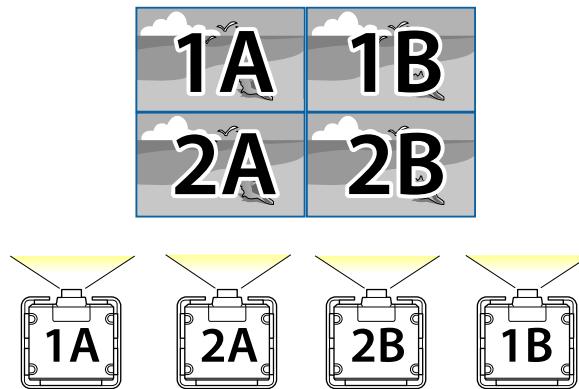


**Remarque:** Si vous ne connaissez pas l'identificateur de votre projecteur, maintenez la touche **ID** enfoncée et appuyez sur la touche **i** pour afficher temporairement l'identificateur du projecteur à l'écran. Si les piles sont laissées hors de la télécommande pendant une période prolongée, l'identificateur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

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

## Création d'une mosaïque

Vous pouvez projeter la même image depuis jusqu'à neuf projecteurs afin de créer une seule grande image en utilisant la fonctionnalité de mosaïque.



**Remarque:** Avant de commencer la mosaïque, assurez-vous que les images affichées depuis votre projecteur sont rectangulaires, nettes et de la bonne taille.

[Configuration automatique de la mosaïque](#)

[Configuration manuelle de la mosaïque](#)

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

**Tâches associées**

[Réglage de plusieurs projecteurs](#)

### Configuration automatique de la mosaïque

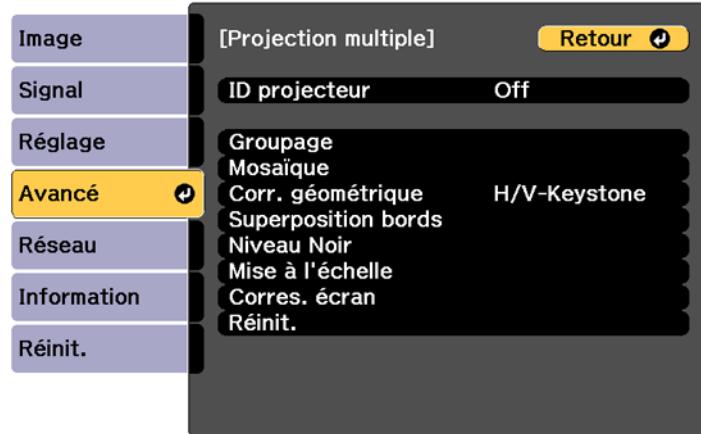
Si vos projecteurs sont sur un réseau et que vous avez identifié un projecteur maître, vous pouvez configurer automatiquement la mosaïque.

1. Mettez le projecteur sous tension.

**Remarque:** Assurez-vous que rien ne bloque la caméra intégrée à l'avant du projecteur.

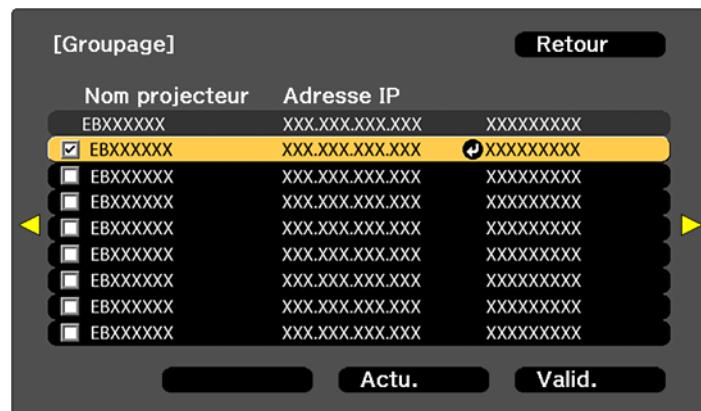
2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **Projection multiple** et appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



5. Sélectionnez **Groupage**, puis appuyez sur **Enter**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



6. Appuyez sur les touches fléchées du haut et du bas afin de mettre en surbrillance un projecteur et appuyez sur **Enter** afin de sélectionner les projecteurs que vous souhaitez utiliser pour la mosaïque. Puis, sélectionnez **Valid.** et appuyez sur **Enter**.
7. Sélectionnez **Mosaïque** et appuyez sur **Enter**.

8. Sélectionnez **Mosaïque** de nouveau et appuyez sur **Enter**.



9. Sélectionnez **Automatique** et appuyez sur **Esc**.
10. Sélectionnez **Config. emplacement** et appuyez sur **Enter**.  
Les images projetées sont positionnées automatiquement.
11. Lorsqu'un message concernant l'attribution d'identifiants aux projecteurs s'affiche, sélectionnez **Oui**.  
Lorsque la configuration est terminée, l'écran suivant s'affiche :

**Remarque:** Si l'image n'est pas bien positionnée, sélectionnez **Manuel** à l'étape 9 afin de positionner l'image manuellement.

12. Sélectionnez le signal d'entrée pour afficher une image.  
Lorsque la mosaïque est terminée, réglez les écarts de position et la teinte des images projetées.

**Remarque:** Une fois la mosaïque terminée, ne modifiez pas les adresses IP ou les noms des projecteurs, sinon l'image ne sera pas réglée automatiquement.

**Sujet parent:** [Création d'une mosaïque](#)

**Références associées**

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

**Tâches associées**

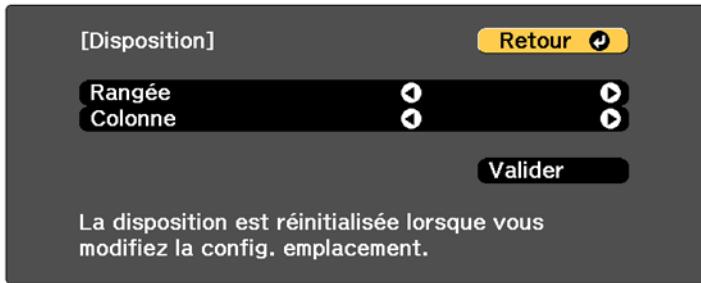
[Configuration manuelle de la mosaïque](#)

### **Configuration manuelle de la mosaïque**

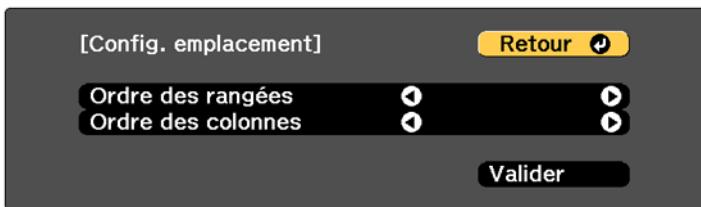
Si vos projecteurs ne sont pas connectés à un réseau ou si vous n'avez pas réussi à effectuer la configuration automatique de la mosaïque, vous pouvez faire une configuration manuelle de la mosaïque.

1. Mettez le projecteur sous tension.

2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **Multi-Projection > Mosaïque > Disposition**.

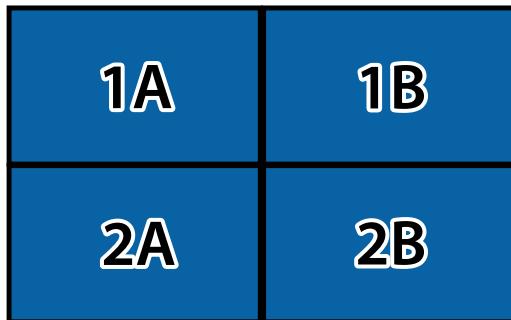


5. Sélectionnez le nombre de rangées et de colonnes pour les paramètres **Rangée** et **Colonne**. Puis, sélectionnez **Valider** et appuyez sur **Enter**.
6. Répétez les étapes précédentes pour chaque projecteur que vous installez avant de passer à l'étape suivante.
7. Sélectionnez **Config. emplacement** et appuyez sur **Enter**.



8. Sélectionnez la position de chaque image projetée comme suit :
  - **Ordre des rangées** : place les écrans de haut en bas, en commençant par **1** dans le haut.

- **Ordre des colonnes** : place les écrans de gauche à droite, en commençant par **A** à gauche.



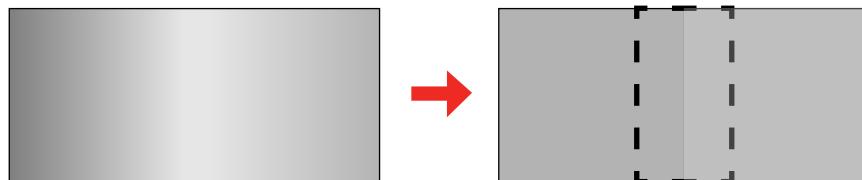
9. Répétez l'étape précédente pour chaque projecteur que vous installez avant de passer à l'étape suivante.
10. Sélectionnez le signal d'entrée pour afficher une image.

Lorsque la mosaïque est terminée, réglez les écarts de position et la teinte des images projetées.

**Sujet parent:** [Création d'une mosaïque](#)

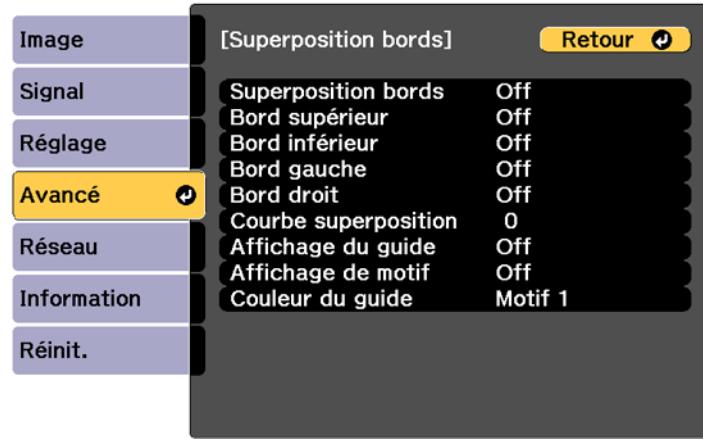
## Superposition des bords de l'image

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 :

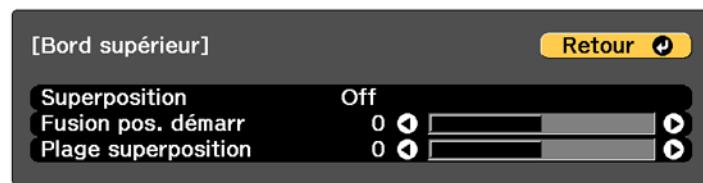


5. Activez les paramètres **Superposition bords**, **Affichage du guide** et **Affichage de motif**.

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

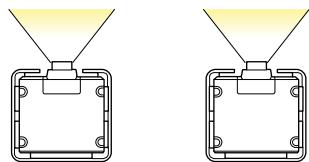
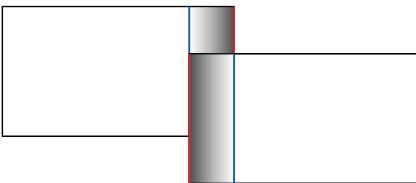
6. Sélectionnez le bord à superposer et appuyez sur **Enter**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



7. Sélectionnez le paramètre **Superposition**, puis sélectionnez **On**.
8. Sélectionnez le paramètre **Fusion pos. démarr** et réglez le point où la superposition commence.

9. Sélectionnez le paramètre **Plage superposition** et sélectionnez la largeur de la zone superposée afin que les guides affichés soient sur les bords de la zone superposée entre les deux images.

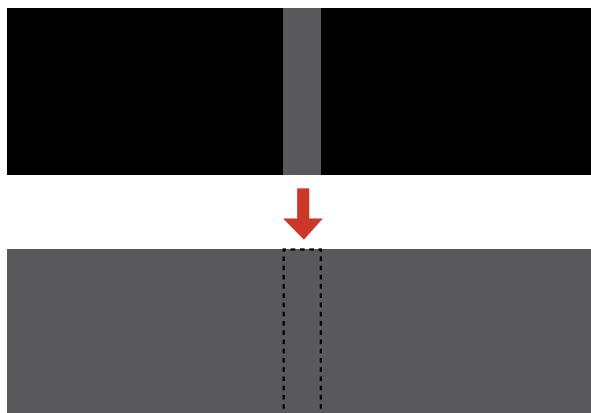


10. Appuyez sur **Esc** pour retourner à l'écran principal.
11. Sélectionnez le paramètre **Courbe superposition** et sélectionnez un dégradé pour la zone ombrée.
12. Lorsque les bords sont superposés, désactivez les paramètres **Affichage du guide** et **Affichage de motif** afin de vérifier les derniers paramètres.
13. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

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

## Ajustement du niveau de noir

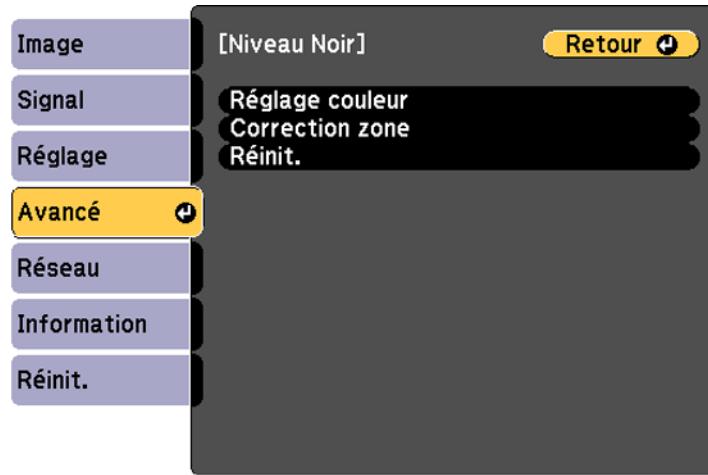
Lorsque deux images sont superposées, la zone de superposition peut sembler différente des autres zones qui ne sont pas superposées. Vous pouvez ajuster le paramètre Niveau Noir du projecteur pour atténuer cette différence.



**Remarque:** Vous ne pourrez peut-être pas procéder correctement aux réglages si les paramètres **Corr. géométrique** sont trop élevés. 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 :

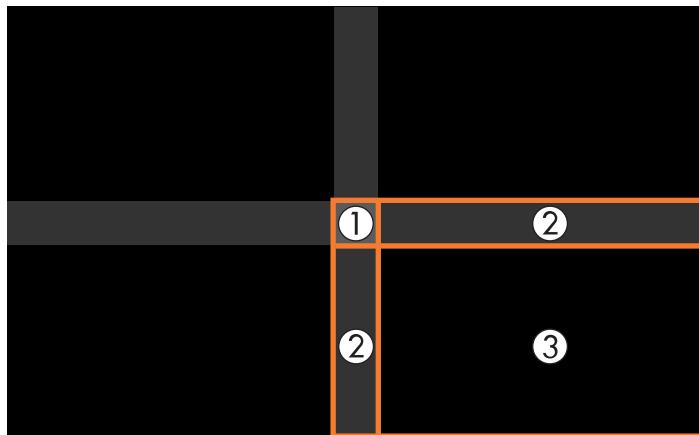


5. Sélectionnez le paramètre **Réglage couleur**, puis appuyez sur **Enter**.

Un écran résultant des paramètres **Bord supérieur**, **Bord inférieur**, **Bord droit** et **Bord gauche** sélectionnés pour **Superposition bords** s'affiche.

**Remarque:** Le paramètre **Réglage couleur** est automatiquement ajusté lorsque vous sélectionnez **Démarrer réglage auto** à l'écran Correspondance écran.

6. Sélectionnez la zone que vous souhaitez ajuster et appuyez sur **Enter**.



**Remarque:** La zone sélectionnée est affichée en orange. Ajustez les zones superposées en commençant par les zones les plus lumineuses. Par exemple, ajustez la zone 2 afin qu'elle soit harmonisée à la zone 1, puis ajustez la zone 3 afin qu'elle soit harmonisée à la zone 2.

7. 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.

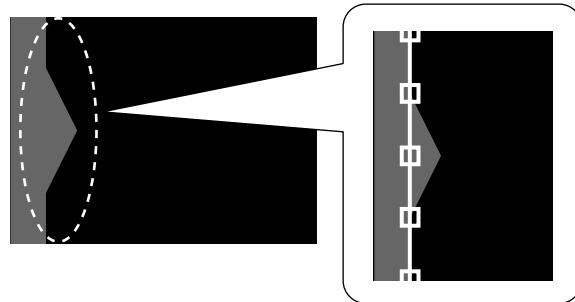


8. Répétez les deux étapes précédentes, au besoin, jusqu'à ce que les zones correspondent.
9. Si la tonalité de certaines zones n'est toujours pas harmonisée, ajustez-la en utilisant **Correction zone**. Passez à l'étape suivante. Sinon, appuyez sur la touche **Menu** pour quitter.
10. Appuyez sur la touche **Esc** pour retourner à l'écran du menu Niveau Noir.
11. Sélectionnez le paramètre **Correction zone** et appuyez sur **Enter**.
12. Sélectionnez le paramètre **Démarrer réglages** et appuyez sur **Enter**.

Un écran avec des lignes de délimitation indiquant les zones superposées s'affiche. Les lignes de démarcation varient selon les paramètres **Bord supérieur**, **Bord inférieur**, **Bord droit** et **Bord gauche** sélectionnés pour **Superposition bords**.

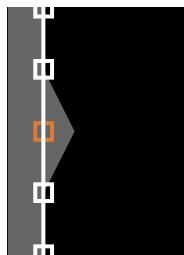
13. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner une ligne de démarcation et appuyez sur **Enter**.

Un écran affichant les points servant à régler l'intervalle d'ajustement apparaît :

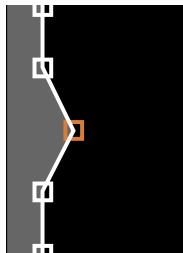


14. Utilisez les touches fléchées pour ajuster la position de la ligne de démarcation et appuyez sur la touche **Enter**.
15. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner un point d'ajustement et appuyez sur la touche **Enter**.

Le point sélectionné deviendra orange.



16. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le point.



17. Pour déplacer un autre point, appuyez sur la touche **Esc** et répétez les deux étapes précédentes.
18. Pour déplacer une autre ligne de démarcation, appuyez sur la touche **Esc** à plusieurs reprises jusqu'à ce que vous puissiez sélectionner une ligne de démarcation.
19. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

**Remarque:** La modification des paramètres **Bord supérieur**, **Bord inférieur**, **Bord droit** ou **Bord gauche** réinitialise le paramètre **Niveau Noir** à sa valeur par défaut.

