

# **Guide de l'utilisateur BrightLink® Pro 1410Wi**



---

# Table des matières

<b>Guide de l'utilisateur BrightLink Pro 1410Wi .....</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 .....	15
Équipement en option et pièces de rechange.....	16
Information concernant l'enregistrement et la garantie .....	17
Système de notation employé dans la documentation .....	17
Où trouver plus d'information? .....	17
Emplacement des composants du projecteur .....	18
Composants du projecteur – Avant/dessus .....	19
Composants du projecteur – Côté .....	20
Composants du projecteur – Panneau d'interface .....	21
Composants du projecteur – Base .....	22
Composants du projecteur – Panneau de commande.....	23
Composants du projecteur – Crayons interactifs .....	24
Composants du projecteur – Télécommande.....	25
Composants du projecteur – Plateau pour crayon.....	27
Composants du projecteur – Boîtier de commande.....	28
<b>Installation du projecteur.....</b>	<b>30</b>
Emplacement du projecteur .....	30
Options de configuration et d'installation du projecteur .....	30
Distance de projection .....	32
Installation des pattes du projecteur .....	34
Retrait et installation du cache-câbles.....	35
Raccordement du projecteur .....	35
Raccordement d'ordinateurs .....	36
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB .....	37
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA.....	38
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par HDMI .....	39

Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par DisplayPort .....	39
Raccordement à un ordinateur pour utiliser un crayon ou une souris USB .....	40
Raccordement à un ordinateur pour diffuser du son .....	41
Connexion d'un ordinateur au boîtier de commande.....	41
Raccordement à des sources vidéo .....	43
Raccordement d'une source vidéo HDMI.....	43
Raccordement d'une source vidéo en composantes VGA .....	44
Raccordement d'une source vidéo composite .....	44
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son .....	45
Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe .....	45
Raccordement de haut-parleurs externes .....	46
Raccordement de dispositifs USB externes .....	47
Projection depuis un dispositif USB .....	47
Raccordement d'un appareil USB au boîtier de commande ou au projecteur .....	48
Sélection de la source USB raccordée.....	49
Débranchement d'un appareil USB du boîtier de commande ou du projecteur.....	49
Raccordement d'une caméra de documents.....	50
Connexion d'une imprimante au boîtier de commande .....	50
Installation des piles dans la télécommande .....	51
Installation des piles dans les crayons .....	53
Installation des piles dans le boîtier de commande .....	54
<b>Utilisation du projecteur sur un réseau .....</b>	<b>57</b>
Interactivité via un réseau .....	57
Projection sur un réseau câblé .....	58
Connexion du projecteur à un réseau câblé .....	59
Sélection des paramètres du réseau câblé.....	59
Connexion à un projecteur sur réseau sous Windows.....	62
Projection sur un réseau sans fil.....	63
Installation du module LAN sans fil.....	64
Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection (Windows seulement) .....	65
Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil.....	67
Paramètres du menu LAN sans fil.....	69
Recherche d'un réseau sans fil.....	71

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows .....	74
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS X.....	74
Activation de la sécurité WPA ou EAP .....	74
Paramètres du menu Sécurité sans fil .....	75
Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web .....	77
Ajout de modèles à partir d'un navigateur Web .....	79
Enregistrement d'un certificat numérique sur le projecteur.....	80
HTTP sécurisé.....	81
Enregistrement de certificats numériques à partir d'un navigateur Web.....	81
Types de certificats numériques pour l'enregistrement par Web Control .....	82
Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel.....	83
Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau .....	85
Configuration de la surveillance avec SNMP.....	85
Soutien pour Crestron RoomView .....	86
Configuration du soutien pour Crestron RoomView.....	87
Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide de Crestron RoomView.....	88
<b>Fonctions de base du projecteur .....</b>	<b>90</b>
Mise sous tension du projecteur.....	90
Mise hors tension du projecteur .....	91
Sélection de la langue des menus du projecteur.....	92
Réglage de la hauteur de l'image .....	93
Forme de l'image.....	94
Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale .....	94
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner .....	97
Modification de la taille de l'image à l'aide des boutons Wide et Tele.....	98
Réglage de la position de l'image .....	99
Mise au point de l'image .....	100
Fonctionnement de la télécommande .....	101
Utilisation de la télécommande comme souris sans fil.....	103
Utilisation de la télécommande comme pointeur .....	104
Sélection de la source d'image.....	105
Modes de projection .....	106
Modification du mode de projection avec la télécommande .....	107

Modification du mode de projection avec les menus .....	107
Rapport hauteur/largeur de l'image .....	108
Modification du rapport hauteur/largeur de l'image.....	109
Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles.....	109
Mode couleurs.....	110
Changement du Mode couleurs.....	110
Modes couleurs disponibles .....	111
Activation de la fonction Iris auto .....	112
Commande du volume à l'aide des touches de volume.....	113
Projection d'une présentation PC Free .....	114
Types de fichiers PC Free supportés.....	114
Lancement d'un diaporama ou d'une présentation .....	116
Options d'affichage Slideshow .....	119
<b>Réglage des fonctions du projecteur .....</b>	<b>121</b>
Désactivation provisoire de l'image et du son.....	121
Arrêt provisoire sur l'image vidéo .....	122
Agrandissement ou réduction des images .....	122
Fonctions de sécurité du projecteur .....	123
Options de sécurité par de mot de passe .....	124
Création d'un mot de passe .....	124
Sélection des options de sécurité par mot de passe .....	125
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur .....	126
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage.....	128
Désactivation des touches du projecteur .....	130
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur .....	131
Installation d'un câble antivol .....	131
Création d'un motif utilisateur pour l'affichage .....	131
<b>Utilisation des crayons interactifs .....</b>	<b>133</b>
Trois modes interactifs .....	133
Utilisation des crayons .....	134
Calibrage automatique .....	135
Calibrage manuel .....	137
Mode tableau blanc.....	141

Utilisation des barres d'outils du mode tableau blanc .....	141
Barre d'outils principale pour le tableau blanc .....	143
Sélection de modèles d'arrière-plan .....	145
Agrandissement/réduction d'images en mode tableau blanc.....	146
Insertion et utilisation des images.....	146
Utilisation de l'outil de formes .....	147
Sélection de la couleur et de la largeur du trait .....	148
Barre d'outils inférieure pour le tableau blanc.....	148
Sélection des paramètres du tableau blanc.....	150
Sélection des politiques et des paramètres de base du tableau blanc .....	150
Sélection des paramètres d'impression du tableau blanc .....	152
Sélection des paramètres pour la sauvegarde des pages du tableau blanc .....	154
Sélection des paramètres pour l'envoi par courriel des pages du tableau blanc .....	156
Insertion d'un document ou d'une image à partir d'un scanner .....	158
Sauvegarde de pages en mode tableau blanc.....	160
Utilisation des miniatures de pages .....	161
Impression en mode de tableau blanc .....	161
Envoi de pages du tableau blanc par courriel .....	163
Mode d'annotation (PC Free) .....	164
Utilisation des barres d'outils d'annotation .....	165
Barre d'outils d'annotation principale .....	166
Zoom sur image en mode d'annotation.....	169
Barre d'outils d'annotation inférieure .....	169
Impression en mode d'annotation.....	170
Sauvegarde d'images en mode d'annotation.....	170
Division de l'écran .....	171
Mode d'ordinateur interactif .....	173
Basculement en mode d'ordinateur interactif.....	174
Réglage de la zone d'opération du crayon.....	175
Outils de Saisie à l'aide du stylet et Outils Encre de Windows.....	177
Activation de la Saisie à l'aide du stylet et des Outils Encre de Windows .....	177
Utilisation de la Saisie à l'aide du stylet et des Outils Encre de Windows .....	179

<b>Réglage des paramètres de menus .....</b>	<b>181</b>
Utilisation des menus du projecteur .....	181
Paramètres de qualité d'image – Menu Image .....	182
Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal.....	184
Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage.....	187
Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé.....	190
Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau.....	196
Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information.....	197
Liste de codes d'Event ID .....	199
Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.....	201
<b>Entretien et transport du projecteur .....</b>	<b>202</b>
Entretien du projecteur .....	202
Nettoyage de la fenêtre de projection .....	203
Nettoyage du détecteur d'obstacles .....	203
Nettoyage du boîtier du projecteur .....	204
Entretien du filtre à air et des événements.....	204
Nettoyage du filtre à air et des événements .....	205
Remplacement du filtre à air .....	206
Entretien de la lampe.....	211
Remplacement de la lampe .....	211
Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe .....	215
Remplacement des piles de la télécommande .....	216
Remplacement des piles des crayons .....	218
Remplacement de la pointe du crayon .....	219
Remplacement des piles du boîtier de commande.....	220
Transport du projecteur .....	222
<b>Résolution des problèmes.....</b>	<b>223</b>
Conseils pour les problèmes de projection.....	223
Témoins d'état du projecteur .....	224
Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur.....	227
Résolution des problèmes d'image ou de son .....	227
Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît .....	228
Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display .....	229



Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît.....	229
Affichage depuis un ordinateur portable Windows .....	230
Affichage depuis un ordinateur portable Mac.....	230
Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît.....	231
Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît .....	231
Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire .....	232
Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage .....	232
Solutions si l'image est floue.....	233
Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes .....	234
Solutions aux problèmes de son.....	234
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande.....	235
Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur .....	235
Solutions pour les problèmes de télécommande .....	236
Solutions aux problèmes de mot de passe .....	237
Solutions lorsque vous ne pouvez pas modifier la source .....	237
Résolution des problèmes d'interactivité .....	237
Solutions lorsque le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function » apparaît .....	238
Solutions lorsque les crayons interactifs ne fonctionnent pas.....	238
Solutions lorsque la position du crayon interactif n'est pas exacte .....	239
Solutions lors de problèmes durant le calibrage manuel .....	240
Solutions lorsque les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser.....	240
Solutions lorsque les crayons interactifs causent de l'interférence ou des effets non désirés .....	241
Solutions pour les problèmes de capture d'écran, d'impression, de sauvegarde ou de numérisation.....	241
Solutions lorsque les fonctions d'encre n'apparaissent pas dans Microsoft Office .....	242
Solutions lorsque le crayon ne fonctionne pas sur un réseau ou si les barres d'outils n'apparaissent pas .....	242
Solutions lorsque l'heure est incorrecte dans les paramètres du tableau blanc.....	243
Résolution des problèmes de réseau .....	243
Solutions lorsque l'authentification sans fil échoue.....	243
Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau.....	244
Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues .....	244
Comment obtenir de l'aide.....	244

<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>246</b>
Caractéristiques générales du projecteur .....	246
Caractéristiques de la lampe .....	247
Caractéristiques de la télécommande .....	248
Dimensions du projecteur .....	248
Caractéristiques du boîtier de commande .....	248
Caractéristiques électriques du projecteur .....	249
Caractéristiques environnementales du projecteur .....	249
Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur .....	250
Formats d'affichage vidéo pris en charge .....	250
Exigences système pour USB Display .....	252
Exigences de commande de contrôle pour les imprimantes et les appareils multifonction .....	253
<b>Avis .....</b>	<b>255</b>
Recyclage .....	255
Consignes de sécurité importantes .....	255
Consignes de sécurité importantes .....	256
Restriction d'utilisation .....	259
Déclaration de conformité avec la FCC .....	260
Réglementation de l'Acte de la télégraphie sans fil .....	260
Marques de commerce .....	261
Licence des logiciels libres .....	261
Avis sur les droits d'auteur .....	309
Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur .....	309
Attribution des droits réservés .....	309

---

# Guide de l'utilisateur BrightLink Pro 1410Wi

Bienvenue au *Guide de l'utilisateur* du projecteur BrightLink Pro 1410Wi.

---

# Présentation du projecteur

Consultez ces sections pour en apprendre davantage sur le 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 BrightLink Pro 1410Wi offre les caractéristiques spéciales suivantes :

### Fonctions interactives uniques

- Annotation sur tableau blanc sans ordinateur et possibilité de sauvegarder, d'imprimer et d'envoyer du contenu par courriel
- Annotation avec deux crayons en même temps
- Annotation sur écran divisé sur deux sources en même temps
- Interaction avec un ordinateur sur un réseau
- Boîtier de commande inclus pour effectuer des connexions et des opérations simples
- Vidéoconférences sans un panneau d'affichage plat

### Système de projection à distance ultra-courte

- Projection d'une image de 87 po (221 cm) (WXGA) à seulement 9,1 po (231 mm) de distance
- Peut facilement être monté sur un mur ou une table pour une installation rapide et peu coûteuse
- Peut être monté à la verticale directement sur une table pour créer un espace de travail interactif
- Peut être placé sur une table ou un bureau pour la portabilité
- Interférences des ombres et reflets réduites

### Images lumineuses de haute résolution

- Jusqu'à 3100 lumens de luminosité (sortie de lumière blanche et sortie de lumière couleur)
- Résolution native de 1280 x 800 pixels (WXGA)

### Polyvalence au chapitre de la connectivité

- Port HDMI pour la connexion de dispositifs vidéo ou d'ordinateurs

- Port DisplayPort pour la connexion à un ordinateur à haut rendement
- Connexion USB Plug-and-play 3 en 1 pour effectuer des projections, émettre de l'audio et contrôler la souris pour une configuration instantanée
- Compatible avec les réseaux câblés et sans fil pour la projection et l'interaction
- Surveillance et commande du projecteur par un ordinateur relié en réseau distant
- Présentations sans ordinateur grâce à la connexion directe de dispositifs de stockage USB
- Port pour la connexion d'un moniteur externe

#### **Fonctionnalités et affichage novateurs**

- Faible coût total de possession grâce à la lampe du projecteur ayant une longue durée de vie et au filtre à air à haute efficacité
- Rapport de zoom digital élevé pour des images plus larges avec de courtes distances de projection
- Rapport de contraste de 3000:1 et commande automatique de l'iris pour des images détaillées et nettes
- Décodeur de sous-titrage codé intégré
- Système de haut-parleur 10 W avec port de sortie audio pour connecter des haut-parleurs externes
- Fonctions Instant Off et Alimentation directe d'Epson accélérant la configuration et la mise hors tension
- Soutien pour les 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

[Contenu de la boîte du produit](#)

[Composants additionnels](#)

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

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

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

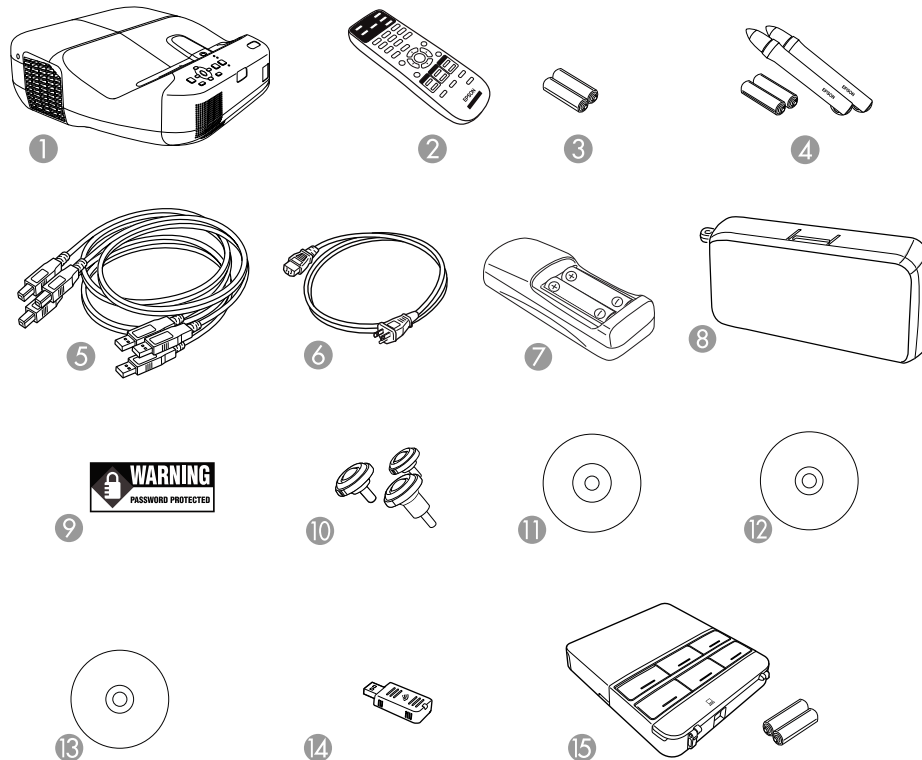
**Concepts associés**

[Emplacement des composants du projecteur](#)

## **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 Télécommande
- 3 Piles de la télécommande (deux piles alcalines AA)
- 4 2 crayons et piles (une pile alcaline AA pour chaque crayon)
- 5 Câbles USB
- 6 Cordon d'alimentation
- 7 Chargeur de piles avec 2 piles de crayon AA rechargeables (inclus seulement pour le Canada et les États-Unis)
- 8 Étui à crayons

- 9 Étiquette de protection par mot de passe
- 10 Pattes du projecteur
- 11 CD-ROM du logiciel du projecteur (pour utilisation réseau)
- 12 CD-ROM du logiciel Easy Interactive Function du projecteur
- 13 CD-ROM de documentation du projecteur
- 14 Unité réseau sans fil
- 15 Boîtier de commande et piles (deux piles alcalines AA)

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

**Concepts associés**

[Raccordement du projecteur](#)

**Tâches associées**

[Transport du projecteur](#)

## Composants additionnels

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

- Pour recevoir un signal vidéo en composantes, il faut un câble vidéo en composantes à VGA D-sub à 15 broches. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
- Pour recevoir un signal HDMI, il faut un câble HDMI compatible. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
- Pour recevoir un signal DisplayPort, il faut un câble DisplayPort compatible. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.
- Pour projeter un signal provenant de certains ports avec audio, il peut être nécessaire d'acheter un câble audio compatible avec votre appareil. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.
- Si vous n'avez pas acheté un support incluant un câble VGA, vous pourriez avoir besoin d'un câble d'ordinateur VGA. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.

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

**Références associées**

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

## 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 1 800 463-7766. Ou vous pouvez effectuer des achats en ligne au [www.epsonstore.com](http://www.epsonstore.com) (États-Unis) ou [www.epson.ca](http://www.epson.ca) (Canada) (site Web présenté en anglais seulement).

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

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro du produit
Lampe de rechange d'origine Epson (ELPLP71)	V13H010L71
Filtre à air de rechange (ELPAF40)	V13H134A40
Support de montage mural pour projection à ultra-courte distance	V12H517020
Support de montage pour table pour projection à ultra-courte distance	V12H516020
Module LAN sans fil de rechange (ELPAP07)	V12H418P12
Clé USB pour le programme Quick Wireless Connection (ELPAP09)	V12H005M09
Crayon interactif supplémentaire (ELPPN03A/ELPPN03B)	V12H522001/V12H523001
Ensemble de 6 pointes de crayon de rechange (ELPPS01)	V12H524001
Haut-parleurs actifs (ELPSP02)	V12H467020
Ensemble d'organisation des câbles pour installation au mur	ELPCK01
Verrouillage de sécurité Kensington	ELPSL01
Câble d'ordinateur VGA 6 pi (1,8 m) (ELPKC02)	F3H982-06
Câble d'ordinateur VGA 10 pi (3,0 m) (ELPKC09)	F3H982-10
Câble d'ordinateur VGA 25 pi (20 m) (ELPKC10)	F3H982-25
Câble HD-TV	ELPKC22
Ensemble de câbles de télécommande pour le boîtier de commande	ELPKC28
Câble vidéo en composantes à VGA (ELPKC19)	V12H005C19
1-Year Extended Depot Repair Service Plan (Service de réparation d'une durée d'un an)	EPPFTP1A1
1-Year Extended Exchange Warranty (Service d'échange d'une durée d'un an)	EPPEXPA1



Accessoire optionnel ou pièce	Numéro du produit
2-Year Extended Depot Repair Service Plan (Service de réparation d'une durée de deux ans)	EPPFPA2

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

## Information concernant l'enregistrement et la garantie

Le projecteur est accompagné d'une garantie de base qui vous permet d'utiliser le projecteur 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 Porto 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 : [www.epson.com/webreg](http://www.epson.com/webreg).

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

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

## Système de notation employé dans la documentation

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

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

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

## Où trouver plus d'information?

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

- Système d'aide intégré

Appuyez sur la touche **Help** de la télécommande ou du projecteur pour obtenir des solutions rapides à des problèmes courants.

- Icône d'aide dans le bas de la barre d'outils du tableau blanc  
Sélectionnez l'icône d'aide pour obtenir un résumé rapide des outils et des fonctionnalités disponibles.
- [www.epson.com/support](http://www.epson.com/support) (É.-U.) ou [www.epson.ca/support](http://www.epson.ca/support) (Canada)  
Consultez les questions les plus fréquemment posées et transmettez vos questions par courriel à l'assistance technique d'Epson (24 heures sur 24) (site Web présenté en anglais seulement).
- Pour des détails sur l'utilisation de votre projecteur sur un réseau, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*.
- Pour des détails sur la conversion de fichiers PowerPoint en un format de fichiers de présentation pour diaporama accessible à partir d'un dispositif USB branché à votre projecteur (Windows seulement), reportez-vous au *Guide d'utilisation d'EasyMP Slide Converter*.
- Si vous avez encore besoin d'aide après avoir consulté le présent manuel et les ressources énumérées plus haut, vous pouvez faire appel à l'assistance technique Epson PrivateLine pour obtenir une aide rapide. Pour plus de détails, consultez la section « Comment obtenir de l'aide? ».

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

**Références associées**

[Comment obtenir de l'aide](#)

**Tâches associées**

[Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur](#)

## Emplacement des composants du projecteur

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

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

[Composants du projecteur – Côté](#)

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

[Composants du projecteur – Base](#)

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

[Composants du projecteur – Crayons interactifs](#)

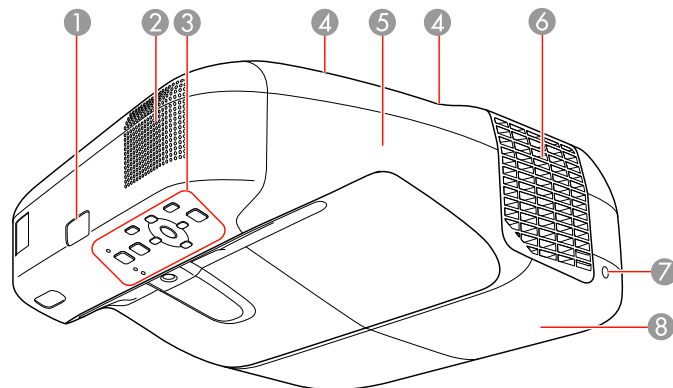
[Composants du projecteur – Télécommande](#)

[Composants du projecteur – Plateau pour crayon](#)

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

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

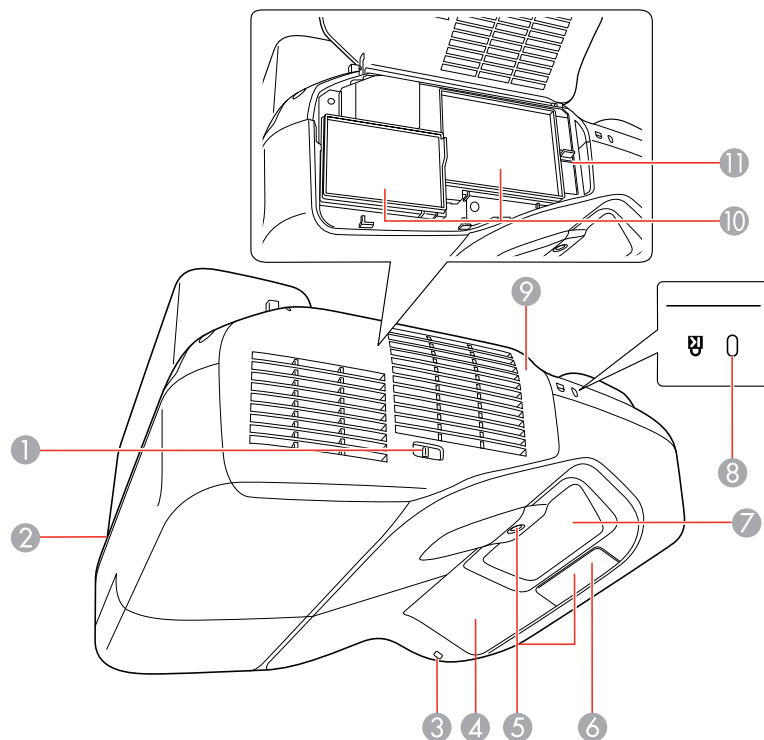
## Composants du projecteur – Avant/dessus



- 1 Récepteur de la télécommande
- 2 Haut-parleur
- 3 Panneau de commande
- 4 Vis du cache-câbles
- 5 Cache-câbles
- 6 Sortie d'air
- 7 Vis du couvercle de la lampe
- 8 Couvercle du logement de la lampe

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

## Composants du projecteur – Côté



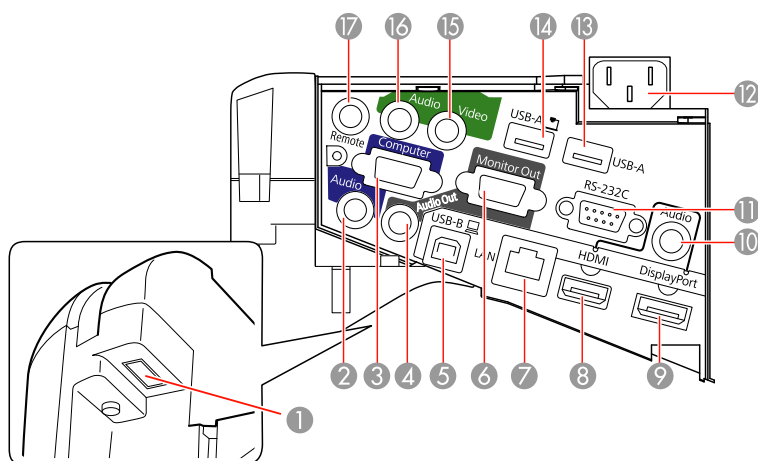
- 1 Verrou du couvercle du filtre
- 2 Fente d'installation du câble antivol
- 3 Témoin du LAN sans fil
- 4 Récepteur du crayon interactif
- 5 Détecteur d'obstacles
- 6 Récepteur de la télécommande
- 7 Fenêtre de projection
- 8 Port pour un dispositif de sécurité
- 9 Couvercle du filtre à air

10 Orifice d'admission d'air (filtre à air)

11 Levier de mise au point

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

## Composants du projecteur – Panneau d'interface



1 Logement pour l'unité LAN sans fil

2 Port **Audio** pour l'audio de l'ordinateur

3 Port **Computer**

4 Port **Audio Out**

5 Port **USB-B** pour le boîtier de commande ou l'ordinateur

6 Port **Monitor Out**

7 Port réseau (**LAN**)

8 Port **HDMI**

9 Port **DisplayPort**

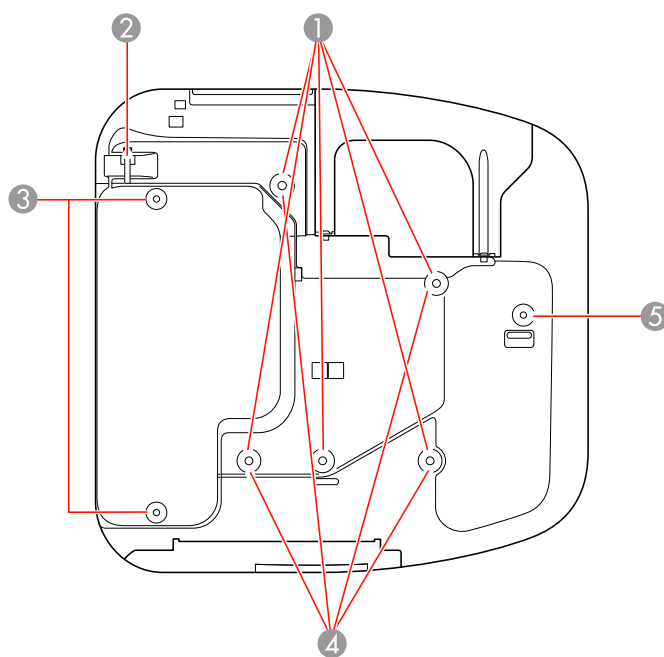
10 Port **Audio** pour une source spécifique sélectionnée dans le menu Avancé (**Config entrée audio**)

11 Port **RS-232C**

- 12 Entrée d'alimentation
- 13 Port **USB-A** pour le boîtier de commande
- 14 Port **USB-A** pour la caméra de documents
- 15 Port **Video**
- 16 Port **Audio** (pour l'audio provenant de l'équipement connecté au port **Video**)
- 17 Port **Remote** pour la connexion au boîtier de commande avec un câble optionnel

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

## Composants du projecteur – Base

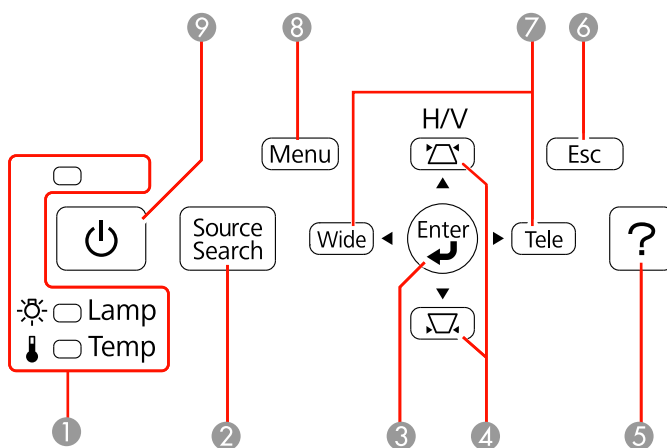


- 1 Trous de montage au plafond (5)
- 2 Point de fixation du câble de sécurité
- 3 Trous de fixation des pattes arrière (2)

- 4 Trous de montage de la plaque murale (4)
- 5 Trou de fixation de la patte avant

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

## Composants du projecteur – Panneau de commande



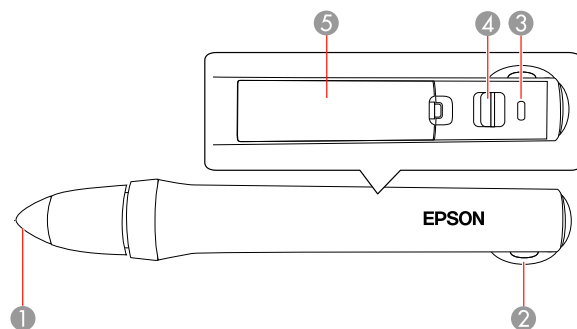
- 1 Témoins d'état du projecteur
- 2 Touche **Source Search** (recherche des sources vidéo raccordées)
- 3 Touche **Enter** (sélection des options)
- 4 Touches de correction trapézoïdale horizontale/verticale (affiche l'écran de réglage de l'image) et touches fléchées
- 5 Touche Help (accès à l'information d'aide du projecteur)
- 6 Touche **Esc** (annule ou quitte les fonctions)
- 7 Touches **Wide/Tele** (réglage de la taille de l'image projetée), touches de correction trapézoïdale horizontale (réglage de la forme de l'image) et touches directionnelles
- 8 Touche **Menu** (accès au système de menus du projecteur)
- 9 Touche d'alimentation

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

**Références associées**

[Témoins d'état du projecteur](#)

## Composants du projecteur – Crayons interactifs

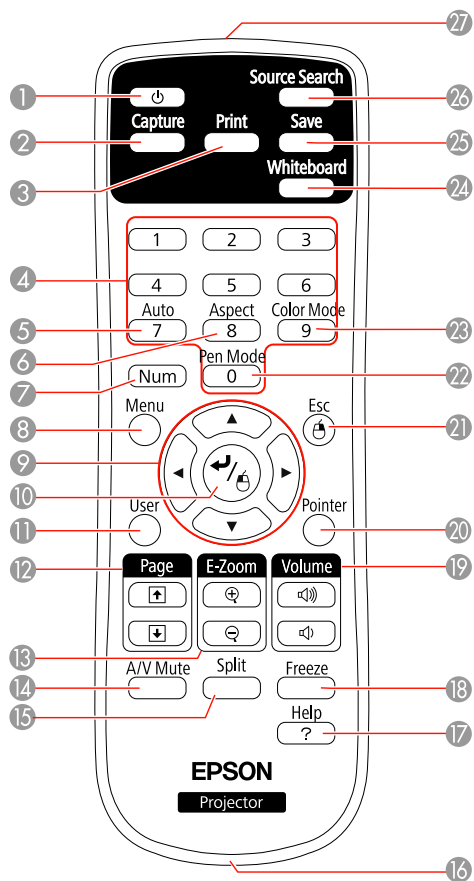


- 1    Pointe du crayon
- 2    Fixation pour dragonne ou cordon facultatif
- 3    Témoin de la pile
- 4    Interrupteur d'alimentation
- 5    Couvercle de la pile

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



## Composants du projecteur – Télécommande

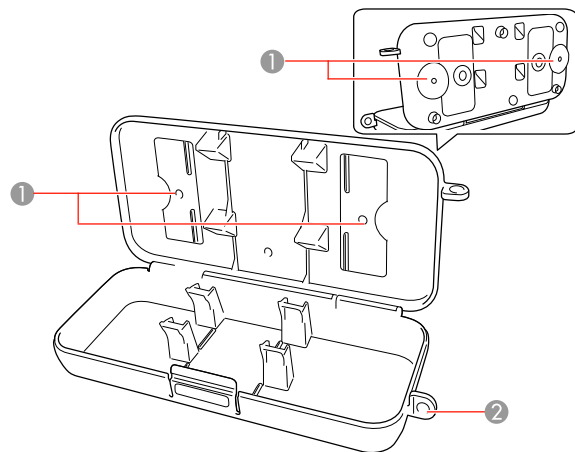


- 1 Touche d'alimentation
- 2 Touche **Capture** (effectue une capture d'écran de l'image projetée en mode d'annotation)
- 3 Touche **Print** (imprime l'image projetée)
- 4 Touches numériques (entrée de chiffres)
- 5 Touche **Auto** (réglage automatique des paramètres de position, d'alignement et de synchronisation)

- 6 Touche **Aspect** (sélection du rapport hauteur/largeur de l'image)
- 7 Touche **Num** (si vous appuyez sur cette touche, vous pouvez passer des touches numériques à la fonction correspondant au nombre)
- 8 Touche **Menu** (accès au système de menus du projecteur)
- 9 Touches directionnelles (défilement des options à l'écran et commande des fonctions de souris sans fil)
- 10 Touche Enter (sélection des options et commande des fonctions de souris sans fil)
- 11 Touche **User** (personnalisable pour différentes fonctions; démarrage du calibrage automatique par défaut)
- 12 Touches **Page** précédente/suivante (commande des diapositives d'une présentation)
- 13 Touches **E-Zoom +/-** (agrandissement et rapetissement de l'image)
- 14 Touche **A/V Mute** (coupe l'image et le son)
- 15 Touche **Split** (divise l'écran afin que vous puissiez projeter deux images)
- 16 Trou de fixation de courroie (courroie non incluse)
- 17 Touche **Help** (accès à l'information d'aide du projecteur)
- 18 Touche **Freeze** (fige l'action vidéo)
- 19 Touches **Volume** pour augmenter/réduire le volume (réglage du volume du haut-parleur)
- 20 Touche **Pointer** (active le pointeur à l'écran)
- 21 Touche **Esc** (annuler/quitter les fonctions et commande des fonctions de souris sans fil)
- 22 Bouton **Pen Mode** (bascule entre les modes interactifs d'annotation et d'ordinateur)
- 23 Touche **Color Mode** (sélection du mode d'affichage)
- 24 Touche **Whiteboard** (bascule en mode tableau blanc)
- 25 Touche **Save** (sauvegarde l'image projetée)
- 26 Touche **Source Search** (recherche des sources connectées)
- 27 Zone d'émission lumineuse (émission des signaux de la télécommande)

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

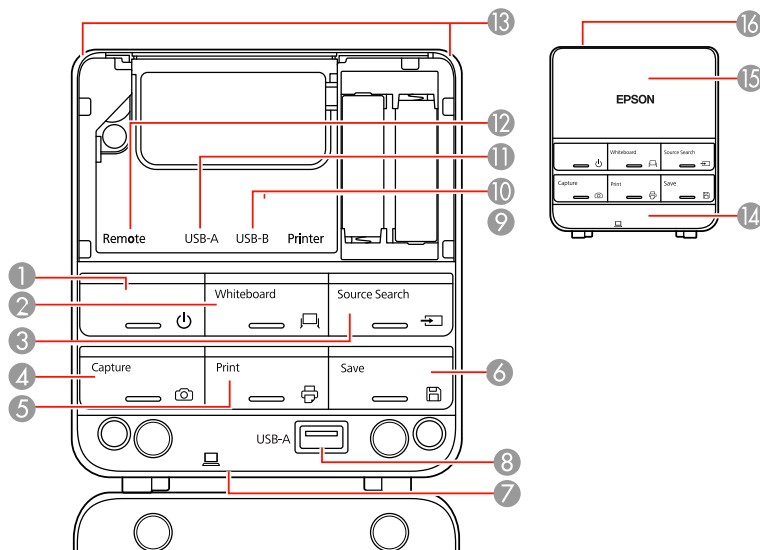
## Composants du projecteur – Plateau pour crayon



- 1 Trous pour montage au mur
- 2 Trou pour fixer le verrou de sécurité optionnel

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

## Composants du projecteur – Boîtier de commande



- 1 Touche d'alimentation
- 2 Touche **Whiteboard** (bascule en mode tableau blanc)
- 3 Touche **Source Search** (recherche des sources connectées)
- 4 Touche **Capture** (effectue une capture d'écran de l'image projetée en mode d'annotation)
- 5 Touche **Print** (imprime l'image projetée)
- 6 Touche **Save** (sauvegarde l'image projetée)
- 7 Port USB-B pour la connexion à un ordinateur (dans la partie inférieure du boîtier de commande)
- 8 Port **USB-A** pour la connexion d'une clé USB ou d'un autre dispositif de stockage (sous le couvercle inférieur)
- 9 Port **Printer** USB-A pour la connexion d'une imprimante (sous le couvercle supérieur)
- 10 Port **USB-B** pour la connexion au projecteur afin d'imprimer ou d'accéder à une clé USB (sous le couvercle supérieur)

- 11 Port **USB-A** pour la connexion au projecteur afin d'utiliser les fonctions interactives (sous le couvercle inférieur)
- 12 Port **Remote** pour la connexion du câble de télécommande optionnel (sous le couvercle supérieur)
- 13 Zones d'émission lumineuse (émission des signaux de la télécommande)
- 14 Couvercle inférieur (ouvrez ce couvercle pour connecter une clé USB ou un autre dispositif de stockage)
- 15 Couvercle supérieur (ouvrez ce couvercle pour brancher les câbles ou remplacer les piles)
- 16 Couvercle de câbles (ouvrez ce couvercle lorsque les câbles sont installés le long d'un mur)

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

---

# Installation du projecteur

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

[Emplacement du projecteur](#)

[Installation des pattes du projecteur](#)

[Retrait et installation du cache-câbles](#)

[Raccordement du projecteur](#)

[Connexion d'une imprimante au boîtier de commande](#)

[Installation des piles dans la télécommande](#)

[Installation des piles dans les crayons](#)

[Installation des piles dans le boîtier de commande](#)

## Emplacement du projecteur

Votre projecteur à distance ultra-courte est conçu pour être installé sur un mur ou verticalement sur une table pour créer une surface de travail interactive.

Vous pouvez également placer le projecteur sur une surface plane telle qu'un bureau ou une table pour une installation portable.