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

**Références associées**

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

## Correspondance de la teinte et de la luminosité (Correspondance écran)

Vous pouvez ajuster la teinte et la luminosité de plusieurs projecteurs afin qu'elles soient harmonisées. Vous pouvez aussi programmer des ajustements automatiques de teinte et de luminosité.

**Remarque:** Patientez 20 minutes après avoir allumé le projecteur avant d'utiliser la fonctionnalité Correspondance écran. Il est conseillé d'assombrir la pièce pour une précision optimale. En cas de différences de luminosité importantes pour chaque projecteur en raison de sources lumineuses vieillissantes, effectuez à nouveau la Correspondance écran.

[Correspondance automatique des écrans](#)

[Correspondance manuelle des écrans](#)

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

## Tâches associées

[Configuration d'un événement programmé](#)

### Correspondance automatique des écrans

Vous pouvez automatiquement corriger la luminosité et la teinte pour plusieurs projecteurs selon les paramètres de luminosité et de teinte sélectionnés pour le projecteur maître.

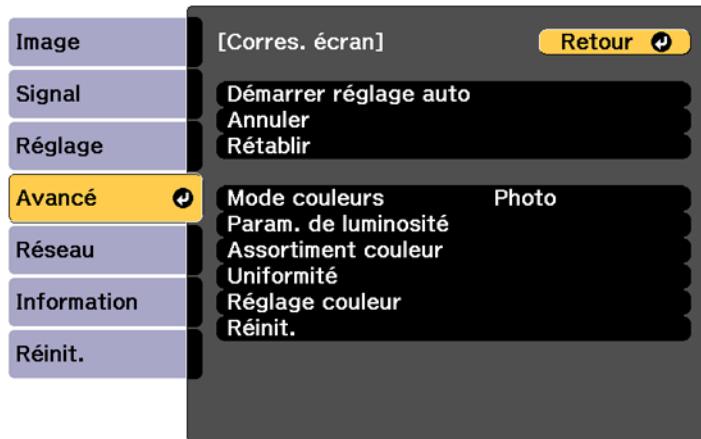
Vérifiez ce qui suit avant de commencer :

- Sélectionnez **Projection multiple** pour le paramètre **Mode couleurs** et ajustez les paramètres **Luminosité**, **Contraste**, **Intensité couleur**, **Nuance**, **Balance des blancs** et **Avancé** dans le menu Image du projecteur maître, au besoin.
- Projetez sur un écran de diffusion blanc mat dont la surface est plate et uniforme.
- L'image projetée après la configuration de la mosaïque doit être rectangulaire et mesurer de 100 à 300 po (254 à 762 cm).
- Tous les projecteurs doivent être connectés au réseau et le paramètre **Config. emplacement** doit avoir été réglé.
- Assurez-vous que rien ne bloque la caméra intégrée à l'avant de chaque projecteur.
- Il ne doit pas y avoir de chevauchement des images projetées ni d'écart entre elles.
- Les projecteurs doivent être installés parallèlement à l'écran.
- Le paramètre **Plage superposition** doit être réglé entre 15 et 45 %.

**Remarque:** L'ajustement automatique n'est pas disponible pour les objectifs suivants : ELPLR04, ELPLL08 ou ELPLL07. Suite à l'ajustement automatique, la plage de mouvement pour le décalage d'objectif est réduite pour certains objectifs.

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 **Corres. écran**, puis appuyez sur **Enter**.

5. Sélectionnez **Démarrer réglage auto** et appuyez sur **Enter**.



Le motif de réglage s'affiche, et l'ajustement commence. L'ajustement est terminé lorsqu'une image s'affiche.

Suite à l'ajustement automatique, les paramètres **Uniformité** et **Assortiment couleur** reviennent à leurs valeurs par défaut.

**Sujet parent:** [Correspondance de la teinte et de la luminosité \(Correspondance écran\)](#)

**Concepts associés**

[Mode couleurs](#)

**Références associées**

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

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

**Tâches associées**

[Réglage de plusieurs projecteurs](#)

[Configuration automatique de la mosaïque](#)

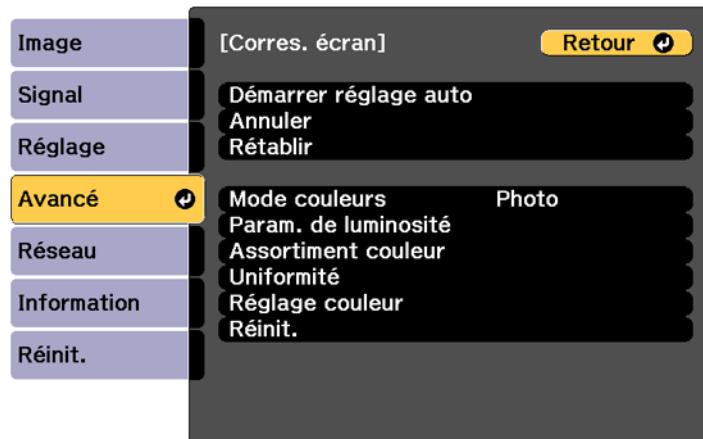
## Correspondance manuelle des écrans

Vous pouvez corriger manuellement la luminosité et la teinte pour 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 **Corres. écran**, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



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

L'écran suivant s'affiche :



6. Appuyez sur la touche fléchée de gauche ou de droite pour sélectionner une valeur pour le paramètre **Niveau de réglage**.

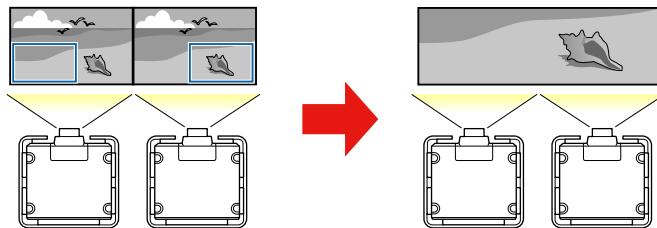
**Remarque:** Il y a huit niveaux d'ajustement allant du blanc au noir et vous pouvez ajuster chaque niveau individuellement.

7. Appuyez sur les touches fléchées de gauche et de droite pour ajuster la tonalité des paramètres **Rouge, Vert et Bleu**.
8. Appuyez sur la touche fléchée de gauche ou de droite pour ajuster le paramètre **Luminosité**.
9. Au besoin, répétez les trois étapes précédentes afin de régler chaque niveau d'ajustement.

**Sujet parent:** [Correspondance de la teinte et de la luminosité \(Correspondance écran\)](#)

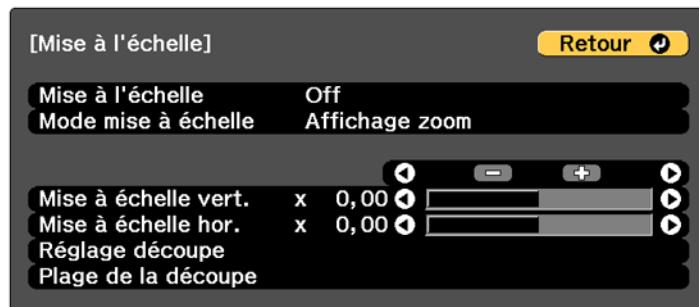
## Mise à l'échelle d'une image

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 **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Mise à l'échelle**, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



5. Sélectionnez l'une des options suivantes pour le paramètre **Mise à l'échelle** :
  - **Automatique** pour ajuster automatiquement les zones rognées selon les paramètres **Superposition bords** et **Mosaïque** sélectionnés.
  - **Manuel** pour ajuster les zones rognées manuellement.
6. Sélectionnez le paramètre **Mode mise à échelle** et sélectionnez l'une des options suivantes :
  - **Affichage zoom** : permet de maintenir le rapport hauteur/largeur de l'image alors que vous effectuez la mise à l'échelle.
  - **Aff. plein écran** : permet d'ajuster l'image selon la taille de l'écran du projecteur alors que vous effectuez la mise à l'échelle.
7. Si vous avez sélectionné **Automatique** comme paramètre Mise à l'échelle, vous pouvez passer les étapes restantes. Si vous avez sélectionné **Manuel**, ajustez chacune des options suivantes, au besoin :
  - – ou + pour mettre l'image à l'échelle horizontalement et verticalement en même temps.
  - **Mise à échelle vert.** pour mettre l'image à l'échelle verticalement seulement.
  - **Mise à échelle hor.** pour mettre l'image à l'échelle horizontalement seulement.
8. Sélectionnez le paramètre **Réglage découpe** et utilisez les touches fléchées pour ajuster les coordonnées et la taille de chaque image tout en observant l'écran.
9. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu**.

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

## Activation de l'émulation de protocole

Vous pouvez utiliser l'émulation de protocole pour votre projecteur avec les mêmes codes de contrôle RS-232 qui sont utilisés par les fabricants d'autres projecteurs. Cela vous permet de contrôler un groupe de projecteurs à partir d'un contrôleur commun.

1. Assurez-vous que le projecteur est sous tension.
2. Connectez un contrôleur au port RS-232C du projecteur.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
  - Appuyez sur la touche **Test Pattern** de la télécommande et maintenez-la enfoncée pendant au moins cinq secondes.
  - Sélectionnez le menu **Avancé**, mettez en surbrillance le paramètre **Mode attente**, puis maintenez enfoncée la touche fléchée de droite de la télécommande ou du panneau de commande du projecteur pendant au moins cinq secondes.

L'écran d'émulation de protocole s'affiche :

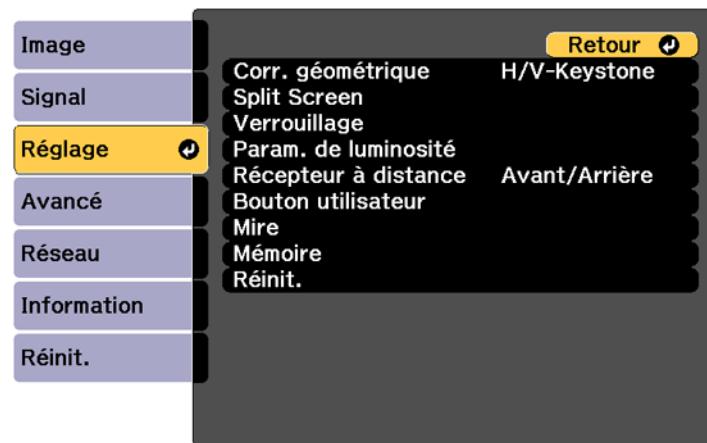
4. Sélectionnez l'une des options suivantes et appuyez sur **Enter** :
  - **Type P** pour les projecteurs Panasonic
  - **Type M** pour les projecteurs Mitsubishi
  - **Type N** pour les projecteurs NEC
  - **Type S** pour les projecteurs Sony
5. Mettez le projecteur hors tension, puis rallumez-le afin d'activer le code de commande que vous avez sélectionné.

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

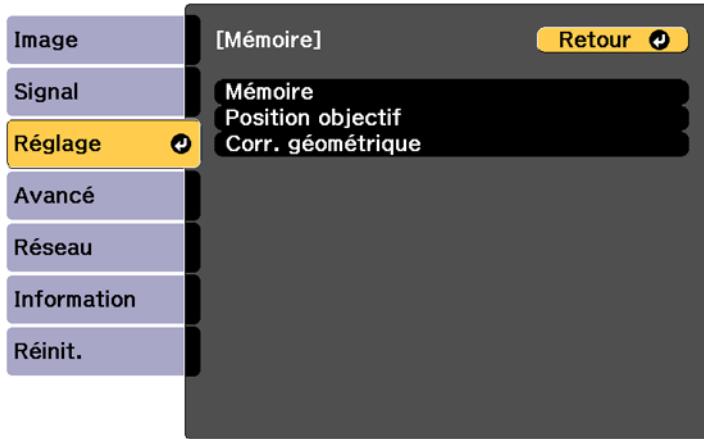
## Sauvegarde des paramètres dans la mémoire et utilisation des paramètres sauvegardés

Vous pouvez sauvegarder les paramètres personnalisés, 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**.



**Remarque:** Vous pouvez aussi accéder à cet écran en appuyant sur la touche **Memory** de la télécommande.

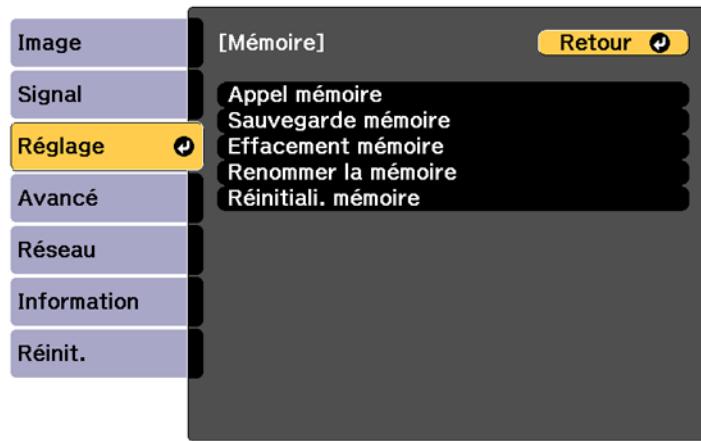
5. Sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Mémoire** : permet d'enregistrer ou de charger divers paramètres; vous pouvez enregistrer jusqu'à 10 mémoires différentes.

**Remarque:** Les paramètres suivants sont enregistrés : tous les paramètres du menu Image, le paramètre **Mise à l'échelle** du menu Signal, le paramètre **Param. de luminosité** du menu Réglage et les paramètres **Superposition bords**, **Niveau Noir** et **Assortiment couleur** du menu Avancé.

- **Position objectif** : permet d'enregistrer et de charger des paramètres reliés à l'objectif comme les paramètres de décalage de l'objectif, de la mise au point, du zoom et des ajustements de distorsion; vous pouvez enregistrer jusqu'à 10 mémoires différentes.
- **Corr. géométrique** : permet d'enregistrer et de charger des ajustements pour le paramètre **Corr. géométrique** du menu Réglage; vous pouvez enregistrer jusqu'à 3 mémoires différentes.

L'écran suivant s'affiche :



6. Sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Appel mémoire** : permet de remplacer vos paramètres actuels avec les paramètres sauvegardés.
- **Sauvegarde mémoire** : Enregistre les paramètres actuels dans la mémoire.

**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.
- **Réinitiali. mémoire** : permet de réinitialiser le nom et les paramètres d'une mémoire enregistrée.

**Remarque:** Pour réinitialiser tous les types de mémoire, sélectionnez **Réin. ttes mémoires** dans le menu Réinit.

7. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter.

**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.

Vous ne pouvez pas programmer un événement pour les moments suivants :

- Cinq minutes avant ou après un événement Calibrage des couleurs.
- Cinq minutes avant ou après un événement Corres. écran.

**Remarque:** Les événements de calibrage lumière ne seront pas lancés si le projecteur est utilisé de façon continue pendant 24 heures, ou s'il est régulièrement éteint via un interrupteur de prise de courant. Réglez les événements de **Calibrage lumière** afin qu'ils se produisent après chaque 100 heures d'utilisation du projecteur.

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**.
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 étapes précédentes, au besoin.
10. Sélectionnez **Installation terminée** et sélectionnez **Oui** pour sauvegarder vos modifications.

[Vérification des événements programmés](#)

[Modification d'un événement programmé](#)

**Sujet parent:** [Réglage des fonctions du 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 ne se produira qu'une seule fois.
- L'événement est récurrent.
- La communication est activée/désactivée.
- L'événement n'est pas valide.

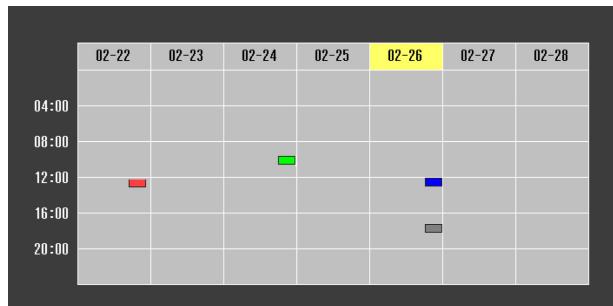
**Sujet parent:** [Configuration d'un événement programmé](#)

## 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/Désactivé** pour activer ou désactiver l'événement sélectionné.
  - **Modifier** pour modifier les paramètres de l'événement sélectionné.
  - **Effacer** pour supprimer l'événement sélectionné.
  - **Ajouter** pour ajouter 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:** [Configuration d'un événement programmé](#)

## 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:** Copiez les paramètres du projecteur avant d'ajuster l'image projetée en utilisant les paramètres Corr. géométrique du projecteur. Tout paramètre de logo d'utilisateur sauvegardé sur le projecteur sera transféré vers l'autre projecteur.

**Mise en garde:** Si la procédure de copie échoue en raison d'une panne de courant, d'une erreur de communication ou de toute autre raison, Epson ne peut être tenue responsable des coûts encourus pour les réparations.

Les paramètres suivants ne seront pas transférés entre les projecteurs :

- Paramètres du menu Information
- Paramètres du menu Réseau autres que ceux des menus Notifications et Autres

**Remarque:** En plus des méthodes mentionnées dans cette section, vous pouvez aussi copier et transférer les paramètres vers plusieurs projecteurs sur un réseau en utilisant le logiciel EasyMP Network Updater. Pour les instructions à ce sujet, reportez-vous au *EasyMP Network Updater Operation Guide*. Vous pouvez télécharger la plus récente version du logiciel et la documentation à partir du site Web d'Epson.

[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:** [Réglage des fonctions du projecteur](#)

**Références associées**

[Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information](#)

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

[Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs](#)

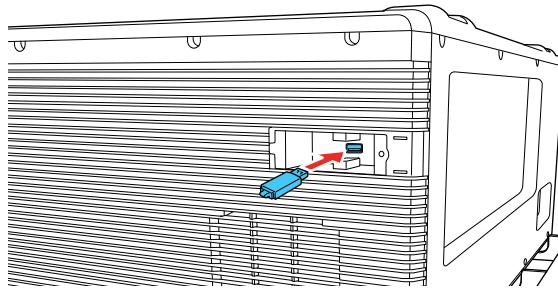
## Sauvegarde des paramètres sur une clé USB

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. La clé USB doit utiliser le format FAT et ne doit pas posséder de fonctions de sécurité.

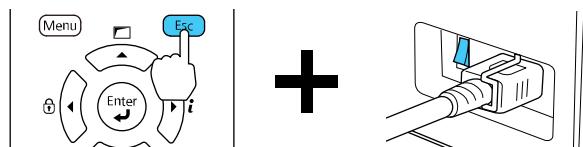
1. Éteignez le projecteur à l'aide du bouton d'alimentation.

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 de concentrateur, car vos réglages pourraient ne pas s'enregistrer correctement.

3. Maintenez la touche **Esc** enfoncée sur la télécommande ou sur le panneau de commande tout en appuyant sur le bouton d'alimentation.