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

- Suivez les instructions dans le *Guide d'installation* pour fixer votre projecteur à l'aide du matériel de montage inclus.
- Laissez amplement d'espace autour et sous le projecteur 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.
- Si le projecteur n'est pas fixé à l'aide d'un support, placez-le sur une surface plane et stable.

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

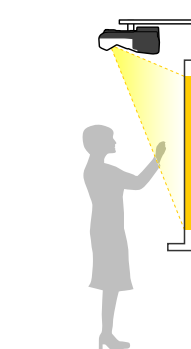
[Distance de projection](#)

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

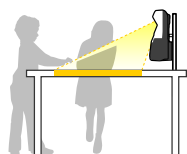
## Options de configuration et d'installation du projecteur

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

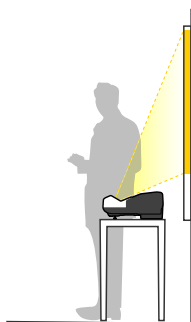
Fixé sur le mur ou au plafond



Fixé verticalement sur une table pour créer un espace de travail interactif



Projection frontale depuis une table ou un chariot portatif



Peu importe où vous installez le projecteur, veillez à le placer directement devant l'écran et non pas de biais.

Si vous projetez depuis une table ou un chariot portable, veillez à sélectionner la bonne option sous **Projection** dans le système de menus du projecteur.

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

**Références associées**

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

## Distance de projection

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

Servez-vous des tableaux ci-dessous pour estimer à quelle distance de l'écran vous devez placer le projecteur en fonction de la taille de l'image projetée. (Les données de conversion peuvent avoir été arrondies à la hausse ou à la baisse.) Pour plus de détails et pour des instructions sur l'installation du support de montage mural, consultez le *Guide d'installation*. Vous pouvez également consulter le calculateur de distance de projection à l'adresse [www.epson.com/support](http://www.epson.com/support) (É.-U.) ou [www.epson.ca/support](http://www.epson.ca/support) (Canada).

### Format hauteur/largeur 16:10

Taille de l'image en diagonale	Hauteur minimale du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance de projection minimale à partir de l'avant du projecteur	Distance de la partie supérieure de l'image jusqu'à la plaque murale
60 po	78,7 po (199,8 cm)	50,9 po (129,2 cm)	31,8 po (80,8 cm)	2,5 po (6,2 cm)	6,9 po (17,4 cm)
70 po	85,0 po (215,9 cm)	59,4 po (150,8 cm)	37,1 po (94,2 cm)	4,9 po (12,4 cm)	7,9 po (20,1 cm)
80 po	91,4 po (232,0 cm)	67,8 po (172,3 cm)	42,4 po (107,7 cm)	7,3 po (18,7 cm)	9,0 po (22,7 cm)
88 po	96,4 po (245,0 cm)	74,6 po (189,5 cm)	46,6 po (118,5 cm)	9,3 po (23,6 cm)	9,8 po (24,9 cm)
90 po	97,7 po (248,2 cm)	76,3 po (193,9 cm)	47,7 po (121,2 cm)	9,8 po (24,9 cm)	10,0 po (25,4 cm)
100 po	104,1 po (264,3 cm)	84,8 po (215,4 cm)	53,0 po (134,6 cm)	12,2 po (31,1 cm)	11,1 po (28,1 cm)

### Format hauteur/largeur 16:9



Taille de l'image en diagonale	Hauteur minimale du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance de projection minimale à partir de l'avant du projecteur	Distance de la partie supérieure de l'image jusqu'à la plaque murale
59 po	77,5 po (196,8 cm)	51,5 po (130,6 cm)	28,9 po (73,5 cm)	2,6 po (6,6 cm)	8,5 po (21,7 cm)
60 po	78,1 po (198,3 cm)	52,3 po (132,8 cm)	29,4 po (74,7 cm)	2,9 po (7,3 cm)	8,7 po (22,0 cm)
70 po	84,3 po (214,2 cm)	61,0 po (155,0 cm)	34,3 po (87,2 cm)	5,4 po (13,7 cm)	10,0 po (25,4 cm)
77 po	88,7 po (225,3 cm)	67,1 po (170,5 cm)	37,8 po (95,9 cm)	7,1 po (18,1 cm)	11,0 po (27,8 cm)
80 po	90,6 po (230,1 cm)	69,7 po (177,1 cm)	39,2 po (99,6 cm)	7,9 po (20,0 cm)	11,4 po (28,9 cm)
90 po	96,8 po (246,0 cm)	78,4 po (199,2 cm)	44,1 po (112,1 cm)	10,4 po (26,4 cm)	12,7 po (32,3 cm)
97 po	101,2 po (257,1 cm)	84,5 po (214,7 cm)	47,6 po (120,8 cm)	12,2 po (30,9 cm)	13,7 po (34,7 cm)

#### Rapport hauteur/largeur 4:3

Taille de l'image en diagonale	Hauteur minimale du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance de projection minimale à partir de l'avant du projecteur	Distance de la partie supérieure de l'image jusqu'à la plaque murale
53 po	78,7 po (199,8 cm)	42,4 po (107,7 cm)	31,8 po (80,8 cm)	2,5 po (6,2 cm)	6,9 po (17,4 cm)
60 po	83,7 po (212,5 cm)	48 po (121,9 cm)	36 po (91,4 cm)	4,4 po (11,2 cm)	7,7 po (19,5 cm)
70 po	90,9 po (230,8 cm)	56,0 po (142,2 cm)	42 po (106,7 cm)	7,2 po (18,2 cm)	8,9 po (22,5 cm)
77 po	95,9 po (243,6 cm)	61,6 po (156,5 cm)	46,2 po (117,3 cm)	9,1 po (23,1 cm)	9,7 po (24,7 cm)

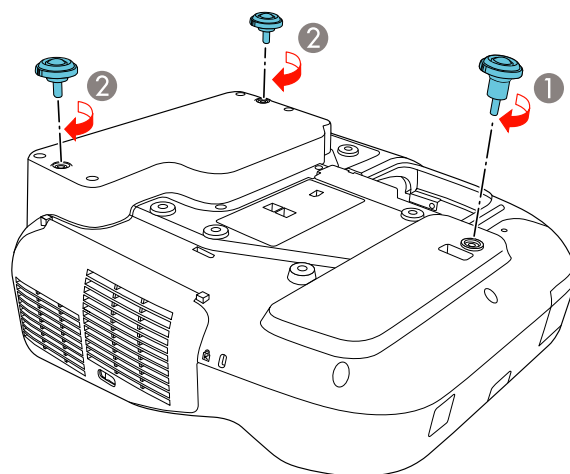
Taille de l'image en diagonale	Hauteur minimale du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance de projection minimale à partir de l'avant du projecteur	Distance de la partie supérieure de l'image jusqu'à la plaque murale
80 po	98,1 po (249,1 cm)	64 po (162,6 cm)	48 po (121,9 cm)	9,9 po (25,2 cm)	10,1 po (25,6 cm)
88 po	103,8 po (263,7 cm)	70,4 po (182,9 cm)	52,8 po (134,1 cm)	12,1 po (30,8 cm)	11,0 po (28,0 cm)

Sujet parent: [Emplacement du projecteur](#)

## Installation des pattes du projecteur

Pour utiliser le projecteur sur une table ou un chariot, vous devez d'abord installer les pattes. Vous pouvez ensuite utiliser les pattes pour régler la position de l'image.

1. Retournez le projecteur.
2. Insérez la patte avant la plus large dans l'orifice à l'avant du projecteur.



- 1 Patte avant (la plus large)
- 2 Pattes arrière

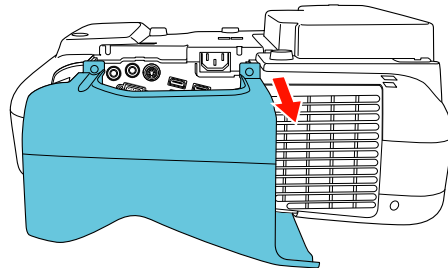
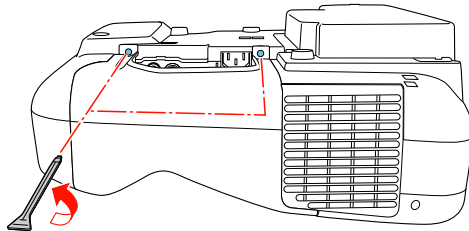
3. Insérez les deux plus petites pattes arrière dans les orifices à l'arrière du projecteur.

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

## Retrait et installation du cache-câbles

Vous devez d'abord retirer le cache-câbles pour connecter du matériel à votre projecteur.

1. Retirez les vis du cache-câbles (tournevis non inclus).
2. Retirez le cache-câbles.



Pour remettre le cache-câbles, glissez-le en place et resserrez les vis.

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

## Raccordement du projecteur

Vous pouvez brancher le projecteur dans divers ordinateurs et appareils audio et vidéo pour visionner des présentations, des films ou des images avec ou sans son.

- Vous pouvez brancher tout type d'ordinateur doté d'un port USB, d'un port de sortie vidéo standard (prise d'écran), d'un port DisplayPort ou d'un port HDMI.

- Pour la projection vidéo, vous pouvez brancher un lecteur de DVD, une console de jeu vidéo, un appareil photo numérique ou un téléphone intelligent avec appareil photo s'il est doté d'une sortie vidéo compatible.
- Si votre présentation ou vidéo comporte une trame sonore, vous pouvez brancher des câbles d'entrée audio, au besoin.
- Pour des présentations ou diaporamas sans ordinateur, vous pouvez brancher un appareil USB (tel qu'une clé de mémoire ou un appareil photo) ou une caméra de documents Epson en option.

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

[Raccordement d'ordinateurs](#)

[Raccordement à des sources vidéo](#)

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

[Raccordement de haut-parleurs externes](#)

[Raccordement de dispositifs USB externes](#)

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

**Références associées**

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

[Contenu de la boîte du produit](#)

## Raccordement d'ordinateurs

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

[Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB](#)

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

[Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par HDMI](#)

[Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par DisplayPort](#)

[Raccordement à un ordinateur pour utiliser un crayon ou une souris USB](#)

[Raccordement à un ordinateur pour diffuser du son](#)

[Connexion d'un ordinateur au boîtier de commande](#)

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

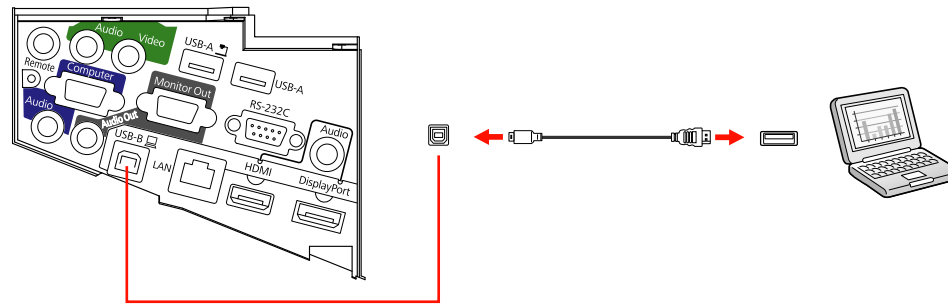
## Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB

Si votre ordinateur satisfait les exigences système, vous pouvez envoyer le son et la vidéo au projecteur à partir du port USB de l'ordinateur (préférentiellement USB 2.0). Raccordez le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.

Vous pouvez aussi connecter votre ordinateur au boîtier de commande.

**Remarque:** Cela vous permet également d'utiliser les crayons interactifs avec votre ordinateur. Vous devez ajuster le paramètre **USB Type B** dans le menu Avancé du projecteur avant de pouvoir projeter votre image via le port USB. Notez que l'utilisation de l'option USB Display ralentira la fonction du crayon interactif. Pour une performance optimale, des connexions VGA, HDMI ou DisplayPort sont recommandées.

1. Mettez l'ordinateur sous tension.
2. Branchez une extrémité du câble au port **USB-B** du projecteur.



3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.
4. Pour utiliser USB Display, effectuez l'une des étapes suivantes :
  - **Windows 8** : Cliquez sur **EPSON\_PJ\_UD** dans le coin supérieur droit, puis sélectionnez **Exécuter EMP\_UDSE.exe** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour installer le logiciel Epson USB Display.
  - **Windows 7/Windows Vista** : Sélectionnez **Exécuter EMP\_UDSE.exe** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour installer le logiciel Epson USB Display.
  - **Windows XP** : Patientez lorsque des messages s'affichent à l'écran de l'ordinateur alors que le projecteur installe le logiciel Epson USB Display sur votre ordinateur.

- **Windows 2000** : Sélectionnez **Poste de travail**, **EPSON\_PJ\_UD** et **EMP\_UDSE.exe** pour installer le logiciel Epson USB Display.
- **Mac OS X** : Le dossier de configuration USB Display s'affiche à l'écran. Sélectionnez **USB Display Installer** et observez les directives à l'écran pour installer le logiciel Epson USB Display.

Suivez les instructions à l'écran. L'installation de ce logiciel est uniquement nécessaire la première fois que vous raccordez le projecteur à l'ordinateur.

Le projecteur affiche l'image du bureau de votre ordinateur et diffuse le son, si votre présentation comporte une trame sonore.

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

**Références associées**

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

**Tâches associées**

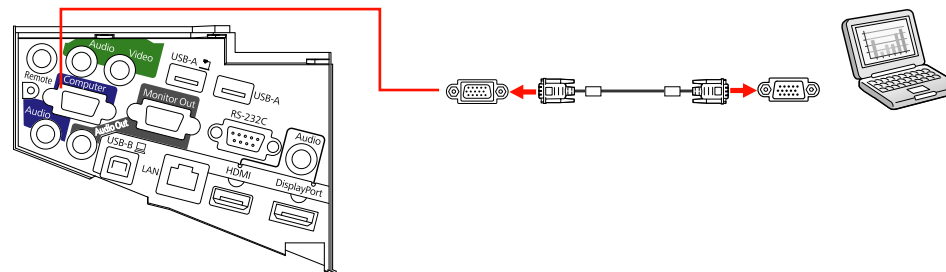
[Connexion d'un ordinateur au boîtier de commande](#)

## 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 à un port **Computer** du projecteur.



4. Serrez les vis des connecteurs VGA.

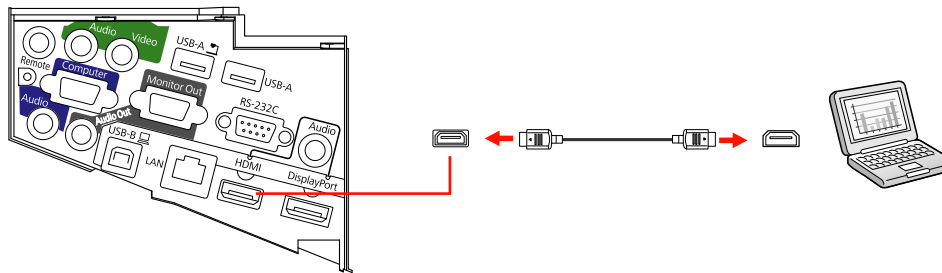
**Sujet parent:** [Raccordement d'ordinateurs](#)

### Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par HDMI

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

**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. Les vieux ordinateurs Mac (2009 et antérieurs) pourraient ne pas supporter les signaux audio via le port **HDMI**.

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.



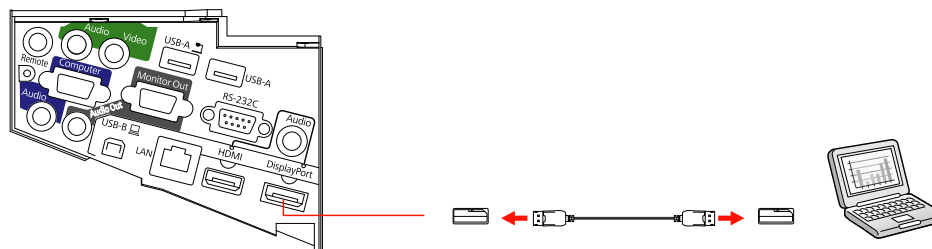
**Sujet parent:** [Raccordement d'ordinateurs](#)

### Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par DisplayPort

Si votre ordinateur possède un connecteur DisplayPort ou Mini DisplayPort, vous pouvez le raccorder au projecteur en utilisant un câble DisplayPort en option.

1. Raccordez le câble DisplayPort au connecteur DisplayPort ou Mini DisplayPort de votre ordinateur.

2. Branchez l'autre extrémité au connecteur **DisplayPort** du projecteur.



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

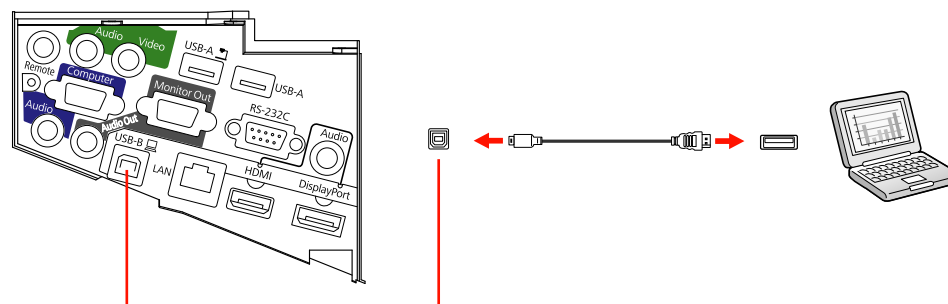
### Raccordement à un ordinateur pour utiliser un crayon ou une souris USB

Si vous avez connecté votre ordinateur au port **Computer**, **HDMI** ou **DisplayPort** du projecteur, vous devez également connecter le câble USB pour utiliser les crayons avec votre ordinateur.

**Remarque:** Vous pouvez connecter votre ordinateur au boîtier de commande plutôt que directement au projecteur.

Connecter le câble USB vous permettra également de configurer la télécommande afin de l'utiliser comme une souris sans fil. Vous ne pouvez cependant pas utiliser cette fonction et la fonction vous permettant d'utiliser le crayon sur votre ordinateur simultanément.

1. Branchez une extrémité du câble USB dans le port **USB-B**.



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



Si vous souhaitez utiliser la télécommande comme une souris sans fil, vous devez changer le réglage **USB Type B** dans le menu Avancé du projecteur. Vous devrez peut-être aussi configurer votre ordinateur pour l'utilisation d'une souris USB externe. Pour plus de détails, consultez la documentation fournie avec l'ordinateur.

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

### Références associées

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

### Tâches associées

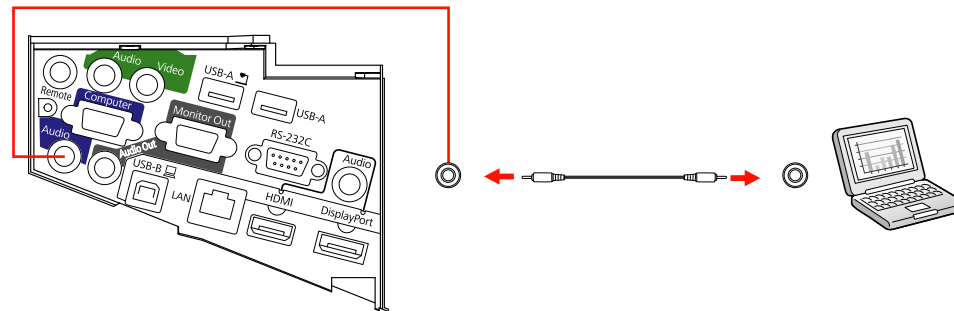
[Connexion d'un ordinateur au boîtier de commande](#)

[Utilisation de la télécommande comme souris sans fil](#)

### Raccordement à un ordinateur pour diffuser du son

Si votre présentation comporte une trame sonore et que vous n'avez pas branché votre ordinateur au port **USB-B**, **DisplayPort** ou **HDMI** du projecteur, vous pouvez quand même diffuser du son par les haut-parleurs du projecteur. Il suffit de brancher un câble audio mini-fiche stéréo de 3,5 mm en option de la manière suivante :

1. Branchez le câble audio à la prise de casque ou à la sortie audio de votre ordinateur portable, ou encore à la prise de haut-parleur ou de sortie audio de votre ordinateur de table.
2. Branchez l'autre extrémité au port **Audio** correspondant au port **Computer** que vous utilisez.



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

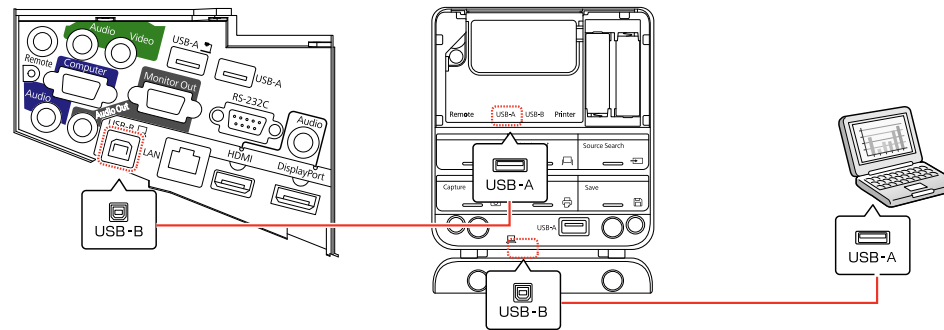
### Connexion d'un ordinateur au boîtier de commande

Si votre ordinateur satisfait les exigences système, vous pouvez envoyer le son et la vidéo au projecteur à partir du port **USB-B** du boîtier de commande (préférentiellement USB 2.0). Raccordez le projecteur et l'ordinateur au boîtier de commande à l'aide de câbles USB.

**Mise en garde:** Assurez-vous que le boîtier de commande est positionné à moins de 6,5 pi (2 m) du projecteur et qu'aucun obstacle ne bloque le signal provenant du projecteur. Ne placez pas le boîtier de commande derrière la surface de projection.

**Remarque:** Cela vous permet également d'utiliser les crayons interactifs avec votre ordinateur. Vous devez ajuster le paramètre **USB Type B** dans le menu Avancé du projecteur avant de pouvoir projeter votre image via le port USB. Notez que l'utilisation de l'option USB Display ralentira la fonction du crayon interactif. Pour une performance optimale, des connexions VGA, HDMI ou DisplayPort sont recommandées, en plus de la connexion USB pour l'utilisation des crayons interactifs.

1. Mettez l'ordinateur sous tension.
2. Assurez-vous que le câble USB est connecté au port **USB-B** du projecteur et au port **USB-A** du boîtier de commande.
3. Branchez un autre câble USB au port USB dans la partie inférieure du boîtier de commande et dans un port USB disponible de votre ordinateur.



4. Pour utiliser USB Display, effectuez l'une des étapes suivantes :
  - **Windows 8** : Cliquez sur **EPSON\_PJ\_UD** dans le coin supérieur droit, puis sélectionnez **Exécuter EMP\_UDSe.exe** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour installer le logiciel Epson USB Display.
  - **Windows 7/Windows Vista** : Sélectionnez **Exécuter EMP\_UDSE.exe** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour installer le logiciel Epson USB Display.
  - **Windows XP** : Patientez lorsque des messages s'affichent à l'écran de l'ordinateur alors que le projecteur installe le logiciel Epson USB Display sur votre ordinateur.

- **Windows 2000** : Sélectionnez **Poste de travail**, **EPSON\_PJ\_UD** et **EMP\_UDSE.EXE** pour installer le logiciel Epson USB Display.
- **Mac OS X** : Le dossier de configuration USB Display s'affiche à l'écran. Sélectionnez **USB Display Installer** et observez les directives à l'écran pour installer le logiciel Epson USB Display.

Suivez les instructions à l'écran. L'installation de ce logiciel est uniquement nécessaire la première fois que vous raccordez le projecteur à l'ordinateur.

Le projecteur affiche l'image du bureau de votre ordinateur et diffuse le son, si votre présentation comporte une trame sonore.

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

**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 VGA](#)

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

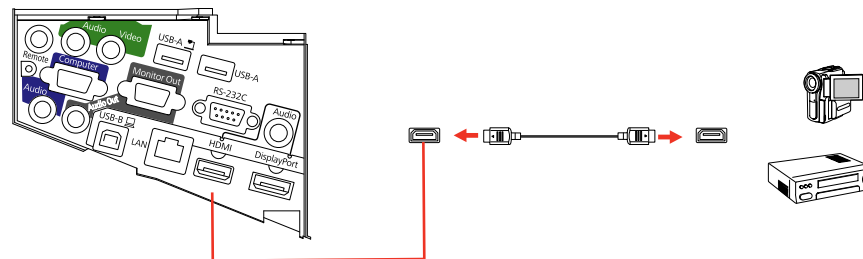
[Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son](#)

**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 en option. 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.

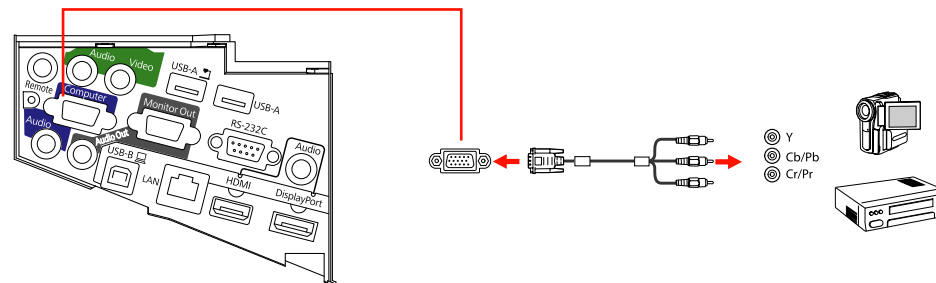


## Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

### Raccordement d'une source vidéo en composantes VGA

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. Selon les ports composantes à votre disposition, il peut être nécessaire d'utiliser un câble d'adaptateur ainsi qu'un câble vidéo en composantes.

1. Branchez les connecteurs composantes aux ports de sortie vidéo en composantes à codes de couleurs de votre source vidéo, habituellement étiquetés **Y**, **Pb**, **Pr** ou **Y**, **Cb**, **Cr**. Si vous utilisez un adaptateur, branchez ces connecteurs à un câble vidéo en composantes.
2. Branchez le connecteur VGA dans le port **Computer** du projecteur.



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](#)

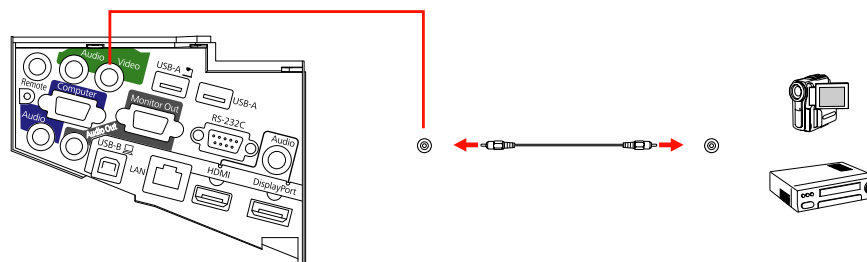
[Équipement en option et pièces de rechange](#)

### Raccordement d'une source vidéo composite

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

1. Branchez le câble avec le connecteur jaune dans le port de sortie vidéo jaune de la source vidéo.

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

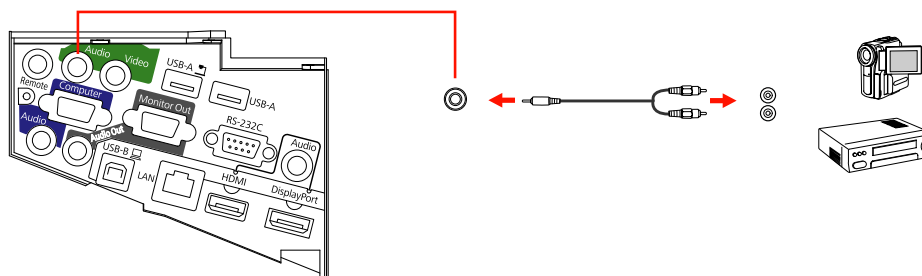


**Sujet parent:** [Raccordement à des sources vidéo](#)

### Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son

Vous pouvez diffuser le son dans le haut-parleur du projecteur si votre appareil vidéo est doté de ports de sortie audio. Branchez le projecteur à la source vidéo en utilisant un câble d'adaptateur avec mini-fiche stéréo (avec une mini-fiche de 3,5 mm et deux fiches RCA).

1. Branchez une extrémité du câble audio aux ports de sortie audio de la source vidéo.
2. Branchez l'autre extrémité du câble dans le ou les ports **Audio** du projecteur.



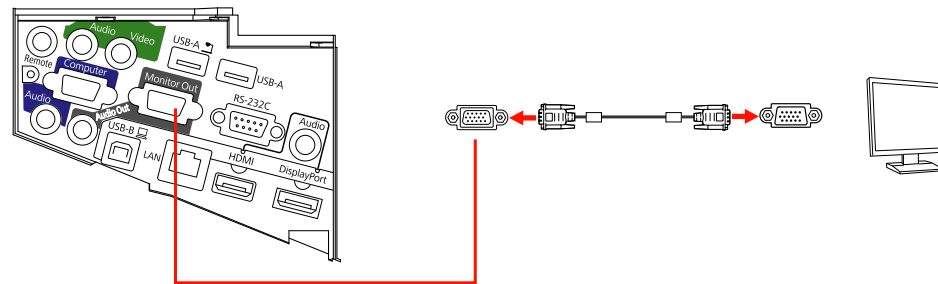
**Sujet parent:** [Raccordement à des sources vidéo](#)

### Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe

Si vous avez branché le projecteur à un ordinateur en utilisant le port **Computer**, 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.

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

1. Assurez-vous que votre ordinateur est branché au port **Computer** du projecteur. S'il y a deux ports pour ordinateur, veuillez à utiliser le port **Computer1**.
2. Branchez le câble de moniteur externe au port **Monitor Out** du projecteur.



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

## Raccordement de haut-parleurs externes

Pour améliorer le son de votre présentation, vous pouvez brancher le projecteur dans des haut-parleurs auto-alimentés externes. Vous pouvez régler le volume à l'aide de la télécommande du projecteur.

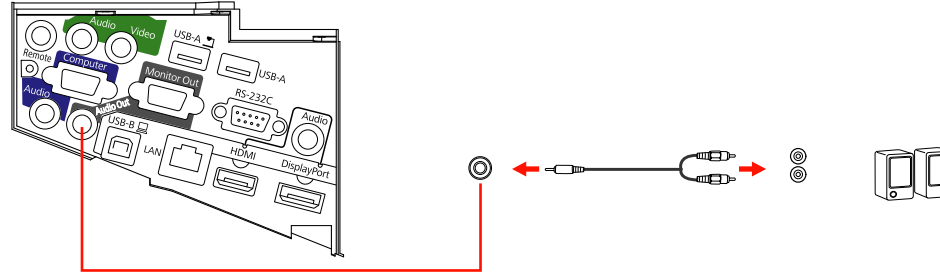
Si vous souhaitez envoyer le son aux haut-parleurs externes lorsque le projecteur est éteint, vous devez ajuster le paramètre **Mode attente** dans le menu Avancé du projecteur.

**Remarque:** Les haut-parleurs internes du projecteur sont désactivés si vous branchez des haut-parleurs externes.

**Remarque:** Vous pouvez aussi brancher le projecteur à un amplificateur avec des haut-parleurs.

1. Si nécessaire, assurez-vous que l'ordinateur ou la source vidéo est branché au projecteur avec des câbles audio et vidéo.
2. Trouvez le câble approprié pour brancher vos haut-parleurs externes, tel qu'un câble stéréo mini-fiche à prise à broches ou d'autres types d'adaptateurs ou de câbles.
3. Si nécessaire, branchez une extrémité du câble dans des haut-parleurs externes.

4. Branchez l'extrémité à mini-fiche stéréo du câble dans le port **Audio Out** du projecteur.



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

**Références associées**

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

## Raccordement de dispositifs USB externes

Suivez les instructions contenues dans ces sections pour brancher des dispositifs USB externes au projecteur.

[Projection depuis un dispositif USB](#)

[Raccordement d'un appareil USB au boîtier de commande ou au projecteur](#)

[Sélection de la source USB raccordée](#)

[Débranchement d'un appareil USB du boîtier de commande ou du projecteur](#)

[Raccordement d'une caméra de documents](#)

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

### Projection depuis un dispositif USB

Vous pouvez projeter des images et d'autres contenus sans utiliser un ordinateur ou un appareil vidéo en raccordant un de ces appareils à votre projecteur ou au boîtier de commande :

- Clé de mémoire USB
- Appareil photo numérique ou téléphone intelligent
- Disque dur USB
- Dispositif de stockage multimédia
- Lecteur de cartes mémoire USB

**Remarque:** Les appareils photo numériques et les téléphones intelligents doivent pouvoir être branchés comme appareils USB et non comme appareils compatibles TWAIN et ils doivent être compatibles avec une mémoire de grande capacité USB.

**Remarque:** Les disques durs USB doivent rencontrer les exigences suivantes :

- Compatibles avec une mémoire de grande capacité USB (les mémoires de grande capacité USB ne sont pas toutes supportées)
- Formatés selon le système de fichiers FAT ou FAT32
- Téléalimentés par leur propre système d'alimentation CA (les disques durs alimentés par le bus ne sont pas recommandés)
- Éviter d'utiliser des disques durs avec plusieurs partitions

Vous pouvez aussi utiliser la fonction EasyMP PC Free pour créer vos propres diaporamas contenant des fichiers PowerPoint convertis, des fichiers d'images ou des fichiers MPEG et les projeter depuis un appareil USB branché ou un lecteur de cartes mémoire.

**Sujet parent:** [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

**Sujets reliés**

[Projection d'une présentation PC Free](#)

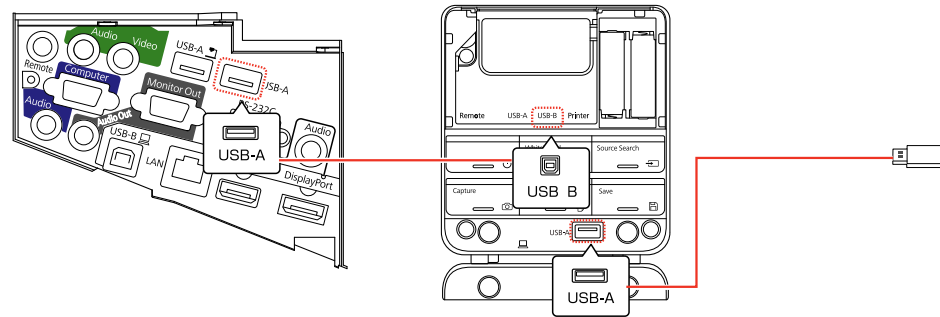
### **Raccordement d'un appareil USB au boîtier de commande ou au projecteur**

Vous pouvez brancher votre appareil USB au port **USB-A** du boîtier de commande ou du projecteur et l'utiliser pour projeter des images et d'autres contenus.

1. Si votre appareil USB est doté d'un adaptateur d'alimentation, branchez l'appareil dans une prise de courant.
2. Assurez-vous que le câble USB est connecté au port **USB-A** du projecteur et au port **USB-B** du boîtier de commande.



3. Branchez le câble USB pour le dispositif (ou clé USB ou lecteur de carte mémoire USB) dans le port **USB-A** dans la partie inférieure du boîtier de commande.



4. Branchez l'autre extrémité du câble (le cas échéant) dans l'appareil.

**Remarque:** Vous pouvez aussi brancher un dispositif USB directement dans le port **USB-A** du projecteur.

**Sujet parent:** [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

**Sujets reliés**

[Projection d'une présentation PC Free](#)

### Sélection de la source USB raccordée

Vous pouvez commuter l'affichage du projecteur à la source branchée au port **USB-A** du boîtier de commande ou du projecteur.

1. Vérifiez au besoin si la source USB branchée est sous tension.
2. Appuyez sur le bouton **Source Search** sur la télécommande ou le boîtier de commande, puis sélectionnez **USB1**.

**Sujet parent:** [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

### Débranchement d'un appareil USB du boîtier de commande ou du projecteur

Lorsque vous avez terminé votre présentation depuis un dispositif USB, vous devez préparer l'appareil avant de le débrancher du boîtier de commande ou du projecteur.

1. Si le dispositif est muni d'un interrupteur, mettez-le hors tension et débranchez-le.
2. Débranchez l'appareil USB (ou câble) du boîtier de commande ou du projecteur.

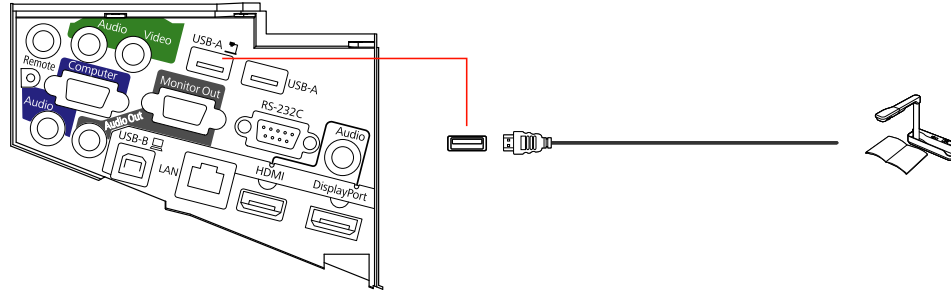
**Sujet parent:** [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

**Raccordement d'une caméra de documents**

Vous pouvez brancher la caméra de documents DC-06 Epson dans le port **USB-A** de la caméra de documents afin de projeter des images produites par la caméra.

**Remarque:** Pour bénéficier des autres caractéristiques supportées par le logiciel, branchez la caméra de documents DC-06 Epson à votre ordinateur plutôt qu'à votre projecteur. Il est possible que vous puissiez brancher différents modèles de caméra de documents d'Epson au port **Computer** de votre projecteur. Consultez le manuel de la caméra de documents pour obtenir des instructions.

1. Trouvez le câble USB fourni avec la caméra de documents.
2. Branchez le câble USB dans le port **USB-A** de la caméra de documents.



3. Branchez l'autre extrémité du câble dans le port USB Type B de la caméra de documents.

**Sujet parent:** [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

**Références associées**

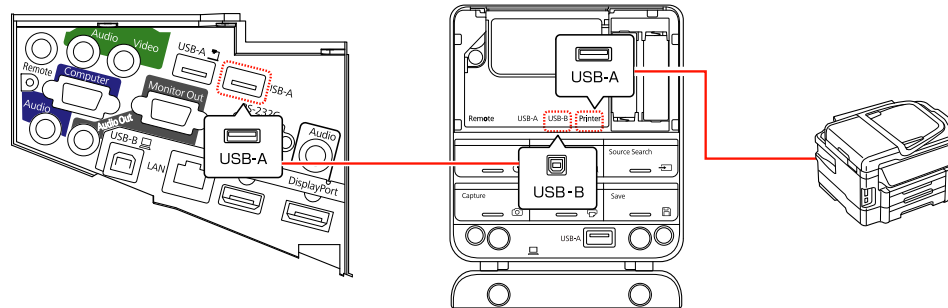
[Équipement en option et pièces de rechange](#)

**Connexion d'une imprimante au boîtier de commande**

Vous pouvez brancher une imprimante ou un appareil multifonction au port **Printer** du boîtier de commande et l'utiliser pour imprimer le contenu que vous avez affiché et annoté.

**Remarque:** Assurez-vous que l'imprimante respecte les exigences de commande de contrôle.

1. Assurez-vous que le câble USB est connecté au port **USB-A** du projecteur et au port **USB-B** du boîtier de commande.
2. Branchez un autre câble USB au port **Printer** du boîtier de commande. Assurez-vous que le câble ne mesure pas plus de 16,4 pi (5 m).
3. Branchez l'autre extrémité du câble au port USB type B de l'imprimante.



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

**Références associées**

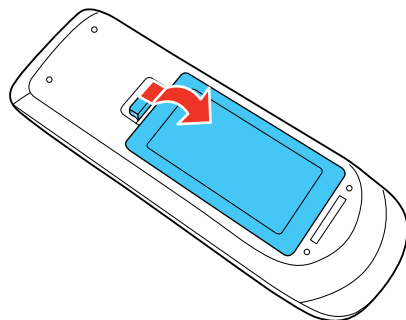
[Exigences de commande de contrôle pour les imprimantes et les appareils multifonction](#)

## Installation des piles dans la télécommande

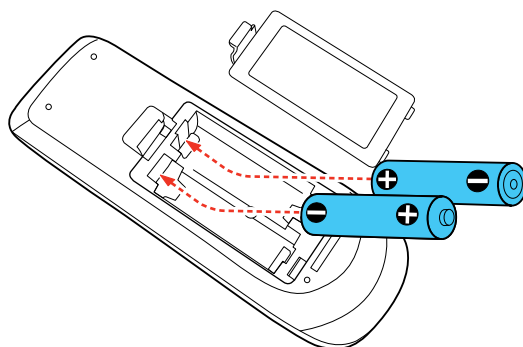
La télécommande est alimentée au moyen de deux piles AA fournies avec le projecteur.

**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.

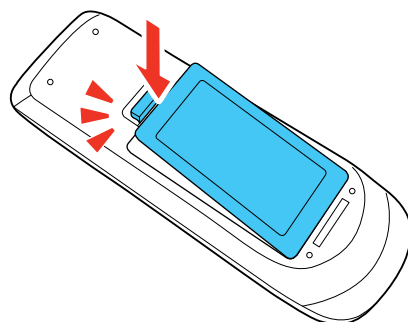
1. Ouvrez le couvercle du logement des piles.



2. Insérez les piles avec les bornes + et – comme illustré.



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



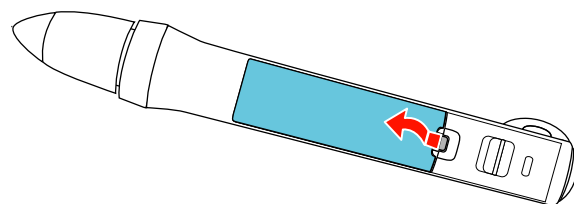
**Avertissement:** Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

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

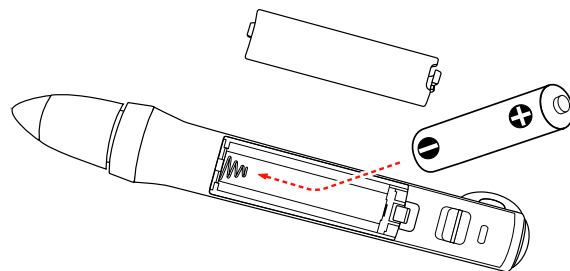
## Installation des piles dans les crayons

Chaque crayon utilise une pile AA.

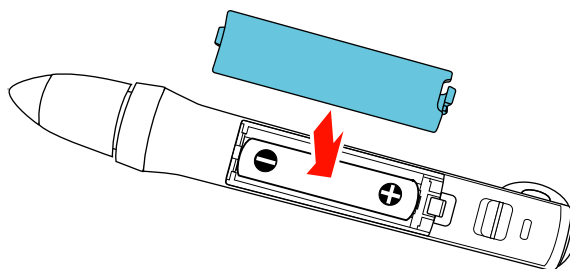
1. Ouvrez le couvercle du logement de la pile comme illustré.



2. Insérez la pile avec les bornes + et – dans la bonne direction, comme illustré.



3. Remplacez le capot du logement de la pile et appuyez dessus pour l'enclencher.



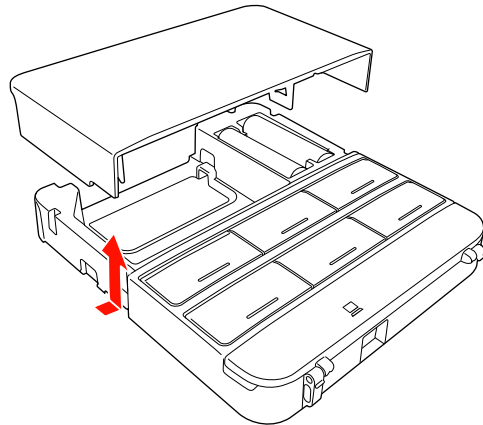
Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

## Installation des piles dans le boîtier de commande

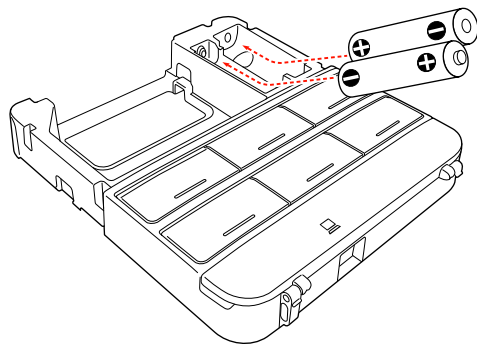
Le boîtier de commande utilise deux piles AA.

**Remarque:** Si vous avez l'ensemble de câbles pour la télécommande optionnel (ELPKC28), vous pouvez l'utiliser au lieu des piles pour alimenter le boîtier de commande.

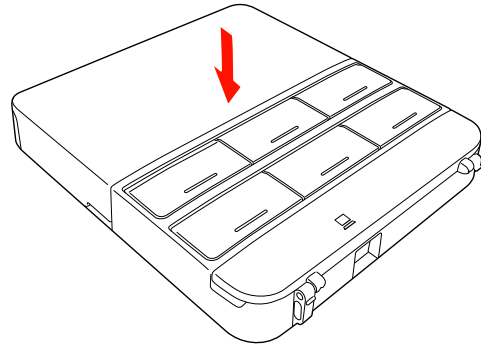
1. Retirez le couvercle supérieur du boîtier de commande tel qu'illustré.



2. Insérez les piles avec les bornes + et – tel illustré.



3. Remplacez le couvercle et appuyez dessus pour l'enclencher.



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

**Références associées**

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



---

# Utilisation du projecteur sur un réseau

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

[Interactivité via un réseau](#)

[Projection sur un réseau câblé](#)

[Connexion à un projecteur sur réseau sous Windows](#)

[Projection sur un réseau sans fil](#)

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

[Ajout de modèles à partir d'un navigateur Web](#)

[Enregistrement d'un certificat numérique sur le projecteur](#)

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

[Configuration de la surveillance avec SNMP](#)

[Soutien pour Crestron RoomView](#)

## Interactivité via un réseau

Vous pouvez utiliser les crayons interactifs avec les images projetées via un réseau. Le mode d'annotation et le mode d'ordinateur interactif sont disponibles même avec une connexion sans fil. Vous pouvez brancher jusqu'à 4 projecteurs en même temps et partager une image de l'ordinateur par l'intermédiaire du réseau.

Vous devez utiliser l'une des applications logicielles suivantes pour utiliser le mode d'ordinateur interactif par l'intermédiaire d'un réseau :

- **EasyMP Network Projection** version 2.81 ou une version plus récente. Pour les instructions, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*.
- **Quick Wireless** version 1.31 ou une version plus récente (Windows seulement). Consultez les instructions incluses avec la clé USB Quick Wireless Connection optionnelle.

Avec l'une ou l'autre des applications, vous devez sélectionner **Utiliser le crayon interactif** sur l'onglet **Paramètres généraux** et **Transférer la fenêtre des couches** sur l'onglet des paramètres **Régler les performances**.

Si vous souhaitez annoter lorsque vous utilisez le mode d'ordinateur interactif par l'intermédiaire d'un réseau, vous aurez besoin du logiciel Easy Interactive Tools (ou d'un autre programme d'annotation). Vous pouvez installer le logiciel Easy Interactive Tools à partir du CD intitulé « Epson Projector Software for Easy Interactive Function ». Vous pouvez également télécharger le logiciel depuis le site d'Epson.

Sous Windows 7 et Windows Vista, vous pouvez utiliser l'utilitaire nommé « Connexion à un projecteur réseau ». Cet utilitaire est une fonction standard du système d'exploitation Windows et il ne requiert pas de logiciel additionnel. Vous pouvez brancher un projecteur à l'ordinateur et annoter sur l'image projetée. Vous ne pouvez pas utiliser le crayon comme souris.

Veillez noter les restrictions suivantes concernant la fonction interactive sur un réseau :

- Il est possible que le temps de réponse du crayon soit plus lent sur le réseau.
- Vous ne pouvez utiliser qu'un seul crayon à la fois.

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

**Tâches associées**

[Connexion à un projecteur sur réseau sous Windows](#)

## Projection sur un réseau câblé

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

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

- Le logiciel **EasyMP Network Projection** configure votre ordinateur pour la projection sur un réseau. Pour les instructions, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*.
- Le logiciel **EasyMP Monitor** (Windows seulement) vous permet de surveiller et de commander votre projecteur par le réseau. Vous pouvez télécharger la plus récente version du logiciel et la documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web [www.epson.com/support](http://www.epson.com/support) (É.-U.) ou [www.epson.ca/support](http://www.epson.ca/support) (Canada) et sélectionnez votre projecteur (site Web présenté en anglais seulement).
- **Connexion à un projecteur sur réseau** (Windows 7 et Windows Vista seulement)

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

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

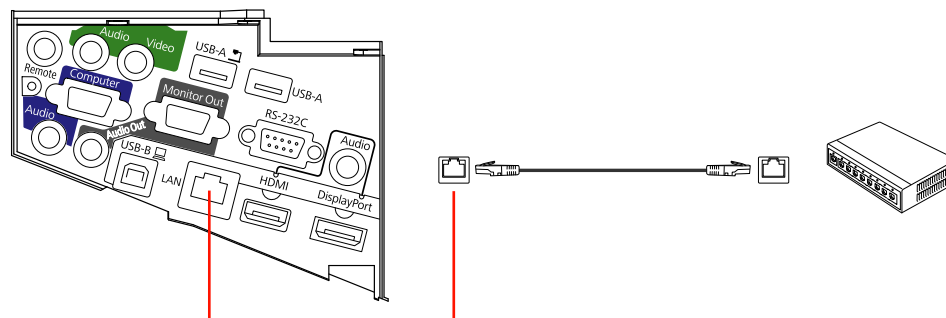
[Sélection des paramètres du réseau câblé](#)

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

## 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. Pour assurer la transmission appropriée 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](#)

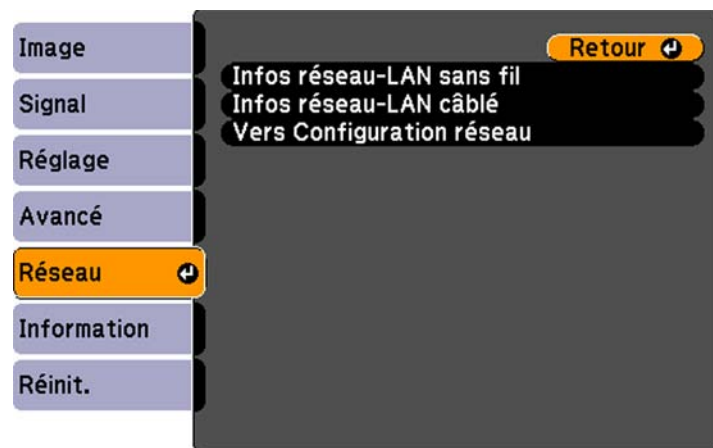
## Sélection des paramètres du réseau câblé

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 de passe Web Remote** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur par le Web.
- **Mot-clé projecteur** vous permet d'activer un mot de passe de sécurité pour entraver l'accès au projecteur à quiconque n'est pas dans la même pièce. Vous devez entrer un mot-clé aléatoire affiché par un ordinateur utilisant le logiciel EasyMP Network Projection afin d'accéder au projecteur.

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

7. Sélectionnez le menu **Réseau avec fil** et 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 directionnelles de la télécommande. Pour sélectionner un chiffre en surbrillance, appuyez sur **Enter**.

9. Spécifiez une adresse **Serveur WINS** pour la sauvegarde, au besoin.
10. Pour empêcher l'affichage de l'adresse IP sur l'écran de veille, désactivez **Affichage adr. IP**.
11. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Installation terminée** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

## Connexion à un projecteur sur réseau sous Windows

Sous Windows 7 et Windows Vista, vous pouvez utiliser l'utilitaire nommé « Connexion à un projecteur réseau ». Cela vous permet de projeter sur un réseau câblé ou sans fil sans installer de logiciel additionnel. Vous pouvez utiliser la barre d'outils interne du projecteur (mode d'annotation) pour ajouter des notes et imprimer ou faire une capture d'écran du contenu projeté.

1. Assurez-vous que le projecteur et l'ordinateur sont connectés au même réseau.
2. Mettez le projecteur sous tension et sélectionnez la source LAN.
3. Sélectionnez  > **Tous les programmes > Accessoires > Connexion à un projecteur réseau**.
4. Suivez les instructions à l'écran pour sélectionner le projecteur et établir la connexion.
5. Au besoin, utilisez le crayon pour sélectionner l'icône ,  ou  et afficher la barre d'outils d'annotation.

**Remarque:** Si vous souhaitez revenir à l'affichage de l'écran de l'ordinateur après avoir passé en mode tableau blanc, vous devez reconnecter le projecteur de nouveau.

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

## Projection sur un réseau sans fil

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

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

Vous pouvez brancher le projecteur à votre réseau sans fil de deux manières :

- À l'aide de la clé USB Quick Wireless Connection en option (Windows seulement).
- En configurant manuellement la connexion à l'aide des menus **Réseau** du projecteur.

Après avoir installé le module et configuré le projecteur, installez le logiciel de réseau sur votre ordinateur depuis le CD *Epson Projector Software*. Utilisez les logiciels et les manuels ci-dessous pour installer, commander et surveiller la projection sans fil :

- Le logiciel **EasyMP Network Projection** configure votre ordinateur pour la projection sur un réseau sans fil. Pour les instructions, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*.
- Le logiciel **EasyMP Monitor** (Windows seulement) vous permet de surveiller et de commander votre projecteur par le réseau. Vous pouvez télécharger la plus récente version du logiciel et la documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web [www.epson.com/support](http://www.epson.com/support) (É.-U.) ou [www.epson.ca/support](http://www.epson.ca/support) (Canada) et sélectionnez votre projecteur (site Web présenté en anglais seulement).

[Installation du module LAN sans fil](#)

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

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

[Recherche d'un réseau sans fil](#)

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

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

[Activation de la sécurité WPA ou EAP](#)

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

**Références associées**

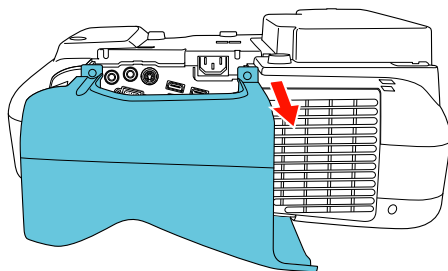
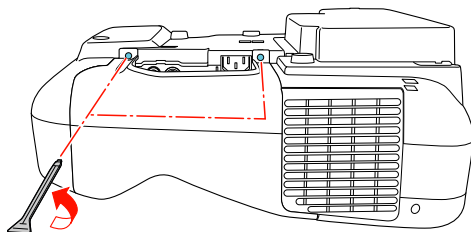
[Équipement en option et pièces de rechange](#)

## Installation du module LAN sans fil

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

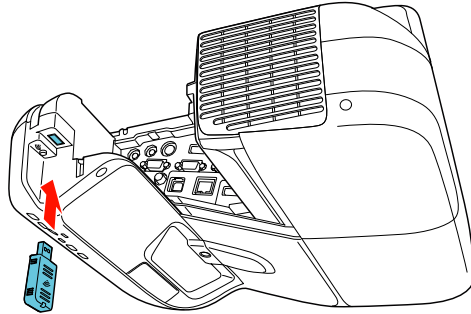
**Mise en garde:** Ne retirez jamais le module pendant que son témoin est vert ou clignotant, ou qu'une projection sans fil est en cours. Vous pourriez endommager le module et perdre des données.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Dévissez les vis du cache-câbles et retirez-le s'il est attaché (tournevis non inclus).





3. Insérez le module LAN sans fil dans le port.



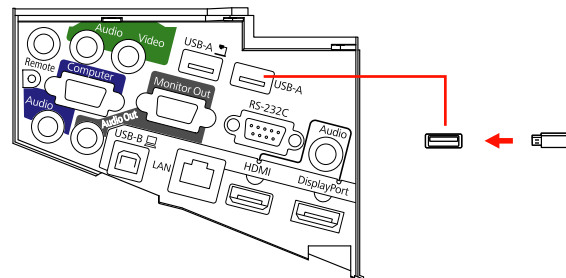
4. Remettez le cache-câbles en place et resserrez les vis.
5. Branchez le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension.

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

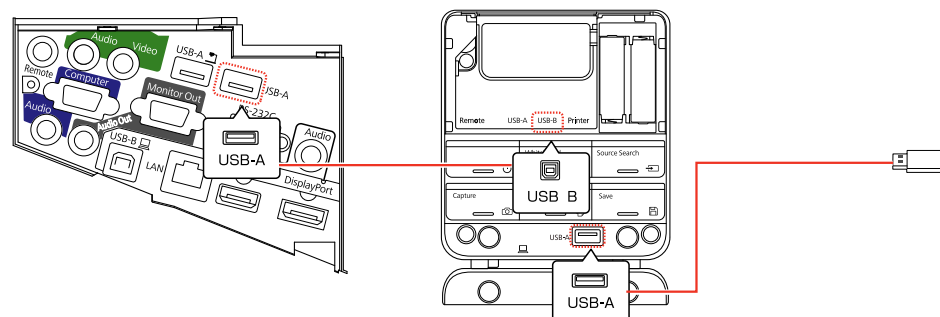
## Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection (Windows seulement)

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

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Connectez la clé USB dans le port **USB-A** du projecteur.



**Remarque:** Si le boîtier de commande est connecté au projecteur, vous pouvez aussi brancher la clé USB au port **USB-A** du boîtier de commande, tel qu'illustré :



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

3. Retirez la clé USB.
4. Branchez ensuite la clé USB à un port USB de votre ordinateur ou ordinateur portable.

**Remarque:** Sous Windows Vista, si vous voyez la fenêtre d'exécution automatique, sélectionnez **Exécuter LaunchU3.exe**, puis sélectionnez **Permettre** sur l'écran suivant.

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

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

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

6. Faites votre présentation, au besoin.
7. Lorsque vous avez terminé la projection sans fil, retirez la clé USB de votre ordinateur.

**Remarque:** Il peut être nécessaire de redémarrer votre ordinateur pour activer de nouveau la connexion LAN sans fil.

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

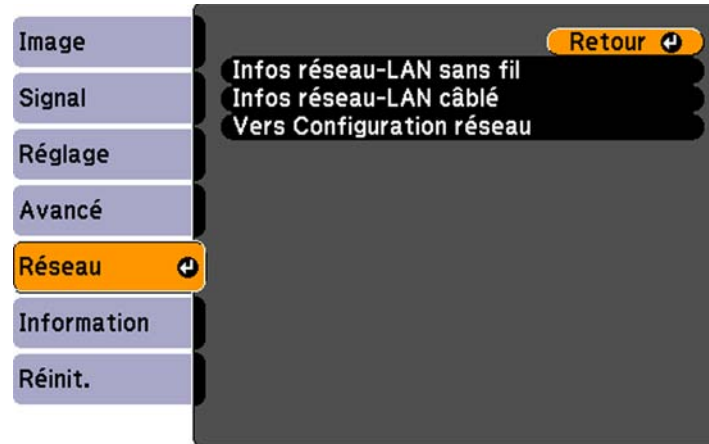
**Références associées**

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

## Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

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

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



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

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



6. Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :

- **Nom du projecteur** vous permet d'entrer un nom comptant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur sur le réseau.
- **Mot de passe Web Remote** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur par le Web.
- **Mot-clé projecteur** vous permet d'activer un mot de passe de sécurité pour entraver l'accès au projecteur à quiconque n'est pas dans la même pièce. Vous devez entrer un mot-clé aléatoire affiché par un ordinateur utilisant le logiciel EasyMP Network Projection afin d'accéder au projecteur.

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

- Sélectionnez le menu **Réseau sans fil** et appuyez sur **Enter**.



- Sélectionnez les paramètres du menu Réseau sans fil au besoin pour votre réseau.
- Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Installation terminée** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

[Paramètres du menu LAN sans fil](#)

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

#### Paramètres du menu LAN sans fil

**Remarque:** Consultez le *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection* de votre projecteur pour obtenir de plus amples détails sur la sélection de ces paramètres.

Réglage	Options	Description
Alim réseau sans fil	On	Active le soutien LAN sans fil.
	Off	

Réglage	Options	Description
Wi-Fi Protected Setup	Vers l'assistant de configuration	Sélectionnez <b>Vers l'assistant de configuration</b> pour lancer l'utilitaire WPS Connection.
Réseau local sans fil	802.11b/g 802.11b/g/n	Définit le type de système LAN sans fil du projecteur auquel le projecteur se connecte.
Mode de connexion	Rapide Avancé	Sélectionne le type de connexion sans fil :  <b>Rapide</b> : permet le raccordement rapide à un ordinateur ou l'utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection pour établir une connexion.  <b>Avancé</b> : permet le raccordement à plusieurs projecteurs par un point d'accès sans fil.
Param. auto SSID	On Off	Active la recherche automatique du SSID en mode de connexion <b>Rapide</b> ; réglez ce paramètre à <b>Off</b> lorsque vous établissez une connexion vers plusieurs projecteurs en même temps.
SSID	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques.	Définit le SSID (nom du réseau) du système LAN sans fil auquel le projecteur se connecte.
Recherche le point d'accès	Vers Recherche	Recherche les points d'accès sans fil disponibles en mode de connexion <b>Avancé</b> .
Canal	1ch 6ch 11ch	En mode de connexion <b>Rapide</b> , sélectionnez la bande de fréquences (canal) utilisée par le LAN sans fil.

Réglage	Options	Description
Affichage SSID	On Off	Sélectionne si le SSID est affiché ou non sur l'écran de veille du réseau.
DHCP	On Off	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.
Serveur WINS	IP address	Permet de régler l'adresse IP pour le dossier réseau ou les images sont sauvegardées; ce paramètre est utilisé (plutôt qu'une adresse UNC) lorsque le dossier est sur un segment réseau différent du projecteur.
Affichage de l'adresse IP	On Off	Sélectionne si l'adresse IP est affichée ou non sur l'écran de veille du réseau.

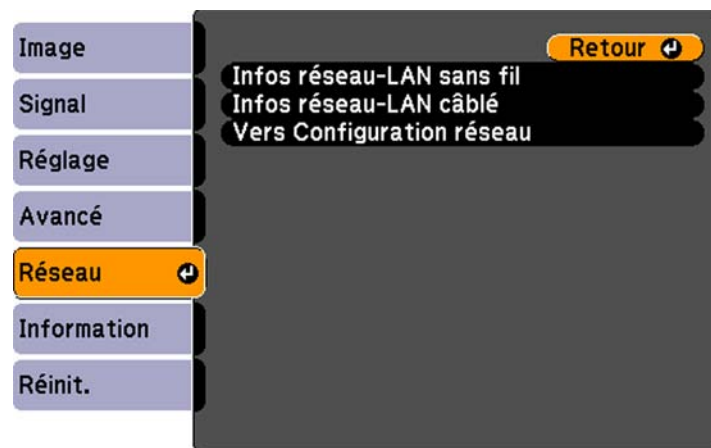
**Sujet parent:** [Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil](#)

## Recherche d'un réseau sans fil

Vous pouvez utiliser la fonction de sondage de site du projecteur pour localiser et vous connecter rapidement aux réseaux sans fil disponibles.

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

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



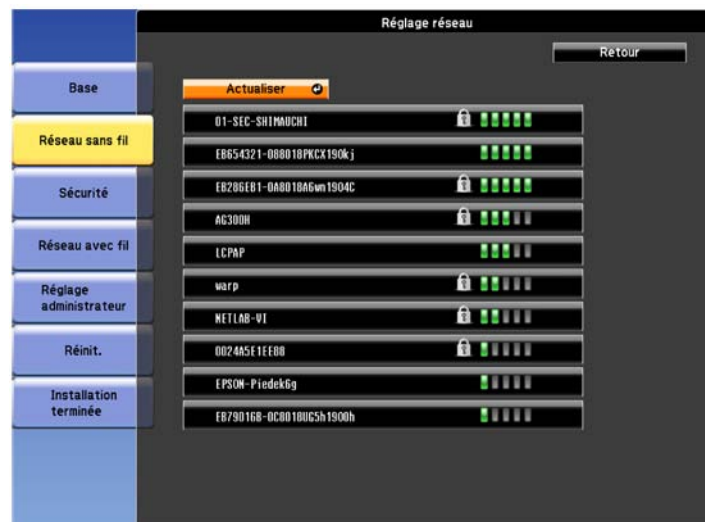
4. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez **Réseau sans fil**, puis appuyez sur **Enter**.



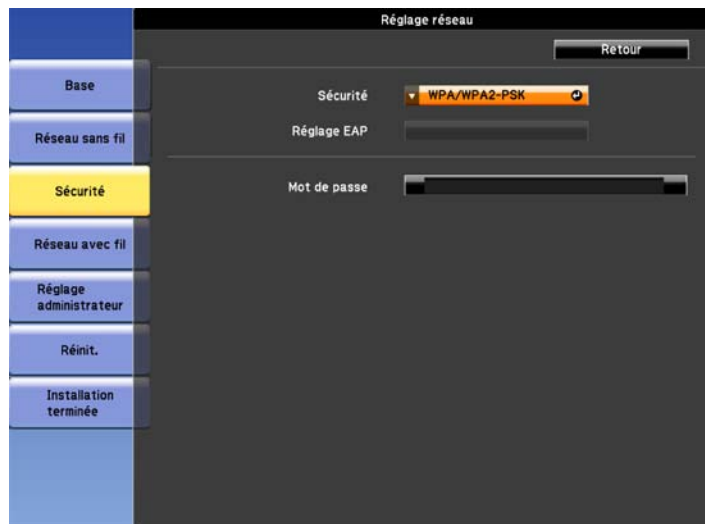
6. Sélectionnez **Avancé** comme Mode de connexion et appuyez sur **Enter**.



7. Sélectionnez **Vers Recherche** et appuyez sur **Enter**.



8. Sélectionnez le nom du réseau sans fil auquel vous souhaitez établir une connexion et ensuite, appuyez sur **Enter**.



9. Sélectionnez **WPA** ou **EAP** depuis le menu déroulant.
10. Sélectionnez les paramètres du menu de sécurité au besoin pour votre réseau.
11. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Installation terminée** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

## Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows

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

1. Pour accéder à l'utilitaire sans fil, 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 installé sur un réseau existant (mode Avancé), sélectionnez le nom du réseau (SSID).
  - Si votre projecteur est configuré en mode Rapide, sélectionnez le SSID du projecteur qui vous est attribué.
3. Cliquez sur **Connecter**.

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

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

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

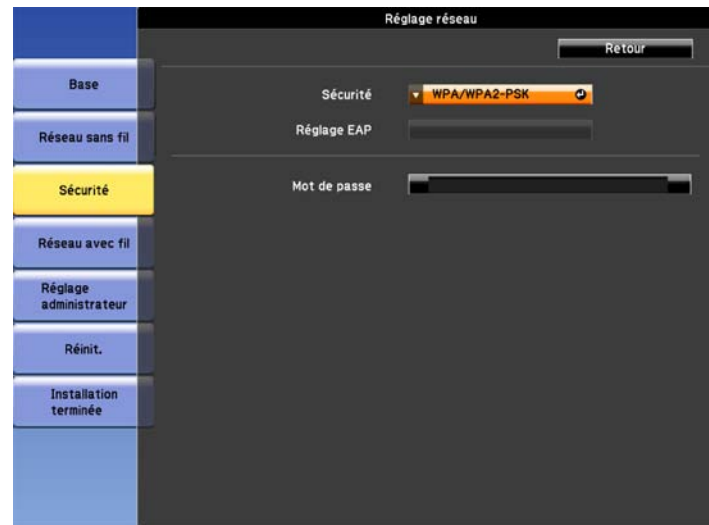
1. Cliquez sur l'icône AirPort dans la barre de menus dans la partie supérieure de l'écran.
2. Assurez-vous qu'AirPort est activé, puis effectuez l'une des étapes suivantes :
  - Si votre projecteur est installé sur un réseau existant (mode Avancé), sélectionnez le nom du réseau (SSID).
  - Si votre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

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

## Activation de la sécurité WPA ou EAP

Configurez les paramètres de sécurité WPA ou EAP afin qu'ils correspondent aux paramètres du réseau. Consultez votre administrateur réseau pour vous guider afin d'entrer les bons renseignements.

1. Sélectionnez **WPA** ou **EAP** depuis le menu déroulant.



2. Sélectionnez les paramètres du menu de sécurité au besoin pour votre réseau.
3. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Installation terminée** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

[Paramètres du menu Sécurité sans fil](#)

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

### Paramètres du menu Sécurité sans fil

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

Réglage	Options	Description
Sécurité	Open WPA2-PSK(AES) WPA/WPA2-EAP	Sélectionne le type de sécurité utilisé sur le réseau sans fil.
Mot de passe	Différents mot de passe de 8 à 32 caractères.	Pour la sécurité WPA-2-PSK, sélectionnez le mot de passe pré-partagé utilisé sur le réseau.

Réglage	Options	Description
Réglage EAP	<b>PEAP</b> <b>PEAP-TLS</b> <b>EAP-TLS</b> <b>EAP-Fast</b> <b>LEAP</b>	Pour la sécurité WPA/WPA2-EAP, sélectionnez le protocole pour l'authentification.
Nom utilisateur	Vous pouvez entrer jusqu'à 32 caractères pour le nom d'utilisateur.	Pour la sécurité WPA/WPA2-EAP, sélectionnez le nom utilisateur; il est automatiquement détecté lorsque les méthodes EAP <b>PEAP-TLS</b> ou <b>EAP-TLS</b> sont utilisées.
Mot de passe	Vous pouvez entrer jusqu'à 32 caractères pour un mot de passe.	Pour la sécurité WPA/WPA2-EAP, sélectionnez le mot de passe pour l'authentification EAP.
Certificat client	Aucun	Pour la sécurité WPA/WPA2-EAP, accédez aux informations <b>Publié à, Publié par</b> et <b>Période de validité</b> définies dans le certificat client enregistré.
Vérifier le certificat du serveur	<b>On</b> <b>Off</b>	Pour la sécurité WPA/WPA2-EAP, sélectionnez si le certificat du serveur doit être vérifié lorsqu'un certificat CA a été enregistré.
Certificat CA	Aucun	Pour la sécurité WPA/WPA2-EAP, accédez aux informations <b>Publié à, Publié par</b> et <b>Période de validité</b> définies dans le certificat CA enregistré.

Réglage	Options	Description
<b>Config. du nom du serveur Radius</b>	<b>On</b> <b>Off</b>	Pour la sécurité WPA/WPA2-EAP, sélectionnez si l'authentification du nom du serveur doit être vérifiée pendant la vérification du certificat.
<b>Nom du serveur Radius</b>	Vous pouvez entrer jusqu'à 32 caractères pour un nom de serveur.	Pour la sécurité WPA/WPA2-EAP, sélectionnez le nom du serveur à vérifier.
<b>Vérif. date d'exp. certif. serv.</b>	<b>On</b> <b>Off</b>	Pour la sécurité WPA/WPA2-EAP, sélectionnez si la période de validité du certificat doit être vérifiée durant la vérification du certificat de serveur.

Sujet parent: [Activation de la sécurité WPA ou EAP](#)

## Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web

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

**Remarque:** Les fonctions de commande et la configuration Web supportent Microsoft Internet Explorer 8.0 ou 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.

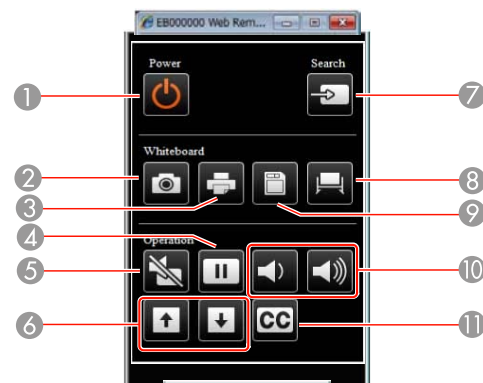
**Remarque:** Si vous souhaitez utiliser un navigateur Web pour sélectionner les paramètres lorsque le projecteur est éteint, vous devez ajuster le paramètre **Mode attente** dans le menu Avancé du projecteur.

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

L'écran de Contrôle Web s'affiche et vous êtes invité à saisir un nom d'utilisateur et un mot de passe.

4. Entrez l'information suivante en lettres majuscules ou minuscules, exactement tel que mentionné ici :
  - Saisissez **EPSONWEB** pour le nom d'utilisateur. (Vous ne pouvez pas modifier le nom d'utilisateur.)
  - Saisissez le mot de passe par défaut **admin** pour le mot de passe. (Vous pouvez modifier le mot de passe de Contrôle Web en utilisant le menu Réseau du projecteur.)
5. Pour sélectionner les paramètres du menu du projecteur, sélectionnez le nom du menu.
6. Pour commander la projection à distance, sélectionnez l'option **Web Remote**.

L'écran suivant s'affiche :



- 1 Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur.
- 2 Effectue une capture d'écran de l'image projetée. Bascule vers le mode tableau blanc pour copier l'image dans une nouvelle page.
- 3 Imprime l'image projetée.
- 4 Commande la touche **Freeze**.
- 5 Commande la touche **A/V Mute**.
- 6 Commande les touches **Page Up** et **Page Down**.
- 7 Recherche des sources.
- 8 Passe en mode tableau blanc.
- 9 Sauvegarde l'image projetée en format .png.

10 Commande les touches de **Volume**.

11 Commande les sous-titres.

7. Sélectionnez l'icône correspondant à la fonction du projecteur que vous souhaitez commander.

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

**Références associées**

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

## Ajout de modèles à partir d'un navigateur Web

Vous pouvez utiliser un navigateur Web pour ajouter des modèles pour utilisation en mode tableau blanc. Vous pouvez ajouter jusqu'à 5 images qui doivent être en format .png pour être utilisées comme modèles.

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

L'écran de Contrôle Web s'affiche et vous êtes invité à saisir un nom d'utilisateur et un mot de passe.

4. Entrez l'information suivante en lettres majuscules ou minuscules, exactement tel que mentionné ici :
  - Saisissez **EPSONWEB** pour le nom d'utilisateur. (Vous ne pouvez pas modifier le nom d'utilisateur.)
  - Saisissez le mot de passe par défaut **admin** pour le mot de passe. (Vous pouvez modifier le mot de passe de Contrôle Web en utilisant le menu Réseau du projecteur.)
5. Sous **Paramètres du tableau blanc**, sélectionnez **Réglages administrateur**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :

6. Sous **Paramètres du modèle**, sélectionnez le nombre de modèles que vous téléchargez.
7. Sélectionnez le bouton **Parcourir**, sélectionnez l'image .png sur votre ordinateur, et sélectionnez **Ouvrir**.
8. Sélectionnez **Valider** pour télécharger le modèle au projecteur.

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

**Tâches associées**

[Sélection de modèles d'arrière-plan](#)

## Enregistrement d'un certificat numérique sur le projecteur

Suivez les instructions suivantes si vous avez besoin d'installer un certificat numérique sur le projecteur afin de sécuriser vos fichiers de présentation.

**Remarque:** Vous pouvez enregistrer un certificat numérique sur un réseau ou à partir d'un dispositif USB connecté. Cependant, assurez-vous de faire l'enregistrement une seule fois à partir d'un dispositif USB ou d'un réseau, sinon, le certificat pourrait ne pas être installé correctement.

[HTTP sécurisé](#)

[Enregistrement de certificats numériques à partir d'un navigateur Web](#)

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



## HTTP sécurisé

Vous pouvez utiliser le protocole HTTPS pour renforcer la sécurité entre le projecteur et le navigateur Web avec lequel il communique. Pour y parvenir, vous devez créer un certificat de serveur, l'installer sur le projecteur, activer le paramètre **HTTP sécurisé** dans les menus du projecteur afin de certifier la fiabilité du navigateur Web.

En l'absence de certificat de serveur, le projecteur crée automatiquement un certificat d'auto-signature et le communique. Étant donné que ce certificat d'auto-signature ne peut pas vérifier la fiabilité à partir d'un navigateur Web, un avertissement sur la fiabilité du serveur est généré lorsque vous accédez au projecteur depuis un navigateur Web. Vous pouvez continuer à communiquer en ignorant l'avertissement.

**Sujet parent:** [Enregistrement d'un certificat numérique sur le projecteur](#)

## Enregistrement de certificats numériques à partir d'un navigateur Web

Vous pouvez enregistrer des certificats numériques sur le projecteur pour une authentification LAN sans fil.

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

L'écran de Contrôle Web s'affiche et vous êtes invité à saisir un nom d'utilisateur et un mot de passe.

5. Entrez l'information suivante en lettres majuscules ou minuscules, exactement tel que mentionné ici :
  - Saisissez **EPSONWEB** pour le nom d'utilisateur. (Vous ne pouvez pas modifier le nom d'utilisateur.)
  - Saisissez le mot de passe par défaut **admin** pour le mot de passe. (Vous pouvez modifier le mot de passe de Contrôle Web en utilisant le menu Réseau du projecteur.)
6. Sous **Réseau**, sélectionnez l'option **Réglage administrateur** et sélectionnez **Gestion des certificats**.

Un écran comme celui-ci s'affiche :

7. Cliquez sur le bouton **Parcourir**, sélectionnez le fichier du certificat et cliquez sur **Ouvrir**.
8. Saisissez un mot de passe dans la case **Mot de passe**.
9. Cliquez sur **Valider** pour régler la période de validité du certificat.
10. Lorsque vous avez terminé d'enregistrer le certificat, cliquez sur **Appliquer** pour finaliser vos changements et compléter l'enregistrement.

[Types de certificats numériques pour l'enregistrement par Web Control](#)

**Sujet parent:** [Enregistrement d'un certificat numérique sur le projecteur](#)

### Types de certificats numériques pour l'enregistrement par Web Control

Vous pouvez enregistrer ces types de certificats numériques en utilisant la fonction Web Control de votre projecteur.

#### Certificat client (PEAP-TLS/EAP-TLS)

Spécification	Description
Format	PKCS#12
Extension	PKCS, P12
Cryptage	RSA
Hachages	MD5/SHA-1/SHA-256/SHA-384/SHA-512

Spécification	Description
Longueur de clé	512/1024/2048/4096 bits
Mot de passe	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques; requis.

#### Certificat client (PEAP/PEAP-TLS/EAP-TLS/EAP-Fast)

Spécification	Description
Format	X509v3
Extension	DER/CER/PEM
Cryptage	RSA
Hachages	MD5/SHA-1/SHA-256/SHA-384/SHA-512
Longueur de clé	512/1024/2048/4096 bits
Codage	BASE64/Binary

#### Certificat de serveur Web (HTTP sécurisé)

Spécification	Description
Format	PKCS#12
Extension	PKCS, P12
Cryptage	RSA
Hachages	MD5/SHA-1/SHA-256/SHA-384/SHA-512
Longueur de clé	512/1024/2048/4096 bits
Nom commun	Nom d'hôte du réseau
Organisation	Optionnel
Mot de passe	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques; requis.