4. Relâchez la touche **Esc** lorsque les témoins On/Standby et Status sont bleus et que les témoins Lamp et Temp sont orange.

Les témoins clignotent lorsque les paramètres sont en cours de transfert sur la clé USB. Lorsque les témoins cessent de clignoter, le témoin On/Standby s'allume en bleu et le projecteur entre en mode veille.

**Mise en garde:** Ne débranchez pas le cordon d'alimentation, n'appuyez pas sur le bouton 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](#)

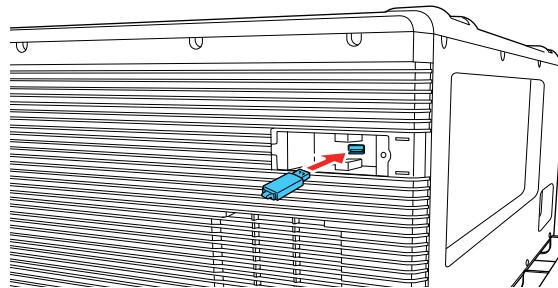
## Transfert des paramètres depuis une clé USB

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 réglages de l'image d'un projecteur avant d'y avoir transféré les paramètres. Sinon, vous devrez peut-être refaire vos ajustements.

1. Éteignez le projecteur à l'aide du bouton d'alimentation.
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 de concentrateur, car vos réglages pourraient ne pas s'enregistrer correctement.

3. Maintenez la touche **Menu** enfoncée sur la télécommande ou sur le panneau de commande tout en appuyant sur le bouton d'alimentation.



4. Relâchez la touche **Menu** lorsque les témoins On/Standby et Status sont bleus et que les témoins Lamp et Temp sont orange.

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

**Mise en garde:** Ne débranchez pas le cordon d'alimentation, n'appuyez pas sur le bouton 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

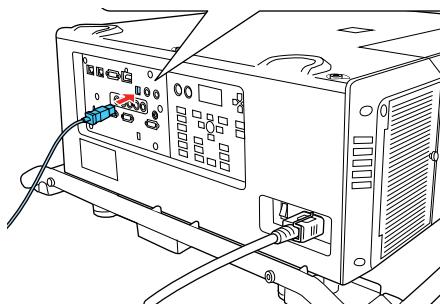
Vous pouvez sauvegarder sur un ordinateur les paramètres du projecteur que vous souhaitez transférer.

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

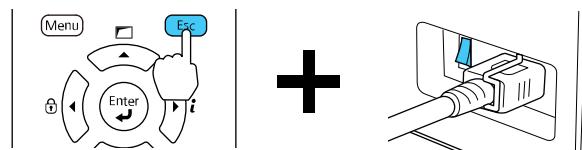
- Windows Vista
- Windows 7
- Windows 8.x
- Windows 10
- OS X 10.5.8
- OS X 10.6.x
- OS X 10.7.x
- OS X 10.8.x
- OS X 10.9.x
- OS X 10.10.x
- OS X 10.11.x

1. Éteignez le projecteur à l'aide du bouton d'alimentation.

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 **Esc** enfoncée sur la télécommande ou sur le panneau de commande tout en appuyant sur le bouton d'alimentation.



5. Relâchez la touche **Esc** lorsque les témoins On/Standby et Status sont bleus et que les témoins Lamp et Temp sont orange.  
Le projecteur s'affichera en tant que disque amovible sur votre ordinateur.
6. Ouvrez le disque amovible et copiez le fichier **pjconfdata.bin** sur votre ordinateur.
7. Une fois le fichier copié, effectuez l'une des actions suivantes :
  - **Windows** : Ouvrez **Ordinateur**, **Poste de travail** ou **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** : Faites glisser l'icône de disque amovible de votre projecteur située sur le bureau de votre ordinateur vers la corbeille.

Le projecteur passe en mode 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.

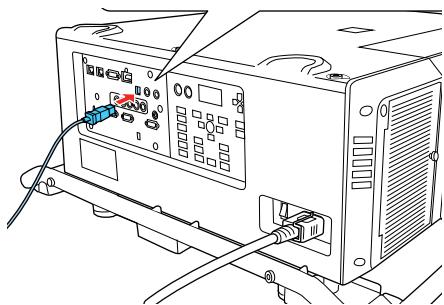
Votre ordinateur doit fonctionner sous l'un des systèmes d'exploitation suivants :

- Windows Vista
- Windows 7
- Windows 8.x
- Windows 10
- 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
- OS X 10.11.x

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

1. Éteignez le projecteur à l'aide du bouton d'alimentation.

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 appuyant sur le bouton d'alimentation.



5. Relâchez la touche **Menu** lorsque les témoins On/Standby et Status sont bleus et que les témoins Lamp et Temp sont orange.  
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 **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** : Faites glisser l'icône de disque amovible de votre projecteur située sur le bureau de votre ordinateur vers la corbeille.

Tous les témoins clignotent pour indiquer que les paramètres du projecteur sont mis à jour. Lorsque les témoins cessent de clignoter, le témoin On/Standby s'allume en bleu et le projecteur entre en mode veille.

**Mise en garde:** Ne débranchez pas le cordon d'alimentation et n'appuyez pas sur le bouton d'alimentation lorsque les témoins clignotent. Vous pourriez endommager le projecteur.

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

# 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

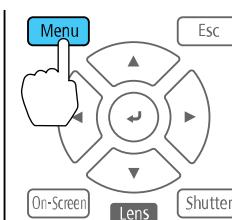
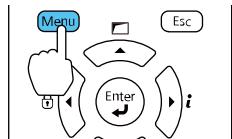
Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information

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
<b>Mode couleurs</b>	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.
<b>Luminosité</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Éclairet ou assombrit l'ensemble de l'image.
<b>Contraste</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la différence entre les zones claires et sombres de l'ensemble de l'image.
<b>Intensité couleur</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'intensité des couleurs de l'image.
<b>Nuance</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'équilibre entre les tons verts et magenta dans l'image.

Paramètre	Options	Description
Netteté	<b>Standard</b> <b>Optim lignes fines</b> <b>Optim lignes épaisses</b>	Règle la netteté des détails de l'image.  <b>Standard</b> : ajuste la netteté de l'image en général.  <b>Optim lignes fines</b> : améliore les détails subtils tels que les cheveux et les motifs de tissu.  <b>Optim lignes épaisses</b> : améliore le contour, l'arrière-plan et les autres parties principales de l'image afin de les rendre plus nettes.
Balance des blancs	<b>Temp. couleur</b> <b>Correction V-M</b> <b>Personnalisé</b>	Ajuste la teinte générale de l'image.  <b>Temp. couleur</b> : règle les tons de couleur en fonction de la température de la couleur.  <b>Correction V-M</b> : les valeurs supérieures rendent le ton de l'image plus bleu et les valeurs inférieures rendent le ton plus rouge.  <b>Personnalisé</b> : permet d'ajuster le décalage et le gain de chaque couleur R (rouge), G (vert) et B (bleu) individuellement.
Interpolation image	<b>Off</b> <b>Bas</b> <b>Normal</b> <b>Haut</b>	Rend plus fluides les vidéos qui défilent rapidement en comparant les images consécutives et en insérant une image intermédiaire entre chacune.

Paramètre	Options	Description
Amélioration image	<b>Emulation 4K</b>	Accepte les signaux 4K et améliore la sortie des signaux 1080p.
	<b>Modes prédef. image</b>	Règle les paramètres d'amélioration de l'image sauvegardés en avance.
	<b>Réduction bruit</b>	Réduit le scintillement des images analogiques.
	<b>Réduction bruit MPEG</b>	Réduit le bruit ou les artéfacts dans une vidéo MPEG.
	<b>Super-resolution</b>	Améliore la netteté des images floues résultant d'une augmentation de la résolution.
	<b>Optim. des détails</b>	Améliore les détails pour créer des contours nets. <b>Plage</b> : un réglage plus élevé augmente la zone touchée autour des contours. <b>Puissance</b> : un réglage plus élevé crée un effet plus marqué.

Paramètre	Options	Description
<b>Avancé</b>	<b>Gamma</b>	Règle les niveaux de gamma de l'image. Sélectionnez <b>Personnalisé</b> pour ajuster les niveaux de gamma pendant la projection d'une image ou d'un graphique.
	<b>RGBCMY</b>	Règle la tonalité, la saturation et la luminosité de chaque couleur.
	<b>Désentrelacement</b>	Règle la conversion des signaux entrelacés à progressifs pour certains types d'images vidéo. <b>Off</b> : pour les images vidéo à mouvements rapides. <b>Vidéo</b> : pour la plupart des images vidéo. <b>Film/Auto</b> : pour les films, les graphiques informatiques et l'animation.
<b>Contraste dynamique</b>	<b>Off</b> <b>Normal</b> <b>Haute vitesse</b>	Ajuste la luminance de l'image pour améliorer le contraste en faisant le suivi des changements de luminosité de l'image. <b>Normal</b> : pour un ajustement standard de la luminosité. <b>Haute vitesse</b> : ajuste la luminosité aussitôt que la scène change.

**Remarque:** Le paramètre **Luminosité** n'affecte pas la luminosité du laser. Pour modifier la luminosité laser, utilisez les paramètres **Param. de luminosité** dans le menu Réglage.

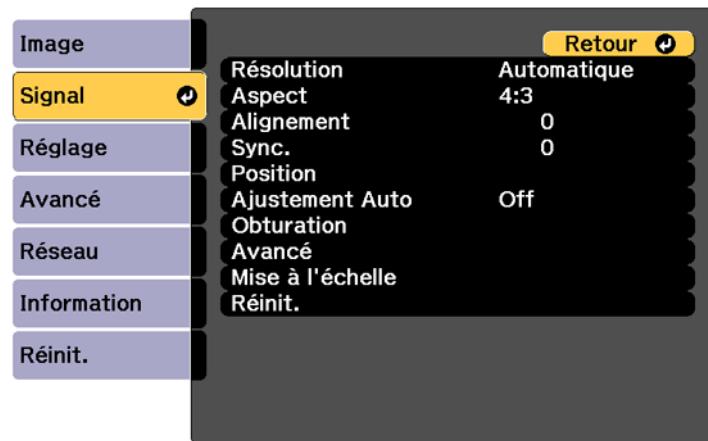
**Sujet parent:** [Réglage des paramètres de menus](#)

**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
<b>Résolution</b>	<b>Automatique</b> <b>Normal</b> <b>Large</b> <b>Manuel</b>	Règle la résolution du signal d'entrée provenant d'un ordinateur via une connexion RGB analogique.  <b>Automatique</b> : détecte la résolution automatiquement. <b>Normal</b> : pour les écrans 4:3 ou 5:4. <b>Large</b> : pour les écrans larges. <b>Manuel</b> : permet de spécifier une résolution.
<b>Aspect</b>	Reportez-vous à la liste des différents rapports hauteur/largeur disponibles.	Règle le rapport hauteur/largeur pour la source d'entrée sélectionnée.
<b>Alignement</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Élimine les bandes verticales des images provenant d'un ordinateur via une connexion RGB analogique.
<b>Sync.</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Élimine les flous et le scintillement des images provenant d'un ordinateur via une connexion RGB analogique.
<b>Position</b>	Vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite.	Règle la position de l'image sur l'écran.
<b>Ajustement Auto</b>	<b>On</b> <b>Off</b>	Optimise automatiquement la qualité de l'image provenant d'un ordinateur via une connexion RGB analogique (si activé).
<b>Obturation</b>	<b>Haut</b> <b>Bas</b> <b>Gauche</b> <b>Droite</b>	Masque une zone de l'image projetée que vous avez sélectionnée en utilisant les touches fléchées.

Réglage	Options	Description
Avancé	<b>Plage vidéo</b>	Règle l'intervalle vidéo pour correspondre aux paramètres de l'appareil raccordé aux ports d'entrée <b>HDMI</b> , <b>DVI-D</b> , <b>HDBaseT</b> ou <b>SDI</b> .
	<b>Signal entrée</b>	<p>Définit le type de signal provenant des sources d'entrée branchées aux ports d'ordinateur.</p> <p><b>Automatique</b> : détecte automatiquement les signaux.</p> <p><b>RGB</b> : corrige la couleur pour les sources d'entrée de type ordinateur ou vidéo RGB.</p> <p><b>Composantes</b> : corrige la couleur pour les sources d'entrée de type vidéo en composantes.</p>
	<b>Traitement images</b>	<p>Ajuste la façon dont les images sont traitées.</p> <p><b>Rapide 1 ou Rapide 2</b> : permet d'afficher les images plus rapidement (le paramètre Rapide 2 est plus rapide que Rapide 1).</p> <p><b>Fine</b> : permet l'affichage des images en plus haute qualité.</p>
<b>Mise à l'échelle</b>	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.

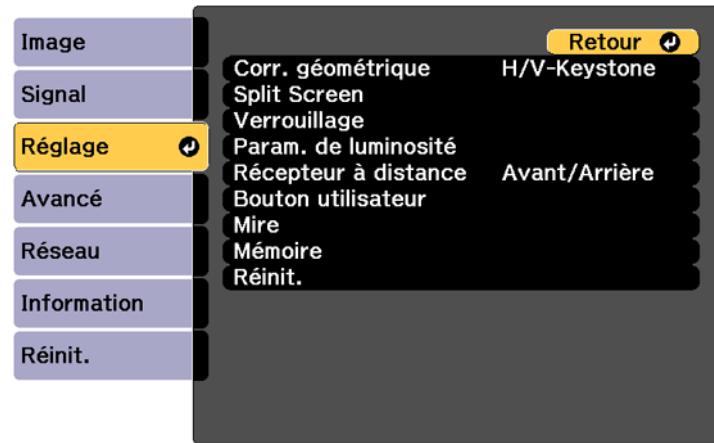
**Sujet parent:** [Réglage des paramètres de menus](#)

**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
<b>Corr. géométrique</b>	<b>H/V-Keystone</b> <b>Quick Corner</b> <b>Surface courbe</b> <b>Mur d'angle</b> <b>Correction du point</b> <b>Mémoire</b>	<p>Ajuste la forme de l'image projetée.</p> <p><b>H/V Keystone</b> : permet de faire la correction manuelle des angles des côtés horizontaux et verticaux.</p> <p><b>Quick Corner</b> : permet d'ajuster la position des quatre coins.</p> <p><b>Surface courbe</b> : permet d'ajuster l'image lors de la projection sur une surface courbe.</p> <p><b>Mur d'angle</b> : permet d'ajuster l'image lors de la projection sur une surface possédant un angle droit.</p> <p><b>Correction du point</b> : permet d'afficher une grille et d'ajuster avec précision la position de l'image.</p> <p><b>Mémoire</b> : permet d'enregistrer la valeur d'ajustement de la correction géométrique et de la charger, au besoin.</p>
<b>Split Screen</b>	—	Divise la zone d'aperçu horizontalement et affiche deux images côte à côte.

Paramètre	Options	Description
<b>Verrouillage</b>	<b>Blocage fonctionne.</b> <b>Verrouillage obj.</b>	<p>Permet de verrouiller les touches afin de sécuriser le projecteur.</p> <p><b>Blocage fonctionne. :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Verrouill. compl.</b> : verrouille toutes les touches.</li> <li>• <b>Verrou. partiel</b> : verrouille toutes les touches sauf la touche d'alimentation.</li> <li>• <b>Off</b> : aucune touche n'est verrouillée.</li> </ul> <p><b>Verrouillage obj.</b> : verrouille les paramètres de la mise au point, du zoom et du décalage de l'objectif.</p>

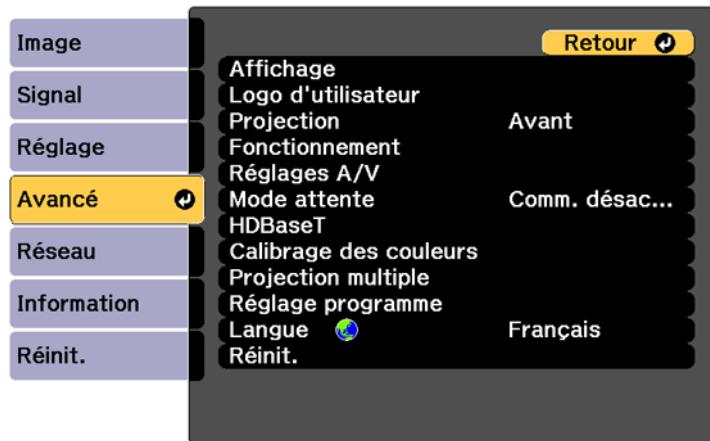
Paramètre	Options	Description
Param. de luminosité	<b>Mode lumière</b> <b>Niveau de luminosité</b> <b>Mode constant</b> <b>Restant estimé</b>	<p>Définit le mode de luminosité du projecteur.</p> <p><b>Mode lumière</b> : règle la luminosité selon la source lumineuse.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal</b> : luminosité maximale.</li> <li>• <b>Calme</b> : luminosité réduite à 70 % et bruit de ventilateur réduit.</li> <li>• <b>Étendu</b> : luminosité réduite à 70 % et prolonge la durée de vie utile de la source lumineuse.</li> <li>• <b>Personnalisé</b> : permet de régler un niveau de luminosité personnalisé et d'utiliser les trois prochains paramètres.</li> </ul> <p><b>Niveau de luminosité</b> : permet de régler le niveau de luminosité <b>Personnalisé</b> que vous souhaitez.</p> <p><b>Mode constant</b> : maintient un niveau constant de luminosité (si activé, les paramètres <b>Mode lumière</b> et <b>Niveau de luminosité</b> ne pourront pas être modifiés).</p> <p><b>Restant estimé</b> : indique la durée pendant laquelle le mode constant peut être maintenu (si ce paramètre est activé).</p>

Paramètre	Options	Description
<b>Récepteur à distance</b>	<b>Avant/Arrière</b> <b>Avant</b> <b>Arrière</b> <b>Off</b>	Limite la réception des signaux de la télécommande par le récepteur sélectionné; <b>Off</b> laisse tous les récepteurs désactivés.
<b>Bouton utilisateur</b>	<b>Bouton utilisateur 1</b> <b>Bouton utilisateur 2</b> <b>Bouton utilisateur 3</b>	Attribue une option de menu aux touches <b>User</b> , <b>User2</b> et <b>User3</b> de la télécommande pour l'accès à l'aide d'une seule touche.
<b>Mire</b>	—	Affiche un motif de test pour faciliter l'ajustement de l'image.
<b>Mémoire</b>	<b>Appel mémoire</b> <b>Sauvegarde mémoire</b> <b>Effacement mémoire</b> <b>Renommer la mémoire</b>	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
<b>Affichage</b>	—	Voir le tableau des paramètres <b>Affichage</b> dans cette section.
<b>Logo d'utilisateur</b>	—	Crée un écran que le projecteur affiche pour s'identifier et accroître la sécurité.
<b>Projection</b>	<b>Avant</b> <b>Avant/Plafond</b> <b>Arrière</b> <b>Arrière/Plafond</b>	Sélectionne la manière dont le projecteur est orienté vers l'écran afin que l'image soit adéquatement projetée.
<b>Fonctionnement</b>	—	Voir le tableau des paramètres <b>Fonctionnement</b> dans cette section.