**Sujet parent:** [Enregistrement de certificats numériques à partir d'un navigateur Web](#)

## Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel

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

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



5. Entrez l'adresse IP de l'option **Serveur SMTP** pour le projecteur.

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

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

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

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

**Remarque:** Si un problème majeur cause l'arrêt du projecteur, il est possible que vous ne receviez pas d'alerte par courriel.

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

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

## Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau

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

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

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

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

## Configuration de la surveillance avec SNMP

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

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

4. Sélectionnez le menu **Réglage administrateur** et appuyez sur **Enter**, ensuite, sélectionnez le menu **SNMP** et appuyez sur **Enter**.



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

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

6. Entrez le nom de communauté SNMP (jusqu'à 32 caractères alphanumériques à un octet).
7. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Installation terminée** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

## Soutien pour 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 du soutien pour Crestron RoomView](#)

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

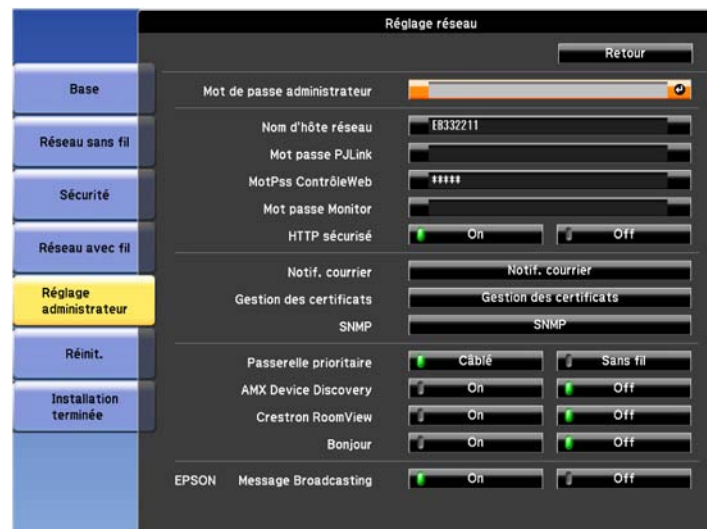
**Sujet parent:** [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

## Configuration du soutien pour Crestron RoomView

Pour configurer votre projecteur pour la surveillance et la commande en utilisant un système Crestron RoomView, vérifiez que votre ordinateur et le projecteur sont reliés au réseau. Si vous souhaitez établir une connexion sans fil, installez le projecteur en utilisant le mode de connexion réseau Avancé.

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

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



5. Réglez le paramètre **Crestron RoomView** à **On** afin de permettre au projecteur d'être détecté.
6. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** ou **Installation terminée** 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:** [Soutien pour Crestron RoomView](#)

## 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 haut et 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:** Ces touches à l'écran ne correspondent pas directement aux touches du projecteur de la télécommande :

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

5. Pour voir l'information 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:** [Soutien pour Crestron RoomView](#)

---

## Fonctions de base du projecteur

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

- Mise sous tension du projecteur
- Mise hors tension du projecteur
- Sélection de la langue des menus du projecteur
- Réglage de la hauteur de l'image
- Forme de l'image
- Modification de la taille de l'image à l'aide des boutons Wide et Tele
- Réglage de la position de l'image
- Mise au point de l'image
- Fonctionnement de la télécommande
- Sélection de la source d'image
- Modes de projection
- Rapport hauteur/largeur de l'image
- Mode couleurs
- Commande du volume à l'aide des touches de volume
- Projection d'une présentation PC Free

### 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.

**Remarque:** En mode tableau blanc, vous n'avez pas besoin d'une source d'image.

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.

Le témoin d'alimentation du projecteur s'allume en orange. Cela signifie que le projecteur est alimenté, mais qu'il n'a pas encore été allumé (il est en mode veille).

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

3. Appuyez sur le bouton d'alimentation sur le projecteur, sur la télécommande ou sur le boîtier de commande pour mettre le projecteur sous tension.

Le projecteur émet un bip, et le témoin d'alimentation clignote en vert pendant que l'appareil se réchauffe. Après environ 30 secondes, le témoin d'alimentation cesse de clignoter et tourne au vert.

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

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

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

**Sujet parent:** [Fonctions de base 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 de la lampe dépend du mode de projection sélectionné, des conditions ambiantes et de l'utilisation. La luminosité de la lampe diminue au fil du temps.

1. Appuyez sur la touche d'alimentation sur le projecteur ou la télécommande (ou sur le boîtier de commande).

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 sur la touche d'alimentation à nouveau. (Pour laisser le projecteur allumé, appuyez sur n'importe quel bouton.)

Le projecteur émet deux bips, la lampe s'éteint, et le témoin d'alimentation passe à l'orange.

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

**Mise en garde:** N'allumez pas le projecteur immédiatement après l'avoir éteint. Allumer le projecteur et l'éteindre fréquemment peut raccourcir la durée de vie de la lampe.

3. Pour transporter ou ranger le projecteur, assurez-vous que le témoin d'alimentation est orange (et ne clignote pas), puis débranchez le cordon d'alimentation.

**Mise en garde:** Pour éviter d'endommager le projecteur ou la lampe, ne débranchez jamais le cordon d'alimentation quand le témoin d'alimentation est vert ou orange clignotant.

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

## Sélection de la langue des menus du projecteur

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

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



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

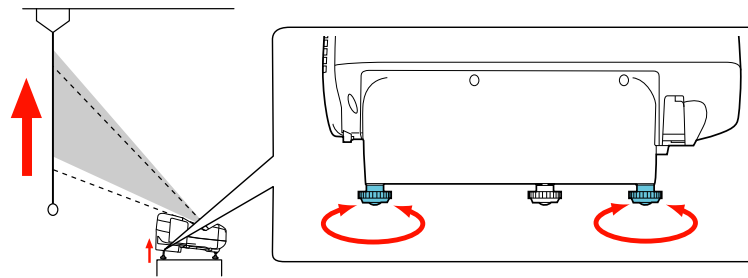
**Sujet parent:** [Fonctions de base du projecteur](#)

## Réglage de la hauteur de l'image

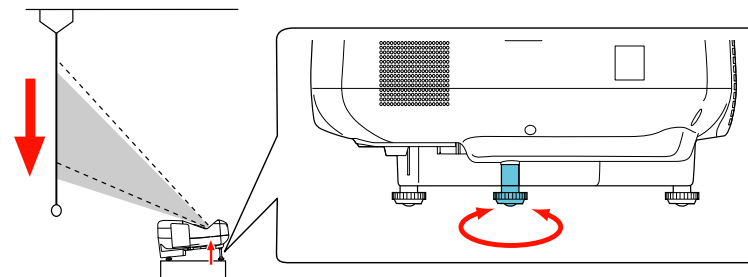
Si vous projetez depuis une table ou une autre surface plane et que l'image est trop haute ou trop basse, vous pouvez régler la hauteur de l'image à l'aide des pattes réglables du projecteur. Assurez-vous que les pattes ont été installées.

**Mise en garde:** Incliner le projecteur déformera l'image et pourrait causer des problèmes de mise au point de l'image. N'inclinez pas le projecteur à un angle de plus de 1,5°.

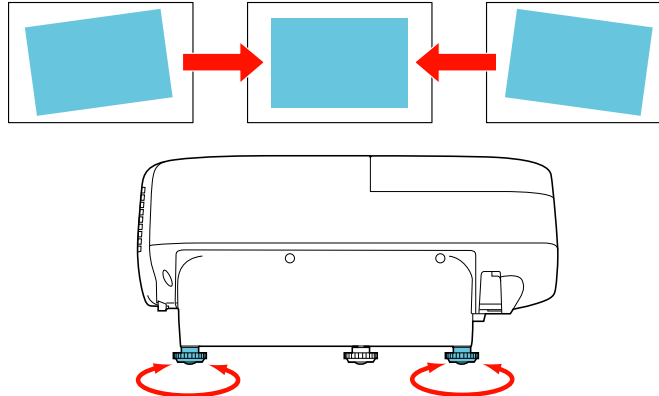
1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Pour faire monter l'image, augmentez la hauteur des pattes arrière en les faisant tourner.



3. Pour abaisser l'image, augmentez la hauteur de la patte avant en la faisant tourner.



4. Si l'image est inclinée, tournez les pattes arrière afin de régler leur hauteur.



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

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

**Concepts associés**

[Forme de l'image](#)

**Références associées**

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

## 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 les touches de correction trapézoïdale](#)

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

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

## Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale

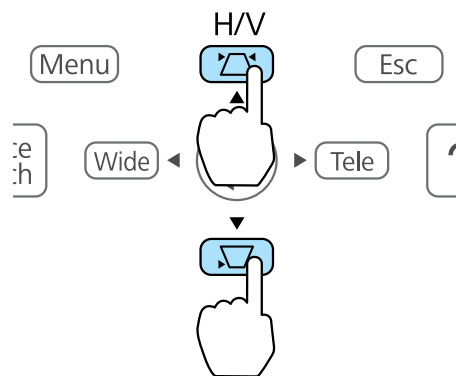
Vous pouvez utiliser les touches de correction trapézoïdale du projecteur pour corriger la forme d'une image qui n'est pas parfaitement rectangulaire.

**Remarque:** L'angle de correction trapézoïdale horizontal et vertical ne devrait pas être supérieur à  $\pm 3^\circ$ , avec une correction trapézoïdale allant jusqu'à  $\pm 6$ .

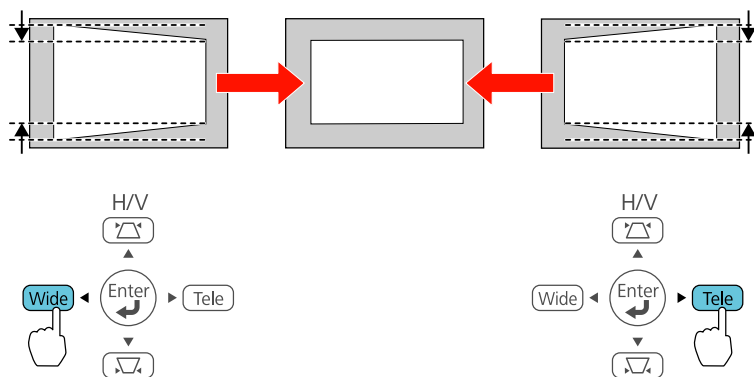
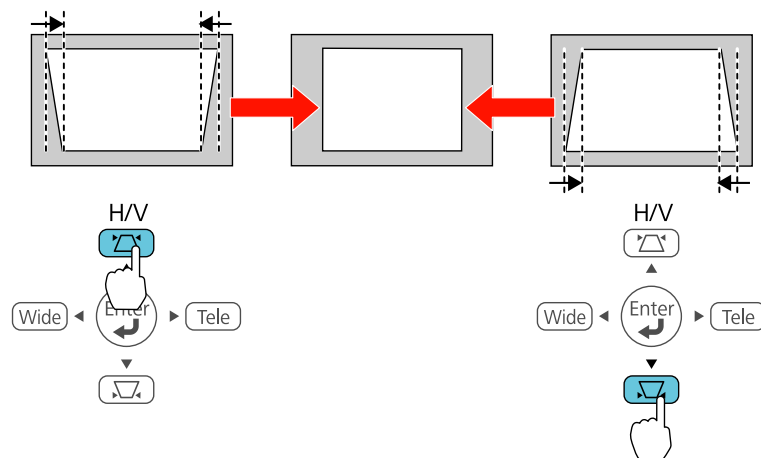
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

2. Appuyez sur l'une des touches de correction trapézoïdale du panneau de commande pour afficher l'écran de réglage Keystone (correction trapézoïdale).



- Appuyez sur une touche de correction trapézoïdale sur le panneau de commande du projecteur pour régler la forme de l'image.



**Remarque:** Les touches de correction trapézoïdale horizontale sont étiquetées **Wide** et **Tele**.

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

**Remarque:** Si le projecteur est monté hors de portée, vous pouvez également corriger la forme de l'image avec la télécommande en utilisant les paramètres de correction trapézoïdale du menu du projecteur.



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

Références associées

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

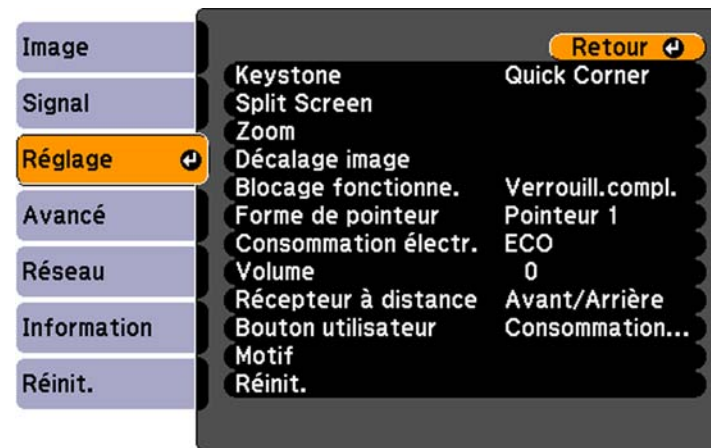
## Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner

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

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

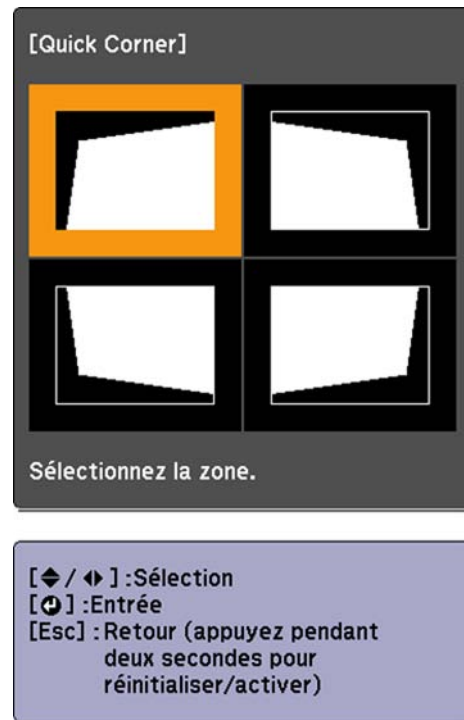
**Remarque:** Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

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



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

L'écran de réglage Quick Corner s'affiche.



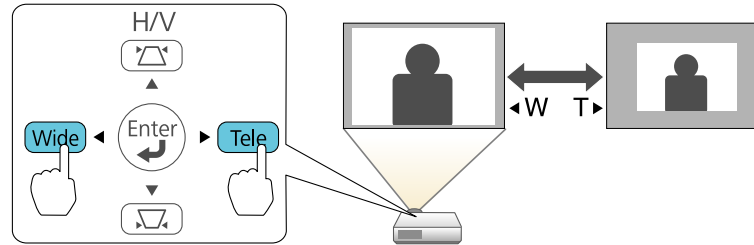
6. À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, sélectionnez le coin de l'image que vous voulez corriger. Ensuite, appuyez sur **Enter**.
7. Appuyez sur les touches directionnelles pour corriger la forme de l'image au besoin.
8. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Esc**.

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

## Modification de la taille de l'image à l'aide des boutons Wide et Tele

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Pour agrandir la taille de l'image, appuyez sur le bouton **Wide** du panneau de commande du projecteur.

3. Pour réduire la taille de l'image, appuyez sur le bouton **Tele**.



Après avoir ajusté la taille de l'image, l'écran Décalage image s'affichera automatiquement.

**Remarque:** Si le projecteur est monté hors de portée, vous pouvez également corriger la taille de l'image avec la télécommande en utilisant le paramètre Zoom des menus du projecteur.

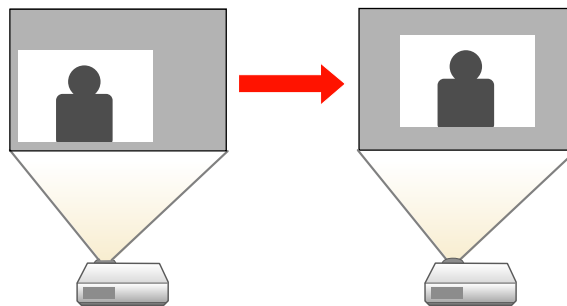
**Sujet parent:** [Fonctions de base du projecteur](#)

**Références associées**

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

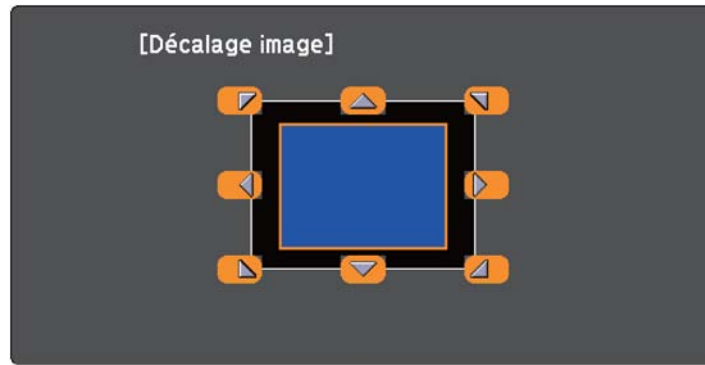
## Réglage de la position de l'image

Vous pouvez utiliser la fonction Décalage image pour ajuster la position de l'image sans déplacer le projecteur.



1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Ajustez la taille de l'image à l'aide des boutons **Wide** et **Tele**.

Après avoir ajusté la taille de l'image, l'écran Décalage image s'affichera automatiquement.



3. À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, ajustez la position de l'image.

**Remarque:** Vous pouvez aussi utiliser le menu Réglage pour corriger le paramètre **Décalage image**.

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

**Références associées**

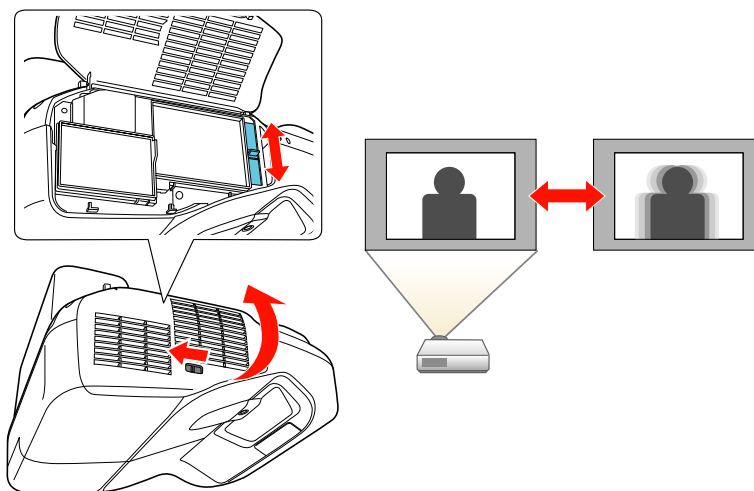
[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

## Mise au point de l'image

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

2. Faites glisser le verrou pour ouvrir le couvercle du filtre à air sur le côté du projecteur.
3. Levez ou abaissez le levier de mise au point pour ajuster la netteté de l'image.



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

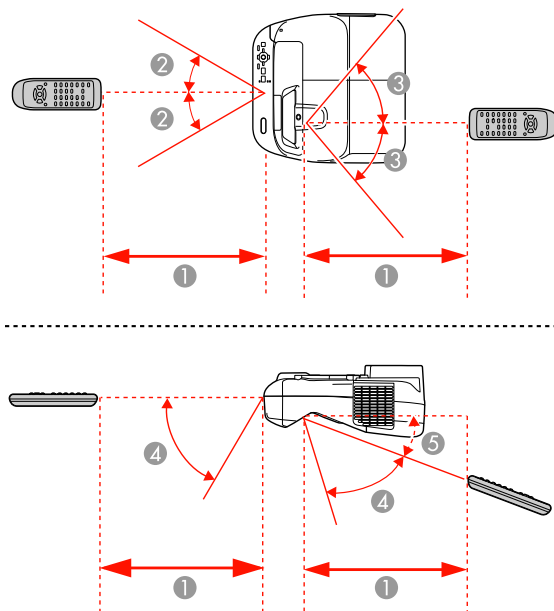
**Références associées**

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

## 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 19,7 pi (6 m). Vous pouvez la pointer à l'écran ou sur le tableau, à l'avant ou à l'arrière du projecteur.

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



- 1 19,7 pi (6 m)
- 2  $\pm 30^\circ$
- 3  $\pm 55^\circ$
- 4  $\pm 60^\circ$
- 5  $\pm 15^\circ$

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

Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

Utilisation de la télécommande comme pointeur

**Sujet parent:** Fonctions de base du projecteur

**Tâches associées**

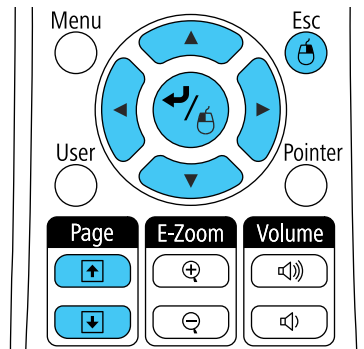
Remplacement des piles de la télécommande




## Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

Vous pouvez utiliser la télécommande du projecteur comme une souris sans fil afin de pouvoir contrôler la projection à distance à partir d'un ordinateur.

**Remarque:** Cette fonction ne peut pas être utilisée en même temps que les crayons interactifs. Si vous souhaitez utiliser la télécommande comme une souris sans fil, vous devez changer le réglage **USB Type B** dans le menu Avancé du projecteur.

1. Branchez le projecteur dans un ordinateur en utilisant le port **USB-B**, **Computer**, **HDMI** ou **DisplayPort** pour afficher une vidéo.
2. Si vous avez connecté votre ordinateur au port **Computer**, **HDMI** ou **DisplayPort**, branchez aussi un câble USB au port **USB-B** du projecteur et au port USB sur votre ordinateur (pour le support de la souris sans fil).
3. Lancez votre présentation.
4. Utilisez les touches suivantes de la télécommande pour contrôler votre présentation :
  - Pour passer d'une diapositive ou d'une page à l'autre, appuyez sur les touches de **Page** précédente/suivante.



- Pour déplacer le curseur sur l'écran, utilisez les touches directionnelles.
- Pour un clic gauche, appuyez sur la touche  une fois (deux fois pour un double-clic).
- Pour un clic droit, appuyez sur la touche **Esc**.
- Pour glisser et déposer, tenez la touche  enfoncée en déplaçant le curseur avec les touches fléchées, puis relâchez la touche  lorsque vous arrivez à destination.

**Sujet parent:** [Fonctionnement de la télécommande](#)

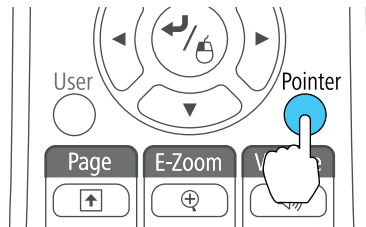
**Références associées**

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

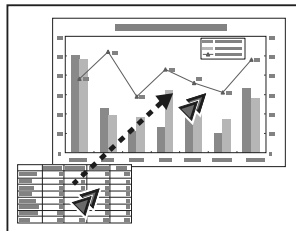
## Utilisation de la télécommande comme pointeur

Vous pouvez utiliser la télécommande du projecteur comme pointeur afin de vous aider à souligner des éléments importants à l'écran. La forme par défaut du pointeur est une flèche, mais vous pouvez sélectionner une autre forme en utilisant le menu Réglage.

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



2. Utilisez les touches directionnelles de la télécommande pour commander la position du pointeur à l'écran.



3. Appuyez sur **Esc** pour effacer le pointeur à l'écran.

**Sujet parent:** [Fonctionnement de la télécommande](#)

**Références associées**

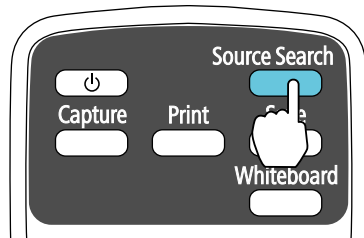
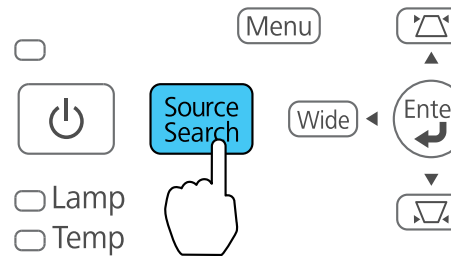
[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

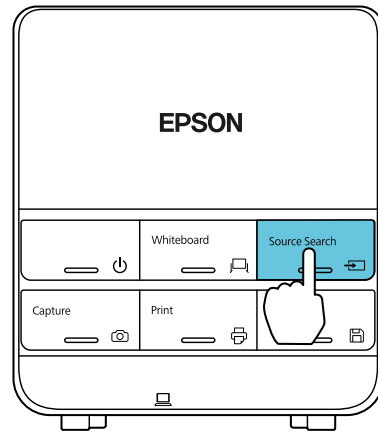


## Sélection de la source d'image

Si vous avez raccordé plusieurs sources d'images 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'images vidéo, insérez un DVD ou autre support vidéo, puis appuyez sur la touche de lecture (au besoin).
3. Appuyez sur le bouton **Source Search** sur le projecteur, la télécommande ou le boîtier de commande, puis sélectionnez la source que vous voulez utiliser.





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

## Modes de projection

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

- Le mode **Avant/Retourné** (réglage par défaut) inverse l'image du bas vers le haut afin de projeter à l'envers à partir du plafond ou d'un support mural. Ce mode devrait également être utilisé lorsque vous installez le projecteur verticalement sur une table pour créer une surface de travail interactive.
- Le réglage **Avant** permet de projeter depuis une table en avant de l'écran.
- Le mode **Arrière/Retourné** inverse l'image du bas vers le haut et horizontalement pour projeter à partir du plafond ou du mur derrière un écran translucide.
- Le mode **Arrière** inverse l'image horizontalement pour la projection derrière un écran translucide.

**Remarque:** Vous ne pouvez pas utiliser les crayons interactifs avec les deux modes Arrière.

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

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

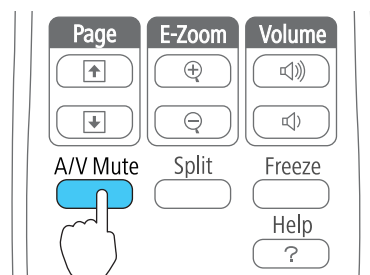
[Modification du mode de projection avec les menus](#)

**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 **A/V Mute** 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 **A/V Mute** enfoncée encore une fois pendant cinq secondes.

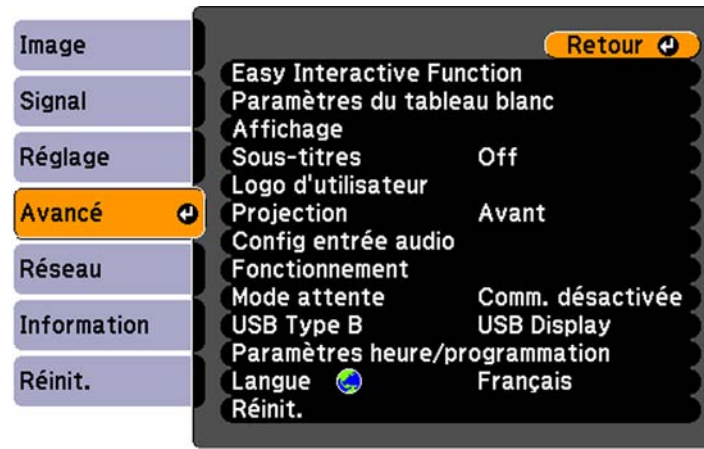
**Sujet parent:** [Modes de projection](#)

## Modification du mode de projection avec les menus

Vous pouvez modifier le mode de projection pour renverser 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**.

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



- Sélectionnez le paramètre **Projection**, puis appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez un mode de projection et appuyez sur **Enter**.
- 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 convenir 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](#)

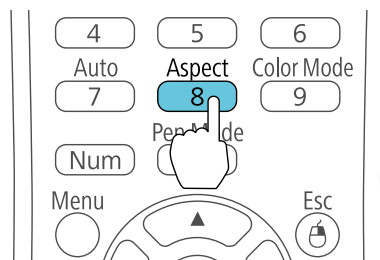
**Références associées**

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

## Modification du rapport hauteur/largeur de l'image

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

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:** Pour afficher des images 4:3 sans barres noires, vous pouvez utiliser le menu Signal afin de sélectionner **Normal** pour le paramètre **Résolution**.

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

## Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles

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

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

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
Automatique	Règle automatiquement le rapport hauteur/largeur et le paramètre <b>Résolution</b> selon le signal d'entrée.

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
<b>Normal</b>	Affiche les images sur toute la surface de projection et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image.
<b>16:9</b>	Convertit le rapport hauteur/largeur de l'image à 16:9.
<b>Complet</b>	Affiche les images sur la pleine largeur de la surface de projection, mais ne conserve pas le rapport hauteur/largeur.
<b>Zoom</b>	Affiche les images sur la pleine largeur de la surface de projection et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image.
<b>Native</b>	Affiche les images telles quelles (rapport hauteur/largeur et résolution conservés).

**Remarque:** Le paramètre de rapport hauteur/largeur **Automatique** est disponible seulement pour les sources d'images HDMI.

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

## 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'images. Vous pouvez sélectionner un mode conçu pour correspondre à vos images et à votre environnement ou expérimenter avec les différents modes offerts.

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

[Changement du Mode couleurs](#)

[Modes couleurs disponibles](#)

[Activation de la fonction Iris auto](#)

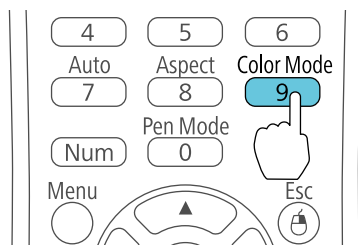
**Sujet parent:** [Fonctions de base du projecteur](#)

## 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 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 les jeux vidéo dans une salle bien éclairée.
<b>Présentation</b>	Pour les présentations couleur dans une salle bien éclairée.
<b>Théâtre</b>	Pour la projection de films dans une pièce sombre.
<b>Photo</b>	Pour des images fixes projetées dans une pièce bien éclairée.
<b>Sports</b>	Pour les images de télévision dans une pièce bien éclairée.
<b>sRGB</b>	Pour l'affichage sRGB standard des ordinateurs.
<b>Tableau noir</b>	Pour les présentations sur un tableau vert (règle les couleurs en conséquence).
<b>Tableau blanc</b>	Pour les présentations sur un tableau blanc (règle les couleurs en conséquence).

Mode couleurs	Description
DICOM SIM	Pour la projection d'images radiologiques et d'images médicales (affiche des ombres claires).
Personnalisé	Afin de mieux personnaliser un mode couleurs à l'aide des paramètres manuels Réglage couleur dans le menu Image.

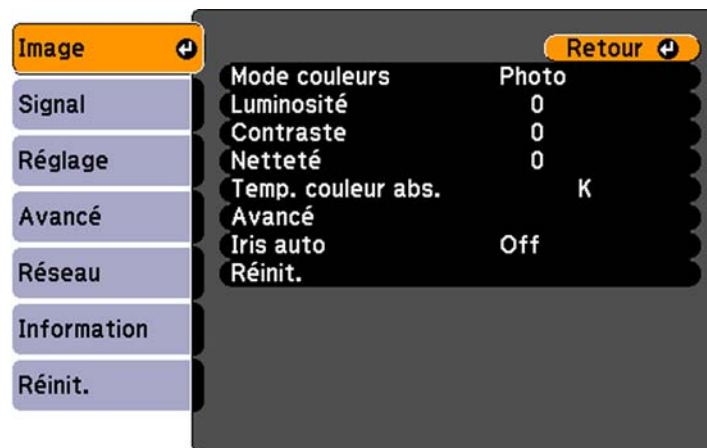
**Remarque:** Le projecteur n'est pas un dispositif médical et ne peut être utilisé pour poser un diagnostic médical.

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

## Activation de la fonction Iris auto

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

1. Allumez le projecteur et passez à la source d'image que vous voulez utiliser.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Image**, puis appuyez sur **Enter**.





4. Sélectionnez le paramètre **Iris auto** et sélectionnez **On**.

**Remarque:** Vous pouvez activer ou désactiver **Iris auto** pour chaque Mode couleurs qui supporte cette fonctionnalité. Vous ne pouvez pas modifier le paramètre **Iris auto** lorsque vous utilisez le paramètre **Sous-titres**.

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

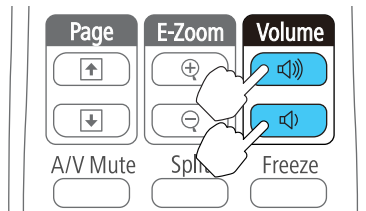
**Sujet parent:** [Mode couleurs](#)

## Commande du volume à l'aide des touches de volume

Les touches de volume commandent le système de haut-parleurs internes du projecteur ou les haut-parleurs externes raccordés au projecteur.

Vous devez régler le volume séparément pour chaque source d'entrée raccordée.

1. Allumez le projecteur et commencez une présentation avec son.
2. Pour augmenter ou baisser le volume, appuyez sur les touches **Volume** de la télécommande.



Un indicateur de volume s'affiche à l'écran.

3. Pour régler le volume à un niveau particulier pour une source d'entrée, utilisez les menus du projecteur.

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

### Références associées

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

## Projection d'une présentation PC Free

Vous pouvez utiliser la fonction **PC Free** du projecteur lorsque vous connectez un dispositif USB qui contient des fichiers de présentation compatibles. Cela vous permet d'afficher une présentation rapidement et facilement et de la commander en utilisant la télécommande du projecteur.

[Types de fichiers PC Free supportés](#)

[Lancement d'un diaporama ou d'une présentation](#)

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

**Concepts associés**

[Projection depuis un dispositif USB](#)

**Tâches associées**

[Raccordement d'un appareil USB au boîtier de commande ou au projecteur](#)

## Types de fichiers PC Free supportés

Vous pouvez projeter ces types de fichiers lorsque vous utilisez la fonction PC Free du projecteur.

**Remarque:** Pour obtenir les meilleurs résultats, placez vos fichiers sur un support de format FAT16/32. Si vous éprouvez des difficultés lors de la projection de média formaté pour les systèmes de fichiers non-Windows, essayez de formater le média pour une utilisation avec Windows. Il est possible que certaines fonctions de sécurité ne soient pas disponibles pour certains dispositifs de stockage USB avec les fonctions PC Free.

**Formats de fichiers de texte et graphiques**

Contenu des fichiers	Type de fichier (extension)	Détails
Image	.jpg	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Format CMYK</li> <li>• Format progressif</li> <li>• Hautement comprimé</li> <li>• Résolution de plus de 8192 x 8192</li> <li>• Taille de plus de 12 Mo</li> <li>• Nom comportant une extension .jpeg</li> </ul>
	.bmp	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 2048 x 2048.
	.gif	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Résolution de plus de 2048 x 2048</li> <li>• Animé</li> </ul>
	.png	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 2048 x 2048.
Scénario	.fse	Format principal pour les fichiers convertis à partir de PowerPoint en utilisant EasyMP Slide Converter
	.sit	Format compressé pour les fichiers convertis à partir de PowerPoint en utilisant EasyMP Slide Converter (aussi appelé fichiers scénarios)
PDF	.pdf	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sauvegardé en version PDF 1.7 ou un format moins récent</li> <li>• Crypté</li> </ul>

#### Formats de fichier de film

Type de fichier (extension)	Codec vidéo	Codec audio	Qualité de l'enregistrement
.mpg	MPEG-2	MPEG-1 Layer 1/2 Vous pouvez diffuser du son d'un fichier MPEG. Vous ne pouvez pas diffuser du son provenant de la source Linear PCM ou AC-3. Assurez-vous que le fichier n'est pas nommé avec une extension .mpeg.	Débit binaire maximum : 12 Mbps Résolution maximum : 1280 x 720
.mp4	MPEG-4 ASP MPEG-4 AVC	MPEG-4 AAC-LC	
.wmv	WMV9	WMA	
.avi	Motion JPEG	Linear PCM ADPCM	

**Remarque:** Pour obtenir des résultats optimaux, n'utilisez pas de dispositif de stockage USB ayant une vitesse d'accès lente, sinon, les films pourraient ne pas être lus correctement. Vous ne pouvez pas projeter de fichiers auxquels une gestion numérique des droits d'auteur a été appliquée.

**Sujet parent:** [Projection d'une présentation PC Free](#)

## Lancement d'un diaporama ou d'une présentation

Après avoir branché un dispositif USB au boîtier de commande ou au projecteur, vous pouvez basculer vers la source d'entrée USB et lancer votre diaporama, votre vidéo ou votre présentation.

**Remarque:** Vous pouvez modifier les options de fonctionnement du **Slideshow** ou ajouter des effets spéciaux en mettant en surbrillance **Option** au bas de l'écran et en appuyant sur **Enter**.

1. Modifiez la source à **USB1**.  
L'écran **PC Free** s'affiche.

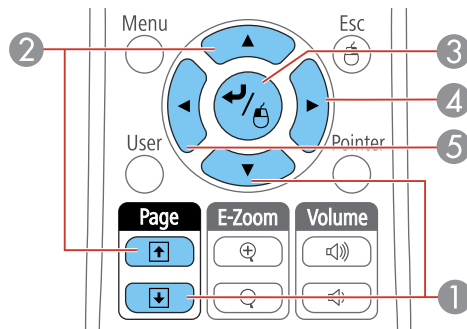


2. Au besoin, effectuez les opérations suivantes pour trouver vos fichiers :
  - Si vous devez afficher des fichiers dans un sous-dossier de votre dispositif, appuyez sur les touches fléchées afin de mettre en surbrillance le dossier et appuyez sur la touche **Enter**.
  - Pour revenir au dossier précédent sur votre dispositif, mettez en surbrillance **Haut page** et appuyez sur **Enter**.
  - Pour voir des images additionnelles dans un dossier, mettez en surbrillance **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur **Enter**.
3. Effectuez l'une des options suivantes pour démarrer votre diaporama ou votre présentation :
  - Pour afficher une image individuelle, appuyez sur les touches fléchées pour mettre l'image en surbrillance et appuyez sur **Enter**. (Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir à l'écran de la liste des fichiers.)
  - Pour afficher un fichier PDF, appuyez sur les touches fléchées pour mettre l'image en surbrillance et appuyez sur **Enter**. Pour agrandir la vue de la page affichée, appuyez sur **Enter** de nouveau. (Appuyez sur le bouton **Esc** pour afficher le menu des pages que vous pouvez sélectionner.)
  - Pour afficher une présentation à partir d'un scénario, appuyez sur les touches directionnelles pour sélectionner le scénario et appuyez sur **Enter**. (Il est possible que le scénario s'ouvre automatiquement.)

- Pour faire la lecture d'un film, appuyez sur les touches directionnelles pour sélectionner le fichier de film et appuyez sur **Enter**. Appuyez sur **Enter** de nouveau pour pauser le film et afficher une liste des autres boutons permettant de contrôler la lecture.

**Remarque:** Si certains noms de fichiers ont plus de 8 caractères ou s'ils incluent des symboles qui ne sont pas pris en charge, les noms de fichier peuvent être réduits ou modifiés dans l'écran d'affichage.

4. Lors de la projection, utilisez les commandes suivantes pour contrôler l'affichage tel que vous le souhaitez :
  - Pour passer à l'image suivante ou précédente, appuyez sur la touche de flèche gauche ou droite. Pour faire pivoter l'image affichée, appuyez sur le bouton de flèche haut ou bas.
  - Pour afficher la page suivante ou précédente du fichier PDF, appuyez sur le bouton de flèche gauche ou droite. Pour faire pivoter la page du fichier PDF, appuyez sur le bouton de flèche haut ou bas.
  - Pour basculer d'un écran à l'autre lors d'une présentation à partir d'un fichier de scénario (fichier de type .fse), appuyez sur l'un de ces boutons sur la télécommande.