Paramètre	Options	Description
<b>Réglages A/V</b>	<b>Sortie A/V</b> <b>Sortie du moniteur</b>	<p>Définit différents paramètres de sortie vidéo.</p> <p><b>Sortie A/V</b> : permet d'envoyer la vidéo vers un appareil externe lorsque le projecteur est en mode attente (le mode attente doit avoir été activé pour utiliser ce paramètre).</p> <p><b>Sortie du moniteur</b> : définit la source d'image à diffuser à un appareil externe lorsque le projecteur est en mode attente; lorsque le paramètre est réglé à <b>Automatique</b>, sélectionne le signal provenant du port <b>Computer</b> ou du port <b>BNC</b>, selon la source utilisée lorsque le projecteur est entré en mode attente.</p>
<b>Mode attente</b>	<b>Comm. activée</b> <b>Comm. désactivée</b>	<p>Permet d'effectuer les opérations suivantes lorsque le projecteur est en mode attente :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gérer et contrôler le projecteur via le réseau.</li> <li>• Diffuser le son et l'image via un appareil externe (le réglage <b>Sortie A/V</b> doit être réglé à <b>Toujours valide</b>).</li> <li>• Activer la communication depuis le port <b>HDBaseT</b> (<b>Commande Communication</b> doit être réglé à <b>On</b> dans le paramètre <b>HDBaseT</b>).</li> </ul>

Paramètre	Options	Description
<b>HDBaseT</b>	<b>Commande Communication</b> <b>Extron XTP</b>	Sélectionne les paramètres de communication pour les connexions lorsque vous branchez le projecteur à un transmetteur ou un commutateur HDBaseT.  <b>Commande Communication</b> : 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 <b>LAN</b> , <b>RS-232C</b> et <b>Remote (Extron XTP)</b> doit être désactivé afin d'utiliser ce paramètre).  <b>Extron XTP</b> : permet de brancher un transmetteur ou commutateur Extron XTP au port HDBaseT lorsque ce paramètre est réglé à <b>On</b> .
<b>Calibrage des couleurs</b>	<b>Démarrer réglage auto</b> <b>Annuler</b> <b>Rétablir</b> <b>Uniformité</b>	Détecte automatiquement la détérioration de la couleur et ajuste la tonalité de couleur.  <b>Démarrer réglage auto</b> : ajuste automatiquement la tonalité de couleur pour toute l'image.  <b>Annuler</b> et <b>Rétablir</b> : annule ou établit l'ajustement automatique.  <b>Uniformité</b> : ajuste la tonalité de couleur pour toute l'image.

Paramètre	Options	Description
<b>Projection multiple</b>	<b>ID projecteur</b> <b>Groupage</b> <b>Mosaïque</b> <b>Corr. géométrique</b> <b>Superposition bords</b> <b>Niveau Noir</b> <b>Mise à l'échelle</b> <b>Corres. écran</b>	<p>Sélectionne différentes options lors de la projection à partir de plusieurs projecteurs.</p> <p><b>ID projecteur</b> : permet de régler le projecteur à un certain numéro d'identification, ce qui vous permet d'utiliser une télécommande pour contrôler les projecteurs individuellement.</p> <p><b>Groupage</b> : permet de sélectionner les projecteurs utilisés pour projeter une image.</p> <p><b>Mosaïque</b> : permet d'indiquer le nombre d'écrans divisés et la position de chaque image.</p> <p><b>Corr. géométrique</b> : permet de corriger la distorsion de l'image.</p> <p><b>Superposition bords</b> : permet de fusionner les bords entre plusieurs images pour créer un écran sans coupure.</p> <p><b>Niveau Noir</b> : permet d'ajuster les différences de luminosité et de tonalité pour les images superposées.</p> <p><b>Mise à l'échelle</b> : permet d'ajuster la mise à l'échelle des images.</p> <p><b>Corres. écran</b> : permet d'ajuster la tonalité et la luminosité des images.</p>
<b>Réglage programme</b>	Plusieurs options de planification.	Permet de planifier plusieurs tâches pour le projecteur.

Paramètre	Options	Description
<b>Langue</b>	Différentes langues sont disponibles.	Définit la langue dans les menus et les messages du projecteur (non affecté par l'option <b>Réinit.</b> ).

### Paramètres Affichage

Paramètre	Description
<b>Position de menu</b>	Définit la position du menu du projecteur affiché à l'écran.
<b>Position message</b>	Définit la position des messages affichés à l'écran.
<b>Message</b>	Détermine si certains messages s'affichent ou non à l'écran.
<b>Afficher le fond</b>	Définit la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsqu'aucun signal n'est reçu.
<b>Ecran démarrage</b>	Définit si un écran spécial apparaît au démarrage du projecteur.
<b>Confirmation attente</b>	Affiche un message de confirmation lorsque vous appuyez sur la touche <b>Standby</b> de la télécommande.
<b>Notif nettoy filtre</b>	Affiche un message lorsque le filtre à air est obstrué.
<b>Réglages Écran</b>	Définit le rapport hauteur/largeur et la position de l'image projetée selon le type d'écran utilisé.
<b>Align. des panneaux</b>	Corrige le décalage des couleurs de l'image projetée.
<b>Uniformité</b>	Ajuste la balance des tons de couleur.
<b>Rotation OSD</b>	Permet de faire pivoter le menu de 90°.

### Paramètres Fonctionnement

Paramètre	Description
<b>Aliment. Directe</b>	Met le projecteur sous tension lorsque vous le branchez.
<b>Mode veille</b>	Met automatiquement le projecteur en mode attente après une période d'inactivité.
<b>Temps Mode veille</b>	Règle le délai avant que le projecteur ne s'éteigne automatiquement (le Mode veille doit être activé).

Paramètre	Description
<b>Mode haute alt.</b>	Régit la température de fonctionnement du projecteur s'il est utilisé à une altitude de plus de 4921 pi (1500 m).
<b>Rech source au démarr</b>	Déetecte automatiquement le signal de l'image diffusé lorsque le projecteur est allumé.
<b>Activation auto</b>	Si <b>Ordinateur</b> ou <b>BNC</b> est sélectionné, le projecteur se met sous tension lorsqu'un signal d'entrée est détecté depuis ce port.
<b>Param. Obturateur</b>	Ajuste les paramètres de l'obturateur.  <b>Fondu entrant</b> : permet de spécifier la durée en secondes du fondu entrant lors de l'affichage d'une image.  <b>Fondu sortant</b> : permet de spécifier la durée en secondes du fondu sortant lorsque vous masquez une image.  <b>Minuteur obturateur</b> : éteint automatiquement le projecteur après l'utilisation de l'obturateur et après 2 heures d'inactivité.  <b>Déclencheur</b> : sélectionnez <b>Obturateur</b> si vous souhaitez utiliser seulement la touche <b>Shutter</b> pour désactiver l'obturateur, ou sélectionnez l'option <b>N'importe lequel</b> pour utiliser n'importe quelle touche pour le désactiver.
<b>Avancé</b>	Voir le prochain tableau de cette section.
<b>Date &amp; heure</b>	Ajuste les paramètres de date et d'heure du projecteur.
<b>Calibrage objectif</b>	Affiche de l'information concernant l'objectif actuellement utilisé.

#### Paramètres Avancé

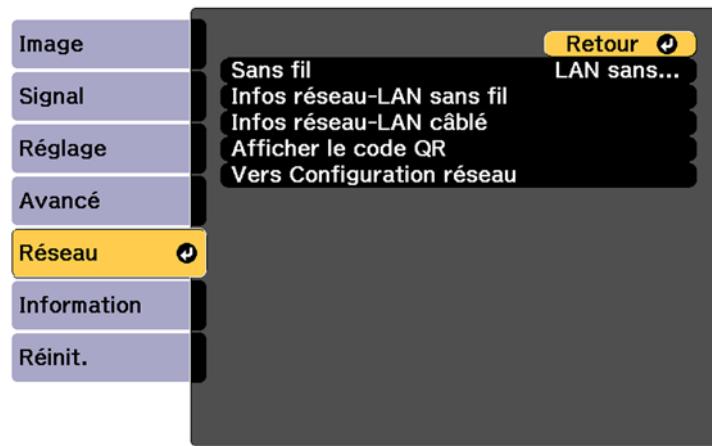
Paramètre	Description
<b>Terminaison sync BNC</b>	Règle la terminaison du signal provenant du port <b>BNC</b> (le signal devrait être réglé à <b>Off</b> , à moins qu'une terminaison analogique ne soit nécessaire, par exemple pour les commutateurs).
<b>Bip</b>	Contrôle le son émis lorsque le projecteur est allumé ou éteint.

Paramètre	Description
<b>Indicateurs</b>	Sélectionnez <b>Off</b> pour éteindre les indicateurs sur le projecteur, à l'exception des indicateurs d'avertissement.
<b>Instant. désactivé</b>	Sélectionnez <b>Activé</b> afin de placer le projecteur en mode attente après l'avoir éteint, ou <b>Désactivé</b> afin de placer le projecteur en mode attente environ 75 secondes après l'avoir éteint.
<b>Touche invers. sens</b>	Activez ce paramètre si le projecteur est installé au plafond et que vous souhaitez inverser les touches fléchées sur le panneau de commande.
<b>Tampon HDMI DDC</b>	Si l'image d'un appareil connecté avec un câble de rallonge HDMI ne s'affiche pas correctement, activer cette option peut améliorer l'image.
<b>Tampon DVI-D DDC</b>	Si l'image d'un appareil connecté avec un câble de rallonge DVI ne s'affiche pas correctement, activer cette option peut améliorer l'image.
<b>Surveil. tension CA</b>	Si vous sélectionnez <b>On</b> pour ce paramètre et que le projecteur est éteint par toute autre méthode que le bouton d'alimentation, un avertissement de tension d'alimentation s'affichera la prochaine fois que vous allumerez le 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.



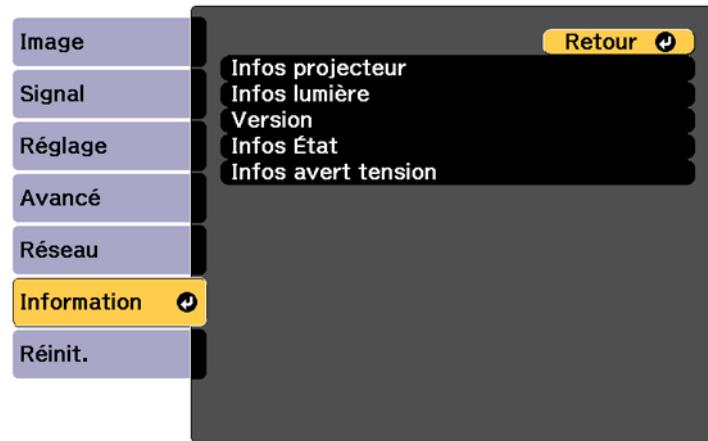
Paramètre	Options	Description
Sans fil	LAN sans fil activé Non	Active ou désactive la communication sans fil.

Paramètre	Options	Description
<b>Infos réseau - LAN sans fil</b>	<b>Mode de connexion</b> <b>Syst LAN sans fil</b> <b>Niveau d'antenne</b> <b>Nom du projecteur</b> <b>SSID</b> <b>DHCP</b> <b>Adresse IP</b> <b>Masque ss-rés</b> <b>Adresse passerelle</b> <b>Adresse MAC</b> <b>Code de région</b>	Affiche l'état et les détails du réseau sans fil.
<b>Infos réseau - LAN câblé</b>	<b>Nom du projecteur</b> <b>DHCP</b> <b>Adresse IP</b> <b>Masque ss-rés</b> <b>Adresse passerelle</b> <b>Adresse MAC</b>	Affiche l'état et les détails du réseau câblé.
<b>Affiche le code QR</b>	—	Affiche le code QR.
<b>Vers Configuration réseau</b>	Accès à d'autres menus réseau.	Configure vos paramètres réseau.

**Sujet parent:** [Réglage des paramètres de menus](#)

## 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'opération n'enregistre rien avant que le projecteur n'ait été utilisé pendant au moins 10 heures. Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.

Paramètre	Options	Description
Infos projecteur	<b>Tps total fonction.</b>	Affiche le nombre d'heures d'utilisation du projecteur durant sa durée de vie utile.
	<b>Heures fonction.</b>	Affiche le nombre d'heures d'utilisation du projecteur depuis le moment où il a été mis sous tension.
	<b>Source</b>	Affiche le nom du port auquel la source actuelle est branchée.
	<b>Signal entrée</b>	Affiche le paramètre du signal d'entrée pour la source actuelle.
	<b>Résolution</b>	Affiche la résolution de la source d'entrée actuelle.
	<b>Taux rafraîchi.</b>	Affiche le taux de rafraîchissement de la source d'entrée actuelle.
	<b>Info sync</b>	Fournit de l'information pouvant être utile au technicien de service.
	<b>Etat</b>	Fournit de l'information sur les problèmes du projecteur pouvant être utile au technicien de service.
	<b>Numéro de série</b>	Affiche le numéro de série du projecteur.
	<b>Type d'objectif</b>	Affiche le numéro de modèle de l'objectif installé.
	<b>Event ID</b>	Affiche le numéro d'Event ID correspondant à un problème spécifique du projecteur; consultez la liste des codes d'Event ID.
	<b>Niv. signal HDBaseT</b>	Affiche des informations sur le signal de l'image provenant du port HDBaseT.

Paramètre	Options	Description
<b>Infos lumière</b>	<b>Heures lumière</b>	Affiche le nombre d'heures d'opération du projecteur pour chaque <b>Mode lumière</b> .
	<b>Restant estimé</b>	Si le paramètre <b>Mode constant</b> est activé, cette option affiche la durée pendant laquelle la luminosité de la source lumineuse peut être maintenue.
<b>Version</b>	<b>Main</b> <b>Video2</b> <b>Status Monitor</b>	Affiche des informations sur le micrologiciel du projecteur.
<b>Infos État</b>	—	Affiche les informations d'état de base.
<b>Infos avert tension</b>	—	Affiche un avertissement de tension d'alimentation.

#### [Liste de codes d'Event ID](#)

**Sujet parent:** [Réglage des paramètres de menus](#)

### **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	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 logiciel réseau.

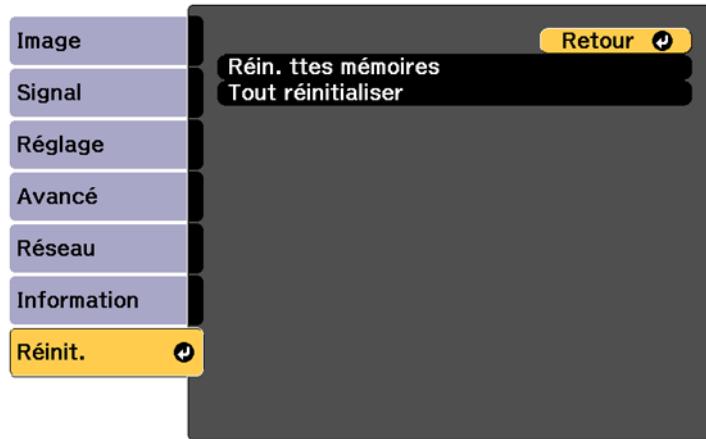
Code d'Event ID	Cause et solution
0481	La communication avec l'ordinateur a été coupée. Redémarrez le logiciel réseau.
0483 04FE	Le logiciel réseau s'est fermé de façon inattendue. Vérifiez l'état de la communication réseau, puis mettez le projecteur hors tension et sous tension de nouveau.
0479 04FF	Une erreur de système de projection s'est produite. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
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 <b>DHCP</b> dans les menus Réseau.
0899	Erreur de communication. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.

**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 paramètres et les noms enregistrés dans la liste Sauvegarde mémoire à l'aide de l'option **Réin. ttes mémoires**.



Même si vous utilisez l'option **Tout réinitialiser**, les paramètres suivants ne seront pas réinitialisés :

- Signal entrée
- Logo utili.
- Langue
- Éléments du menu Réseau
- Date & heure
- Align. des panneaux
- Uniformité
- Mémoire
- Assortiment couleur
- Calibrage objectif
- Calibrage des couleurs
- Groupage
- Corres. écran

**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 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.

Ce projecteur utilise une source lumineuse laser scellée qui n'a pas besoin d'entretien et qui ne peut pas être remplacée.

**Avertissement:** Avant de nettoyer tout composant du projecteur, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. N'ouvrez jamais les 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](#)

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

**Sujet parent:** [Entretien et transport du projecteur](#)

## Nettoyage de l'objectif

Nettoyez régulièrement l'objectif, ou dès que vous remarquez 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 le 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 benzène, 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 conçu de façon à ce que le filtre soit facile d'accès et puisse être remplacé par l'utilisateur afin de protéger l'appareil et de simplifier son entretien régulier. La fréquence d'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 a 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 laser.

Les dommages causés par le manque d'entretien de votre projecteur ou de son filtre à air pourraient ne pas être couverts par la garantie de votre projecteur.

[Nettoyage des filtres à air](#)

[Remplacement des filtres à air](#)

**Sujet parent:** [Entretien du projecteur](#)

**Références associées**

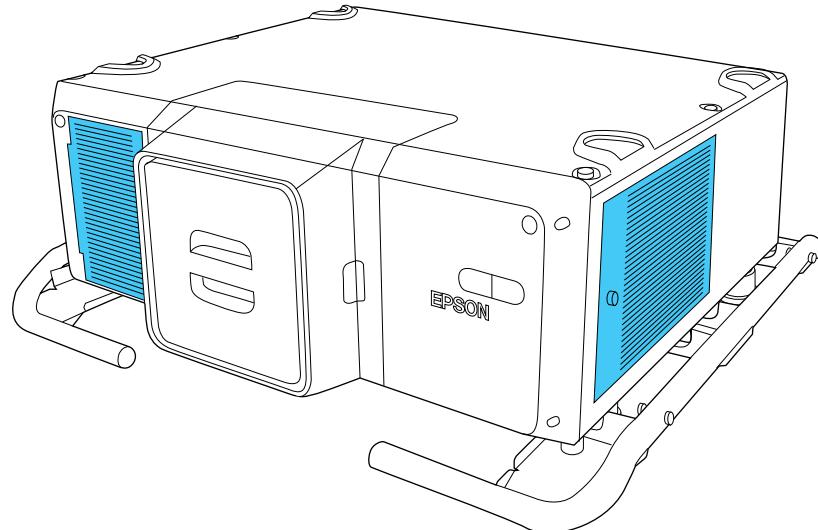
[Témoins d'état du projecteur](#)

### **Nettoyage des filtres à air**

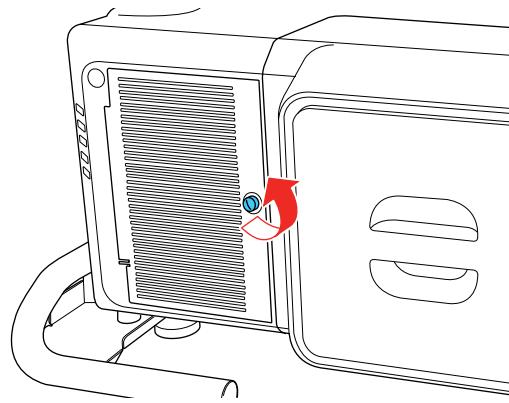
Si l'une des situations suivantes se présente, vous devez nettoyer les filtres à air du projecteur :

- Les sorties d'air ou les filtres sont très poussiéreux.
- Un message vous indiquant qu'il est nécessaire de les nettoyer apparaît.
- Le témoin Filter du projecteur clignote en orange.