- 1 Diapositive suivante
- 2 Diapositive précédente
- 3 Diapositive ou animation suivante
- 4 Diapositive ou animation suivante (sans lecture des effets d'animation)
- 5 Diapositive ou animation précédente (sans lecture des effets d'animation)

5. Pour cesser l'affichage, le diaporama ou la présentation, suivez les instructions à l'écran ou appuyez sur la touche **Esc**.

**Remarque:** Vous ne pouvez pas effectuer les actions suivantes lorsque vous présentez un fichier PDF à partir d'un dispositif USB :

- Émettre un mot de passe
- Afficher des signatures électroniques, des effets transparents, des illustrations en 3D ou des commentaires
- Lire du contenu multimédia

#### Options d'affichage Slideshow

**Sujet parent:** [Projection d'une présentation PC Free](#)

#### Tâches associées

[Sélection de la source d'image](#)

[Débranchement d'un appareil USB du boîtier de commande ou du projecteur](#)

#### Options d'affichage Slideshow

Vous pouvez sélectionner ces options d'affichage lorsque vous utilisez la fonction Slideshow du projecteur.



Réglage	Options	Description
Ordre d'affichage	Ordre des noms	Affiche les fichiers dans l'ordre des noms.
	Ordre des dates	Affiche les fichiers dans l'ordre des dates.
Ordre de classement	Croissant	Trie les fichiers du premier au dernier.
	Décroissant	Trie les fichiers du dernier au premier.
Lecture continue	On	Affiche le diaporama en boucle.
	Off	Affiche le diaporama une seule fois.
Fréq. défilement	Non	N'affiche pas automatiquement le fichier suivant.
	1 seconde à 60 secondes	Affiche les fichiers sélectionnés selon le temps choisi et passe à l'image suivante automatiquement; les images à haute résolution pourraient défiler à un rythme plus lent.
Effet	Effacer	Effectue la transition entre les images avec un effet d'effacement.
	Dissoudre	Effectue la transition entre les images avec un effet de dissolution.
	Aléatoire	Effectue la transition entre les images en utilisant divers effets de façon aléatoire.

Sujet parent: [Lancement d'un diaporama ou d'une présentation](#)



---

## Réglage des fonctions du projecteur

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

[Désactivation provisoire de l'image et du son](#)

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

[Agrandissement ou réduction des images](#)

[Fonctions de sécurité du projecteur](#)

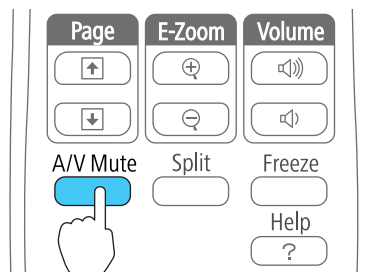
[Création d'un motif utilisateur pour l'affichage](#)

### Désactivation provisoire de l'image et du son

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

Si vous désirez afficher une image telle que le logo d'une entreprise ou une photo lorsque la présentation est arrêtée, vous pouvez configurer cette fonction dans les menus du projecteur.

1. Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour provisoirement cesser la projection et mettre le son en sourdine.



2. Pour réactiver l'image et le son, appuyez de nouveau sur la touche **A/V Mute**.

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

**Tâches associées**

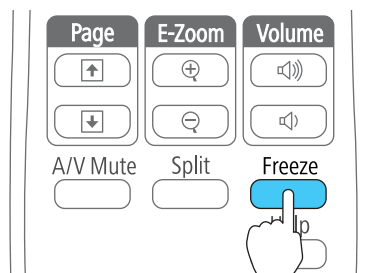
[Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage](#)

## 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. Le son et la vidéo continuent cependant de tourner et vous ne pouvez pas reprendre la projection au point où vous aviez fait l'arrêt sur l'image.

**Remarque:** Vous pouvez également arrêter l'action vidéo en utilisant les crayons interactifs.

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



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

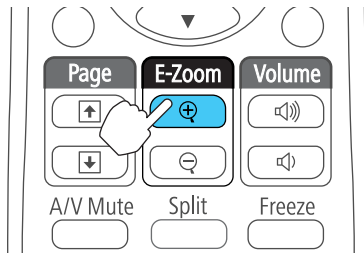
**Sujet parent:** [Réglage des fonctions du projecteur](#)

## Agrandissement ou réduction des images

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

**Remarque:** Vous pouvez également zoomer sur votre image en utilisant les crayons interactifs.

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



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

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

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

**Tâches associées**

[Agrandissement/réduction d'images en mode tableau blanc](#)

[Zoom sur image en mode d'annotation](#)

## Fonctions de sécurité du projecteur

Vous pouvez sécuriser votre projecteur afin de prévenir le vol ou l'utilisation 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.
- Câble antivol pour verrouiller physiquement le projecteur en place.

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

[Désactivation des touches du projecteur](#)

[Installation d'un câble antivol](#)

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

## Options de sécurité par de mot de passe

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

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

[Création d'un mot de passe](#)

[Sélection des options de sécurité par mot de passe](#)

[Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur](#)

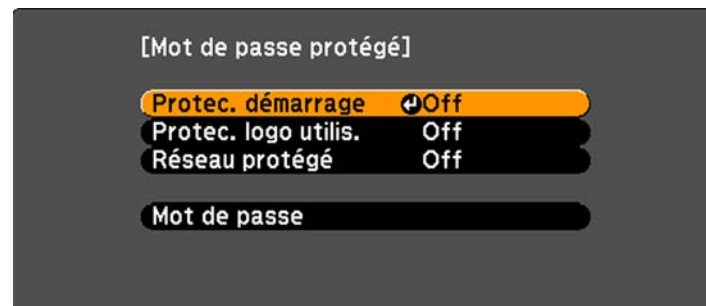
[Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage](#)

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

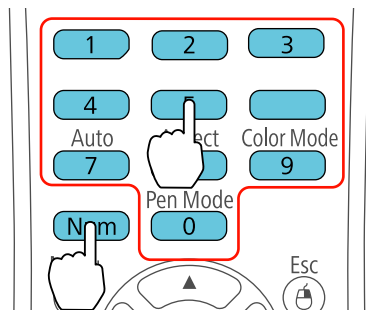
## Création d'un mot de passe

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

1. Tenez la touche **Freeze** de la télécommande enfoncée jusqu'à ce que le menu Mot de passe protégé s'affiche. Cela prend environ cinq secondes.



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



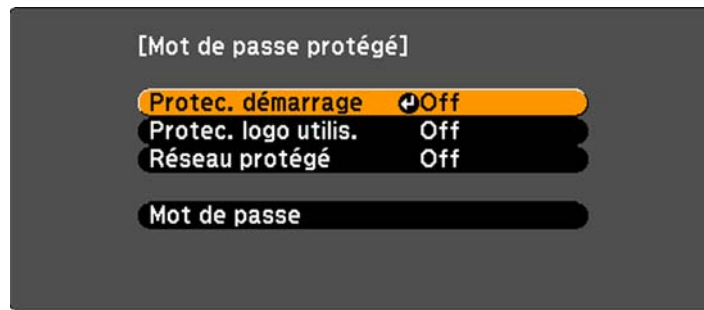
Le mot de passe s'affiche sous forme d'astérisques (\*\*\*\*) lorsque vous l'entrez. L'invite de confirmation s'affiche alors.

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

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

### Sélection des options de sécurité par mot de passe

Après avoir créé un mot de passe, le menu Mot de passe protégé s'affiche. Sélectionnez les types de protection par mot de passe que vous souhaitez utiliser.



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

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

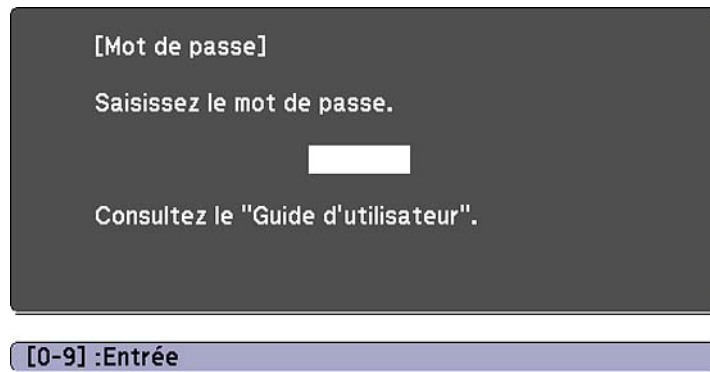
Vous pouvez apposer l'autocollant de protection par mot de passe au projecteur pour une prévention du vol accrue.

**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 de mot de passe](#)

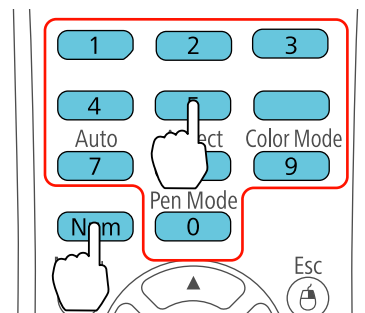
#### **Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur**

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



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. 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 de mot de passe](#)

## Références associées

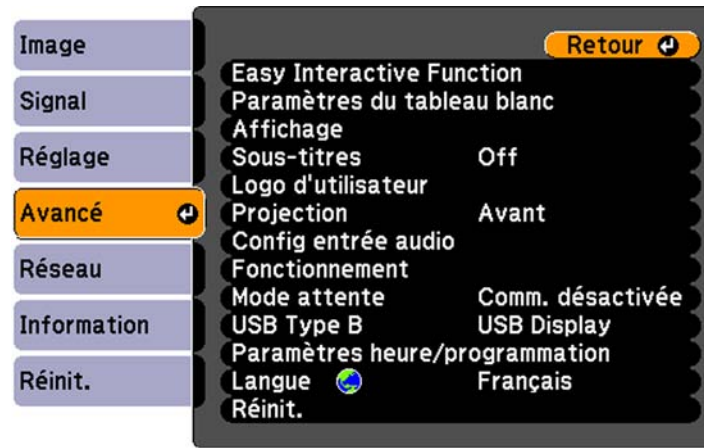
[Comment obtenir de l'aide](#)

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

Vous pouvez télécharger 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 A/V Mute). L'image ainsi téléchargée 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 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**.

**Remarque:** Il faut quelques minutes au projecteur pour enregistrer l'image; n'utilisez pas le projecteur, sa télécommande ou aucun équipement raccordé tant qu'il n'a pas terminé.

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 quand vous voulez afficher le logo d'utilisateur :
- Pour l'afficher lorsqu'il n'y a aucun signal d'entrée, sélectionnez **Afficher le fond** et réglez-le à **Logo**.
  - Pour l'afficher chaque fois que le projecteur est allumé, sélectionnez **Ecran démarrage** et réglez-le à **On**.
  - Pour l'afficher lorsque vous appuyez sur la touche **A/V Mute**, sélectionnez **Pause A/V** et réglez-la à **Logo**.

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 de mot de passe](#)

## Désactivation des touches du projecteur

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

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



3. Sélectionnez **Blocage fonctionne.**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez l'une de ces options de verrouillage, puis appuyez sur **Enter** :
  - Pour verrouiller toutes les touches du projecteur, sélectionnez **Verrouill. compl.**
  - Pour verrouiller toutes les touches sauf la touche d'alimentation, sélectionnez **Verrouill. fonc.**Un écran de confirmation s'affiche.
5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

[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

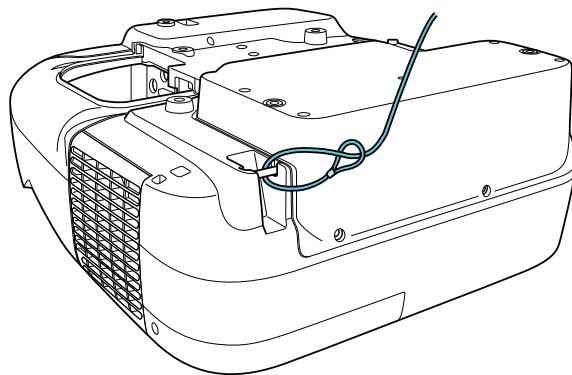
Si les touches du projecteur ont été verrouillées, tenez la touche **Enter** du panneau de commande du projecteur enfoncée pendant sept secondes pour les déverrouiller.

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

## Installation d'un câble antivol

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

- Utilisez la fente pour câble antivol à l'arrière du projecteur pour attacher un système antivol Microsaver de Kensington, disponible chez Epson.
- Utilisez le point d'attache de câble antivol sur le projecteur pour l'attacher à un meuble lourd ou un dispositif dans la salle à l'aide d'un câble antivol.



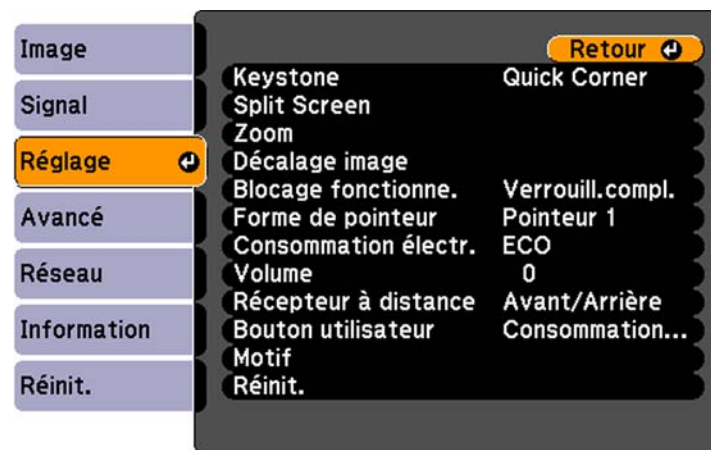
**Sujet parent:** [Fonctions de sécurité du projecteur](#)

## Création d'un motif utilisateur pour l'affichage

Vous pouvez transférer une image vers le projecteur et ensuite l'afficher comme motif pour aider lors des présentations lorsque vous utilisez la fonction Affichage du Motif. L'image ainsi téléchargée est appelée Motif utilisateur.

1. Affichez l'image que vous voulez projeter comme Motif utilisateur d'un ordinateur ou d'une source vidéo raccordée.

- Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.



- Sélectionnez le paramètre **Motif**, puis appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez le paramètre **Motif Utilisateur**, puis appuyez sur **Enter**.  
Une invite vous demande si vous voulez utiliser l'image affichée comme Motif utilisateur.
- Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

**Remarque:** Il faut quelques minutes au projecteur pour enregistrer l'image; n'utilisez pas le projecteur, sa télécommande ou aucun équipement raccordé tant qu'il n'a pas terminé.

Un message s'affiche pour vous aviser que la tâche est terminée.

- Appuyez sur **Esc** pour quitter l'écran de message.

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

**Références associées**

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

---

# Utilisation des crayons interactifs

Suivez les instructions indiquées dans ces sections pour utiliser les crayons interactifs.

[Trois modes interactifs](#)

[Utilisation des crayons](#)

[Mode tableau blanc](#)

[Mode d'annotation \(PC Free\)](#)

[Division de l'écran](#)

[Mode d'ordinateur interactif](#)

[Outils de Saisie à l'aide du stylet et Outils Encre de Windows](#)

## Trois modes interactifs

Les crayons interactifs BrightLink transforment n'importe quel mur en un tableau blanc interactif, avec ou sans l'utilisation d'un ordinateur. Il y a trois modes interactifs disponibles :

- En mode tableau blanc, vous pouvez utiliser un ou deux crayons interactifs pour écrire sur le « tableau blanc » projeté. Vous pouvez insérer des images provenant d'une clé USB ou d'un scanner et ensuite sauvegarder, imprimer ou envoyer « les pages » par courriel sans connecter un ordinateur.
- En mode d'annotation (Annotation PC Free), vous pouvez ajouter du contenu projeté à partir d'un ordinateur, d'une tablette, d'une caméra de documents ou d'une autre source. Vous pouvez faire une capture d'écran de vos pages annotées, puis les sauvegarder ou les imprimer. Vous pouvez aussi diviser l'écran et annoter sur les deux images en même temps en utilisant un ou les deux crayons.
- En mode d'ordinateur interactif (Interactivité PC), vous pouvez utiliser le crayon comme une souris pour naviguer, sélectionner et faire défiler le contenu à partir de votre ordinateur. Vous pouvez diviser l'écran et interagir avec les deux images projetées en même temps. Vous pouvez facilement alterner entre le mode d'ordinateur interactif et le mode d'annotation.

**Sujet parent:** [Utilisation des crayons interactifs](#)

### Concepts associés

[Mode tableau blanc](#)

[Mode d'annotation \(PC Free\)](#)

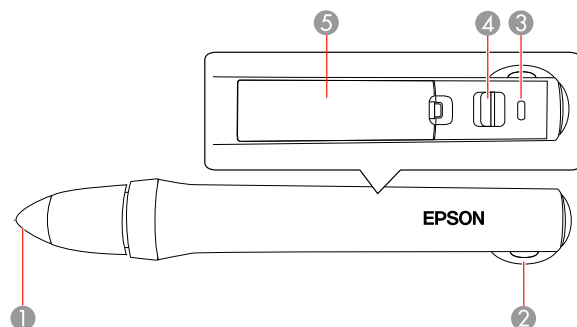
[Mode d'ordinateur interactif](#)

## Utilisation des crayons

Un crayon bleu et un crayon orange sont fournis avec le projecteur. Vous pouvez les identifier selon la couleur de la pointe du crayon. Vous pouvez utiliser un crayon ou les deux à la fois (un de chaque couleur).

Assurez-vous que la pile du crayon est installée.

**Remarque:** Les crayons s'éteignent automatiquement après 20 minutes d'inactivité. Faites glisser l'interrupteur pour allumer le crayon de nouveau.

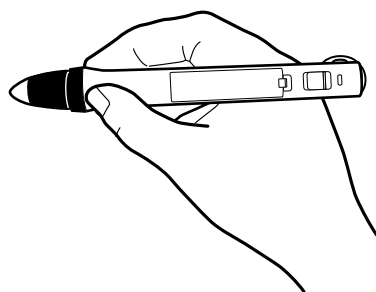


- 1 Pointe du crayon
- 2 Fixation pour dragonne ou cordon facultatif
- 3 Témoin de la pile
- 4 Interrupteur d'alimentation
- 5 Couvercle de la pile

1. Pour allumer le crayon, faites glisser l'interrupteur d'alimentation.

Le témoin vert s'allume durant quelques secondes, puis il s'éteint. Si la pile est faible, le témoin clignotera.

**Remarque:** Pour une performance optimale, maintenez le crayon perpendiculaire au tableau comme indiqué ci-dessous. Ne couvrez pas la partie noire près de la pointe du crayon.



2. Procédez comme suit pour utiliser le crayon comme une souris :

- Pour un clic gauche, tapez la pointe du crayon sur le tableau.
- Pour un double-clic, tapez deux fois.
- Pour un clic droit, appuyez la pointe du crayon sur le tableau pendant environ 3 secondes.
- Pour cliquer et faire glisser, appuyez la pointe du crayon sur le tableau et faites-la glisser.
- Pour déplacer le curseur, survolez le tableau sans le toucher.

**Remarque:** Si vous ne souhaitez pas utiliser la fonction de survol, vous pouvez la désactiver en utilisant la fonction **Easy Interactive Function** dans le menu Avancé du projecteur.

3. Lorsque vous avez terminé d'utiliser le crayon, faites glisser l'interrupteur d'alimentation pour l'éteindre.

[Calibrage automatique](#)

[Calibrage manuel](#)

**Sujet parent:** [Utilisation des crayons interactifs](#)

**Références associées**

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

**Tâches associées**

[Remplacement des piles des crayons](#)

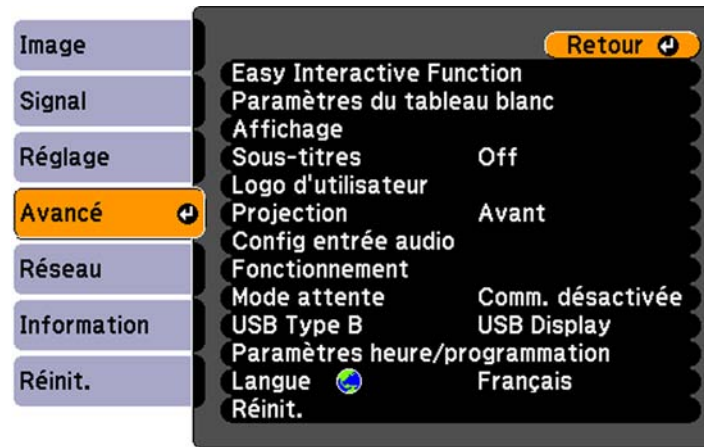
## Calibrage automatique

Le calibrage coordonne la position du crayon avec la position de votre curseur. Vous devez seulement effectuer le calibrage la première fois que vous utilisez le projecteur et vous n'avez pas besoin des

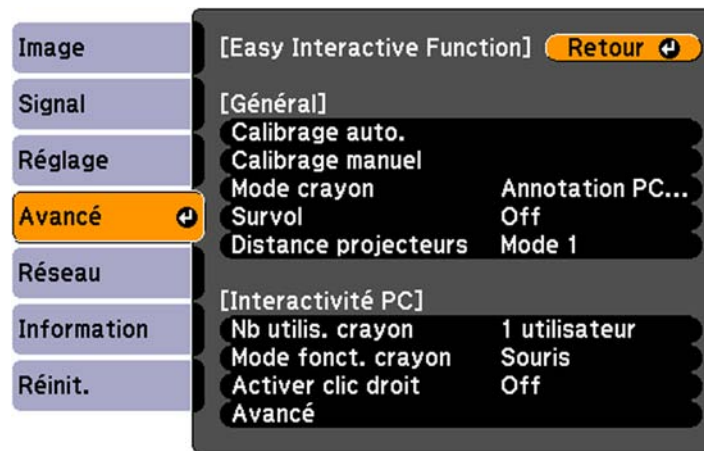
crayons ou d'un ordinateur pour ce faire. Vous ne devriez pas avoir besoin d'effectuer le calibrage à nouveau, sauf si vous déplacez le projecteur ou l'image, ou si vous modifiez la dimension de l'image.

**Remarque:** Vous pouvez démarrer le Calibrage auto. en appuyant sur le bouton **User** ou sur le bouton **Menu** de la télécommande, comme indiqué ici.

1. Appuyez sur le bouton **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.

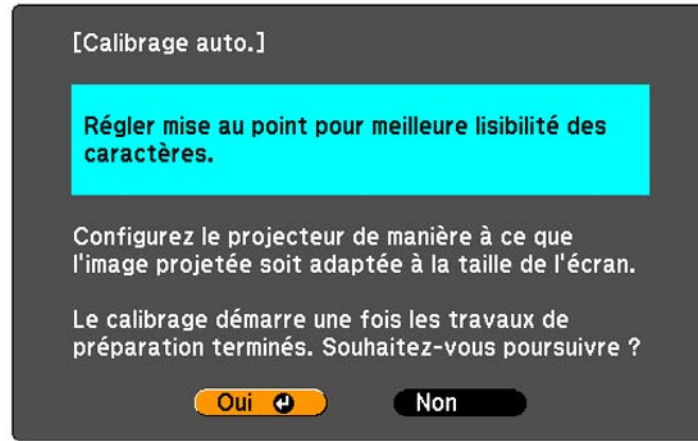


2. Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function**, puis appuyez sur **Enter**.





3. Sélectionnez **Calibrage auto.** et appuyez sur **Enter**.



4. Si vous devez ajuster la mise au point, ouvrez le couvercle sur le côté du projecteur et faites glisser le levier de mise au point.
5. Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Oui**.

Un motif s'affiche et disparaît, puis le système est calibré. Si un message indiquant que le calibrage a échoué s'affiche, vous devrez effectuer le calibrage manuellement.

L'emplacement du curseur et la position du crayon devraient correspondre après le calibrage. Si ce n'est pas le cas, vous pourriez avoir besoin de calibrer le système manuellement.

**Sujet parent:** [Utilisation des crayons](#)

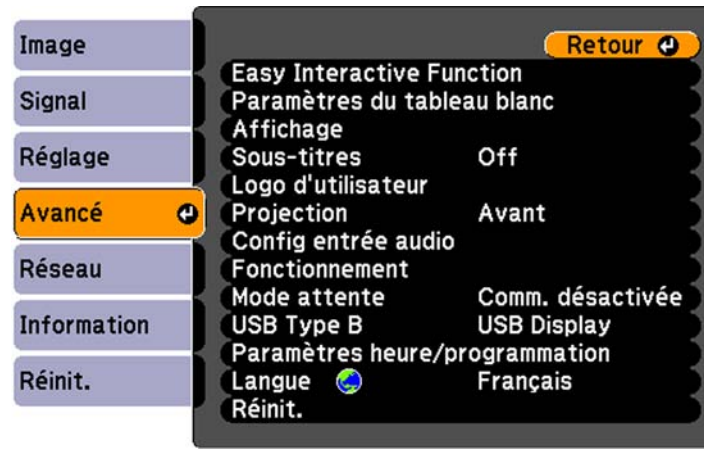
**Tâches associées**

[Calibrage manuel](#)

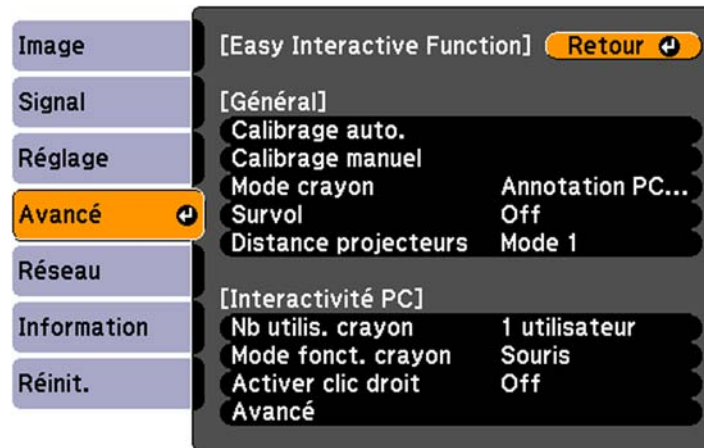
## Calibrage manuel

Si la position du curseur et du crayon ne correspondent pas après le calibrage automatique, vous pouvez calibrer le système manuellement.

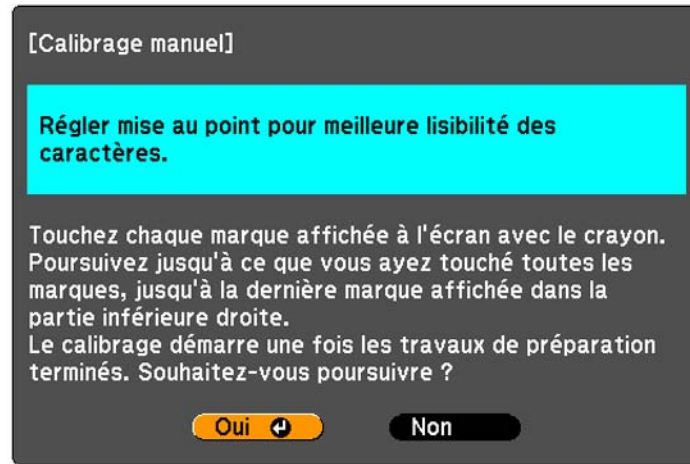
1. Appuyez sur le bouton **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



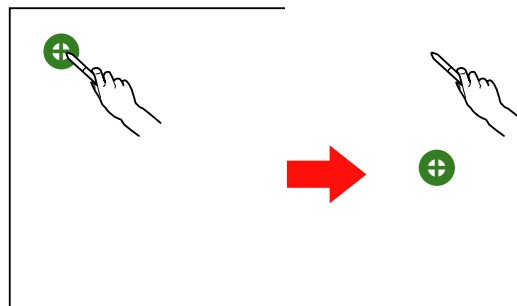
2. Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function**, puis appuyez sur **Enter**.



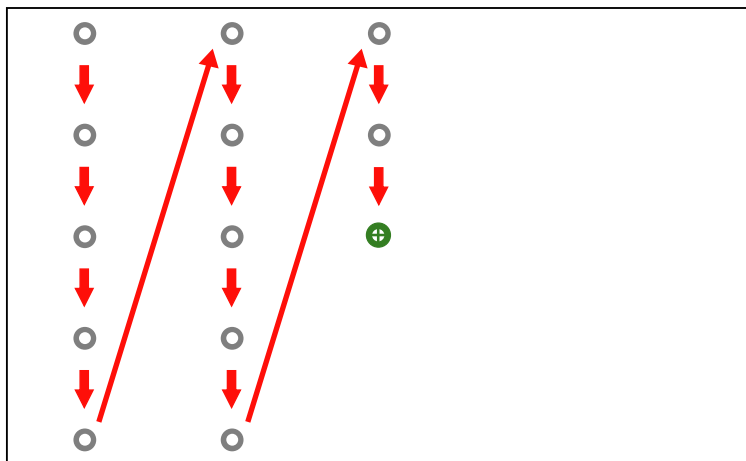
3. Sélectionnez **Calibrage manuel** et appuyez sur **Enter**.



4. Si vous devez ajuster la mise au point, ouvrez le couvercle sur le côté du projecteur et faites glisser le levier de mise au point.
5. Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Oui**.  
Un cercle vert clignotant apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'image projetée.
6. Touchez le centre du cercle avec la pointe du crayon.  
Le cercle disparaîtra et un autre cercle apparaîtra un peu plus bas.



**Remarque:** Pour un calibrage plus précis, assurez-vous de toucher le centre du cercle.



7. Touchez le centre du cercle suivant, puis répétez la procédure. Lorsque vous atteindrez le bas de la colonne, le cercle suivant apparaîtra en haut d'une nouvelle colonne.

**Remarque:** Assurez-vous que vous ne bloquez pas le signal entre le crayon et le récepteur du crayon (situé près de la fenêtre de projection du projecteur).

Si vous faites une erreur, appuyez sur le bouton **Esc** de la télécommande pour revenir au cercle précédent. Pour redémarrer le calibrage, maintenez le bouton **Esc** enfoncé pendant 2 secondes.

8. Continuez jusqu'à ce que tous les cercles disparaissent.

**Sujet parent:** [Utilisation des crayons](#)

**Tâches associées**

[Calibrage automatique](#)

## Mode tableau blanc

Vous pouvez utiliser les crayons pour écrire ou dessiner sur la surface de projection comme vous le feriez sur un tableau noir ou une ardoise blanche.

Vous pouvez également effectuer les opérations suivantes :

- Insérer des images provenant d'une clé USB ou d'un scanner et redimensionner, faire pivoter ou rogner les images
- Insérer un motif ou modèle d'arrière-plan ou une vaste gamme de formes
- Sauvegarder, imprimer ou envoyer par courriel les pages du tableau blanc

[Utilisation des barres d'outils du mode tableau blanc](#)

[Barre d'outils principale pour le tableau blanc](#)

[Sélection de modèles d'arrière-plan](#)

[Agrandissement/réduction d'images en mode tableau blanc](#)

[Insertion et utilisation des images](#)

[Utilisation de l'outil de formes](#)

[Sélection de la couleur et de la largeur du trait](#)

[Barre d'outils inférieure pour le tableau blanc](#)

[Sélection des paramètres du tableau blanc](#)

[Insertion d'un document ou d'une image à partir d'un scanner](#)

[Sauvegarde de pages en mode tableau blanc](#)

[Utilisation des miniatures de pages](#)

[Impression en mode de tableau blanc](#)

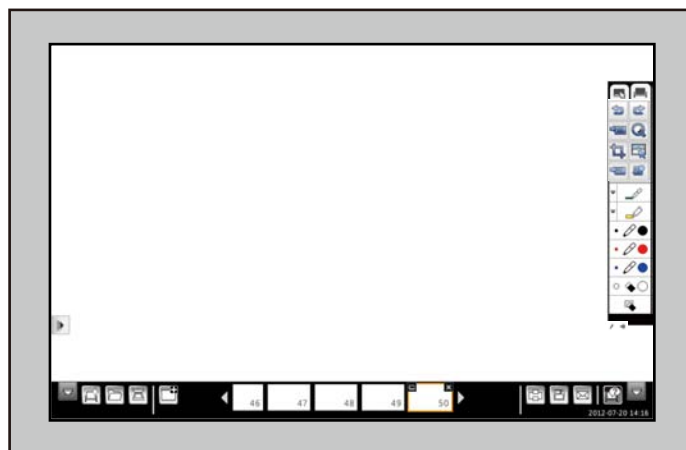
[Envoi de pages du tableau blanc par courriel](#)


**Sujet parent:** [Utilisation des crayons interactifs](#)

## Utilisation des barres d'outils du mode tableau blanc


Vous pouvez utiliser les deux crayons en même temps en mode tableau blanc.

1. Appuyez sur le bouton **Whiteboard** sur la télécommande ou sur le boîtier de commande.  
L'écran du tableau blanc s'affiche, avec la barre d'outils principale et la barre d'outils inférieure :




2. Pour déplacer la barre d'outils principale de l'autre côté de l'écran, sélectionnez la flèche .


**Remarque:** Vous pouvez utiliser le crayon pour déplacer la flèche vers le haut ou vers le bas.

3. Pour ajouter une nouvelle page, sélectionnez l'icône  Nouvelle page dans la barre d'outils inférieure.

Votre page actuelle s'affichera comme une image miniature dans la barre d'outils inférieure.

4. Pour fermer la barre d'outils principale, sélectionnez l'icône  au bas de la barre d'outils.

**Remarque:** Si vous souhaitez masquer la barre d'outils automatiquement une fois que vous avez terminé de dessiner, sélectionnez l'icône  au bas de la barre d'outils.

5. Pour afficher ou masquer la barre d'outils inférieure, sélectionnez l'une des flèches .

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)

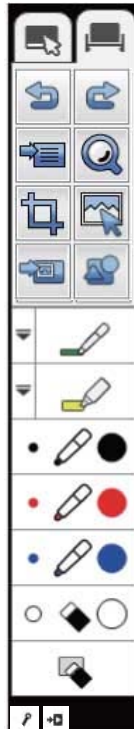
**Références associées**




[Barre d'outils principale pour le tableau blanc](#)

















### Barre d'outils inférieure pour le tableau blanc

## Barre d'outils principale pour le tableau blanc



La barre d'outils principale pour le tableau blanc vous permet de dessiner, d'écrire et d'insérer des images et des arrière-plans. La barre d'outils vous permet aussi de basculer facilement vers le mode d'annotation ou le mode d'ordinateur interactif.



	Passe en mode d'annotation.
	Passe en mode tableau blanc.
	Annule la dernière annotation.

	Rétablit la dernière annulation.
	Insère un motif ou modèle d'arrière-plan.
	Fait un zoom avant ou arrière sur les images.
	Rogne une image que vous avez insérée.
	Sélectionne une image insérée que vous souhaitez déplacer, redimensionner ou faire pivoter.
	Insère une image .jpg ou .png à partir d'une clé USB ou d'un dossier réseau.
	Insère un cercle, un carré, un triangle ou une autre forme.
	Change la couleur personnalisée du crayon et la largeur du trait.
	Permet d'écrire ou de dessiner des lignes à main levée avec le crayon personnalisé.
	Change la couleur du crayon surligneur.
	Permet d'écrire ou de dessiner des lignes à main levée avec le crayon surligneur transparent.
	Crayon noir (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Crayon rouge (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Crayon bleu (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Efface (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Efface toutes les annotations.



	Masque la barre d'outils après chaque annotation.
	Ferme la barre d'outils.

Sujet parent: [Mode tableau blanc](#)





## Sélection de modèles d'arrière-plan

En mode tableau blanc, vous pouvez insérer des lignes horizontales, une grille de papier quadrillé ou un autre modèle d'arrière-plan. Vous pouvez sélectionner parmi 10 motifs préinstallés. De plus, vous pouvez ajouter 5 modèles de motifs personnalisés en accédant au projecteur par le biais d'un navigateur Web. Une fois les modèles de motifs personnalisés enregistrés, vous pouvez les placer sur vos pages de tableau lorsque vous le souhaitez.

1. En mode tableau blanc, sélectionnez l'outil  Modèle dans la barre d'outils principale.

Vous verrez trois icônes additionnelles.

2. Sélectionnez l'une des options suivantes :

- Pour ajouter des lignes horizontales, sélectionnez l'icône  de règle. Sélectionnez l'icône de nouveau pour modifier l'espacement entre les lignes.
- Pour ajouter une grille de papier quadrillé, sélectionnez l'icône  de grille. Sélectionnez l'icône de nouveau pour modifier l'espacement entre les lignes de la grille.
- Pour choisir parmi une variété de modèles, sélectionnez l'icône  de sélection de modèles. Si vous sélectionnez les lignes horizontales ou le motif quadrillé, vous verrez le motif s'afficher. Si vous avez sélectionné l'icône , vous verrez des modèles de motifs additionnels (avec arrière-plans pâles ou foncés).

3. Sélectionnez l'un des modèles de motifs. Si vous souhaitez utiliser le motif pour toutes les pages de la session actuelle, sélectionnez **Appliquer à toutes les pages**.






Sujet parent: [Mode tableau blanc](#)

### Tâches associées

[Ajout de modèles à partir d'un navigateur Web](#)


## Agrandissement/réduction d'images en mode tableau blanc

Vous pouvez utiliser le crayon pour zoomer vers l'avant et faire un panoramique sur l'image agrandie, puis effectuer un zoom arrière lorsque vous avez terminé.



1. Sélectionnez l'outil  Zoom.
2. Effectuez l'une des actions suivantes pour ajuster l'image si nécessaire :
  - Sélectionnez l'icône  pour agrandir l'image.
  - Sélectionnez l'icône  pour réduire l'image.
  - Sélectionnez l'icône  pour revenir à la taille originale.
  - Sélectionnez l'icône  pour faire un panoramique sur la zone agrandie.


**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)

## Insertion et utilisation des images

En mode tableau blanc, vous pouvez utiliser l'outil  d'insertion pour insérer une image à partir d'une clé USB ou d'un dossier réseau. Les images peuvent être de format .png ou .jpg, avec une taille maximale de 2048 x 2048 pixels. Une fois l'image projetée, vous pouvez la déplacer, la redimensionner, la faire pivoter ou la rogner.

**Remarque:** Vous pouvez aussi utiliser l'outil  dans la barre d'outils inférieure pour importer des fichiers (incluant des fichiers PDF) en mode tableau blanc.


1. Sélectionnez l'outil  d'insertion.
2. Sélectionnez l'image que vous souhaitez ajouter, puis sélectionnez **Insérer une image**.  
Après quelques instants, l'image s'affiche sur la page du tableau blanc.
3. Si vous souhaitez déplacer ou éditer l'image, sélectionnez l'outil  de sélection.

4. Une fois l'image sélectionnée, effectuez l'une des actions suivantes, au besoin :
- Pour déplacer l'image, touchez un point à l'intérieur de l'image et faites-le glisser avec le crayon.
  - Pour redimensionner l'image, touchez au bord de l'image et faites glisser vers l'intérieur pour la réduire ou vers l'extérieur pour l'agrandir.
  - Pour faire pivoter l'image, touchez à la partie supérieure, puis faites glisser l'une des 4 poignées bleues situées dans les coins.
  - Pour rogner l'image, sélectionnez l'outil  de découpage, puis faites glisser le coin de l'image.

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)


## Utilisation de l'outil de formes

Vous pouvez ajouter une variété de formes à l'image projetée et sélectionner la couleur et la largeur de leur trait.

1. Sélectionnez l'outil  de formes.

La boîte des formes apparaîtra :




2. Sélectionnez la largeur du trait, la couleur et la forme que vous souhaitez créer, ou sélectionnez l'outil  de ligne pour créer votre propre forme.
3. Faites glisser le crayon sur la surface de projection pour dessiner la forme que vous voulez.

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)



## Sélection de la couleur et de la largeur du trait

Vous pouvez sélectionner la couleur et la largeur du trait pour les outils crayon et crayon surligneur personnalisés.

1. Sélectionnez l'icône  située à côté de l'outil d'annotation crayon ou crayon surligneur personnalisé.

Une boîte comme celle-ci apparaîtra :














2. Sélectionnez la largeur du trait et la couleur que vous souhaitez utiliser pour l'outil crayon ou crayon surligneur.
3. Sélectionnez l'outil  ou , puis utilisez le crayon pour écrire ou dessiner sur la surface de projection.

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)

## Barre d'outils inférieure pour le tableau blanc

La barre d'outils inférieure pour le tableau blanc vous permet d'ajouter des images numérisées ou importées et de visionner, sauvegarder, imprimer et envoyer les pages par courriel.



	Montre ou masque la barre d'outils inférieure.
	Lance une nouvelle réunion ou session de tableau blanc.
	Ouvre un fichier .jpg, .png ou .pdf à partir d'une clé USB ou d'un fichier réseau. Lorsque vous ouvrez un fichier PDF ayant plusieurs pages, chaque page du document s'affiche sur une page différente du tableau blanc.
	Numérise et insère une image.
	Ouvre une nouvelle page. La page actuelle s'affiche comme une image miniature dans la barre d'outils inférieure.
	Affiche l'image miniature de la page précédente.
	Affiche l'image miniature de la page suivante.
	Imprime une ou plusieurs pages.
	Sauvegarde une page ou une série de pages sur une clé USB ou un dossier de réseau.
	Envoie une page ou une série de pages par courriel.
	Affiche un écran d'aide pour les fonctions de la barre d'outils.

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)

#### **Tâches associées**

[Insertion d'un document ou d'une image à partir d'un scanner](#)

[Sauvegarde de pages en mode tableau blanc](#)

[Impression en mode de tableau blanc](#)

[Envoi de pages du tableau blanc par courriel](#)

## Sélection des paramètres du tableau blanc

Suivez les instructions des sections suivantes pour sélectionner les paramètres permettant de faire une capture d'écran, numériser, sauvegarder, imprimer et envoyer par courriel en mode tableau blanc.

[Sélection des politiques et des paramètres de base du tableau blanc](#)

[Sélection des paramètres d'impression du tableau blanc](#)

[Sélection des paramètres pour la sauvegarde des pages du tableau blanc](#)

[Sélection des paramètres pour l'envoi par courriel des pages du tableau blanc](#)

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)

### Sélection des politiques et des paramètres de base du tableau blanc

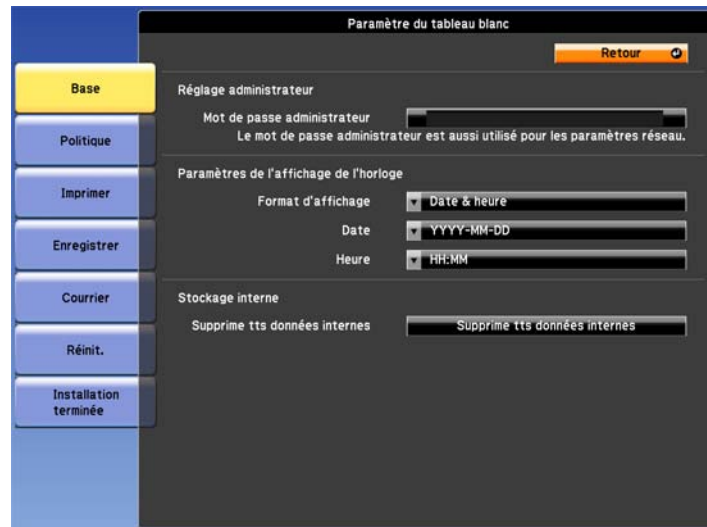
Vous pouvez sélectionner les fonctionnalités du tableau blanc que vous souhaitez utiliser et contrôler la façon selon laquelle les pages sont sauvegardées dans le projecteur.

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



3. Sélectionnez **Paramètres du tableau blanc** et appuyez sur **Enter**.

4. Sélectionnez **Base** et appuyez sur **Enter**.

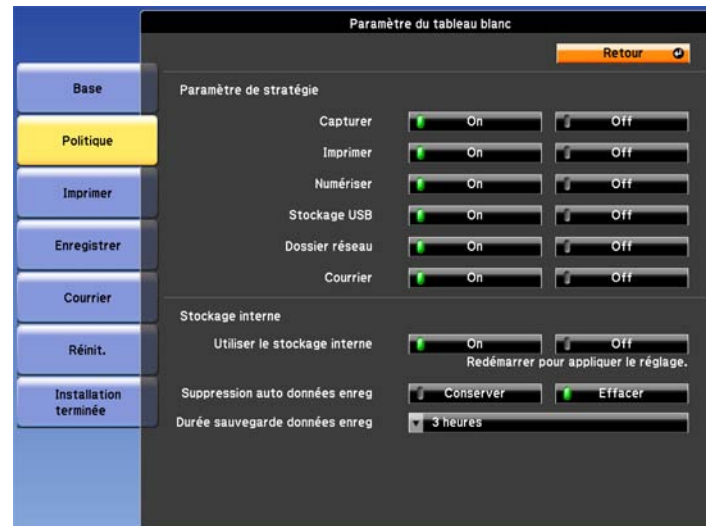


5. Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :

- **Mot de passe administrateur** vous permet de saisir un mot de passe ayant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour contrôler les paramètres du tableau blanc. Ce mot de passe est aussi utilisé pour les paramètres du réseau.
- **Paramètre de l'affichage de l'horloge** vous permet de contrôler la date et l'heure affichées dans la partie inférieure de la barre d'outils du tableau blanc.
- **Supprime tts données internes** vous permet de supprimer les données stockées dans le projecteur. Utilisez cette option si vous éprouvez des problèmes avec le stockage interne ou si vous devez vous départir du projecteur ou le faire réparer.

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

6. Sélectionnez le menu **Politique**, puis appuyez sur **Enter**.



7. Sélectionnez, au besoin, les options de politique suivantes :

- Les options de **Paramètre de stratégie** vous permettent de désactiver la capture d'écran, l'impression, la numérisation, le stockage USB, le stockage en réseau ou l'envoi par courriel à partir du projecteur. Toutes les fonctionnalités sont activées par défaut.
- Les paramètres **Stockage interne** vous permettent de contrôler l'utilisation du stockage interne du projecteur. Dans la plupart des situations, vous devriez laisser ce paramètre à **On** et sélectionner **Conserver** pour les données sauvegardées. Le paramètre **Durée sauvegarde données enreg** détermine la fréquence selon laquelle les pages du tableau blanc sont sauvegardées automatiquement de façon préventive, au cas où une panne de courant surviendrait.

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

**Sujet parent:** [Sélection des paramètres du tableau blanc](#)

### Sélection des paramètres d'impression du tableau blanc

Vous pouvez sélectionner les paramètres par défaut pour l'impression de pages du tableau blanc à partir du projecteur.

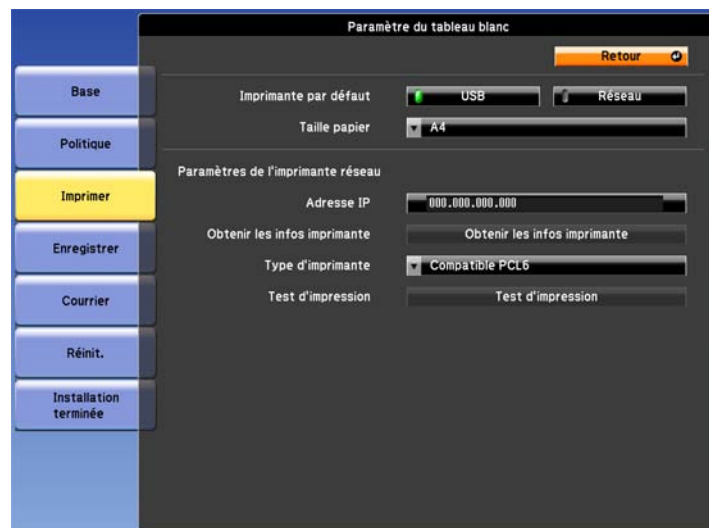
1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande.



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



3. Sélectionnez **Paramètres du tableau blanc** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **Imprimer** et appuyez sur **Enter**.



5. Sélectionnez, au besoin, les options d'impression suivantes :
- **Imprimante par défaut** permet de sélectionner **USB** ou **Réseau** pour la connexion de l'imprimante. Vous pouvez modifier ce paramètre lorsque vous imprimez en mode tableau blanc, mais pas en mode d'annotation.
  - **Taille papier** vous permet de sélectionner **Lettre** ou **A4** comme taille de papier par défaut.
  - **Paramètres de l'imprimante réseau** vous permet de saisir l'adresse IP pour une imprimante connectée au même réseau que le projecteur. Une fois que ce réglage est effectué, vous pouvez sélectionner **Obtenir les infos imprimante** afin que le projecteur communique avec l'imprimante et détermine automatiquement le type d'imprimante. Vous pouvez aussi sélectionner le **Type d'imprimante** manuellement.
  - **Test d'impression** vous permet d'envoyer une page de test vers l'imprimante connectée.

**Remarque:** Utilisez le clavier affiché pour saisir l'adresse IP, au besoin. Appuyez sur les touches fléchées de la télécommande pour mettre les chiffres en surbrillance et appuyez sur **Enter** pour les sélectionner.

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

**Sujet parent:** [Sélection des paramètres du tableau blanc](#)

#### **Références associées**

[Exigences de commande de contrôle pour les imprimantes et les appareils multifonction](#)

#### **Tâches associées**

[Impression en mode de tableau blanc](#)

[Impression en mode d'annotation](#)

### **Sélection des paramètres pour la sauvegarde des pages du tableau blanc**

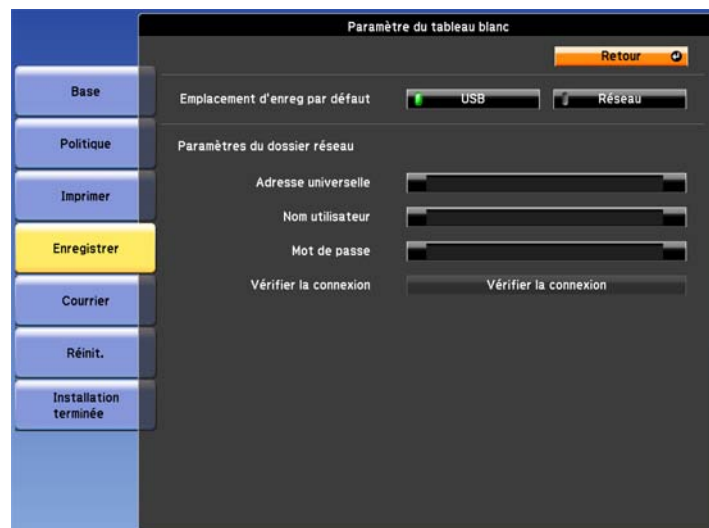
Vous pouvez sélectionner les paramètres par défaut pour la sauvegarde de pages du tableau blanc à partir du projecteur.

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

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



3. Sélectionnez **Paramètres du tableau blanc** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **Enregistrer** et appuyez sur **Enter**.



5. Sélectionnez, au besoin, les options de sauvegarde suivantes :

- **Emplacement d'enreg par défaut** vous permet de sélectionner **USB** ou **Réseau** pour la sauvegarde sur une clé USB ou un dossier réseau. Vous pouvez modifier ce paramètre lorsque vous sauvegardez en mode tableau blanc, mais pas en mode d'annotation.
- **Paramètre du dossier réseau** vous permet de saisir un nom de dossier réseau, un nom d'utilisateur et un mot de passe pour la sauvegarde des pages du tableau blanc. Le paramètre **Adresse universelle** vous permet de créer un dossier et un chemin d'accès selon le format suivant : \\nom d'hôte\nom de partage\chemin relatif. Vous pouvez saisir jusqu'à 116 caractères alphanumériques pour l'adresse et 64 caractères pour le nom d'utilisateur et le mot de passe.

**Remarque:** Le dossier doit être sur un lecteur réseau partagé. Pour sauvegarder vers un dossier sur un segment réseau différent, utilisez le paramètre **Serveur WINS** dans le menu réseau câblé ou sans fil.

- **Vérifier la connexion** vous permet de tester la connexion réseau.

**Remarque:** Utilisez le clavier affiché pour saisir l'adresse, le nom d'utilisateur et le mot de passe, au besoin. Appuyez sur les touches fléchées de la télécommande pour mettre les chiffres en surbrillance et appuyez sur **Enter** pour les sélectionner.

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

**Sujet parent:** [Sélection des paramètres du tableau blanc](#)

**Tâches associées**

[Sauvegarde de pages en mode tableau blanc](#)

[Sélection des paramètres du réseau câblé](#)

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

[Sauvegarde d'images en mode d'annotation](#)

### **Sélection des paramètres pour l'envoi par courriel des pages du tableau blanc**

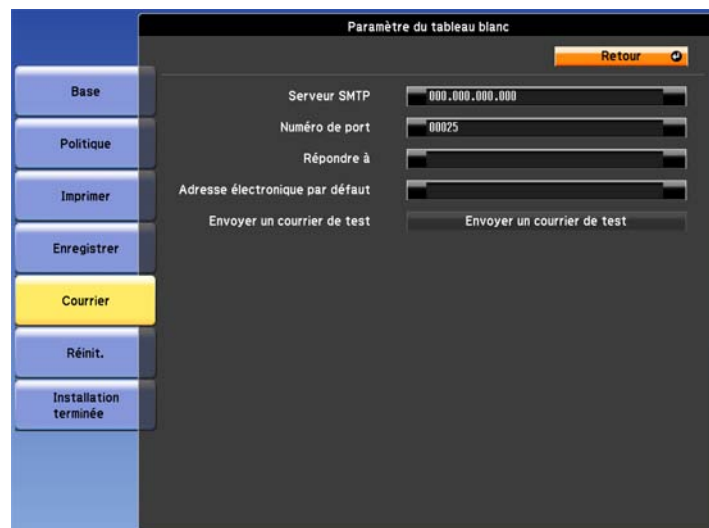
Vous pouvez sélectionner les paramètres pour l'envoi par courriel de pages du tableau blanc à partir du projecteur.

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

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



- Sélectionnez **Paramètres du tableau blanc** et appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez **Courrier** et appuyez sur **Enter**.



5. Sélectionnez, au besoin, les options d'envoi par courriel suivantes :
  - **Serveur SMTP** vous permet de saisir l'adresse du serveur de courrier pour l'envoi de courriel à partir du projecteur. Si vous n'avez pas cette information, communiquez avec votre département SI ou votre fournisseur d'accès Internet.
  - **Numéro de port** vous permet de saisir un numéro de port pour le serveur SMTP. Le port par défaut est 25.
  - **Répondre à** vous permet de saisir une adresse courriel à utiliser lorsqu'une erreur se produit pendant l'envoi d'un courriel. Vous pouvez saisir jusqu'à 64 caractères alphanumériques.
  - **Adresse électronique par défaut** vous permet de saisir une adresse optionnelle pour des fins de test. Vous pouvez saisir jusqu'à 64 caractères alphanumériques.
  - **Envoyer un courriel de test** établit une connexion au serveur SMTP et envoie un courriel de test à l'adresse que vous avez déterminée.

**Remarque:** Utilisez le clavier affiché pour saisir les adresses. Appuyez sur les touches fléchées de la télécommande pour mettre les chiffres ou les caractères en surbrillance et appuyez sur **Enter** pour les sélectionner.

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

**Sujet parent:** [Sélection des paramètres du tableau blanc](#)

**Tâches associées**

[Envoi de pages de tableau blanc par courriel](#)


## Insertion d'un document ou d'une image à partir d'un scanner

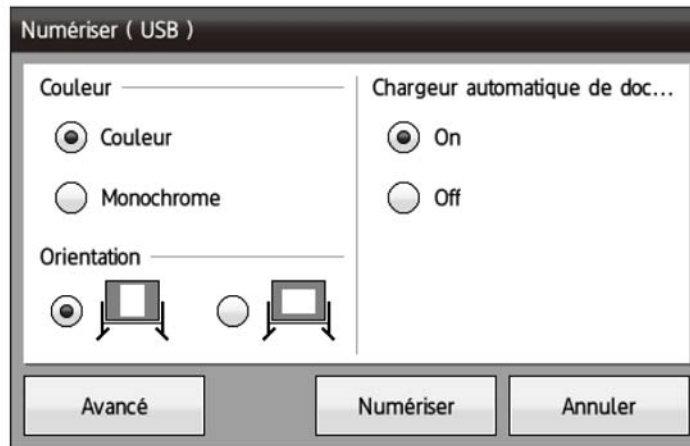
Vous pouvez numériser un document papier en une nouvelle page de tableau blanc. Assurez-vous qu'une imprimante multifonction Epson est connectée au boîtier de commande (ou à votre réseau).

**Remarque:** Les scanners autonomes ne sont pas supportés.

1. Placez votre document sur la vitre du scanner ou dans le chargeur automatique de documents (si disponible).

**Remarque:** Vous pouvez placer jusqu'à 10 feuilles dans le chargeur automatique de documents. Si vous souhaitez numériser un document plus long, numérisez les pages par groupe de 10.

2. Sélectionnez l'outil  de numérisation dans la barre d'outils inférieure.  
L'écran Numériser s'affiche :



3. Sélectionnez les paramètres suivants :
- Sélectionnez **Couleur** ou **Monochrome**.
  - Sélectionnez l'orientation pour le document numérisé.
  - Sous Chargeur automatique de doc, sélectionnez **On** si vous placez un document dans le chargeur automatique de documents.
4. Sélectionnez **Avancé** pour accéder aux options additionnelles.
5. Sélectionnez **Numériser** à l'écran Numériser.

Après quelques instants, votre document ou votre image s'affichera à l'écran.

**Remarque:** Les documents de plusieurs pages s'affichent sur plusieurs pages de tableau blanc.

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)

**Références associées**

[Exigences de commande de contrôle pour les imprimantes et les appareils multifonction](#)

## Sauvegarde de pages en mode tableau blanc

Vous pouvez enregistrer vos pages en tant que fichiers .png ou .pdf et sélectionner l'emplacement (dossier réseau ou clé USB) où vous souhaitez stocker vos fichiers.

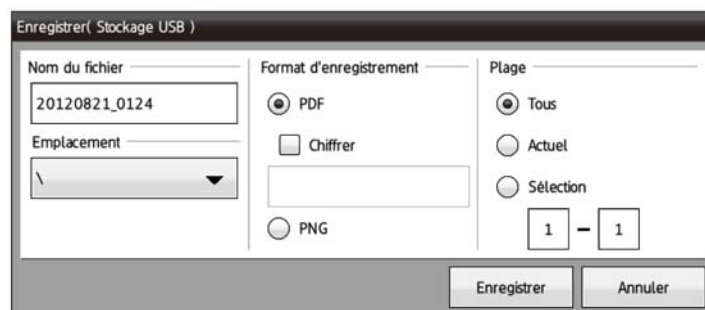
1. Appuyez sur le bouton **Save** sur le boîtier de commande ou sur la télécommande ou sélectionnez



l'outil d'enregistrement dans la barre d'outils inférieure.

2. Sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder votre fichier, puis sélectionnez **OK**.

Un écran comme celui-ci s'affichera :



3. Pour saisir le nom du fichier, sélectionnez la zone d'entrée de texte **Nom du fichier**.  
Le clavier virtuel s'affiche.
4. Utilisez le clavier pour saisir un nom de fichier, puis sélectionnez **OK**.
5. Sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder le fichier.
6. Sélectionnez le format pour la sauvegarde. Si vous choisissez **PDF**, vous pouvez chiffrer le fichier et ajouter un mot de passe.
7. Sélectionnez l'une des options suivantes sous **Plage** :
  - **Tous** pour sauvegarder toutes les pages de la session de tableau blanc actuelle
  - **Actuel** pour sauvegarder seulement la page actuelle du tableau blanc
  - **Sélection** pour sélectionner un intervalle de pages. Tapez des chiffres dans les cases pour sélectionner l'intervalle de pages (disponible pour le format PDF seulement).
8. Lorsque vous êtes prêt, sélectionnez **Enregistrer**.

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)



### Tâches associées



[Sauvegarde d'images en mode d'annotation](#)




[Sélection des paramètres pour la sauvegarde des pages du tableau blanc](#)

## Utilisation des miniatures de pages

Les miniatures de pages sont affichées dans la barre d'outils inférieure en mode tableau blanc. Vous pouvez faire défiler les pages avec le crayon, sélectionner une page pour l'afficher en pleine grandeur et copier ou supprimer des pages individuelles. Les 5 rectangles dans le centre de la barre d'outils inférieure montrés ici sont des miniatures de pages :



1. Pour afficher une page en pleine grandeur, sélectionnez son image miniature.
2. Pour faire défiler les miniatures de pages, sélectionnez  pour passer à la page précédente ou  pour passer à la page suivante.
3. Effectuez les étapes suivantes au besoin :

- Pour ajouter une nouvelle page, sélectionnez l'icône  de nouvelle page. Une page blanche s'affiche et cette page apparaît comme l'image miniature actuelle dans la barre d'outils inférieure.
- Pour copier la page actuelle, sélectionnez l'icône . La copie de la page s'affiche après la dernière page.
- Pour supprimer la page actuelle, sélectionnez l'icône  de suppression.

Sujet parent: [Mode tableau blanc](#)

## Impression en mode de tableau blanc

Vous pouvez imprimer vos pages directement à partir du projecteur vers une imprimante supportée (USB ou en réseau). Vous pouvez aussi sélectionner les paramètres pour vos pages imprimées, tels que le nombre de pages, l'heure et la date et l'assemblage de copies multiples.

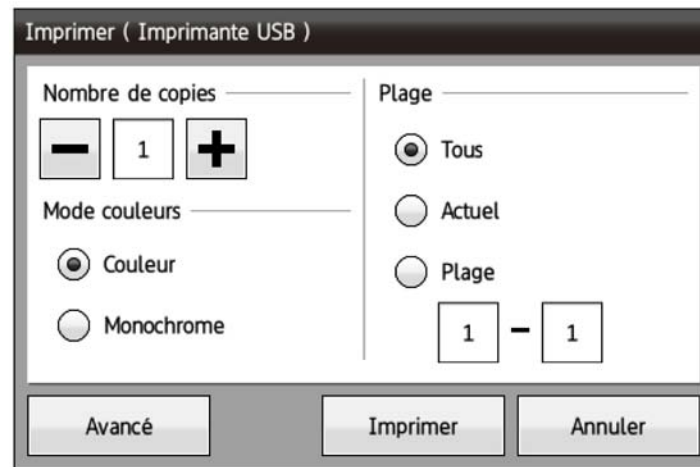
Assurez-vous que l'imprimante respecte les exigences de commande de contrôle pour l'impression à partir du projecteur.

1. Appuyez sur le bouton **Print** sur le boîtier de commande ou sur la télécommande ou sélectionnez



l'outil d'impression dans la barre d'outils inférieure.

Un écran comme celui-ci s'affichera :



2. Sélectionnez le nombre de copies et choisissez couleur ou encre noire seulement (monochrome).
3. Sélectionnez l'une des options suivantes sous **Plage** :
  - **Tous** pour imprimer toutes les pages de la session actuelle de tableau blanc
  - **Actuel** pour imprimer seulement la page actuelle du tableau blanc
  - **Plage** si vous souhaitez imprimer seulement certaines pages. Saisissez des chiffres dans les cases pour sélectionner l'intervalle de pages.
4. Pour effectuer des réglages additionnels, sélectionnez **Avancé**.
5. Sélectionnez parmi les paramètres suivants :
  - **Taille papier** selon la taille du papier chargé dans l'imprimante (Lettre ou A4)
  - **Pages par feuilles** pour imprimer plusieurs pages au format réduit sur une seule feuille de papier
  - **Bordure de page** pour ajouter une bordure autour de chaque page

- **Numéro de page** pour imprimer le numéro de la page sur chaque page
  - **Date & Heure** pour imprimer la date et l'heure sur chaque page
  - **Assemblées** pour assembler les pages lors de l'impression de plusieurs pages
6. Lorsque vous êtes prêt, sélectionnez **Imprimer**.  
 Votre page ou vos pages sont imprimées.

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)

#### Références associées

[Exigences de commande de contrôle pour les imprimantes et les appareils multifonction](#)

#### Tâches associées


[Sélection des paramètres d'impression du tableau blanc](#)

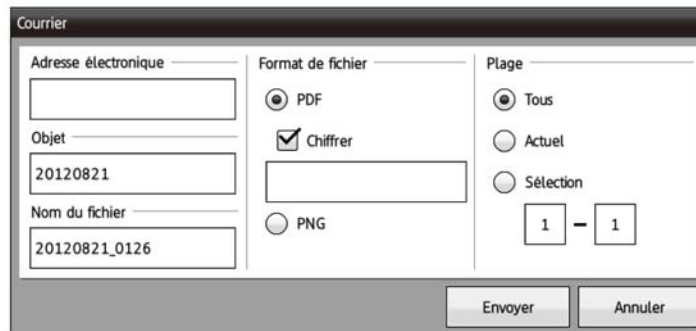
[Impression en mode d'annotation](#)

## Envoi de pages du tableau blanc par courriel

Si votre projecteur est configuré sur un réseau, vous pouvez envoyer des pages par courriel directement à partir du projecteur.

**Remarque:** Les paramètres du serveur de courrier doivent être configurés avant que l'envoi par courriel à partir du projecteur soit possible. Utilisez la fonction **Paramètres du tableau blanc** dans le menu Avancé du projecteur afin de configurer les options de courriel.

1. Sélectionnez l'outil  de courriel dans la barre d'outils inférieure.  
 Un écran comme celui-ci s'affichera :



The screenshot shows a dialog box titled "Courrier". It has three main sections: "Adresse électronique" with an empty text field, "Objet" with a text field containing "20120821", and "Nom du fichier" with a text field containing "20120821\_0126". The "Format de fichier" section has three radio buttons: "PDF" (selected), "Chiffrer" (checked), and "PNG". There is also an unchecked "Chiffrer" checkbox. The "Plage" section has three radio buttons: "Tous" (selected), "Actuel", and "Sélection". Below "Sélection" is a page range input showing "1 - 1". At the bottom are "Envoyer" and "Annuler" buttons.

2. Pour saisir l'adresse courriel du destinataire, tapez la zone de texte **Adresse électronique**.  
Le clavier virtuel s'affiche.
3. Utilisez le clavier pour saisir l'adresse courriel, puis sélectionnez **OK**.
4. Utilisez le clavier virtuel pour saisir l'objet que vous souhaitez voir apparaître dans la ligne **Objet**.
5. Utilisez le clavier virtuel pour saisir un nom de fichier pour la pièce jointe.
6. Sélectionnez le format du fichier pour l'envoi par courriel. Si vous choisissez le format PDF, vous pouvez chiffrer le fichier et ajouter un mot de passe.
7. Sélectionnez l'une des options suivantes sous **Plage** :
  - **Tous** pour envoyer toutes les pages de la session actuelle de tableau blanc (disponible pour le format PDF seulement)
  - **Actuel** pour envoyer seulement la page actuelle du tableau blanc
  - **Sélection** si vous souhaitez envoyer un intervalle de pages (disponible pour le format PDF seulement). Saisissez des chiffres dans les cases pour sélectionner l'intervalle de pages.
8. Lorsque vous êtes prêt, sélectionnez **Envoyer**.  
Votre page ou vos pages sont envoyées.

**Sujet parent:** [Mode tableau blanc](#)

#### **Tâches associées**

[Sélection des paramètres pour l'envoi par courriel des pages du tableau blanc](#)

## **Mode d'annotation (PC Free)**

Le mode d'annotation vous permet de projeter à partir d'un ordinateur, d'une tablette, d'un appareil vidéo ou d'une autre source et d'ajouter des notes au contenu projeté. Vous pouvez facilement basculer entre les sources et faire une capture d'écran, sauvegarder ou imprimer les images avec vos annotations. Vous pouvez aussi diviser l'écran pour annoter sur deux images en même temps.

[Utilisation des barres d'outils d'annotation](#)

[Barre d'outils d'annotation principale](#)

[Zoom sur image en mode d'annotation](#)

[Barre d'outils d'annotation inférieure](#)

[Impression en mode d'annotation](#)

[Sauvegarde d'images en mode d'annotation](#)

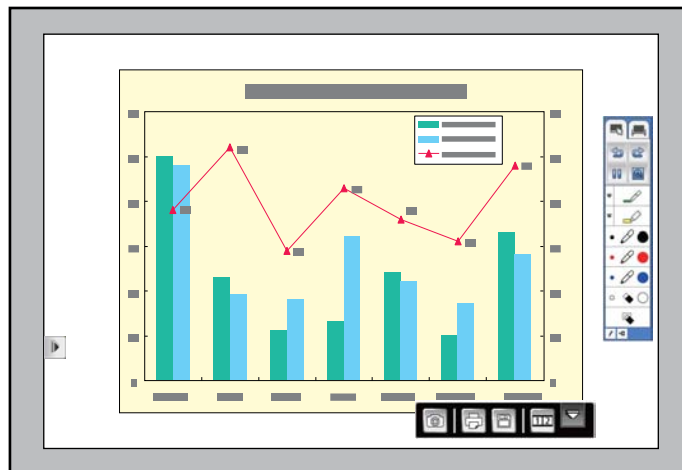
**Sujet parent:** [Utilisation des crayons interactifs](#)


## Utilisation des barres d'outils d'annotation

Vous pouvez utiliser les deux crayons en même temps en mode d'annotation.

1. Projetez une image à partir du dispositif connecté.
2. Mettez l'un des crayons sous tension et survolez près de l'image ou tapez sur l'image projetée.




Vous voyez la barre d'outils principale et la barre d'outils inférieure sur l'image projetée, par exemple :




3. Pour déplacer la barre d'outils principale de l'autre côté de l'écran, sélectionnez la flèche .

**Remarque:** Vous pouvez utiliser le crayon pour déplacer l'icône de flèche vers le haut ou vers le bas.

4. Pour basculer vers l'un des autres modes, effectuez l'une des options suivantes :

- Pour basculer en mode tableau blanc, sélectionnez l'outil  de tableau blanc.
- Pour basculer en mode d'ordinateur interactif, sélectionnez , puis sélectionnez .

5. Pour fermer la barre d'outils principale, sélectionnez l'icône  au bas de la barre d'outils.

**Remarque:** Si vous souhaitez masquer la barre d'outils automatiquement une fois que vous avez terminé de dessiner, sélectionnez l'icône  au bas de la barre d'outils.

6. Pour afficher ou masquer la barre d'outils inférieure, sélectionnez la flèche .

**Sujet parent:** [Mode d'annotation \(PC Free\)](#)

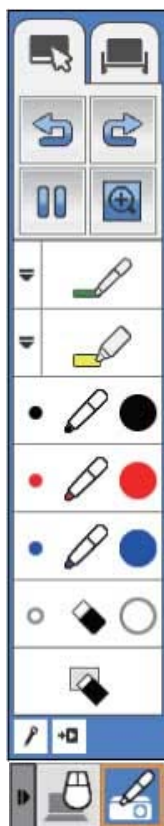
**Références associées**

[Barre d'outils d'annotation principale](#)



















[Barre d'outils d'annotation inférieure](#)

## Barre d'outils d'annotation principale

La barre d'outils d'annotation principale vous permet de dessiner et d'écrire sur l'image projetée. La barre d'outils vous permet aussi de basculer facilement entre le mode tableau blanc et le mode d'ordinateur interactif.



	Bascule en mode d'annotation (Annotation PC Free).
	Bascule en mode tableau blanc.
	Annule la dernière annotation.
	Rétablit la dernière annulation.






	Met sur pause ou reprend la vidéo.
	Agrandit ou réduit l'image projetée. Vous pouvez déplacer la zone agrandie en la faisant glisser avec le crayon.
	Change la couleur personnalisée du crayon et la largeur du trait.
	Permet d'écrire ou de dessiner des lignes à main levée avec le crayon personnalisé.
	Change la couleur du crayon surligneur.
	Permet d'écrire ou de dessiner des lignes à main levée avec le crayon surligneur transparent.
	Crayon noir (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Crayon rouge (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Crayon bleu (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Efface (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Efface toutes les annotations.
	Masque la barre d'outils après chaque annotation.
	Ferme la barre d'outils.
	Change le mode. Sélectionnez  puis  pour basculer en mode d'ordinateur interactif (Interactivité PC). Sélectionnez  puis  pour revenir au mode d'annotation (Annotation PC Free).



Sujet parent: [Mode d'annotation \(PC Free\)](#)

## Zoom sur image en mode d'annotation

Vous pouvez utiliser le crayon pour agrandir une partie de votre image ou vous pouvez utiliser le bouton **E-Zoom** de la télécommande.




1. Sélectionnez l'outil  de zoom.  
Un viseur s'affiche à l'écran indiquant le centre de la zone agrandie.
2. Effectuez l'une des actions suivantes pour ajuster l'image si nécessaire :
  - Utilisez le crayon pour déplacer la zone agrandie.
  - Sélectionnez l'icône  pour fermer la barre d'outils de zoom et conserver l'image agrandie.
  - Sélectionnez l'icône  pour agrandir encore plus l'image.
  - Sélectionnez l'icône  pour réduire l'image.
  - Sélectionnez l'icône  pour revenir à la taille originale.



Sujet parent: [Mode d'annotation \(PC Free\)](#)

## Barre d'outils d'annotation inférieure

La barre d'outils d'annotation inférieure vous permet de diviser l'écran et de faire une capture d'écran, imprimer ou sauvegarder vos images.



	Montre ou masque la barre d'outils inférieure.
	Effectue une capture d'écran de l'image projetée. Basculez vers le mode tableau blanc pour copier l'image dans une nouvelle page.
	Imprime l'image projetée.

	Sauvegarde l'image projetée en format .png.
	Divise l'écran et projette deux images. Lorsque l'écran est divisé, sélectionnez l'outil de nouveau pour revenir à la projection d'une seule image.

**Sujet parent:** [Mode d'annotation \(PC Free\)](#)

#### Tâches associées

[Impression en mode d'annotation](#)

[Sauvegarde d'images en mode d'annotation](#)

[Division de l'écran](#)

## Impression en mode d'annotation

Vous pouvez imprimer l'image projetée directement à partir du projecteur vers une imprimante supportée (USB ou en réseau).

Assurez-vous que l'imprimante respecte les exigences de commande de contrôle pour l'impression à partir du projecteur.

1. Appuyez sur le bouton **Print** sur le boîtier de commande ou sur la télécommande ou sélectionnez



l'outil d'enregistrement dans la barre d'outils d'annotation inférieure.

2. Sélectionnez le nombre de copies que vous souhaitez faire.
3. Lorsque vous êtes prêt, sélectionnez **Imprimer**.

Votre page est imprimée.

**Sujet parent:** [Mode d'annotation \(PC Free\)](#)

#### Références associées

[Exigences de commande de contrôle pour les imprimantes et les appareils multifonction](#)

#### Tâches associées

[Impression en mode de tableau blanc](#)

[Sélection des paramètres d'impression du tableau blanc](#)

## Sauvegarde d'images en mode d'annotation

Vous pouvez sauvegarder vos images comme fichiers .png à l'emplacement par défaut sélectionné dans le système de menu du projecteur.

1. Appuyez sur le bouton **Save** sur le boîtier de commande ou sur la télécommande ou sélectionnez



l'outil d'enregistrement dans la barre d'outils d'annotation inférieure.

Un message de confirmation s'affiche.

2. Sélectionnez **Oui**.

Votre image est nommée et sauvegardée automatiquement.

**Sujet parent:** [Mode d'annotation \(PC Free\)](#)

#### Tâches associées

[Sauvegarde de pages en mode tableau blanc](#)


[Sélection des paramètres pour la sauvegarde des pages du tableau blanc](#)

## Division de l'écran

Vous pouvez diviser l'écran et projeter à partir de deux sources en même temps. Vous pouvez annoter et interagir avec les deux sources.

**Remarque:** Le mode tableau blanc n'est pas disponible lorsque l'écran est divisé, et les combinaisons de sources suivantes ne sont pas supportées :

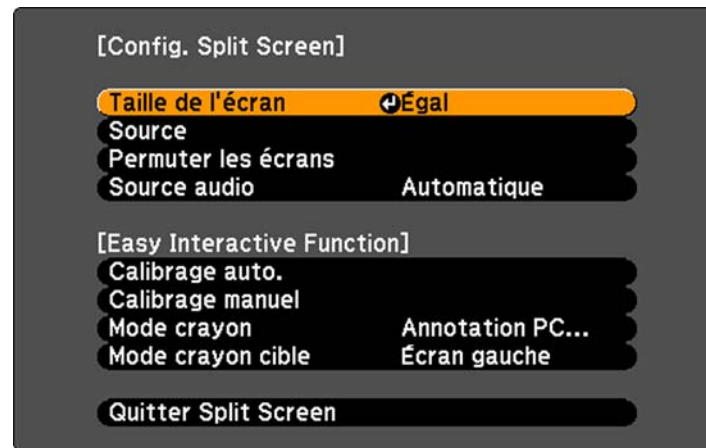
- DisplayPort et HDMI
- Toute combinaison de LAN, USB Display et USB1

1. Appuyez sur le bouton **Split** sur la télécommande ou sélectionnez l'outil  de division de l'écran sur la barre d'annotation inférieure.

L'image actuelle est réduite et s'affiche sur un côté de la surface de projection.

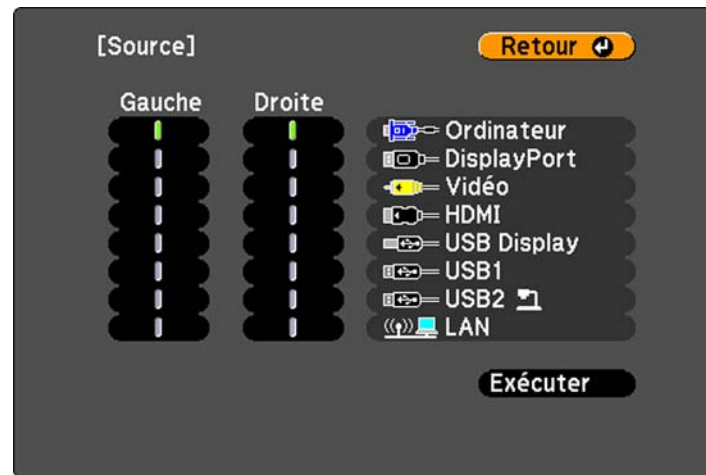
2. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande.

Un écran comme celui-ci s'affichera :



3. Sélectionnez **Source** et appuyez sur le bouton **Enter**.

Un écran comme celui-ci s'affichera :



4. Sélectionnez la source que vous souhaitez utiliser pour la moitié droite de l'écran. Si vous souhaitez écrire sur un écran vide, sélectionnez l'une des sources inutilisées.
5. Sélectionnez **Exécuter**, puis appuyez sur le bouton **Enter**.

6. Effectuez les étapes suivantes au besoin :

- Pour passer à une source différente à tout moment, appuyez sur le bouton **Menu** sur la télécommande, sélectionnez **Source**, puis sélectionnez la source que vous souhaitez utiliser.
- Pour annoter l'écran de droite, appuyez sur le bouton **Menu** sur la télécommande, sélectionnez **Mode crayon cible**, puis sélectionnez **Écran droit**. Réglez le paramètre **Mode crayon** à **Annotation PC**.
- Pour utiliser le mode d'ordinateur interactif sur l'écran droit, appuyez sur le bouton **Menu** sur la télécommande, sélectionnez **Mode crayon cible**, puis sélectionnez **Écran droit**. Réglez le paramètre **Mode crayon** à **Interactivité PC**.
- Pour inverser les images de gauche et de droite, appuyez sur le bouton **Menu** sur la télécommande et sélectionnez **Permuter les écrans**.
- Pour agrandir l'une des images, appuyez sur le bouton **Menu** sur la télécommande, sélectionnez **Taille de l'écran**, puis sélectionnez **+ grand à gauche** ou **+ grand à droite**.