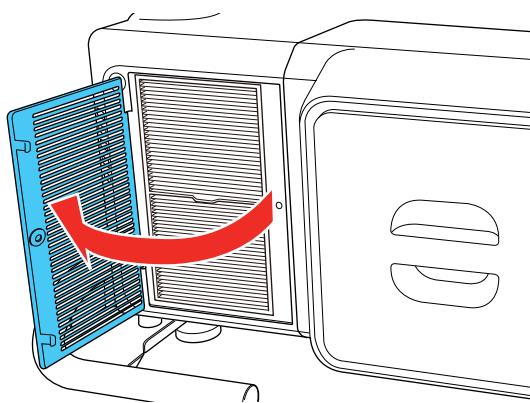
**Remarque:** Il y a un filtre à air dans la partie avant et deux filtres à air sur les côtés du projecteur. Les illustrations de cette section indiquent comment nettoyer le filtre à air du devant, mais les étapes sont les mêmes pour nettoyer les filtres sur les côtés.



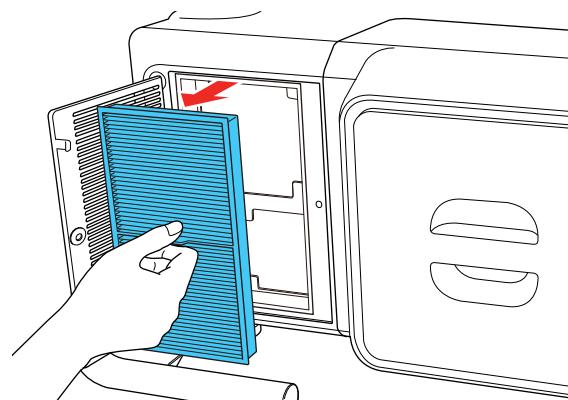
1. Mettez le projecteur hors tension, attendez que le projecteur émette un bip et débranchez le cordon d'alimentation de la prise.
2. Desserrez la vis du couvercle du filtre à air.



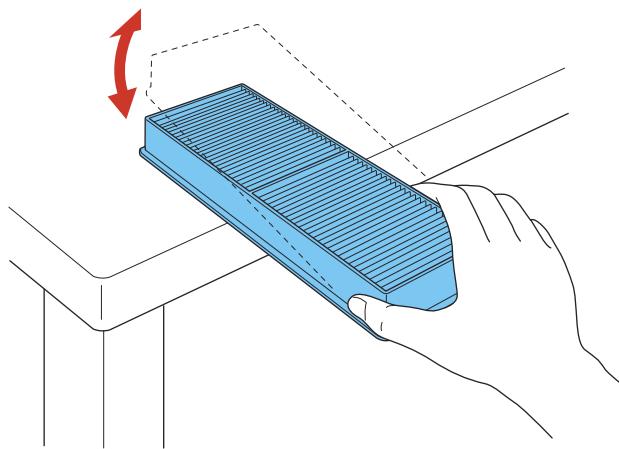
3. Ouvrez le couvercle du filtre à air.



4. Tirez le filtre à air hors du projecteur.

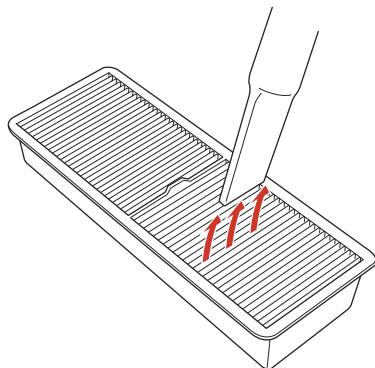


5. Tapez 4 à 5 fois sur chaque côté du filtre à air afin de déloger l'excès de poussière.



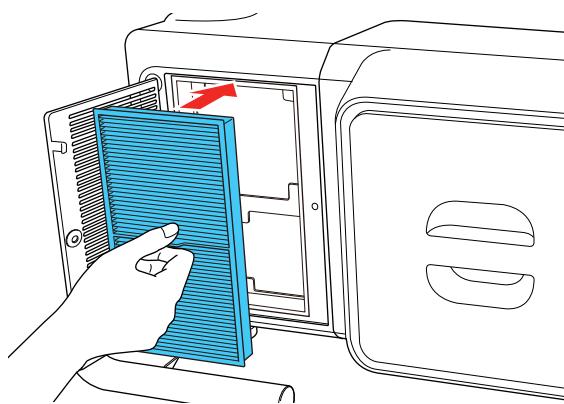
**Mise en garde:** N'utilisez pas une force excessive lorsque vous tapez le filtre à air : il pourrait se fissurer et devenir inutilisable. Ne rincez pas le filtre à air dans l'eau et n'utilisez pas un détergent ou un solvant pour le nettoyer. N'utilisez pas d'air comprimé. Les gaz pourraient laisser un résidu ou de la poussière et des débris dans l'optique du projecteur ou d'autres zones fragiles.

6. Passez l'aspirateur sur le devant du filtre à air (le côté avec les languettes) afin d'enlever toute trace de poussière.

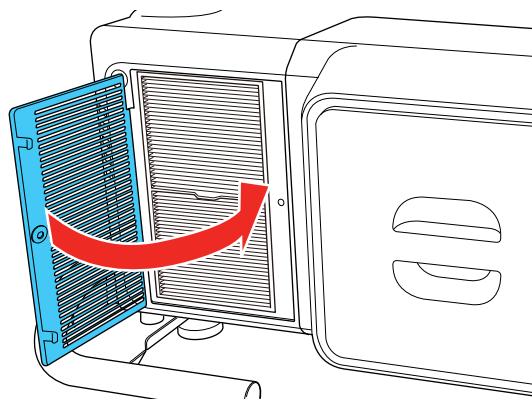


**Remarque:** Si la poussière est difficile à enlever ou si le filtre est endommagé, remplacez-le.

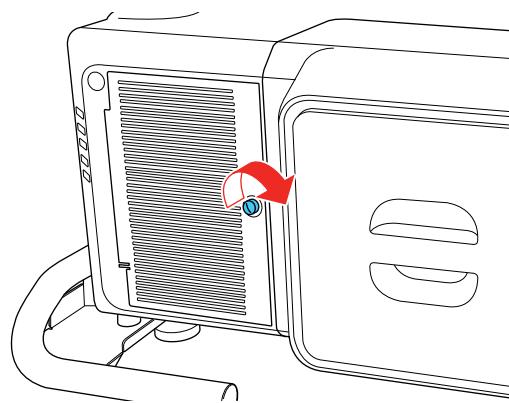
7. Replacez le filtre à air dans le projecteur comme le montre l'illustration et poussez-le délicatement jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



8. Fermez le couvercle du filtre à air.

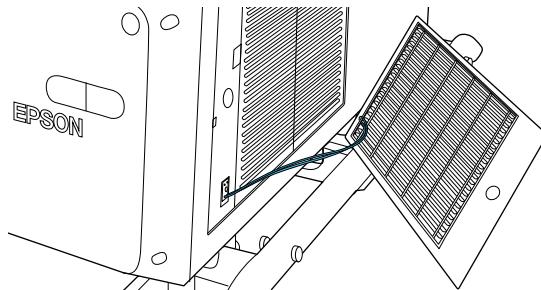


9. Serrez la vis du couvercle du filtre à air.



10. Répétez ces étapes pour nettoyer les autres filtres à air.

**Remarque:** Le couvercle du filtre à air situé sur le côté du projecteur est attaché à un cordon afin de l'empêcher de tomber.



**Sujet parent:** [Entretien du filtre à air et des événements](#)

**Références associées**

[Témoins d'état du projecteur](#)

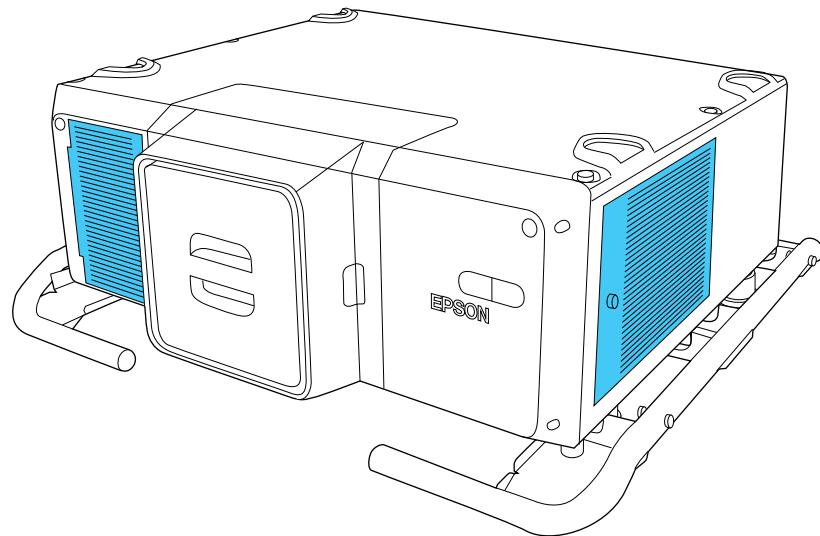
#### Remplacement des filtres à air

Si l'une des situations suivantes se présente, vous devez remplacer les filtres à air :

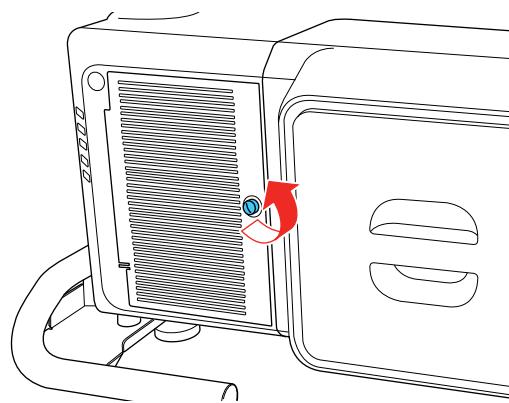
- Après avoir nettoyé un filtre à air, un message vous indiquant de le nettoyer ou de le remplacer apparaît.
- Un filtre à air est déchiré ou endommagé.

Vous pouvez remplacer un filtre à air pendant que le projecteur est monté au plafond ou sur une table.

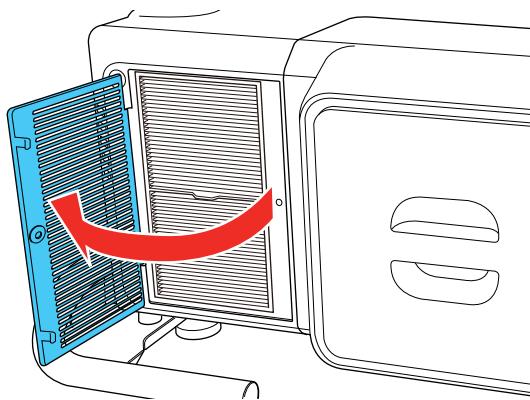
**Remarque:** Il y a un filtre à air dans la partie avant et deux filtres à air sur les côtés du projecteur. Les illustrations de cette section indiquent comment remplacer le filtre à air du devant, mais les étapes sont les mêmes pour remplacer les filtres sur les côtés.



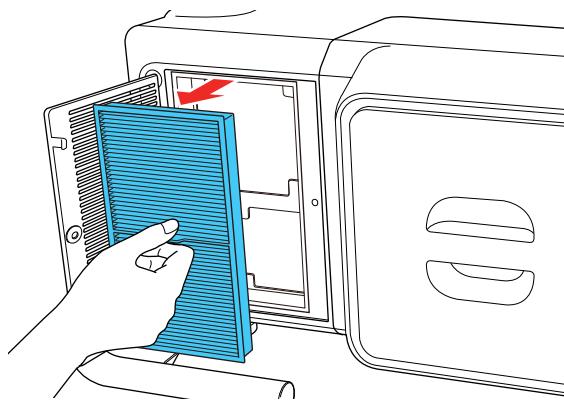
1. Mettez le projecteur hors tension, attendez que le projecteur émette un bip et débranchez le cordon d'alimentation de la prise.
2. Desserrez la vis du couvercle du filtre à air.



3. Ouvrez le couvercle du filtre à air.

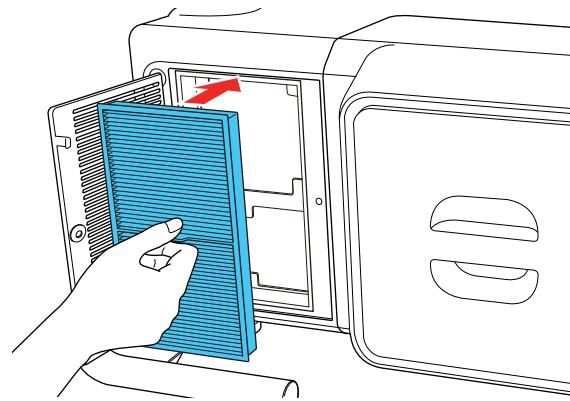


4. Tirez le filtre à air hors du projecteur.

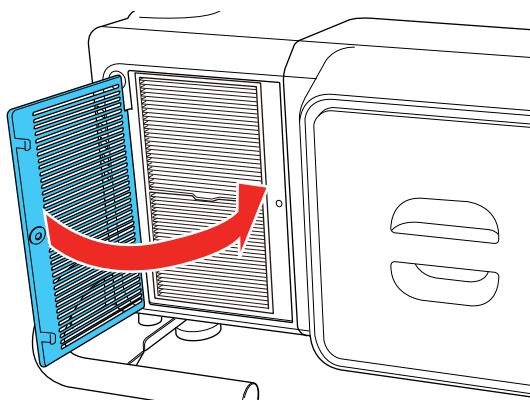


**Remarque:** Les filtres à air contiennent du polypropylène. Éliminez les filtres usés conformément à la réglementation locale.

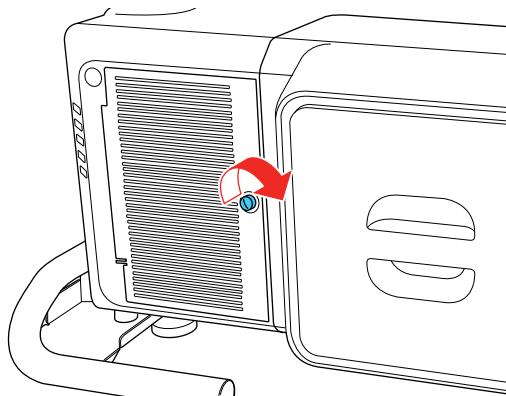
5. Placez un nouveau filtre dans le projecteur comme le montre l'illustration et poussez-le délicatement jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



6. Fermez le couvercle du filtre à air.

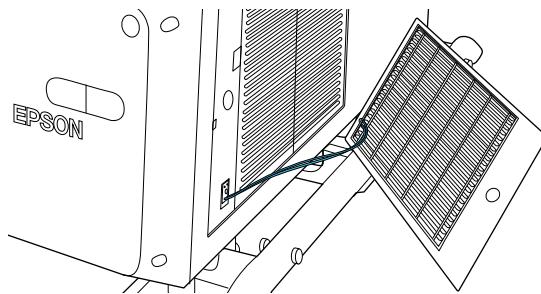


7. Serrez la vis du couvercle du filtre à air.



8. Répétez ces étapes pour remplacer les autres filtres à air.

**Remarque:** Le couvercle du filtre à air situé sur le côté du projecteur est attaché à un cordon afin de l'empêcher de tomber.



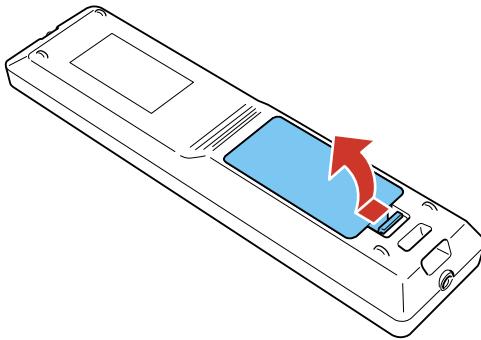
**Sujet parent:** [Entretien du filtre à air et des évents](#)

## 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.

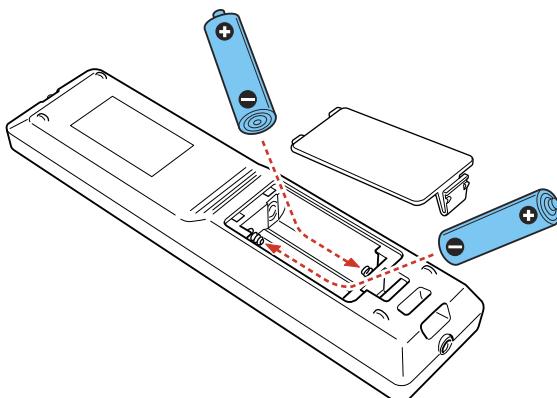
1. Retirez le couvercle du logement des piles comme illustré.



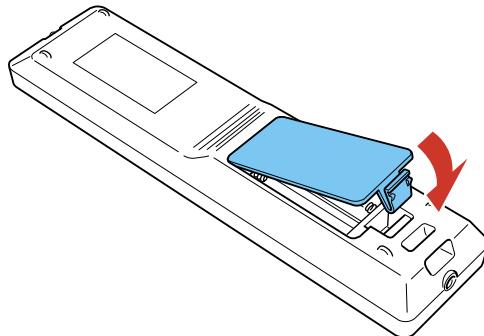
2. Retirez les piles usées.