**Remarque:** Lorsque vous sélectionnez LAN comme source pour l'un des écrans, vous ne pouvez pas modifier le paramètre **Mode crayon**.

7. Pour afficher de nouveau une seule image, appuyez sur le bouton **Esc** sur la télécommande.

**Remarque:** Les opérations suivantes ne peuvent être effectuées lors de la projection sur un écran divisé :

- Définition du menu de configuration
- Zoom électronique
- Basculement du rapport hauteur/largeur
- Opérations réalisées en appuyant sur le bouton **User** sur la télécommande
- Iris auto

**Sujet parent:** [Utilisation des crayons interactifs](#)

## Mode d'ordinateur interactif

Vous pouvez connecter votre ordinateur au projecteur à l'aide d'un câble USB, puis utilisez le crayon comme souris pour naviguer, sélectionner et interagir avec les programmes.

Vous pouvez utiliser le mode d'ordinateur interactif sous Windows sans installer aucun logiciel particulier. Pour Mac OS X, vous devez installer le pilote Easy Interactive Driver.

**Remarque:** Pour utiliser le mode d'ordinateur interactif sans fil, vous devez installer le logiciel Easy MP Network Projection, version 2.81 (ou version ultérieure), ou Quick Wireless version 1.31 (ou version ultérieure).

Vous pouvez aussi effectuer ces actions en mode d'ordinateur interactif :

- Utiliser le panneau de saisie Tablet PC dans Windows 7 ou Windows Vista
- Utiliser les Outils Encre dans les applications Microsoft Office

[Basculement en mode d'ordinateur interactif](#)

[Réglage de la zone d'opération du crayon](#)

**Sujet parent:** [Utilisation des crayons interactifs](#)





**Concepts associés**

[Outils de Saisie à l'aide du stylet et Outils Encre de Windows](#)

[Interactivité via un réseau](#)

## Basculement en mode d'ordinateur interactif

Vous pouvez facilement basculer entre le mode d'annotation et le mode d'ordinateur interactif. Bien que vous pouvez utiliser les deux crayons en mode d'ordinateur interactif, cela pourrait causer de l'interférence dans certaines applications. Pour éviter toute interférence, mettez le crayon inutilisé hors tension ou éloignez-le de la surface de projection.

- Pour basculer en mode d'ordinateur interactif, sélectionnez l'icône  de mode crayon dans la barre d'outils, puis sélectionnez l'icône  de souris.
- Pour basculer en mode d'annotation, sélectionnez l'icône  de souris, puis sélectionnez l'icône  de mode crayon.

**Sujet parent:** [Mode d'ordinateur interactif](#)

**Tâches associées**

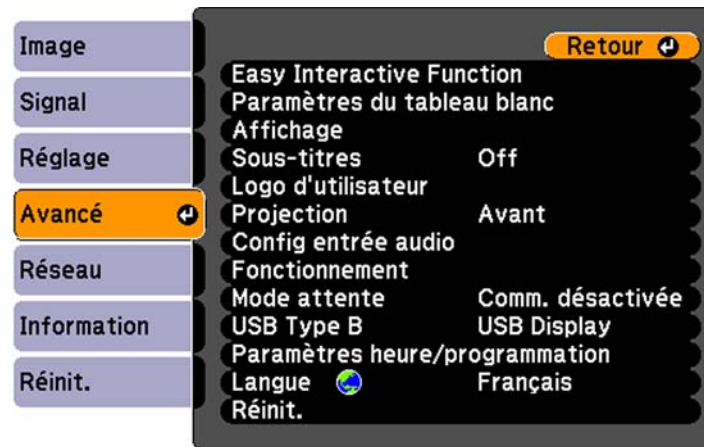
[Utilisation des crayons](#)

## Réglage de la zone d'opération du crayon

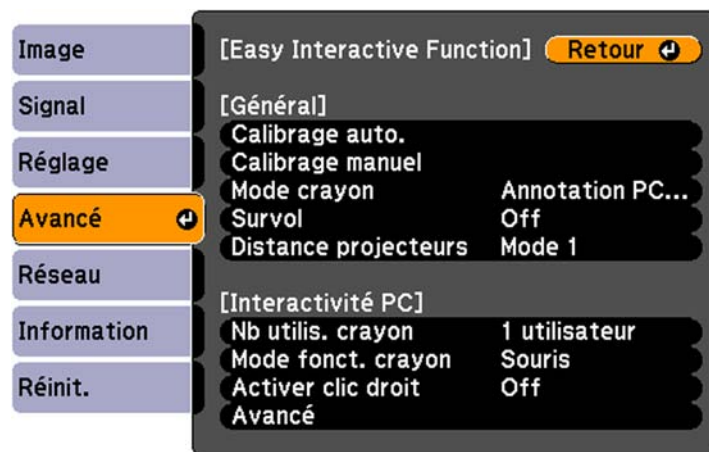
La zone d'opération du crayon est normalement ajustée automatiquement si vous connectez un ordinateur différent au projecteur ou si vous ajustez la résolution de l'ordinateur. Si vous remarquez que la position du crayon est incorrecte, vous pouvez ajuster la zone du crayon manuellement.

**Remarque:** L'ajustement manuel n'est pas disponible lors de la projection à partir d'une source LAN.

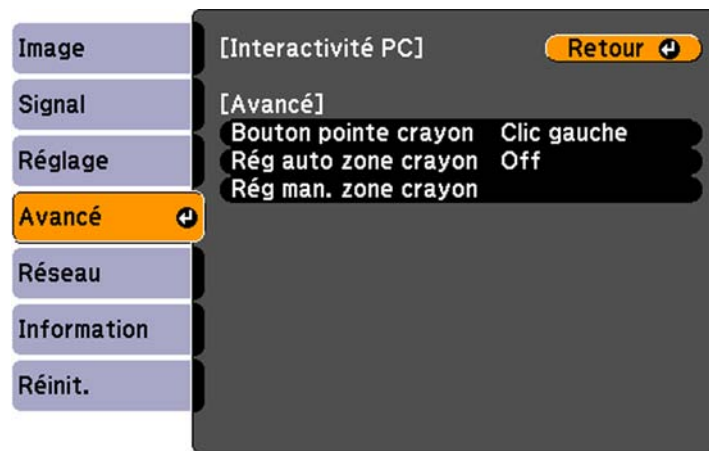
1. Projetez l'image du bureau de votre ordinateur.
2. Appuyez sur le bouton **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



3. Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function**, puis appuyez sur **Enter**.

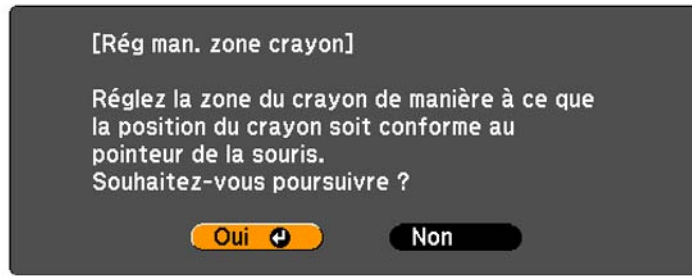


4. Sélectionnez **Avancé** et appuyez sur **Enter**.





5. Sélectionnez **Rég man. zone crayon** et appuyez sur **Enter**.



6. Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Oui**.  
Le pointeur de la souris se déplacera vers le coin supérieur gauche.
7. Lorsque le pointeur de la souris est immobile dans le coin supérieur gauche de l'image, touchez le bout du pointeur avec le crayon.  
Le pointeur de la souris se déplacera vers le coin inférieur droit.
8. Lorsque le pointeur de la souris est immobile dans le coin inférieur droit de l'image, touchez le bout du pointeur avec le crayon.

**Sujet parent:** [Mode d'ordinateur interactif](#)

## Outils de Saisie à l'aide du stylet et Outils Encre de Windows

Si vous utilisez Windows 8, Windows 7 ou Windows Vista, vous pouvez utiliser la Saisie à l'aide du stylet et les Outils Encre pour ajouter des entrées manuscrites et des annotations à votre travail.

**Remarque:** Ces fonctions ne sont pas disponibles lors de la projection à partir d'une source LAN.

[Activation de la Saisie à l'aide du stylet et des Outils Encre de Windows](#)

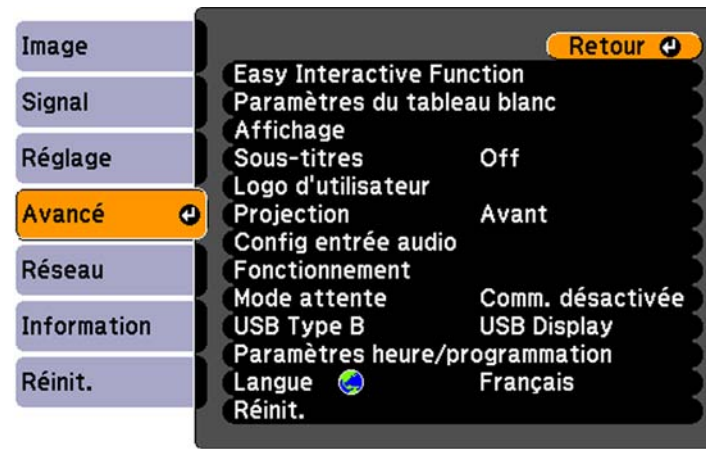
[Utilisation de la Saisie à l'aide du stylet et des Outils Encre de Windows](#)

**Sujet parent:** [Utilisation des crayons interactifs](#)

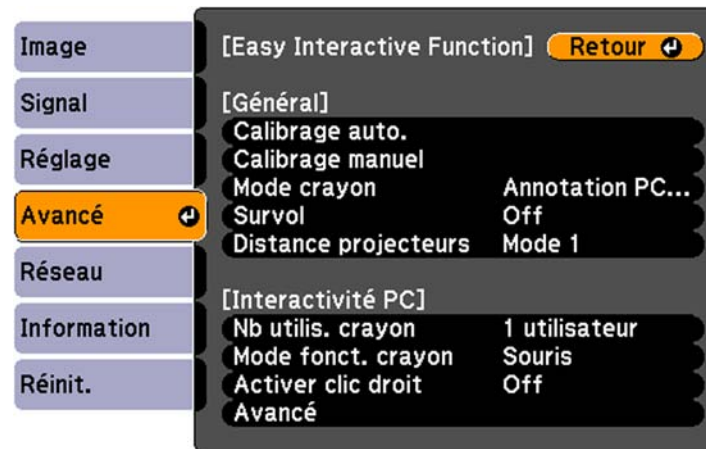
## Activation de la Saisie à l'aide du stylet et des Outils Encre de Windows

Si vous souhaitez utiliser la Saisie à l'aide du stylet et les Outils Encre sous Windows 8, Windows 7 ou Windows Vista, vous devez régler les paramètres du crayon dans le menu Avancé.

1. Appuyez sur le bouton **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



2. Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function**, puis appuyez sur **Enter**.



3. Sélectionnez **Nb utilis. crayon** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **1 utilisateur** et appuyez sur **Enter**.
5. Appuyez sur **Esc** sur la télécommande pour revenir à l'écran Easy Interactive Function.

6. Sélectionnez **Mode fonct. crayon** et appuyez sur **Enter**.
7. Sélectionnez **Crayon** et appuyez sur **Enter**.


**Sujet parent:** [Outils de Saisie à l'aide du stylet et Outils Encre de Windows](#)

## Utilisation de la Saisie à l'aide du stylet et des Outils Encre de Windows

Si vous utilisez Windows 8, Windows 7 ou Windows Vista, vous pouvez ajouter des entrées manuscrites et les convertir en texte.

Si vous avez Microsoft Office 2003 ou une version ultérieure, vous pouvez également utiliser les Outils Encre pour ajouter des notes manuscrites dans un document Word, une feuille de calcul Excel ou une présentation PowerPoint.

**Remarque:** Les noms d'option pour les fonctions d'annotation peuvent varier selon votre version de Microsoft Office.

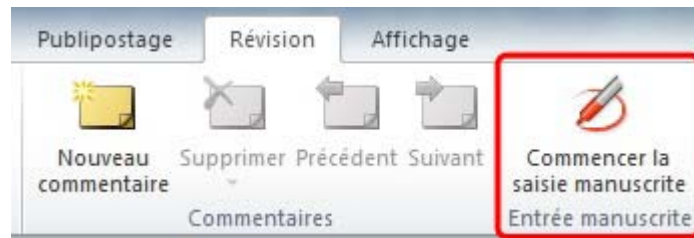
- Pour lancer le clavier tactile sous Windows 8, cliquez à droite ou tapez et maintenez enfoncé la pointe du crayon sur la barre des tâches, puis sélectionnez **Barres d'outils > Clavier tactile**. Sélectionnez l'icône de clavier à l'écran, puis sélectionnez l'icône de crayon.
- Pour ouvrir le panneau de saisie Tablet PC sous Windows 7 ou Windows Vista, sélectionnez  > **Tous les programmes > Accessoires > Tablet PC > Panneau de saisie Tablet PC**.



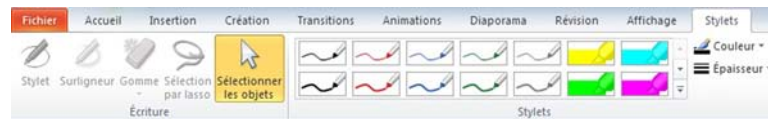
Vous pouvez écrire dans la boîte à l'aide du crayon, puis choisir parmi une variété d'options pour éditer et convertir le texte.

- Pour ajouter des annotations manuscrites dans les applications Microsoft Office, sélectionnez le menu **Révision**, puis sélectionnez **Commencer la saisie manuscrite**.

**Remarque:** Dans Microsoft Word ou Excel, sélectionnez l'onglet **Insérer** et cliquez sur **Commencer la saisie manuscrite**.



Vous pouvez choisir parmi une variété d'Outils Encre :



- Pour annoter vos diapositives PowerPoint en mode diaporama, maintenez le crayon appuyé sur la surface de projection pour faire un clic droit, puis sélectionnez **Options du pointeur > Stylet** à partir du menu contextuel.

**Remarque:** Ce procédé fonctionne également sous Windows XP.

Pour plus d'informations sur ces fonctionnalités, consultez l'aide Windows.

**Sujet parent:** [Outils de Saisie à l'aide du stylet et Outils Encre de Windows](#)

---

## 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

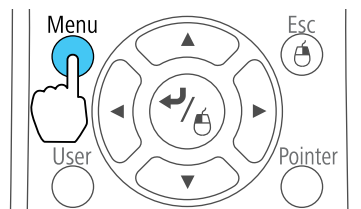
Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information

Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.

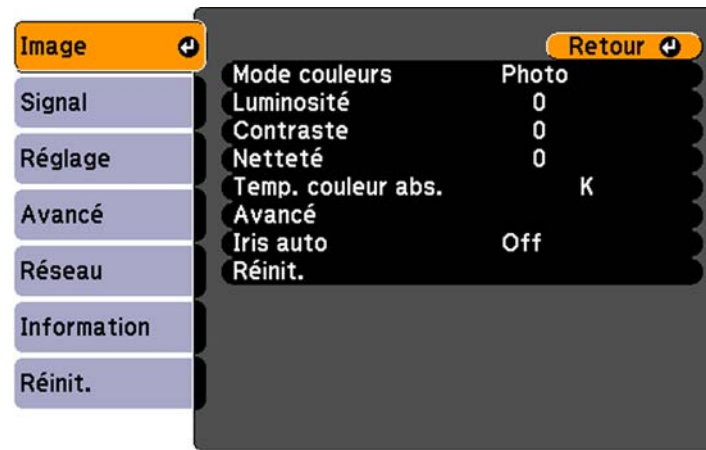
### Utilisation des menus du projecteur

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 flèches vers le haut ou le bas pour faire défiler les menus figurant à la gauche. Les paramètres pour chaque menu s'affichent à droite.

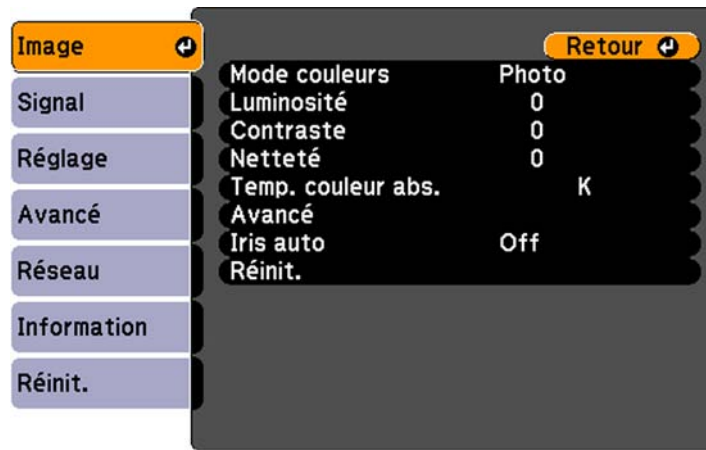
**Remarque:** Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.

3. Pour modifier les paramètres du menu affiché, appuyez sur **Enter**.
4. Appuyez sur les flèches 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.

Réglage	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.	Éclaircit 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.
<b>Netteté</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la netteté ou le flou des détails de l'image.
<b>Temp. couleur abs.</b> (température absolue de la couleur)	5000 à 10 000 °K (Kelvin)	Règle les tons de couleurs en fonction de la température de la couleur.

Réglage	Options	Description
Avancé	Plusieurs options disponibles	Règle individuellement l'intensité des couleurs et les niveaux de gamma dans l'image.
Iris auto	On Off	Règle la luminance projetée en fonction de la luminosité de l'image lorsque certains Modes couleurs sont sélectionnés.

**Remarque:** Le paramètre **Luminosité** n'affecte pas la luminosité de la lampe. Pour modifier le mode de luminosité de la lampe, utilisez le paramètre **Consommation électr.**

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

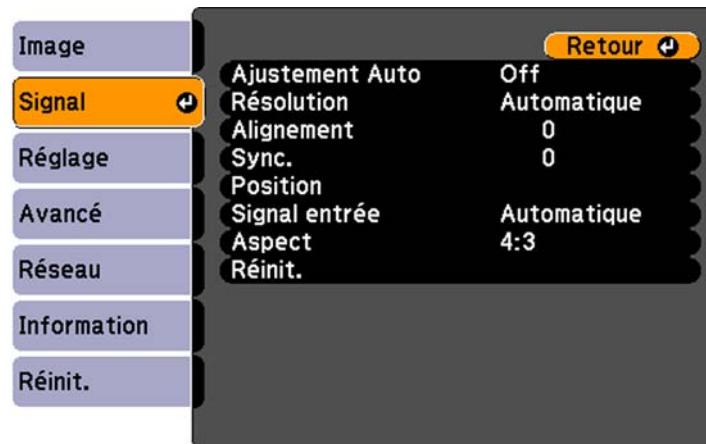
**Références associées**

[Modes couleurs disponibles](#)

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

## 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
Ajustement Auto	On Off	Optimise automatiquement la qualité de l'image d'un ordinateur (si activé).
Résolution	Automatique Normal Large	Règle la résolution du signal d'entrée si elle n'est pas automatiquement détectée par la fonction <b>Automatique</b> .
Alignement	Différents niveaux sont disponibles.	Modifiez cette valeur pour éliminer les bandes verticales des images d'ordinateur.
Sync.	Différents niveaux sont disponibles.	Modifiez cette valeur pour éliminer les flous et le scintillement des images d'ordinateur.
Position	Vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite.	Règle la position de l'image sur l'écran.
Progressif	Off Vidéo Film/Auto	Règle la conversion des signaux entrelacés à progressifs pour certains types d'images vidéo. <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.

Réglage	Options	Description
Réduction bruit	Off NR1 NR2	Réduit le scintillement des images analogiques en deux niveaux.
Interv. vidéo HDMI	Normal Étendu Automatique	<p>Règle l'intervalle vidéo pour correspondre aux paramètres de l'appareil raccordé au port d'entrée HDMI.</p> <p><b>Automatique</b> : détecte l'intervalle vidéo automatiquement.</p> <p><b>Étendu</b> : normalement pour les images provenant d'un ordinateur; peut aussi être sélectionné si l'image est trop sombre.</p> <p><b>Normal</b> : normalement pour les images provenant d'un dispositif autre qu'un ordinateur; peut aussi être sélectionné si les zones noires de l'image sont trop claires.</p>
Plage Vidéo DisplayPort	Normal Étendu Automatique	Règle l'intervalle vidéo pour correspondre aux paramètres de l'appareil raccordé au connecteur DisplayPort.
DisplayPort EQ	1 2	Règle le niveau de signal d'entrée pour l'appareil branché au connecteur DisplayPort. Modifie le paramètre pour réduire l'interférence ou d'autres problèmes d'image.

Réglage	Options	Description
Signal entrée	Automatique RGB Composantes	Définit le type de signal provenant des sources d'entrée branchées aux ports d'ordinateur.  <b>Automatique</b> : détecte automatiquement les signaux.  <b>RGB</b> : corrige la couleur pour les entrées ordinateur ou vidéo RGB.  <b>Composantes</b> : corrige la couleur pour les entrées vidéo en composantes.
Signal Vidéo	Automatique  Différentes normes vidéo sont disponibles.	Définit le type de signal des sources d'entrée raccordées aux ports vidéo.  <b>Automatique</b> : détecte automatiquement les signaux.
Aspect	Reportez-vous à la liste des différents rapports hauteur/largeur disponibles.	Règle le rapport hauteur/largeur pour la source d'entrée sélectionnée.
Overscan	Automatique Off 4% 8%	Modifie le rapport hauteur/largeur de l'image projetée pour rendre les bords visibles selon un pourcentage sélectionnable ou de façon automatique.

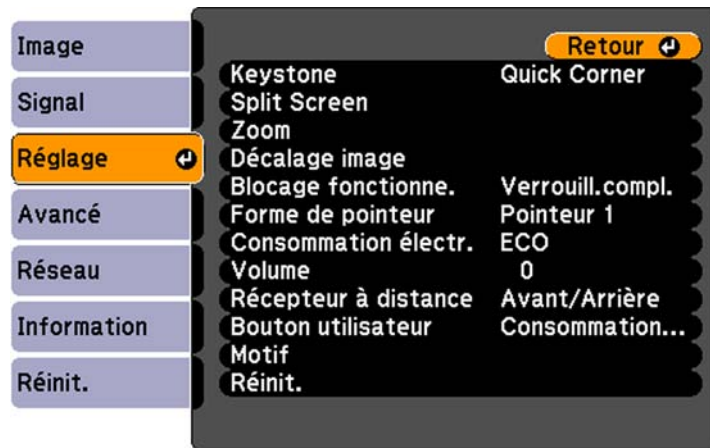
Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

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.



Réglage	Options	Description
<b>Keystone</b>	<b>H/V-Keystone</b> <b>Quick Corner</b>	Ajuste la forme de l'image à un rectangle (horizontalement et verticalement).  <b>H/V-Keystone</b> : permet de faire la correction manuelle horizontale et verticale des côtés.  <b>Quick Corner</b> : sélectionne la forme et l'alignement corrects de l'image en utilisant un affichage à l'écran.
<b>Split Screen</b>	<b>Taille de l'écran</b> <b>Source</b> <b>Permuter les écrans</b> <b>Source audio</b>	Divise la zone d'aperçu horizontalement et affiche deux images côte à côte (appuyez sur <b>Esc</b> pour annuler l'affichage de l'écran divisé).
<b>Zoom</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Ajuste la taille de l'image projetée.
<b>Décalage image</b>	Différentes positions sont disponibles.	Ajuste la position de l'image projetée.

Réglage	Options	Description
Blocage fonctionne.	Verrouill. compl. Verrouill. fonc. Off	Permet de verrouiller les touches afin de sécuriser le projecteur. <b>Verrouill. compl.</b> : verrouille toutes les touches. <b>Verrouill. fonc.</b> : verrouille toutes les touches sauf la touche d'alimentation. <b>Off</b> : aucune touche n'est verrouillée.
Forme de pointeur	Trois formes sont disponibles.	Modifie la forme du pointeur produit par la fonction de pointeur de la télécommande.
Consommation électr.	Normal ECO	Sélectionne le mode de luminosité de la lampe du projecteur. <b>Normal</b> : règle la lampe à la luminosité maximale. <b>ECO</b> : réduit la luminosité de la lampe et le bruit du ventilateur et économise de l'énergie tout en prolongeant la durée de vie de la lampe.
Volume	Différents niveaux sont disponibles.	Règle le volume du système de haut-parleurs du projecteur ou des haut-parleurs externes.
Récepteur à distance	Avant Arrière Avant/Arrière Off	Limite la réception des signaux de la télécommande par le récepteur sélectionné; <b>Off</b> laisse tous les récepteurs désactivés.

Réglage	Options	Description
Bouton utilisateur	Consommation électr. Information Progressif Sous-titres Mire Résolution Affichage du Motif Calibrage auto.	Attribue une option de menu à la touche <b>User</b> de la télécommande pour l'accès à l'aide d'une seule touche.
Motif	Affichage du Motif Type de motif Motif Utilisateur Mire	<p>Sélectionne diverses options d'affichage de motifs.</p> <p><b>Affichage du Motif</b> : permet d'afficher le type de motif sélectionné sur l'écran pour aider lors de la présentation.</p> <p><b>Type de motif</b> : sélectionne le type de motif de grille ou de ligne à afficher.</p> <p><b>Motif Utilisateur</b> : effectue une capture d'écran de l'écran projeté et le sauvegarde comme un motif à afficher.</p> <p><b>Mire</b> : affiche une mire afin d'aider à faire la mise au point et l'agrandissement de l'image, ainsi que la correction de la forme de l'image.</p>

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.



Réglage	Options	Description
Easy Interactive Function	<b>Calibrage auto.</b> <b>Calibrage manuel</b> <b>Mode crayon</b> <b>Survol</b> <b>Distance projecteurs</b> <b>Nb utilis. crayon</b> <b>Mode fonct. crayon</b> <b>Activer clic droit</b> <b>Avancé</b>	<p>Les options <b>Calibrage auto.</b> et <b>Calibrage manuel</b> démarrent le calibrage.</p> <p><b>Mode crayon</b> : sélectionne <b>Annotation PC Free</b> ou <b>Interactivité PC</b>.</p> <p><b>Survol</b> : permet de désactiver cette fonction.</p> <p><b>Distance projecteurs</b> : règle l'utilisation du crayon lorsque plusieurs projecteurs sont utilisés dans la même pièce. Si le fonctionnement du crayon est instable, essayez de modifier le mode.</p> <p><b>Nb utilis. crayon</b> : permet de sélectionner <b>1 utilisateur</b> (pour la compatibilité avec Windows Tablet PC et les fonctions d'encre) ou <b>2 utilisateurs</b>.</p> <p><b>Mode fonct. crayon</b> : permet de sélectionner le mode <b>Souris</b> ou <b>Crayon</b> lorsqu'un seul utilisateur est sélectionné.</p> <p><b>Activer clic droit</b> : permet d'appuyer la pointe du crayon longuement sur la surface pour faire un clic droit lorsque le mode souris est sélectionné.</p> <p><b>Avancé</b> : permet d'assigner le <b>Clic droit</b> ou le <b>Clic gauche</b> au <b>Bouton pointe crayon</b> et de sélectionner soit <b>Rég auto zone crayon</b>, soit <b>Rég man. zone crayon</b>.</p>



Réglage	Options	Description
<b>Paramètres du tableau blanc</b>	Accès à des menus additionnels du tableau blanc.	Configure les paramètres du tableau blanc.
<b>Affichage</b>	<b>Message</b> <b>Afficher le fond</b> <b>Ecran démarrage</b> <b>Pause A/V</b> <b>Onglet barre crayon</b> <b>Icône du mode crayon</b>	<p>Sélectionne diverses options d'affichage.</p> <p><b>Message</b> : détermine si des messages sont affichés à l'écran.</p> <p><b>Afficher le fond</b> : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsqu'aucun signal n'est reçu.</p> <p><b>Ecran démarrage</b> : définit si un écran spécial apparaît au démarrage du projecteur.</p> <p><b>Pause A/V</b> : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsque Pause A/V est activé.</p> <p><b>Onglet barre crayon</b> : permet de contrôler si l'onglet est toujours affiché en mode annotation.</p> <p><b>Icône du mode crayon</b> : permet de contrôler l'affichage et la position de l'icône du crayon en mode ordinateur interactif.</p>
<b>Sous-titres</b>	<b>Off</b> <b>CC1</b> <b>CC2</b>	<p>Commande l'utilisation des sous-titres et sélectionne le type de sous-titres (les sous-titres sont seulement visibles pour les signaux NTSC provenant du port <b>S-Video</b> ou <b>Video</b>).</p>
<b>Logo d'utilisateur</b>	–	Crée un écran que le projecteur affiche pour s'identifier et accroître la sécurité.

Réglage	Options	Description
<b>Projection</b>	<b>Avant</b> <b>Avant/Retourné</b> <b>Arrière</b> <b>Arrière/Retourné</b>	Sélectionne la manière dont le projecteur est orienté vers l'écran afin que l'image soit adéquatement projetée (les paramètres de projection arrière ne peuvent pas être utilisés avec les crayons interactifs).
<b>Config entrée audio</b>	<b>Entrée audio</b> <b>Entrée DisplayPort</b> <b>Entrée audio HDMI</b>	Sélectionne la source d'entrée audio pour diverses sources d'image : <b>Entrée audio</b> : sélectionne la source d'entrée audio lorsque la source d'image est <b>Computer</b> , <b>Video</b> ou <b>USB-B</b> (si elle n'est pas réglée à <b>Automatique</b> ); <b>Audio1</b> , <b>Audio2</b> ou <b>Audio3</b> sélectionne le port spécifié peu importe la source d'entrée.
<b>Fonctionnement</b>	<b>Aliment. Directe</b> <b>Mode veille</b> <b>Temps Mode veille</b> <b>Mode haute alt.</b>	Sélectionne diverses options de fonctionnement. <b>Aliment. Directe</b> : vous permet de mettre le projecteur en marche sans avoir à appuyer sur la touche d'alimentation. <b>Mode veille</b> : met automatiquement le projecteur hors tension après une période d'inactivité. <b>Temps Mode veille</b> : règle la période d'attente du Mode veille. <b>Mode haute alt.</b> : régit la température de fonctionnement du projecteur s'il est utilisé à une altitude supérieure à 4921 pi (1500 m).

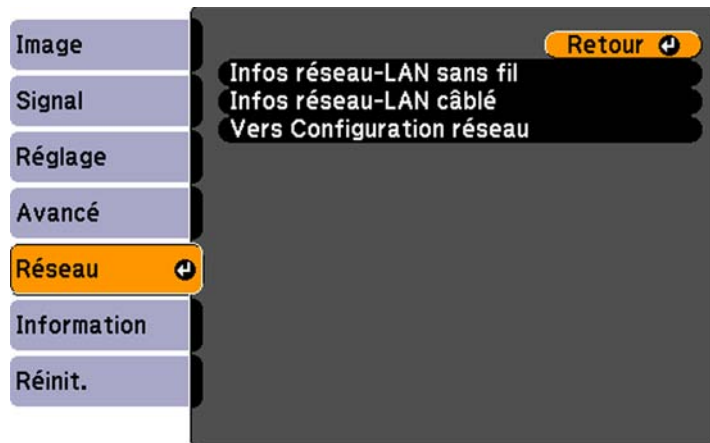
Réglage	Options	Description
Mode attente	<b>Économie énergie</b> <b>Veille réseau</b> <b>Veille A/V</b>	<p>Sélectionne les éléments suivants lorsque le projecteur est en mode attente (éteint) :</p> <p><b>Économie énergie</b> : désactive les fonctions du Mode attente pour conserver de l'énergie.</p> <p><b>Veille réseau</b> : vous permet de surveiller le projecteur sur un réseau.</p> <p><b>Veille A/V</b> : vous permet de diffuser du son vers un haut-parleur externe, de contrôler le volume sur le réseau et d'émettre des signaux d'ordinateur sur un moniteur externe.</p>
USB Type B	<b>Easy Interactive Function</b> <b>USB Display/Easy Interactive Function</b> <b>Souris Sans Fil/USB Display</b>	<p>Dicte ce qui se produit lorsque vous connectez votre ordinateur au port <b>USB-B</b> du projecteur.</p> <p><b>Easy Interactive Function</b> : permet d'utiliser les crayons interactifs avec votre ordinateur.</p> <p><b>USB Display/Easy Interactive Function</b> : permet d'afficher l'image de votre ordinateur via le port USB et d'utiliser les crayons interactifs avec votre ordinateur.</p> <p><b>Souris Sans Fil/USB Display</b> : permet d'utiliser la fonction de souris sans fil et d'afficher l'image de votre ordinateur via le port USB (fonction d'interactivité non disponible).</p>

Réglage	Options	Description
<b>Paramètre heure/programmation</b>	Accède à des menus additionnels.	Règle la date et l'heure et permet de programmer certaines opérations du projecteur afin qu'elles soient effectuées automatiquement.
<b>Langue</b>	Différentes langues sont disponibles.	Sélectionne la langue dans les menus et les messages du projecteur (pas modifié par l'option <b>Réinit.</b> ).

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.

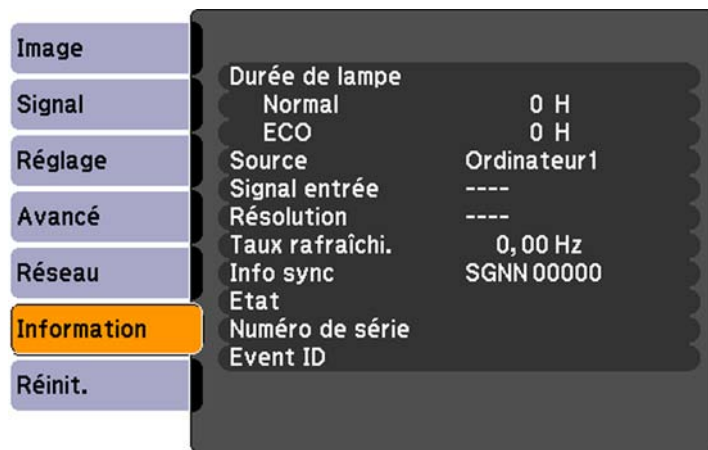


Réglage	Options	Description
Infos réseau - LAN sans fil	<b>Mode de connexion</b> <b>Niveau d'antenne</b> <b>Nom du projecteur</b> <b>SSID</b> <b>DHCP</b> <b>Adresse IP</b> <b>Masque ss-rés</b> <b>Adresse passerelle</b> <b>Adresse MAC</b> <b>Code de région</b>	Affiche l'état et les détails du réseau sans fil.
Infos réseau - LAN câblé	<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.
Vers Configuration réseau	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:** Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée. Le compteur d'heures d'utilisation de la lampe n'enregistre rien avant que la lampe n'ait été utilisée pendant au moins 10 heures.

Élément d'information	Description
<b>Durée de lampe</b>	Affiche le nombre d'heures ( <b>H</b> ) d'usage de la lampe en mode de consommation d'énergie <b>Normal</b> et <b>ECO</b> ; si l'information affichée est en jaune, ne tardez pas à vous procurer une lampe de remplacement d'Epson.
<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>Signal Vidéo</b>	Affiche le format du signal vidéo de la source 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.

Élément d'information	Description
Event ID	Affiche le numéro d'Event ID correspondant à un problème spécifique du projecteur; consultez la liste des codes d'Event ID.

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

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

**Références associées**

[Caractéristiques de la lampe](#)

## Liste de codes d'Event ID

Si l'option **Event ID** du menu Info affiche un numéro de code, vérifiez la liste des codes d'Event ID afin d'obtenir la solution au problème du projecteur associé à ce code.

Code d'Event ID	Cause et solution
0432	Le programme EasyMP Network Projection n'a pas été lancé. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
0435	
0434	
0482	Communication réseau instable. Vérifiez l'état de la communication réseau, attendez quelques instants et essayez de vous connecter à nouveau au réseau.
0484	
0485	
0433	Impossible d'afficher les images transférées. Redémarrez le programme EasyMP Network Projection.
0481	La communication avec l'ordinateur a été coupée. Redémarrez le programme EasyMP Network Projection.
0483	Le programme EasyMP Network Projection s'est fermé de façon imprévue. Vérifiez l'état de la communication réseau et ensuite, mettez le projecteur hors tension et sous tension de nouveau.
04FE	
0479	Une erreur de système de projection s'est produite. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
04FF	
0891	Impossible de trouver un point d'accès avec le même SSID. Configurez votre ordinateur, point d'accès et projecteur avec le même SSID.

Code d'Event ID	Cause et solution
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 WEP/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	Une erreur de communication s'est produite. Essayez de redémarrer le programme EasyMP Network Projection et redémarrez votre ordinateur. Si cela ne règle pas le problème, communiquez avec Epson pour obtenir de l'aide.
089A	Le type d'authentification EAP ne correspond pas au réseau. Vérifiez les paramètres de sécurité du réseau LAN sans fil et assurez-vous que le certificat de sécurité est installé correctement.
089B	L'authentification du serveur EAP a échoué. Vérifiez les paramètres de sécurité du réseau LAN sans fil et assurez-vous que le certificat de sécurité est installé correctement.
089C	L'authentification du client EAP a échoué. Vérifiez les paramètres de sécurité du réseau LAN sans fil et assurez-vous que le certificat de sécurité est installé correctement.
089D	L'échange de clés a échoué. Vérifiez les paramètres de sécurité du réseau LAN sans fil et assurez-vous que le certificat de sécurité est installé correctement.
0B01	Le stockage interne n'a pu être détecté correctement. Sélectionnez <b>Supprime tts données internes</b> (menu Base sous Paramètres du tableau blanc). Mettez le projecteur hors tension, débranchez le câble d'alimentation, puis rebranchez-le et mettez le projecteur sous tension de nouveau. Si cela ne règle pas le problème, communiquez avec Epson pour obtenir de l'aide.
0BFF	Une erreur s'est produite avec la fonction de tableau blanc. Redémarrez le projecteur.

Sujet parent: [Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information](#)



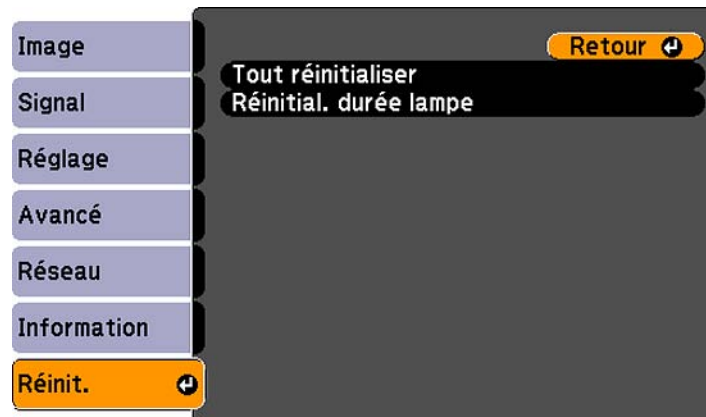
## Références associées

[Comment obtenir de l'aide](#)

# 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 remettre à zéro le compteur d'heures d'utilisation de la lampe avec l'option **Réinitial. durée lampe**.