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



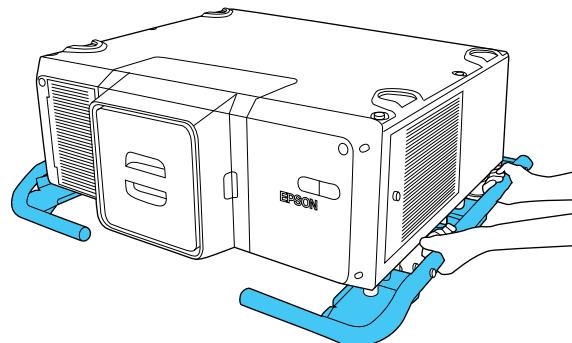
**Avertissement:** Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

**Sujet parent:** [Entretien du projecteur](#)

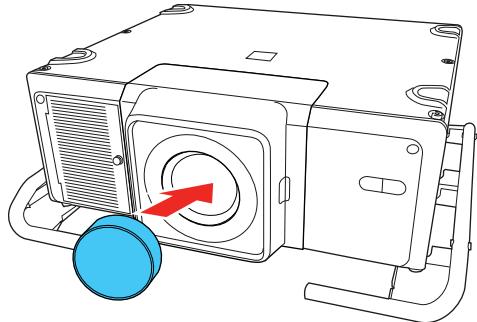
## Transport du projecteur

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.

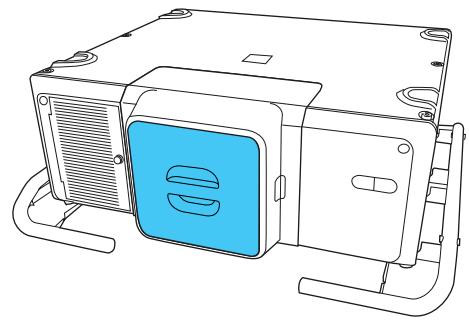
**Mise en garde:** Quatre personnes ou plus doivent déballer ou soulever le produit. Tenez les poignées de transport du projecteur pour le soulever.



1. Débranchez tout équipement raccordé au projecteur.
2. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
  - Si vous déplacez le projecteur sur une courte distance, installez le couvercle sur l'objectif.



- Si vous empaquetez le projecteur pour le transporter sur une longue distance, retirez l'unité d'objectif et installez le capuchon du couvre-objectif.



3. Choisissez une des méthodes suivantes :
  - 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 écrivez « 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**

[Retrait d'un 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](#)

[Affichage des informations 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](#)

[Résolution des problèmes de réseau](#)

[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 :

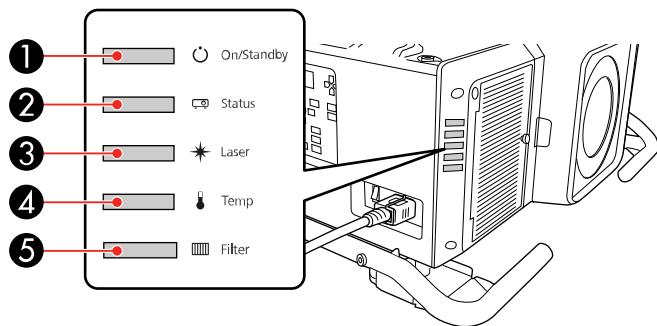
- Les témoins sur le projecteur peuvent donner une indication du problème.
- Le système d'aide du projecteur peut donner de l'information sur des problèmes courants, si le projecteur fonctionne.
- L'écran ACL du projecteur peut afficher des informations concernant l'état du projecteur.
- Les solutions 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 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 ce tableau.



- 1 Témoin On/Standby
- 2 Témoin Status
- 3 Témoin Laser
- 4 Témoin Temp
- 5 Témoin Filter

Témoin On/Standby	Témoin Status	Témoin Laser	Témoin Temp	Témoin Filter	État et solution
Bleu	Éteint	Éteint	Éteint	Éteint	Le projecteur est en mode veille ou la surveillance/le contrôle du projecteur via réseau est en cours.
Bleu	Clignotant bleu	Varie	Éteint	Éteint	Réchauffage. Attendez que l'image s'affiche.
Bleu	Bleu	Varie	Éteint	Éteint	Fonctionnement normal.
Bleu	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Éteint	Refroidissement. Toutes les touches sont désactivées.

Témoin On/Standby	Témoin Status	Témoin Laser	Témoin Temp	Témoin Filter	État et solution
Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Éteint	Éteint	Préparation pour la surveillance réseau. (Attendez que le témoin demeure allumé en orange avant de débrancher le projecteur.)
Bleu	Bleu	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	La fonction d'obturateur est activée.
Éteint	Clignotant bleu	Clignotant orange	Éteint	Éteint	Erreur interne. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
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	Éteint	Orange	Éteint	<p>Le projecteur est trop chaud.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si les événets et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</li> <li>• Assurez-vous que la température ambiante n'est pas trop élevée.</li> <li>• Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le <b>Mode haute alt.</b></li> <li>• Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.</li> </ul>

Témoin On/Standby	Témoin Status	Témoin Laser	Témoin Temp	Témoin Filter	État et solution
Éteint	Clignotant bleu	Orange	Éteint	Éteint	<p>Il y a un problème avec le laser.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si les événets et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</li> <li>• Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.</li> </ul>
Éteint	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Orange	<p>Faible débit d'air à travers le projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si les événets et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</li> <li>• Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.</li> </ul>
Éteint	Clignotant bleu	Orange	Orange	Éteint	Erreur de décalage d'objectif. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Témoin On/Standby	Témoin Status	Témoin Laser	Témoin Temp	Témoin Filter	État et solution
Clignotant bleu	Varie	Varie	Clignotant orange	Varie	<p>Avertissement de haute température. Si la température monte trop, la projection cessera automatiquement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</li> </ul>
Varie	Varie	Varie	Varie	Clignotant orange	Nettoyez le filtre à air.
Clignotant bleu	Varie	Clignotant orange	Varie	Varie	Il y a un problème avec le laser. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Clignotant bleu	Varie	Clignotant orange	Varie	Varie	Un objectif non pris en charge est fixé au projecteur. Installez un objectif compatible.
Clignotant bleu	Varie	Varie	Varie	Orange	<p>Faible débit d'air à travers le filtre à air.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</li> <li>• Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.</li> </ul>

**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

**Concepts associés**

Entretien du filtre à air et des événements

**Références associées**

Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

Équipement en option et pièces de rechange

**Tâches associées**

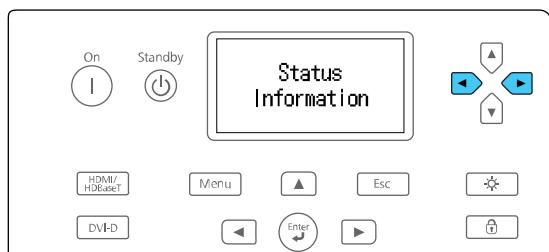
Arrêt provisoire sur l'image vidéo

## Affichage des informations 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 ACL.

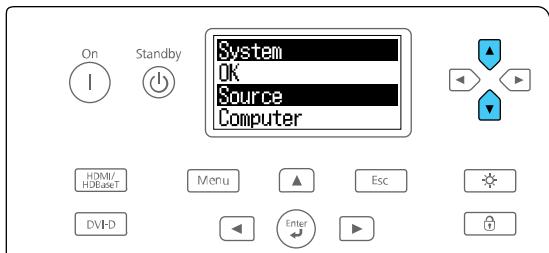
**Remarque:** Vous pouvez également voir l'état du projecteur dans le menu Information. Appuyez sur la touche **i** de la télécommande et sélectionnez **Infos État**.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche lumière du panneau de commande.
3. Appuyez sur les touches fléchées de gauche et de droite pour voir les différentes catégories ou informations.



- **Status Information** : indique l'état de fonctionnement de l'appareil.
- **Source** : affiche des informations sur le signal d'entrée.
- **Signal Information** : affiche des informations sur le signal d'entrée.
- **Network Wired** : accède aux paramètres LAN câblé.

- **Network Wireless** : accède aux paramètres LAN sans fil.
  - **Maintenance** : affiche les heures d'utilisation pour le projecteur et la source lumineuse.
  - **Version** : affiche la version du micrologiciel du projecteur.
  - **Setting** : permet d'ajuster le contraste de l'écran ACL et la durée d'illumination lorsque vous appuyez sur la touche lumière.
4. Appuyez sur les touches fléchées du haut ou du bas pour naviguer parmi les informations à l'écran



#### Messages de l'indicateur d'état du projecteur

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes](#)

### Messages de l'indicateur d'état du projecteur

Les options des menus de l'indicateur d'état vous permettent de voir des informations concernant le projecteur et son fonctionnement.

#### Menu Status Information

Informations	Description
<b>System</b>	Consultez le tableau Informations sur l'état du système (System) à la fin de cette section.
<b>Source</b>	Affiche la source en cours d'utilisation.
<b>On-Screen Display</b>	Affiche les paramètres pour l'affichage à l'écran. Lorsque ce paramètre est désactivé, les menus ou les messages ne s'affichent pas sur les images projetées.
<b>Shutter</b>	Affiche l'état de l'obturateur.

Informations	Description
<b>Air Temp</b>	Affiche la température environnante.
<b>Temp Level</b>	
<b>AC Voltage</b>	Affiche des avertissements et des messages d'erreur lorsque le paramètre <b>Surveil. tension CA</b> est activé.
<b>Laser Status</b>	Affiche l'état d'opération de la source lumineuse.

#### Menu Source

Informations	Description
<b>Source</b>	Affiche la source en cours d'utilisation.
<b>Resolution</b>	Affiche la résolution du signal d'entrée actuel.
<b>Video Signal</b>	Affiche le signal d'entrée vidéo actuel.
<b>Color Space</b>	Affiche l'espace couleur du signal d'entrée actuel.
<b>H-Frequency</b>	Affiche la fréquence horizontale du signal d'entrée actuel.
<b>V-Frequency</b>	Affiche la fréquence verticale du signal d'entrée actuel.
<b>Sync Polarity</b>	Affiche la polarité de synchronisation.
<b>Sync Mode</b>	Affiche le type de synchronisation.
<b>Detected Mode</b>	Affiche le mode détecté du signal d'entrée actuel.
<b>Video Level</b>	Affiche le niveau vidéo du projecteur.

#### Menu Signal Information

Informations	Description
<b>5V Detect</b>	Affiche les résultats de la détection des signaux 5V.
<b>TMDS Clock</b>	Affiche la fréquence TMDS du signal d'entrée actuel.

Informations	Description
<b>TMDS H-Frequency</b>	Affiche la fréquence horizontale du signal d'entrée actuel.
<b>TMDS V-Frequency</b>	Affiche la fréquence verticale du signal d'entrée actuel.
<b>DetChg 5CFHMP123</b>	Affiche les facteurs de modification du signal.
<b>Stable Time</b>	Affiche le temps total d'opération depuis que la source d'entrée a été déterminée.
<b>HDCP Status</b>	Affiche l'état du HDCP.
<b>HDCP Ver</b>	Affiche la version HDCP.
<b>AVI Info VIC</b>	Affiche les informations VIC (AVI) du signal d'entrée actuel.
<b>AVI InfoChecksum</b>	Affiche les résultats de contrôle pour l'AVI.
<b>Signal Mode</b>	Affiche le mode du signal.
<b>Pixel Encoding</b>	Affiche les informations de l'espace couleur (AVI) du signal d'entrée actuel.
<b>HDBaseT Level</b>	Affiche des informations sur le signal de l'image provenant du port HDBaseT.

#### Menu Network Wired

Informations	Description
<b>Projector Name</b>	Affiche le nom utilisé pour identifier le projecteur lorsqu'il est connecté à un réseau.
<b>Connection Mode</b>	Affiche le chemin de connexion pour le LAN.
<b>DHCP</b>	Affiche les paramètres d'affichage du DHCP.
<b>IP Display</b>	Affiche les paramètres d'affichage de l'adresse IP.
<b>IP Address</b>	Affiche l'adresse IP.
<b>MAC Address</b>	Affiche l'adresse MAC.

#### Menu Network Wireless

Informations	Description
<b>Projector Name</b>	Affiche le nom utilisé pour identifier le projecteur lorsqu'il est connecté à un réseau.
<b>Connection Mode</b>	Affiche le mode de connexion à utiliser lors de la connexion du projecteur à un ordinateur via un LAN sans fil.
<b>SSID Display</b>	Affiche les paramètres d'affichage du SSID.
<b>IP Display</b>	Affiche les paramètres d'affichage de l'adresse IP.
<b>SSID</b>	Affiche le SSID.
<b>IP Address</b>	Affiche l'adresse IP.
<b>DHCP</b>	Affiche les paramètres du DHCP.
<b>MAC Address</b>	Affiche l'adresse MAC.
<b>Security</b>	Affiche les paramètres de sécurité.
<b>Antenna Level</b>	Affiche l'état de réception du Wi-Fi.

#### Menu Maintenance

Informations	Description
<b>Operation Time</b>	Affiche le temps total d'opération du projecteur.
<b>Laser Op. Time</b>	Affiche le temps d'opération du laser pour chaque paramètre Mode lumière.

#### Menu Version

Informations	Description
<b>Serial No.</b>	Affiche le numéro de série du projecteur.

Informations	Description
<b>Main</b>	
<b>Video2</b>	
<b>Sub</b>	
<b>Sub2</b>	
<b>HDBaseT</b>	
<b>Status Monitor</b>	

Informations sur l'état du système (**System**)

État	Description
<b>OK</b>	Le projecteur est en mode de fonctionnement normal.
<b>Warm-up</b>	Le projecteur est en cours de réchauffement.
<b>Standby</b>	Le projecteur est en mode attente.
<b>Cool Down</b>	Le projecteur est en cours de refroidissement.
<b>Temp Error</b>	Une erreur de surchauffe s'est produite.
<b>Fan Error</b>	Une erreur de ventilateur s'est produite.
<b>Sensor Error</b>	Une erreur de capteur s'est produite.
<b>Power Error</b>	Une erreur d'alimentation s'est produite.
<b>Internal Error</b>	Une erreur interne s'est produite.
<b>Airflow Error</b>	Une erreur de filtre à air s'est produite.
<b>Temp Warning</b>	Un avertissement de haute température est survenu.
<b>Internal Warning</b>	Un avertissement concernant le système interne est survenu.
<b>Airflow Decline</b>	Une erreur de faible débit d'air s'est produite.
<b>Power Warning</b>	Un avertissement d'alimentation s'est produit.
<b>Clean Filter</b>	Un avertissement de filtre à air s'est produit; nettoyez le filtre à air.

État	Description
<b>Lens Error</b>	Une erreur d'objectif s'est produite.
<b>Laser Error</b>	Une erreur de laser s'est produite.
<b>Laser Warning</b>	Un avertissement de laser s'est produit.

**Sujet parent:** [Affichage des informations 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.

**Remarque:** Avant d'utiliser le système d'aide, assignez le paramètre **Aide** à l'une des touches **User**.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **User** assignée au paramètre **Aide**.  
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 **Menu**.

**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 :

- Assurez-vous que le capuchon du couvre-objectif est retiré.
- 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 s'affiche, 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 correspondent à la source vidéo actuelle.
- Réglez les **Param. de luminosité**.
- 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.
- 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.
- Si les autres solutions ne permettent pas de résoudre le problème, réinitialisez tous les paramètres du projecteur en utilisant les options du menu **Réinit**.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image](#)

**Concepts associés**

[Raccordement du projecteur](#)

**Références associées**

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

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

### **Tâches associées**

[Ajustement de la luminosité](#)

[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** de la télécommande 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.
- Si les autres solutions ne permettent pas de résoudre le problème, réinitialisez tous les paramètres du projecteur en utilisant les options du menu **Réinit**.

[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**. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.) Patientez quelques secondes afin que l'image s'affiche. 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.

**Remarque:** Sous Windows 7 ou une version ultérieure, maintenez la touche Windows et appuyez sur **P** en même temps, puis cliquez sur **Dupliquer**.

2. 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.)
3. Au besoin, vérifiez les paramètres de votre carte vidéo et réglez l'option d'affichage multiple à **Dupliquer** 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. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.)

1. Ouvrez l'utilitaire **Préférences Système** et sélectionnez **Moniteurs**, **Moniteur** ou **Couleur ACL**.
2. Cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger**.
3. Cochez la case **Recopier les écrans**.

**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 que le bon signal d'entrée est sélectionné dans le menu Signal.
- Assurez-vous que 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 :

- Assurez-vous de sélectionner le bon paramètre **Format d'écran** pour l'écran utilisé.

- Assurez-vous que le paramètre **Mise à l'échelle** dans le menu Avancé est désactivé.
- Essayez de modifier la position de l'image à l'aide du menu **Position**.
- Essayez de modifier la position de l'image à l'aide du menu **Position à l'écran**.
- Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande pour sélectionner un rapport hauteur/largeur de l'image différent.
- Vérifiez les câbles servant à brancher l'ordinateur ou la source vidéo au projecteur. Essayez de connecter différents câbles.
- 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](#)

**Concepts associés**

[Raccordement du projecteur](#)

**Références associées**

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

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

**Tâches associées**

[Réglage du format d'écran](#)

[Ajustement de l'image à l'aide du paramètre Position à l'écran](#)

## 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](#)

**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, ajustez les paramètres **Désentrelacement** 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.
- Essayez un autre câble.
- Essayez de désactiver le paramètre **Interpolation image** ou activez le paramètre **Amélioration image** dans le menu Image.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image](#)

### Références associées

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

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

## 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.

- Essayez de connecter le projecteur à la connexion de la plus grande qualité disponible sur la source d'entrée. Par exemple, branchez-le au port HDMI ou aux ports vidéo en composantes pour obtenir un meilleur signal d'entrée.
- Placez le projecteur assez près de l'écran.
- 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**.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, essayez d'utiliser une résolution plus basse ou la résolution native du projecteur.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image](#)

**Concepts associés**

[Raccordement du projecteur](#)

**Références associées**

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

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

[Caractéristiques générales du projecteur](#)

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

**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.
- Assurez-vous que le paramètre **Param. de luminosité** est réglé correctement dans le menu Réglage.
- Placez le projecteur assez près de l'écran.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image](#)

#### **Références associées**

- [Paramètres de qualité d'image - Menu Image](#)  
[Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal](#)  
[Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage](#)  
[Distance de projection](#)

## **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 le laser du projecteur s'éteint de manière inattendue, le projecteur pourrait s'être mis en mode attente après une période d'inactivité. Appuyez sur la touche 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 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.
- Le cordon d'alimentation est peut-être défectueux. Essayez un autre cordon d'alimentation. Si cela ne fonctionne pas, débranchez le cordon et contactez Epson.
- Assurez-vous que l'interrupteur est allumé.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

#### **Références associées**

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

[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. Décoincez 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 **Commande Communication** ou **Extron XTP** du menu Avancé est réglé à **Off** 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](#)

#### **Concepts associés**

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

#### **Références associées**

[Fonctionnement de la télécommande](#)

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

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

#### **Tâches associées**

[Remplacement des piles 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 requête, notez ce code et contactez Epson. N'essayez pas d'entrer votre mot de passe à nouveau. Veuillez fournir le code de requête affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.
- Si vous avez réglé un mot de passe Epson 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 avez réglé un mot de passe Remote (dans Epson Web Control) 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 : **EPSONREMOTE**
  - Mot de passe par défaut : **guest**

- 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](#)

**Concepts associés**

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

## Résolution des problèmes de réseau

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes en utilisant le projecteur sur un réseau.

[Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau](#)

[Solutions si les courriels d'alerte par réseau ne sont pas envoyés](#)

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes](#)

## Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau

Si vous ne pouvez pas accéder au projecteur via le navigateur Web, assurez-vous que vous utilisez le bon mot de passe et le bon nom d'utilisateur, lesquels sont sensibles à la casse.

- Saisissez **EPSONWEB** pour le nom d'utilisateur. (Vous ne pouvez pas modifier le nom d'utilisateur.)
- Pour le mot de passe, saisissez le mot de passe configuré dans le menu Réseau du projecteur. Le mot de passe par défaut est **admin**.
- Assurez-vous d'avoir accès au réseau sur lequel se trouve le projecteur.

**Remarque:** Le nom d'utilisateur et le mot de passe sont sensibles à la casse.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes de réseau](#)

**Concepts associés**

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

**Tâches associées**

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

## Solutions si les courriels d'alerte par réseau ne sont pas envoyés

Si vous ne recevez pas de courriels vous alertant lorsqu'un projecteur sur le réseau rencontre un problème, essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le projecteur est sous tension et correctement connecté 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 Notification 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 de réseau](#)

### Références associées

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

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

## 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 Web de soutien d'Epson à l'adresse [epson.ca/soutien](http://epson.ca/soutien) et sélectionnez votre produit pour obtenir des solutions aux problèmes courants pour votre projecteur. 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.

### 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 1 800 807-7766. Ou vous pouvez effectuer des achats en ligne au [epsonstore.com](http://epsonstore.com) (États-Unis) ou [epsonstore.ca](http://epsonstore.ca) (Canada).

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](#)

[Fiche technique de la source lumineuse du projecteur](#)

[Caractéristiques de la télécommande](#)

[Dimensions du projecteur](#)

[Caractéristiques électriques du projecteur](#)

[Caractéristiques environnementales du projecteur](#)

[Caractéristiques de sécurité et d'homologation du projecteur](#)

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

## Caractéristiques générales du projecteur

<b>Type d'affichage</b>	Matrice active TFT polysilicium
<b>Résolution</b>	1920 × 1200 pixels (WUXGA)
<b>Objectif</b>	$F=1,9$ à 2,1 Longueur focale : 54,7 à 73 mm
<b>Reproduction des couleurs</b>	Couleur complète, 1 milliard de couleurs
<b>Luminosité</b>	Mode lumière normal : Sortie lumineuse blanche de 25000 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 25000 lumens Mode lumière étendu : Sortie lumineuse blanche de 17500 lumens (norme ISO 21118)
<b>Remarque:</b>	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.
<b>Rapport de contraste</b>	Plus de 2,500,000:1 avec le paramètre Contraste dynamique activé et le Mode lumière réglé à Normal

<b>Taille d'image</b> (selon le rapport hauteur/largeur natif)	100 po (2,54 m) à 1000 po (25,4 m)
<b>Distance de projection</b> (selon le rapport hauteur/largeur natif)	144,9 po (3,68 m) à 2009 po (51,03 m)
<b>Méthodes de projection</b>	360° libre
<b>Rapport de forme optique</b> (largeur sur hauteur)	16:10
<b>Mise au point</b>	Assistée
<b>Réglage du zoom</b>	Assistée
<b>Rapport de zoom</b> (Télé sur grand-angle)	1 à 1,35
<b>Niveau de bruit</b>	49 dB (avec Mode lumière réglé sur Normal/Étendu/Personnalisé) 41 dB (avec Mode lumière réglé sur Calme)
<b>Angle de correction trapézoïdale</b>	Vertical : $\pm 35^\circ$ à $45^\circ$ (selon le type d'objectif utilisé) Horizontal : $\pm 30^\circ$ (tous les types d'objectif)
<b>Compatibilité du port USB Type B</b>	USB conforme 1.1 et 2.0 pour la mise à jour du micrologiciel et la copie des paramètres des menus.
<b>Compatibilité du port USB Type A</b>	USB conforme 1.1 et 2.0 pour l'unité LAN sans fil optionnelle, la mise à jour du micrologiciel ou la copie des paramètres des menus.

**Sujet parent:** [Caractéristiques techniques](#)

## Fiche technique de la source lumineuse du projecteur

<b>Type</b>	Laser diode
<b>Consommation électrique</b>	2160 W
<b>Puissance sortie lumineuse</b>	1670 W
<b>Longueur d'onde</b>	450 à 460 nm

<b>Durée de vie utile de la source lumineuse</b>	Mode lumière Normal ou Calme : Jusqu'à environ 20 000 heures
	Mode lumière étendu : Jusqu'à environ 30 000 heures

**Remarque:** Éteignez le projecteur lorsqu'il n'est pas utilisé pour prolonger sa durée utile. La durée utile du laser 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

<b>Portée de réception</b>	98,4 pi (30 m)
<b>Piles</b>	Deux piles AA alcalines ou au manganèse

**Sujet parent:** [Caractéristiques techniques](#)

## Dimensions du projecteur

**Remarque:** Ces dimensions excluent les pattes du projecteur, l'objectif de projection et les poignées de transport.

<b>Hauteur</b>	11,8 po (299 mm)
<b>Largeur</b>	31,2 po (790 mm)
<b>Profondeur</b>	28 po (710 mm)
<b>Poids</b>	144,6 lb (65,6 kg)

**Sujet parent:** [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques électriques du projecteur

<b>Fréquence nominale</b>	50/60 Hz
---------------------------	----------

<b>Source d'alimentation</b>	200 à 240 VAC ±10% 12,3 A
<b>Consommation électrique</b>	Fonctionnement : Mode de consommation électrique Normal : 2390 W Mode de consommation électrique Étendu : 1670 W Mode attente : 0,5 W (Comm. désactivée), 3 W (Comm. activée)

**Sujet parent:** [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques environnementales du projecteur

<b>Température</b>	Fonctionnement : Jusqu'à 4921 pi (1500 m) : 32 à 122 °F (0 à 50 °C) 4921 pi (1500 m) à 10000 pi (3048 m) avec le mode haute altitude activé : 32 à 113 °F (0 à 45 °C) Stockage : 14 à 140 °F (-10 à 60 °C)
<b>Humidité</b> (relative, sans condensation)	Fonctionnement : 20 à 80 % Stockage : 10 à 90 %
<b>Altitude de fonctionnement</b>	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'homologation du projecteur

<b>États-Unis</b>	FCC Partie 15B Classe A UL60950-1 2e édition/UL62368-1 2e édition (cTUVus Mark)
<b>Canada</b>	ICES-003 Classe A CSA C22.2 No. 60950-1-07/CSA C22.2 No. 62368-1-14

## Avertissement

Produit de classe A. Dans un environnement domestique, ce produit peut créer des interférences radio, auquel cas l'utilisateur peut être amené à prendre des mesures adaptées.

**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)
<b>Signaux d'ordinateur (RGB analogique)</b>		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+ <sup>1</sup>	60	1680 × 1050

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
UXGA	60	1600 × 1200
WUXGA <sup>2</sup>	60	1920 × 1200
<b>Vidéo en composantes</b>		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	50/60	1920 × 1080
<b>Signaux d'entrée des ports HDMI, DVI-D et HDBaseT</b>		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
WSXGA+	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WUXGA <sup>2</sup>	60	1920 × 1200
QXGA <sup>3</sup>	60	2048 × 1536
WQHD <sup>3</sup>	60	2560 × 1440

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
WQXGA <sup>2, 3</sup>	60	2560 × 1600
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
4K×2K <sup>3</sup>	24/25/30	3840 × 2160
4K×2K <sup>3, 4</sup>	50/60	3840 × 2160
4K×2K (SMPTE) <sup>3</sup>	24	4096 × 2160
4K×2K (SMPTE) <sup>3, 4</sup>	50/60	4096 × 2160
<b>Signaux d'entrée SDI</b>		
SDTV (480i)	59,94 (mode SD-SDI)	720 × 480
SDTV (576i)	50 (mode SD-SDI)	720 × 576
HDTV (720p)	50/59,94/60 (mode HD-SDI)	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/59,94/60 (mode HD-SDI)	1920 × 1080
HDTV (1080p)	23,98/24/25/29,97/30 (mode HD-SDI)	1920 × 1080
HDTV (1080p)	50/59,94/60 (mode 3G-SDI; Niveau A)	1920 × 1080
HDTV (1080p)	23,98/24/25/29,97/30 (mode 3G-SDI; Niveau A)	1920 × 1080
HDTV (1080i)	50/59,94/60 (mode 3G-SDI; Niveau A)	1920 × 1080

<sup>1</sup> Compatible seulement lorsque **Large** est sélectionné au paramètre **Résolution**.

<sup>2</sup> Seulement compatible avec le signal d'entrée VESA CVT-RB (obturation réduite).

<sup>3</sup> Source HDMI ou HDBaseT seulement.

<sup>4</sup> Compatible seulement avec les signaux d'entrée YPbPr 4:2:0.

**Sujet parent:** Caractéristiques techniques

---

# Avis

Consultez ces sections pour des avis importants concernant votre projecteur.

[Recyclage](#)

[Consignes de sécurité importantes](#)

[Renseignements de sécurité importants](#)

[Liste des symboles de sécurité \(correspondant à CEI60950-1 A2\)](#)

[Déclaration de conformité avec la FCC](#)

[Licence des logiciels libres](#)

[Arbitrage exécutoire et recours collectifs](#)

[Marques de commerce](#)

[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.

**Sujet parent:** [Avis](#)

## Consignes de sécurité importantes

**Mise en garde:** Ne regardez jamais dans l'objectif du projecteur lorsque le laser est allumé; 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 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.

**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.
- 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 support de montage au plafond. Cela pourrait causer des blessures graves à quiconque se trouvant sous le support de montage 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.
- Il est possible que vous deviez nettoyer le filtre à air et les événements de ventilation. Un filtre à air et/ou un événement 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 électriques 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.
- Utilisez seulement le projecteur si la température est comprise dans cet intervalle :

32 à 122 °F (0 à 50 °C) à une altitude de 4921 pi (1500 m) ou moins, et 32 à 113 °F (0 à 45 °C) à une altitude de 4925 à 10000 pi (1501 à 3048 m).

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 événements d'aération. N'approchez pas vos mains ni votre visage des événements 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 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.
- Remettez toujours le capuchon du couvre-objectif en place lorsque vous n'utilisez pas le projecteur afin d'éviter de salir ou d'endommager l'objectif.

**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.)

[Renseignements de sécurité concernant le laser](#)

[Avertissement de source lumineuse laser](#)

[Restriction d'utilisation](#)

**Sujet parent:** [Avis](#)

## Renseignements de sécurité concernant le laser

Ce projecteur est un produit laser de catégorie 3R, conforme à la norme internationale IEC60825-1 sur les lasers. Suivez ces consignes de sécurité au moment d'utiliser le projecteur.

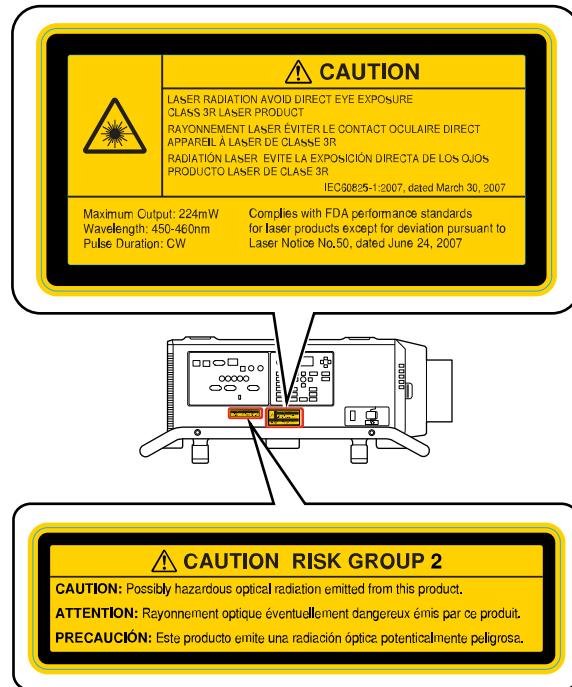
- Si un problème se produit dans le projecteur, éteignez le projecteur et débranchez-le immédiatement. Si vous continuez à utiliser le projecteur, vous vous exposez à des risques de décharge électrique, d'incendie ou de troubles visuels. Veuillez communiquer avec le soutien Epson.
- N'essayez pas de démonter ou de modifier le projecteur. Le projecteur est équipé d'un composant laser très puissant. Cela pourrait entraîner des blessures graves.
- Ne regardez pas directement l'objectif pendant la projection. De même, ne regardez pas l'objectif à l'aide d'appareils optiques (loupe ou télescope, par exemple). Cela pourrait entraîner des troubles visuels.
- Lors de l'allumage du projecteur à distance à l'aide de la télécommande, veillez à ce que personne ne regarde l'objectif.
- Ne laissez pas les jeunes enfants utiliser l'appareil. Si des enfants utilisent l'appareil, ils doivent être encadrés par un adulte.
- N'appliquez pas d'appareils optiques, tels qu'une loupe ou un télescope, sur l'image projetée. Vous risquez de vous blesser si vous continuez à l'utiliser dans cet état. Cela peut également entraîner un incendie ou un accident.
- Avant de commencer la projection, vérifiez que rien dans la pièce ne peut refléter l'image projetée.
- Lors de la mise au rebut du projecteur, ne le démontez pas. Mettez-le au rebut conformément aux lois et réglementations locales ou nationales.

Des étiquettes sont fixées au projecteur afin d'indiquer qu'il s'agit d'un produit de catégorie 3R et qu'il est conforme aux normes de performance FDA pour les produits laser à l'exception des dérogations notées dans l'avis concernant le laser N° 50, en date du 24 juin 2007 :

- **Bas**



- Arrière



**Sujet parent:** [Renseignements de sécurité importants](#)

### Avertissement de source lumineuse laser

Consultez le tableau ci-dessous pour les valeurs de risque d'exposition (EHV) conformément à la norme IEC62471-2:2009. La valeur EHV indique le niveau de risque pour les objets situés devant la source lumineuse durant 0,25 seconde à une distance de 7,9 po (20 cm). Plus la valeur est élevée, plus le niveau de risque est élevé.

Objectif	Valeur de risque d'exposition
ELPLR05	<0,5
ELPLU05	<0,5
ELPLW07	0,6

Objectif	Valeur de risque d'exposition
ELPLM12	0,8
ELPLM13	0,9
ELPLM14	0,9
ELPLL09	0,9
ELPLL10	0,8

**Sujet parent:** [Renseignements de sécurité importants](#)

## 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.

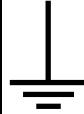
**Sujet parent:** [Renseignements de sécurité importants](#)

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

Le tableau suivant indique la signification des symboles de sécurité étiquetés sur l'équipement.

Nº	Symbol	Standards approuvés	Description
1		IEC60417 No. 5007	« Marche » (alimentation) Pour indiquer la connexion au secteur.

Nº	Symbole	Standards approuvés	Description
2		IEC60417 No. 5008	« Arrêt » (alimentation) Pour indiquer le débranchement du secteur.
3		IEC60417 No. 5009	Veille Pour identifier l'interrupteur ou la position de l'interrupteur au moyen de la partie de l'équipement allumée afin de la passer en mode veille.
4		ISO7000 No. 0434B IEC3864-B3.1	Mise en garde Pour identifier une mise en garde générale lors de l'utilisation du produit.
5		IEC60417 No. 5041	Mise en garde, surface chaude Pour indiquer que l'élément marqué peut être chaud et ne doit pas être touché sans prendre de précautions.
6		IEC60417 No. 6042 ISO3864-B3.6	Mise en garde, risque de décharge électrique Pour identifier l'équipement qui représente un risque de décharge électrique.
7		IEC60417 No. 5957	Pour utilisation à l'intérieur uniquement Pour identifier un équipement électrique conçu principalement pour une utilisation à l'intérieur.
8		IEC60417 No. 5926	Polarité du connecteur d'alimentation c.c. Pour identifier la connexion positive et négative (la polarité) d'un équipement sur lequel une alimentation électrique c.c. peut être connectée.

Nº	Symbole	Standards approuvés	Description
9		IEC60417 No. 5001B	Pile, général Sur un équipement alimenté par des piles. Pour identifier un dispositif, par exemple un couvercle pour le compartiment des piles ou les bornes du connecteur.
10	 	IEC60417 No. 5002	Positionnement de l'élément Pour identifier le support des piles lui-même et pour identifier le positionnement du/des élément(s) à l'intérieur du support des piles.
11		IEC60417 No. 5019	Terre de protection Pour identifier la borne destinée à être connectée à un conducteur externe pour protection contre les décharges électriques en cas de défaut, ou la borne d'une électrode de terre de protection.
12		IEC60417 No. 5017	Terre Pour identifier une borne de terre (masse) dans le cas où le symbole N°13 n'est pas requis explicitement.
13		IEC60417 No. 5032	Courant alternatif Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant alternatif uniquement; pour identifier les bornes appropriées.
14	 	IEC60417 No. 5031	Courant continu Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant continu uniquement; pour identifier les bornes appropriées.

Nº	Symbole	Standards approuvés	Description
15		IEC60417 No. 5172	Équipement de classe II Pour identifier les équipements répondant aux exigences de sécurité spécifiées pour les équipements de classe II conformément à CEI 61140.
16		ISO 3864	Interdiction générale Pour identifier les actions ou les opérations interdites.
17		ISO 3864	Interdiction de contact Pour indiquer des blessures pouvant survenir à la suite d'un contact avec une partie spécifique de l'équipement.
18		—	Pour indiquer qu'il ne faut jamais regarder dans l'objectif optique pendant que le projecteur est allumé.
19		—	Pour indiquer de ne rien placer sur le projecteur.
20		ISO3864 IEC60825-1	Mise en garde, rayonnement laser Pour indiquer que l'équipement est doté d'une pièce à rayonnement laser.
21		ISO 3864	Interdiction de démontage Pour indiquer un risque de blessure, telle qu'une décharge électrique, si l'équipement est démonté.
22		—	Ne regardez jamais l'objectif du projecteur lorsque la DEL d'éclairage est allumée.

Nº	Symbole	Standards approuvés	Description
23		IEC60417 No. 5266	Veille, veille partielle Pour indiquer que cette partie de l'équipement est en état prêt.
24		ISO3864 IEC60417 No. 5057	Attention, pièces amovibles Pour indiquer que vous devez rester à l'écart des pièces amovibles tel qu'indiqué dans les normes de protection.

Sujet parent: [Avis](#)

## Déclaration de conformité avec la FCC

### Pour les utilisateurs des États-Unis

À l'issue des tests dont il a fait l'objet, cet appareil a été déclaré conforme aux normes des appareils numériques de classe A, conformément à la partie 15 de la réglementation FCC. Ces normes sont destinées à assurer un niveau de protection adéquat contre les interférences néfastes lorsque l'équipement est utilisé dans un environnement commercial. 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 télévisuelles. L'utilisation de cet appareil dans une installation résidentielle peut entraîner des interférences nuisibles, lesquelles devront être corrigées aux frais de l'utilisateur.

### Pour les utilisateurs du Canada

CAN ICES-3(A)/NMB-3(A)

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.

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

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

The list of GPL Programs

- busybox-1.21.0
- iptables-1.4.20
- linux-3.4.49
- patches
- udhcp 0.9.8
- wireless\_tools 29
- dbus-1.6.18
- EPSON original drivers
- Stonestreet One 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, Juin 1991

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

### **Preamble**

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software 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, please contact Epson.

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

- SDL-1.2.15
- SDL-Image
- alsa-lib-1.0.27.2
- libdbus-c++-0.9.0
- gencode-3.4.2
- libnl-3.2.24

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

## **GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE**

Version 2.1, February 1999

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

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

### **Preamble**

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 user's 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 user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- 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

That's all there is to it!

## 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.

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 versions 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 (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger  
Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals  
added to the list of Contributing Authors:

John Bowler  
Kevin 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

glenrrp at 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.

#### **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 (c) 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 warrantee 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](mailto: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).

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. 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
- jquery.ui.touch-punch.js
- jquery.upload-1.0.2.min.js
- jquery-1.11.3.min.js
- jquery-ui-1.11.4
- normalize.css

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

Copyright (c) 2012 jQuery Foundation and other contributors,

<http://jquery.com/>

Copyright (c) Nicolas Gallagher and Jonathan Neal

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

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.

**WPA Suplicant**

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

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

List of WPA Supplicant programs

- wpa\_supplicant-2.3

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

Copyright (c) 2003-2014, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors

All rights reserved.

This program is licensed under the BSD license (the one with advertisement clause removed).

If you are submitting changes to the project, please see CONTRIBUTIONS file for more instructions.

License

---

This software may be distributed, used, and modified under the terms of BSD license:

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(s) of the above-listed copyright holder(s) 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.

**lighttpd**

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

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

List of lighttpd programs

- lighttpd-1.4.35

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

Copyright (c) 2004, Jan Kneschke, incremental

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 'incremental' 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

## **PCRE**

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

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

List of PCRE programs

- pcre-8.32

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

## **PCRE LICENCE**

-----

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

## **THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS**

-----

Written by: Philip Hazel

Email local part: ph10

Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service, Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge

All rights reserved.

## **PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT**

-----

Written by: Zoltan Herczeg

Email local part: hzmester

Email domain: freemail.hu

Copyright(c) 2010-2012 Zoltan Herczeg

All rights reserved.

## **STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER**

-----

Written by: Zoltan Herczeg  
Email local part: hzmester  
Emain domain: freemail.hu  
Copyright(c) 2009-2012 Zoltan Herczeg  
All rights reserved.

## **THE C++ WRAPPER FUNCTIONS**

-----

Contributed by: Google Inc.  
Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.  
All rights reserved.

## **THE "BSD" LICENCE**

-----

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 of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their 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.

End

## **FastCGI**

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

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

List of FastCGI programs

- fcgi-2.4.0

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

This FastCGI application library source and object code (the "Software") and its documentation (the "Documentation") are copyrighted by Open Market, Inc ("Open Market"). The following terms apply to all files associated with the Software and Documentation unless explicitly disclaimed in individual files.

Open Market permits you to use, copy, modify, distribute, and license this Software and the Documentation for any purpose, provided that existing copyright notices are retained in all copies and that this notice is included verbatim in any distributions. No written agreement, license, or royalty fee is required for any of the authorized uses. Modifications to this Software and Documentation may be copyrighted by their authors and need not follow the licensing terms described here. If modifications to this Software and Documentation have new licensing terms, the new terms must be clearly indicated on the first page of each file where they apply.

OPEN MARKET MAKES NO EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY WITH RESPECT TO THE SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT SHALL OPEN MARKET BE LIABLE TO YOU OR ANY THIRD PARTY FOR ANY DAMAGES ARISING FROM OR RELATING TO THIS SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR SIMILAR DAMAGES, INCLUDING LOST PROFITS OR LOST DATA, EVEN IF OPEN MARKET HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THE SOFTWARE AND DOCUMENTATION ARE PROVIDED "AS IS". OPEN MARKET HAS NO LIABILITY IN CONTRACT, TORT, NEGLIGENCE OR OTHERWISE ARISING OUT OF THIS SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION.

## **D3.js**

This projector product includes the open source software program "D3.js" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "D3.js"

The "D3.js" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of D3.js programs:

## d3.js

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "D3.js" are as follows.

Copyright (c) 2010-2016, Michael Bostock

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.
- \* The name Michael Bostock may not 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 MICHAEL BOSTOCK 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.

Sujet parent: [Avis](#)

## Arbitrage exécutoire et recours collectifs

### 1. DIFFÉRENDS, ARBITRAGE INDIVIDUEL EXÉCUTOIRE ET RENONCIATION À EXERCER DES RECOURS ET DES ARBITRAGES COLLECTIFS

**1.1 Différends.** Les dispositions du présent article 1 s'appliquent à tous les différends entre vous et Epson. Le terme « différend » doit être interprété de manière à donner le sens le plus large autorisé par la loi et inclut les différends, réclamations, controverses ou actions entre vous et Epson en lien avec le présent contrat, les produits de marque Epson (matériel et tout logiciel), ou toute autre opération conclue entre vous et Epson ou y ayant trait, qu'ils découlent d'un contrat, d'une garantie, d'une fausse déclaration, d'une fraude, d'un délit, d'un délit intentionnel, d'une loi, d'un règlement ou d'une ordonnance, en droit ou en equity. UN « DIFFÉREND » N'INCLUT PAS LES RÉCLAMATIONS EN

**MATIÈRE DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**, ou plus précisément, toute réclamation ou cause d'action pour (a) la contrefaçon ou la dilution d'une marque de commerce (b) la violation d'un brevet (c) la violation du droit d'auteur ou son utilisation abusive ou (d) l'usurpation d'un secret commercial (une « réclamation en matière de propriété intellectuelle »). Vous et Epson reconnaissiez également, nonobstant le paragraphe 1.6, qu'un tribunal, et non un arbitre, peut décider si une réclamation ou une action constitue une réclamation en matière de propriété intellectuelle.

**1.2 Arbitrage exécutoire.** Vous et Epson acceptez de régler tous les différends par arbitrage exécutoire conformément aux dispositions du présent contrat. **L'ARBITRAGE SIGNIFIE QUE VOUS RENONCEZ À VOTRE DROIT À UN JUGE OU À UN JURY DANS LE CADRE D'UNE POURSUITE JUDICIAIRE ET QUE VOS MOTIFS D'APPEL SONT RESTREINTS.** En vertu du présent contrat, l'arbitrage exécutoire sera administré par JAMS, une autorité reconnue à l'échelle nationale en matière d'arbitrage, conformément à son code de procédure en vigueur pour les conflits liés aux consommateurs, à l'exception de toutes les règles qui autorisent les recours collectifs ou les arbitrages collectifs (pour plus de détails sur la procédure, consultez le paragraphe 1.6 ci-dessous). Vous et Epson comprenez et acceptez que (a) la loi Federal Arbitration Act (9 U.S.C. § 1 et suivants) régit l'interprétation et l'application du présent article 1 (b) que le présent contrat consigne une opération de commerce entre États et que (c) le présent article 1 demeurera en vigueur même après la résiliation du présent contrat.

**1.3 Préparation à l'arbitrage et envoi d'un avis.** Avant de soumettre une demande d'arbitrage, vous et Epson devez chacun accepter de vous efforcer de résoudre tout différend de façon informelle pendant soixante (60) jours. Si vous et Epson ne parvenez pas à un accord pour régler le différend dans les soixante (60) jours, vous ou Epson pouvez entamer le processus d'arbitrage. L'avis de différend à l'intention d'Epson doit être envoyé à cette adresse : Epson America, Inc., ATTN : Legal Department, 3840 Kilroy Airport Way, Long Beach, CA 90806 (l'« adresse d'Epson »). L'avis de différend vous sera envoyé à votre adresse la plus récente dans les dossiers d'Epson. Pour cette raison, il est important de nous informer de tout changement d'adresse par courriel à l'adresse EAISLegal@ea.epson.com, ou par la poste à l'adresse d'Epson indiquée précédemment. L'avis de différend doit inclure le nom, l'adresse et les coordonnées de la partie qui l'envoie, les faits à l'origine du différend et la réparation demandée (l'« avis de différend »). Après avoir reçu l'avis de différend, vous et Epson vous engagez à agir de bonne foi pour tenter de résoudre le conflit avant de commencer l'arbitrage.

**1.4 Cour des petites créances.** Nonobstant ce qui précède, vous pouvez intenter une action individuelle à la Cour des petites créances de votre province ou municipalité si l'action relève de la compétence de ce tribunal et qu'elle est en instance uniquement dans cette cour.

**1.5 RENONCIATION DE RECOURS COLLECTIF ET D'ARBITRAGE COLLECTIF. VOUS ET EPSON ACCEPTEZ QUE CHAQUE PARTIE PUISSE SOULEVER UN DIFFÉREND À L'ENCONTRE DE L'AUTRE PARTIE UNIQUEMENT À TITRE INDIVIDUEL ET NON COMME UN REQUÉRANT OU COMME MEMBRE D'UN GROUPE DANS UNE ACTION COLLECTIVE OU UNE PROCÉDURE PRÉSENTATIVE, Y COMPRIS LES RECOURS COLLECTIFS FÉDÉRAUX, PROVINCIAUX OU TERRITORIAUX OU LES ARBITRAGES COLLECTIFS. LES RECOURS COLLECTIFS, LES ARBITRAGES COLLECTIFS, LES POURSUITES PRIVÉES ET TOUTE AUTRE PROCÉDURE OÙ UN**

**INDIVIDU AGIT EN TANT QUE REPRÉSENTANT SONT INTERDITS. EN VERTU DES PROCÉDURES D'ARBITRAGE DÉCRITES DANS CET ARTICLE, L'ARBITRE NE PEUT COMBINER OU CONSOLIDER PLUS D'UNE RÉCLAMATION D'UNE PARTIE SANS LE CONSENTEMENT ÉCRIT DE TOUTES LES PARTIES CONCERNÉES PAR LA PROCÉDURE D'ARBITRAGE.**

**1.6 Procédure d'arbitrage.** Si vous ou Epson entamez le processus d'arbitrage, l'arbitrage sera régi par les règlements de JAMS, en vigueur au moment où l'arbitrage est initié, à l'exception de tous les règlements qui permettent un recours ou un arbitrage collectif (les « règlements de JAMS »), et par les règles énoncées dans le présent contrat. On peut prendre connaissance des règlements de JAMS à l'adresse <http://www.jamsadr.com> ou en composant le 1 800 352-5267. Tous les différends doivent être résolus par un seul arbitre neutre, et les deux parties doivent avoir une possibilité raisonnable de participer à la sélection de l'arbitre. L'arbitre est lié par les conditions de ce contrat. L'arbitre, et non un tribunal ou un organisme fédéral, provincial, territorial ou local, détient le pouvoir exclusif de régler tous les différends découlant de l'interprétation, de l'applicabilité, du caractère exécutoire ou de la formation du présent contrat ou y étant liés, y compris toute déclaration indiquant qu'une partie ou l'intégralité du présent contrat est nulle ou annulable. Malgré cette vaste extension des pouvoirs de l'arbitre, un tribunal peut décider de ne se pencher que sur la question limitée visant à déterminer si une réclamation ou une cause d'action relève d'une réclamation en matière de propriété intellectuelle, ce qui est exclu de la définition du terme « différend » dans le paragraphe 1.1 ci-dessus. L'arbitre est habilité à accorder toute réparation qui serait offerte dans un tribunal en droit ou en equity. L'arbitre peut vous accorder les mêmes dommages-intérêts qu'un tribunal, et peut accorder un jugement de constatation ou une mesure injonctive seulement à un requérant individuel et uniquement dans la mesure nécessaire pour fournir la réparation garantie par la réclamation individuelle de cette partie. Dans certains cas, les frais d'arbitrage peuvent dépasser les coûts de procédure de litige, et le droit d'obtenir la communication peut être plus limité dans la procédure d'arbitrage que devant les tribunaux. La décision de l'arbitre lie les parties et pourra être considérée comme un jugement dans n'importe quel tribunal compétent.

Vous pouvez décider de participer à des audiences d'arbitrage par téléphone. Les audiences d'arbitrage en personne doivent avoir lieu dans un endroit raisonnablement accessible à partir de votre résidence principale, ou à Orange County, en Californie, à votre discrétion.

- a) Introduction de la procédure d'arbitrage. Si vous ou Epson décidez d'aller en arbitrage pour régler un différend, les deux parties consentent à suivre la procédure suivante :
  - (i) Rédigez une demande d'arbitrage. La demande doit comprendre une description du différend et la réparation demandée. Vous pouvez trouver un exemple d'une demande d'arbitrage sur le site <http://www.jamsadr.com> (la « demande d'arbitrage »).
  - (ii) Envoyez trois exemplaires de la demande d'arbitrage, ainsi que les droits de dépôt appropriés à l'adresse : JAMS, 500 North State College Blvd., Suite 600, Orange, CA 92868, U.S.A.
  - (iii) Envoyez un exemplaire de la demande d'arbitrage à l'autre partie (à la même adresse que l'avis de différend), ou selon ce que les parties auront convenu.

- b) Formule de l'audience. Pendant l'arbitrage, la somme de toute offre de règlement ne doit pas être divulguée à l'arbitre avant que celui-ci ne convienne de la somme, s'il y a lieu, à laquelle Epson a droit. Le partage ou l'échange de renseignements non confidentiels se rapportant au différend peuvent être autorisés pendant l'arbitrage.
- c) Frais d'arbitrage. Epson doit payer ou, s'il y a lieu, vous rembourser tous les frais de dépôt et d'arbitre de JAMS pour un arbitrage entamé (par vous ou par Epson), conformément aux dispositions du présent contrat.
- d) Décision en votre faveur. Pour ce qui est des différends dans lesquels vous ou Epson réclamez 75 000 \$ ou moins en dommages-intérêts à l'exclusion des honoraires d'avocat et frais engagés, si la sentence de l'arbitre vous octroie une réparation d'un montant plus élevé que la dernière offre écrite d'Epson dans le but de régler le différend, le cas échéant, Epson s'engage à : (i) vous payer le montant le plus élevé entre 1 000 \$ et le montant de la réparation (ii) vous payer le double du montant de vos honoraires d'avocat raisonnables, le cas échéant, et (iii) vous rembourser les frais (y compris les honoraires et coûts d'experts témoins) ayant été engagés raisonnablement par votre avocat pour l'analyse, la préparation et la présentation du différend en arbitrage. Sauf entente à l'effet contraire conclue par écrit entre vous et Epson, l'arbitre déterminera le montant des frais, des coûts et des dépenses à être payés par Epson conformément au présent alinéa 1.6d).
- e) Honoraires d'avocat. Epson ne réclamera pas les honoraires d'avocat et les dépenses engagées pour tout arbitrage entamé à propos d'un différend conformément au présent contrat. Votre droit d'obtenir le remboursement des honoraires d'avocat et des dépenses énoncé à l'alinéa 1.6d) ci-dessus ne limite pas vos droits d'obtenir le remboursement des honoraires d'avocat et des dépenses en vertu des lois applicables.

**1.7 Retrait. Vous pouvez choisir de vous retirer (vous exclure) de la procédure d'arbitrage individuelle, exécutoire et finale, et de la renonciation des procédures de recours collectif et des mesures représentatives mentionnées dans le présent contrat en adressant une lettre à l'adresse d'Epson dans les trente (30) jours à compter de votre acceptation du présent contrat (y compris l'achat, le téléchargement, l'installation de logiciel ou toute autre utilisation applicable des appareils, produits et services d'Epson) dans laquelle figurent (i) votre nom (ii) votre adresse postale et (iii) votre demande d'être exclu de la procédure d'arbitrage finale, exécutoire et individuelle et de la renonciation des procédures de recours collectif et de mesures représentatives indiquées dans le présent article 1. Dans le cas où vous choisissez de vous retirer de la procédure décrite ci-dessus, toutes les autres conditions continuent de s'appliquer, y compris l'obligation de fournir un avis préalable à un différend.**

**1.8 Modifications apportées à l'article 1.** Nonobstant toute disposition à l'effet contraire dans le présent contrat, vous et Epson convenez que si Epson modifie la procédure de règlement des différends et les dispositions de la renonciation de recours collectif dans le présent contrat (sauf en cas de modification de l'adresse d'Epson), Epson obtiendra votre consentement relativement à la modification applicable. Si vous refusez la modification applicable, vous acceptez d'arbitrer tout différend entre les parties en fonction du libellé du présent article 1 (ou de résoudre les différends conformément au

paragraphe 1.7, si vous vous êtes retiré en respectant le délai de rigueur pour ce faire à compter de votre acceptation initiale du présent contrat).

**1.9 Dissociabilité.** Si l'une ou l'autre des dispositions du présent article 1 est déclarée inexécutoire, cette disposition est retirée et le reste du présent contrat demeure en vigueur. **Ce qui précède ne s'applique pas à l'interdiction d'intenter des recours collectifs conformément au paragraphe 1.5. Cela signifie que si le paragraphe 1.5 est jugé inexécutoire, la totalité de l'article 1 (mais seulement l'article 1) sera nulle.**

**Sujet parent:** [Avis](#)

## Marques de commerce

EPSON®, EasyMP®, Instant Off® et Quick Corner® sont des marques déposées, et EPSON Exceed Your Vision est un logotype déposé de Seiko Epson Corporation.

PrivateLine® est une marque déposée; SizeWise™ est une marque de commerce; et Epson Store™ et Extra Care™ 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.  HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

HDBaseT™ et le logo HDBaseT Alliance sont des marques de commerce de HDBaseT Alliance.

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](#)

## 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**

© 2019 Epson America, Inc.

3/19

CPD-52096R2

**Sujet parent:** [Avis sur les droits d'auteur](#)