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

- Signal entrée
- Logo d'utilisateur
- Langue
- Éléments du menu Réseau
- Durée de lampe
- Mot de passe
- Bouton utilisateur

**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 la fenêtre de projection et le détecteur d'obstacles périodiquement, ainsi que de nettoyer le filtre à air et les événements afin d'empêcher la surchauffe du projecteur en raison d'une mauvaise ventilation.

Les seules pièces que vous devriez remplacer sont la lampe, le filtre à air, les piles et les pointes des crayons, et les piles de la télécommande. Si vous devez remplacer une autre pièce, communiquez avec Epson ou avec un technicien Epson agréé.

**Avertissement:** Avant de nettoyer tout composant du projecteur, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. N'ouvrez jamais de couvercles sur le projecteur sauf si ce manuel l'exige pour des raisons précises. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves.

**Avertissement:** N'essayez jamais de réparer ce produit vous-même à moins d'indication contraire dans le présent manuel. Pour toute autre réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

[Nettoyage de la fenêtre de projection](#)

[Nettoyage du détecteur d'obstacles](#)

[Nettoyage du boîtier du projecteur](#)

[Entretien du filtre à air et des événements](#)

[Entretien de la lampe](#)

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

[Remplacement des piles des crayons](#)

[Remplacement de la pointe du crayon](#)

[Remplacement des piles du boîtier de commande](#)

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

## Nettoyage de la fenêtre de projection

Nettoyez la fenêtre de projection régulièrement ou dès que vous remarquez de la poussière ou des taches sur la surface.

- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement la fenêtre de projection 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 la fenêtre de projection.

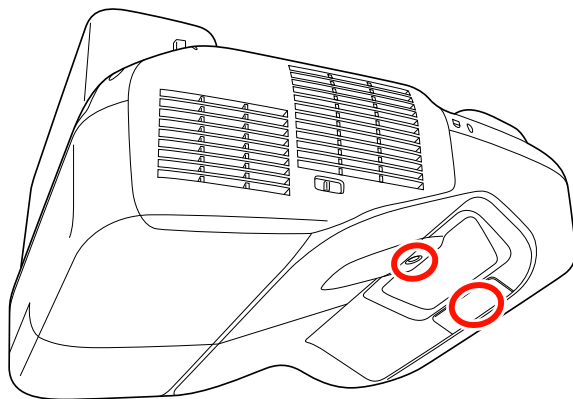
**Avertissement:** N'utilisez pas un nettoyant qui contient un gaz inflammable. La forte chaleur produite par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

**Mise en garde:** N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

## Nettoyage du détecteur d'obstacles

Nettoyez la vitre du détecteur d'obstacles (encerclé en rouge) régulièrement, ou si un message vous invitant à retirer tous les obstacles qui nuisent à la zone de projection apparaît.



- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement la vitre du détecteur d'obstacles 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 vitre du détecteur d'obstacles.

**Avertissement:** N'utilisez pas un nettoyant qui contient un gaz inflammable. La forte chaleur produite par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

**Mise en garde:** N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu.

**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 événements

L'entretien régulier du filtre est important afin de maintenir votre projecteur en bon état. Votre projecteur Epson a été créé avec un filtre qui est facile d'accès et qui peut être remplacé par l'utilisateur afin de protéger votre projecteur et de rendre l'entretien régulier simple. La fréquence de l'entretien du filtre peut varier selon l'environnement.

Si un entretien régulier n'est pas effectué, votre projecteur Epson vous avertira lorsque la température à l'intérieur du projecteur 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 lampe.

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

[Nettoyage du filtre à air et des événements](#)

[Remplacement du filtre à air](#)

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

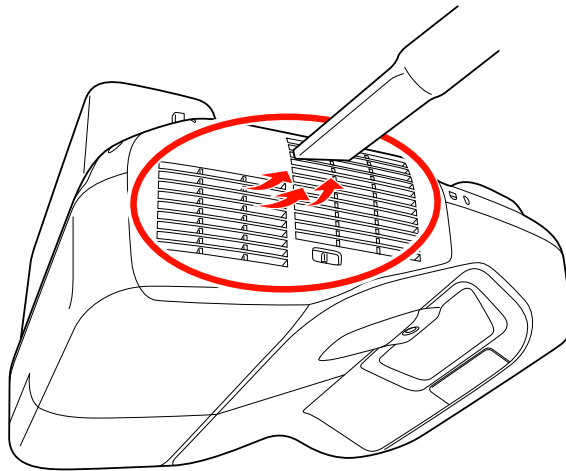
**Références associées**

[Témoins d'état du projecteur](#)

### **Nettoyage du filtre à air et des événements**

Nettoyez le filtre à air et les événements du projecteur s'ils sont poussiéreux ou si vous voyez un message vous avisant de les nettoyer.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Enlevez délicatement la poussière à l'aide d'un petit aspirateur conçu pour le nettoyage des ordinateurs ou avec une brosse très souple (comme un pinceau).



**Remarque:** Vous pouvez retirer le filtre à air afin de nettoyer ses deux côtés. Ne rincez pas le filtre à air dans l'eau et n'utilisez pas un détergent ou un solvant pour le nettoyer.

**Mise en garde:** 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.

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

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

## **Remplacement du filtre à air**

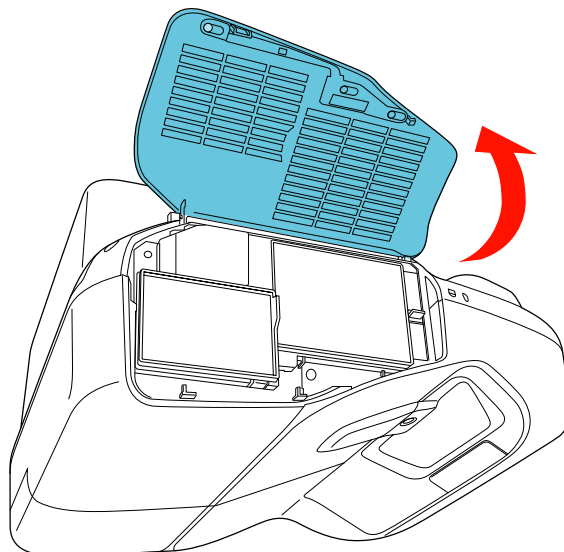
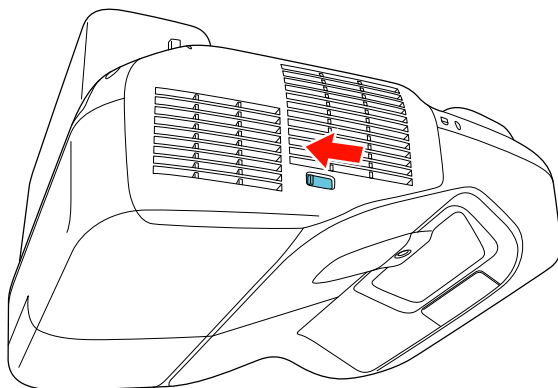
Si l'une des situations suivantes se présente, vous devez remplacer le filtre à air :

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

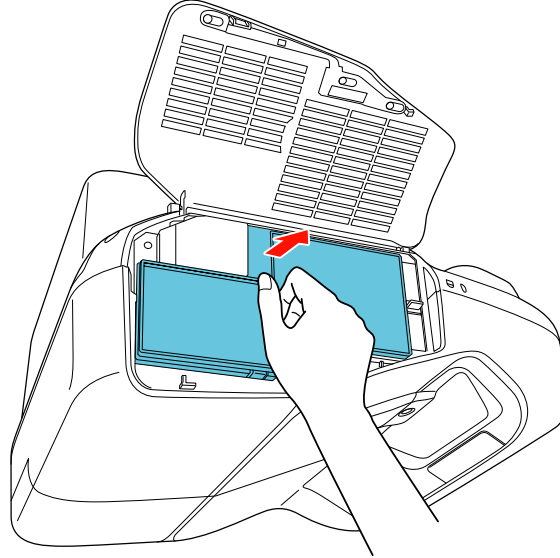
Au besoin, vous pouvez remplacer le filtre à air pendant que le projecteur est monté sur le mur ou au plafond.

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

2. Faites glisser le verrou du couvercle du filtre à air et ouvrez le couvercle du filtre à air.



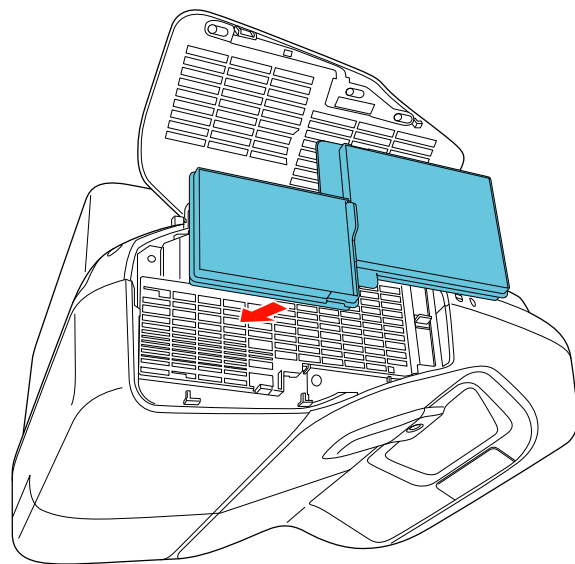
3. Tirez le filtre à air hors du projecteur.



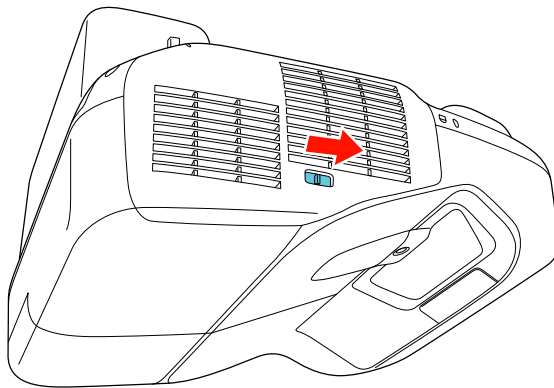
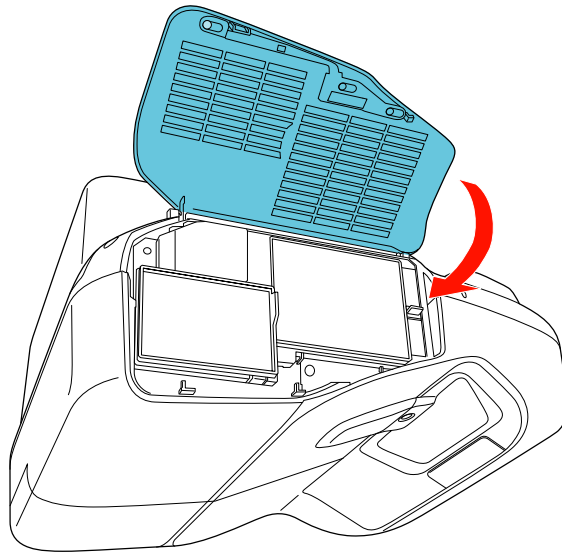
**Remarque:** Les filtres à air contiennent du polypropylène. Éliminez les filtres usés conformément à la réglementation locale.



4. Placez un nouveau filtre à air dans le projecteur comme indiqué.



5. Fermez le couvercle du filtre à air.



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

**Références associées**

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

## Entretien de la lampe

Le projecteur compte le nombre d'heures d'utilisation de la lampe et affiche cette information dans son système de menus.

Remplacez la lampe dès que possible lorsque l'une des situations suivantes se présente :

- L'image projetée devient de plus en plus sombre ou commence à se détériorer.
- Un message apparaît lorsque vous allumez le projecteur vous avisant de remplacer la lampe.
- Le témoin de la lampe clignote en orange.

[Remplacement de la lampe](#)

[Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe](#)

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

### Références associées

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

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

[Caractéristiques de la lampe](#)

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

## Remplacement de la lampe

Avant de remplacer la lampe, laissez le projecteur refroidir au moins une heure afin que la lampe ne soit plus chaude.

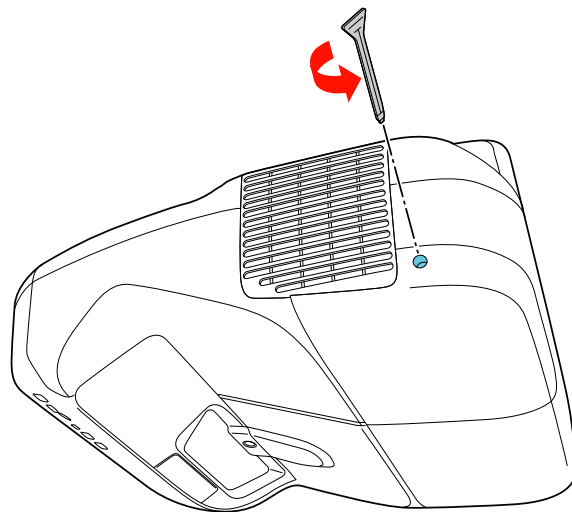
**Avertissement:** Laissez la lampe refroidir complètement avant de la remplacer afin d'éviter les blessures.

Au besoin, vous pouvez remplacer la lampe pendant que le projecteur est monté sur le mur ou au plafond.

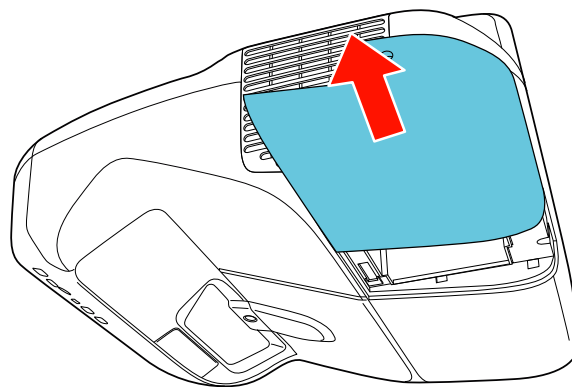
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Laissez la lampe refroidir au moins une heure.

**Avertissement:** Si la lampe est cassée, le logement de la lampe peut contenir des éclats de verre. Soyez prudent en enlevant le verre cassé afin d'éviter des blessures. Si le projecteur est fixé au mur ou au plafond, placez-vous sur le côté au cas où la lampe serait cassée.

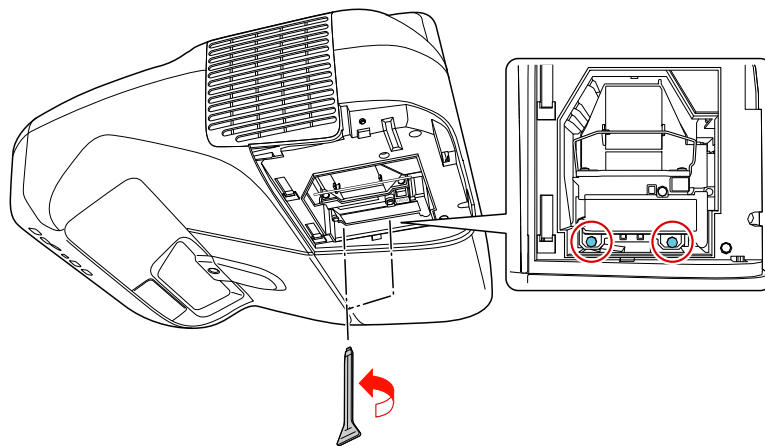
3. Utilisez le tournevis fourni avec la lampe de remplacement pour desserrer la vis de fixation du couvercle de la lampe.



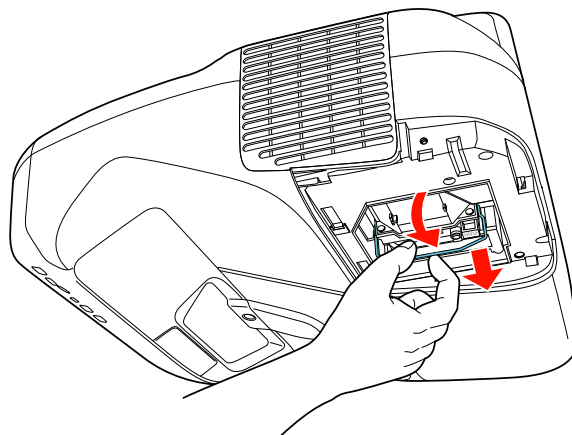
4. Retirez le couvercle de la lampe.



5. Desserrez les vis qui fixent la lampe au projecteur. Les vis ne s'enlèvent pas complètement.



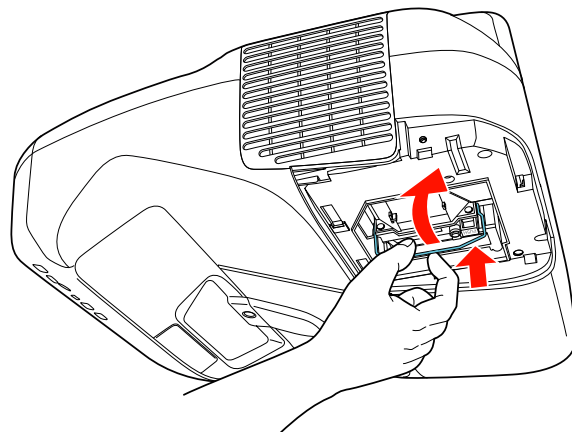
6. Levez la poignée de la lampe et tirez délicatement la lampe hors du projecteur.



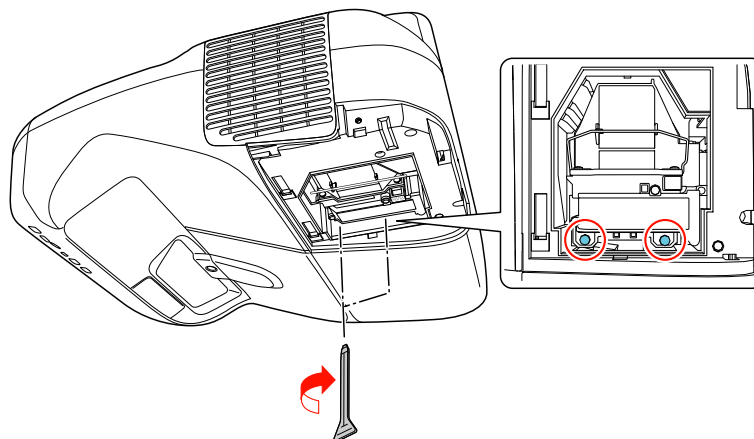
**Remarque:** (Hg) La ou les lampes utilisées par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

7. Insérez délicatement la nouvelle lampe dans le projecteur le long du rail de guidage. Si la lampe ne s'insère pas aisément, assurez-vous qu'elle est orientée dans la bonne direction. Rabattez la poignée vers le bas.

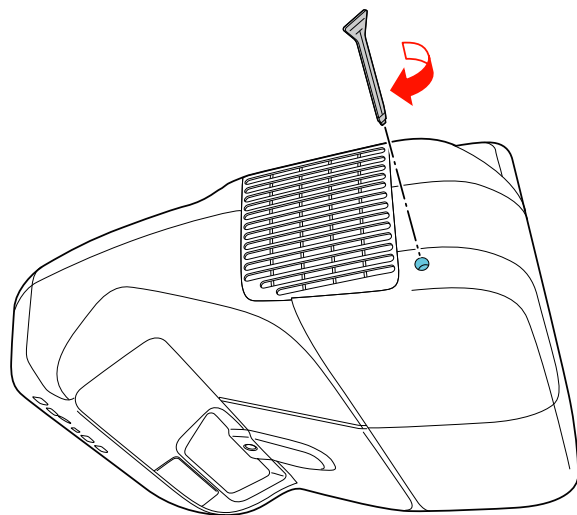
**Mise en garde:** Ne touchez à aucune partie en verre de la lampe afin d'éviter sa défaillance prématurée.



8. Serrez les vis pour fixer la lampe.



9. Remettez le couvercle en place et serrez la vis pour le fixer.



**Remarque:** Veillez à bien installer le couvercle de la lampe, sinon, elle ne s'allumera pas.

Remettez le compteur d'heures de la lampe à zéro pour faire le suivi de son usage.

**Sujet parent:** [Entretien de la lampe](#)

**Références associées**

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

**Tâches associées**

[Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe](#)

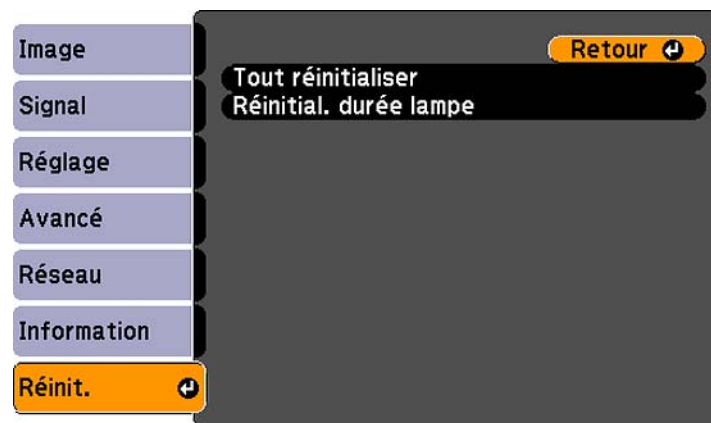
#### **Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe**

Vous devez réinitialiser le compteur d'heures de la lampe du projecteur pour effacer le message de remplacement de la lampe et assurer un suivi adéquat de son utilisation.

**Remarque:** Ne remettez pas le compteur à zéro si vous n'avez pas remplacé la lampe afin d'éviter de produire de l'information inadéquate sur son utilisation.

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

3. Sélectionnez ensuite le menu **Réinit.** puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez **Réinitial. durée lampe**, puis appuyez sur **Enter**.  
Une invite vous demande si vous voulez remettre à zéro les heures de la lampe.
5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
6. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

**Sujet parent:** [Entretien de la lampe](#)

**Tâches associées**

[Remplacement de la lampe](#)

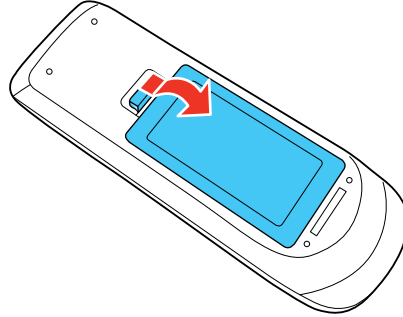
## Remplacement des piles de la télécommande

La télécommande utilise deux piles AA alcalines ou au manganèse. Remplacez les piles dès qu'elles sont épuisées.

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



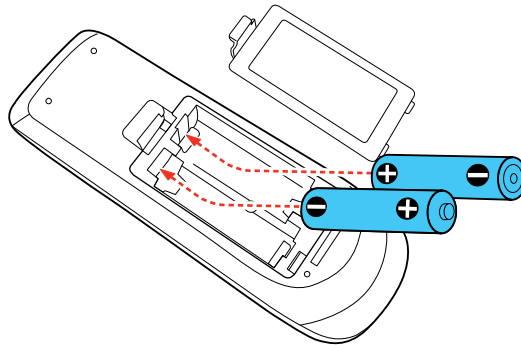
1. Ouvrez le couvercle du logement des piles comme illustré.



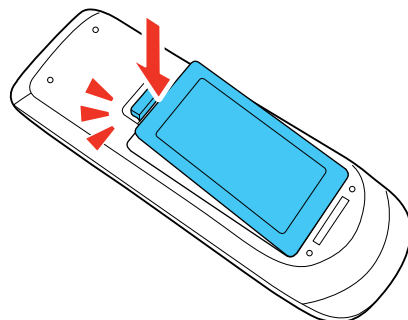
2. Retirez les piles usées.

**Avertissement:** Si les piles ont laissé fuir du liquide, essuyez-le immédiatement avec un chiffon doux et évitez le contact avec la peau. Si vos mains viennent en contact avec le liquide, lavez-les immédiatement afin d'éviter les blessures.

3. Insérez les piles avec les bornes + et – comme illustré.



4. Fermez le couvercle du logement des piles et appuyez dessus pour l'enclencher.



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

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

**Références associées**

[Fonctionnement de la télécommande](#)

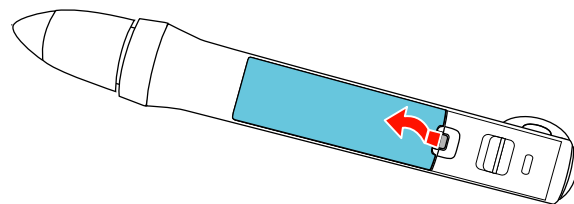
## Remplacement des piles des crayons

Chaque crayon utilise une pile rechargeable alcaline AA ou Sanyo Eneloop. Remplacez la pile dès qu'elle est épuisée.

Lorsque la pile est faible, le témoin du crayon clignote dès que vous l'allumez. Lorsque la pile est épuisée, le témoin s'éteint.

**Mise en garde:** Utilisez uniquement le type de piles spécifié dans ce manuel.

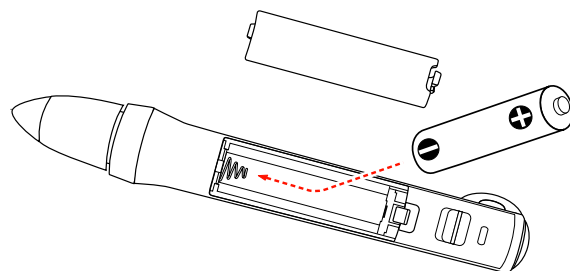
1. Ouvrez le couvercle du logement de la pile comme illustré.



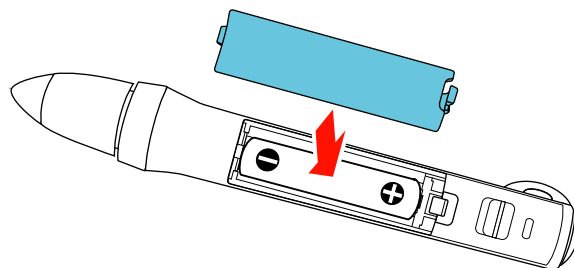
2. Retirez la pile usée.

**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 la pile avec les bornes + et – dans la bonne direction, comme illustré.



4. Replacez le couvercle du logement de la pile et appuyez dessus pour l'enclencher.



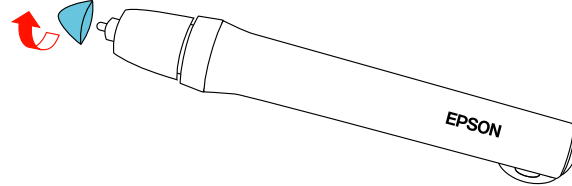
**Avertissement:** Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

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

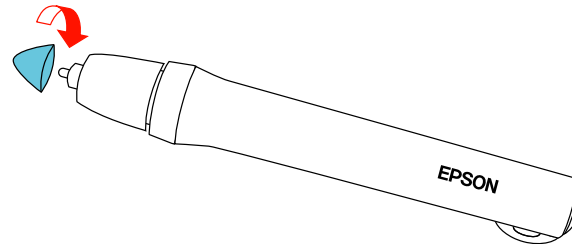
## Remplacement de la pointe du crayon

Si la pointe du crayon est endommagée ou ne fonctionne plus correctement, vous pouvez la remplacer.

1. Dévissez la pointe du crayon pour la retirer.



2. Vissez une nouvelle pointe de crayon.



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

**Références associées**

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

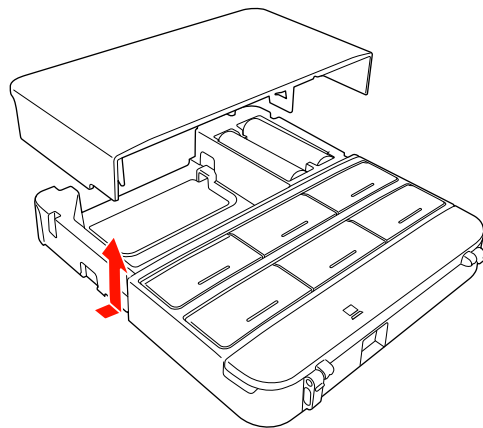
## Remplacement des piles du boîtier de commande

Si le boîtier de commande cesse de fonctionner après avoir été utilisé pendant une certaine période, il est possible que vous deviez remplacer les piles. Le boîtier de commande utilise deux piles AA alcalines.

**Mise en garde:** Utilisez uniquement le type de piles spécifié dans ce manuel.

**Remarque:** Si vous avez l'ensemble de câbles pour la télécommande optionnel (ELPKC28), vous pouvez l'utiliser au lieu des piles pour alimenter le boîtier de commande.

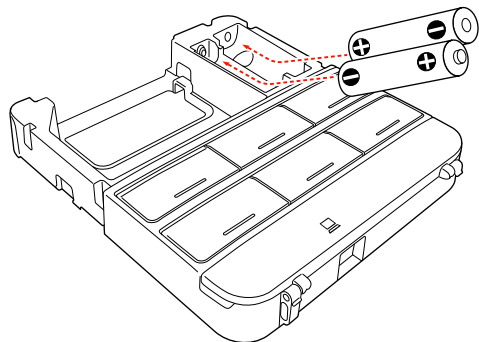
1. Retirez le couvercle supérieur du boîtier de commande tel qu'illustré.



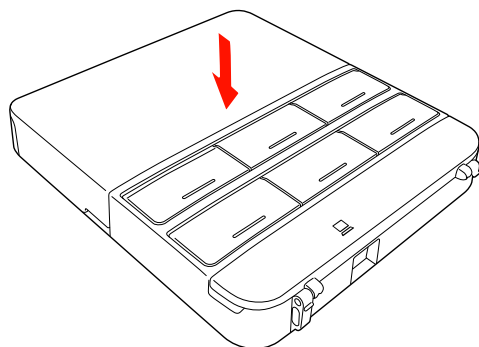
2. Retirez les piles usées.

**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. Remplacez le couvercle et appuyez dessus pour l'enclencher.



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

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

**Références associées**

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

## Transport du projecteur

Le projecteur contient des pièces de précision dont certaines sont en verre. Observez les directives suivantes pour transporter ou expédier le projecteur en toute sécurité :

- Débranchez tout équipement raccordé au projecteur.
- Lorsque vous transportez le projecteur sur une longue distance ou comme bagage enregistré, emballez-le dans une boîte solide avec un rembourrage autour du projecteur et marquez « Fragile » sur la boîte.
- Lors de l'expédition du projecteur en vue de sa réparation, placez-le dans l'emballage d'origine, si possible, ou placez du matériel amortissant équivalent autour du projecteur. Marquez « Fragile » sur la boîte.

**Remarque:** Epson ne peut être tenu responsable des dommages encourus lors du transport.

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

---

# 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](#)

[Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur](#)

[Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

[Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

[Résolution des problèmes d'interactivité](#)

[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.
- 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](#)

### Références associées

[Témoins d'état du projecteur](#)

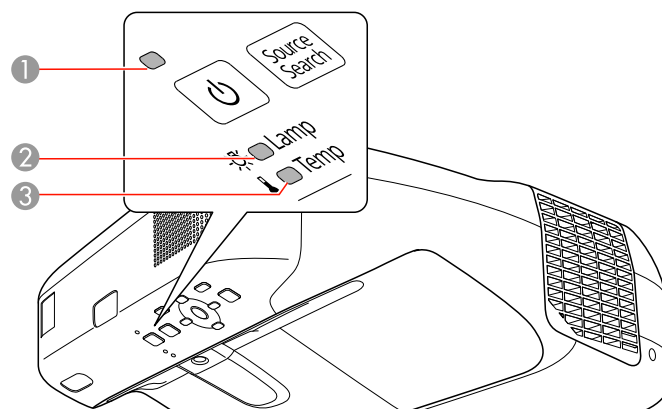
[Comment obtenir de l'aide](#)

### Tâches associées

[Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur](#)

## Témoins d'état du projecteur

Les témoins du panneau de commande du projecteur indiquent l'état du projecteur et vous préviennent en cas de problème. Vérifiez l'état et la couleur des témoins et cherchez la solution dans le tableau ci-dessous.



- 1 Témoin d'alimentation
- 2 Témoin de la lampe
- 3 Témoin de la température

Témoin d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
Vert	Éteint	Éteint	Fonctionnement normal.
Clignotant vert	Éteint	Éteint	Réchauffage. Attendez que l'image s'affiche.
Orange	Éteint	Éteint	En attente ou en mode veille.
Clignotant orange	Éteint	Éteint	Préparation pour la surveillance réseau ou la mise hors tension. (Attendez que le témoin demeure allumé en orange avant de débrancher le projecteur.)



Témoin d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
Clignotant rouge	Éteint	Clignotant orange	<p>Le projecteur est trop chaud.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués de 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> </ul>
Rouge	Éteint	Rouge	<p>Le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Laissez-le hors tension cinq minutes afin qu'il puisse refroidir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués de poussière ou par des objets à proximité.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</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>
Rouge	Clignotant rouge	Éteint	<p>Il y a un problème avec la lampe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si la lampe est grillée, cassée ou mal installée. Réinstallez ou remplacez la lampe, au besoin.</li> <li>• Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués de poussière ou par des objets à proximité.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</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 d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
Varie	Clignotant orange	Éteint	Remplacez la lampe sans tarder afin d'éviter tout dommage. Cessez d'utiliser le projecteur.
Clignotant rouge	Clignotant rouge	Clignotant rouge	Erreur d'iris auto. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Rouge	Éteint	Clignotant rouge	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.
Varie	Clignotant orange	Clignotant orange	Un obstacle a été détecté autour de la fenêtre de projection. Enlevez l'obstacle ou nettoyez le détecteur d'obstacles. Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
Rouge	Clignotant rouge	Clignotant rouge	Erreur interne. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

**Remarque:** Si les témoins agissent d'une façon qui n'est pas énumérée dans le tableau ci-dessus, mettez le projecteur hors tension, débranchez-le et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

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

#### Références associées

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

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

[Comment obtenir de l'aide](#)

#### Tâches associées

[Remplacement du filtre à air](#)

[Remplacement de la lampe](#)

[Nettoyage du filtre à air et des événements](#)

## Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur

Pour résoudre certains problèmes courants, vous pouvez afficher l'information contenue dans le système d'aide du projecteur.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Help** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.  
Le menu d'aide s'affichera.
3. Utilisez les flèches vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance le problème que vous voulez résoudre.

**Remarque:** Vous pouvez aussi afficher des recommandations de réglage d'image en appuyant sur le bouton fléché de gauche.

4. Appuyez sur **Enter** pour afficher les solutions.
5. Lorsque vous avez terminé, effectuez l'une des tâches suivantes :
  - Pour sélectionner un autre problème à résoudre, appuyez sur **Esc**.
  - Pour quitter le système d'aide, appuyez sur la touche **Help**.

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

## Résolution des problèmes d'image ou de son

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes avec les images projetées ou le son.

[Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît](#)

[Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display](#)

[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](#)

[Solutions aux problèmes de son](#)

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

## Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît

Si aucune image n'apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **A/V Mute** 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 d'attente ou de veille. Vérifiez également si l'ordinateur raccordé est en mode de veille ou s'il affiche un écran vide.
- Vérifiez les paramètres dans le menu Signal pour vous assurer qu'ils sont exacts pour la source vidéo actuelle.
- Réglez le paramètre **Luminosité** et sélectionnez le mode de consommation d'énergie **Normal**.
- Vérifiez le paramètre **Affichage** pour vous assurer que **Message** est réglé à **On**.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches du panneau de commande, elles pourraient être verrouillées. Déverrouillez les touches.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches de la télécommande, assurez-vous que les récepteurs de télécommande sont activés.
- Pour les images projetées avec Windows Media Center en plein écran, réduisez la taille de l'écran.
- Pour les images projetées à partir d'applications en utilisant Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

### Références associées

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

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

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

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

### Tâches associées

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

## Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display

Si aucune image n'est affichée ou si l'image semble incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur le bouton **Source Search** sur la télécommande ou le boîtier de commande, puis sélectionnez **USB Display**.
- Assurez-vous que le logiciel USB Display a été installé correctement. Installez-le manuellement si nécessaire.
- Assurez-vous que le paramètre **USB Type B** du menu Avancé est réglé à l'une des options **USB Display**.
- Sous Mac OS X, sélectionnez l'icône **USB Display** sur le Dock ou à partir du dossier **Applications**.
- Modifiez la résolution de l'ordinateur à 1280 × 800.
- 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 le curseur de la souris clignote, sélectionnez **Permet de fluidifier le mouvement du curseur de la souris** dans le programme des paramètres Epson USB Display sur votre ordinateur (fonctionnalité non disponible avec Windows 2000).
- Désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

**Références associées**

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

## 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 **Source Search** et attendez quelques secondes qu'une image apparaisse.
- Mettez sous tension l'ordinateur ou la source vidéo raccordé et appuyez sur la touche de lecture pour commencer votre présentation, au besoin.
- Vérifiez la connexion du projecteur à vos sources vidéo.
- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, assurez-vous qu'il est configuré pour pouvoir afficher sur un moniteur externe.
- Au besoin, mettez le projecteur et la source vidéo ou l'ordinateur hors tension, puis rallumez-les.

[Affichage depuis un ordinateur portable Windows](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Mac](#)

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

### **Affichage depuis un ordinateur portable Windows**

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable Windows, vous devez configurer l'ordinateur portable pour afficher sur un moniteur externe.

1. Tenez la touche **Fn** de l'ordinateur portable enfoncée et appuyez sur la touche marquée d'une icône de moniteur ou **CRT/LCD**. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.) Patientez quelques secondes afin que l'image s'affiche.
2. Pour afficher à la fois sur l'écran de l'ordinateur portable et sur le projecteur, essayez d'appuyer sur les mêmes touches encore une fois.
3. Si la même image n'est pas affichée sur l'ordinateur portable et le projecteur, vérifiez l'utilitaire **Affichage** Windows pour vous assurer que le port de moniteur externe est activé et que le mode de bureau étendu est désactivé. (Consultez la documentation de l'ordinateur ou de Windows pour des directives.)
4. Au besoin, vérifiez les paramètres de votre carte vidéo et réglez l'option d'affichage multiple à **Cloner** ou **Miroir**.

**Sujet parent:** [Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

### **Tâches associées**

[Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur](#)

### **Affichage depuis un ordinateur portable Mac**

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable Mac, vous devez configurer l'ordinateur portable pour l'affichage en miroir. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.)

1. Ouvrez l'utilitaire **Préférences Système** et sélectionnez **Moniteurs**.
2. Sélectionnez l'option **Affichage** ou **Écran à cristaux liquides**, au besoin.
3. Cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger**.
4. 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 qu'un signal d'entrée correct est sélectionné dans le menu **Signal**.
- Vérifiez si la résolution de l'écran de l'ordinateur ne dépasse pas la résolution et la limite de fréquence du projecteur. Au besoin, sélectionnez une résolution différente pour votre ordinateur. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

### Références associées

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

## Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît

Si seulement une image partielle apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande afin d'optimiser le signal.
- Essayez de modifier la position de l'image à l'aide du menu **Position**.
- Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande pour sélectionner un rapport hauteur/largeur de l'image différent.
- Si vous avez agrandi ou réduit l'image avec les touches **E-Zoom**, appuyez deux fois sur la touche **Esc** pour revenir à l'affichage plein écran.
- Vérifiez les paramètres d'affichage de votre ordinateur pour désactiver l'affichage sur deux écrans et réglez la résolution selon les limites du projecteur. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)
- Vérifiez la résolution attribuée à vos fichiers de présentation afin de voir s'ils ont été créés à une résolution différente de la résolution de projection. (Consultez l'aide du logiciel pour les détails.)

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

### Références associées

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

## Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire

Si l'image projetée n'est pas parfaitement rectangulaire, essayez l'une des solutions suivantes :

- Si le projecteur n'est pas fixé sur le mur ou au plafond, placez-le directement devant le centre de l'écran, de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à l'écran.
- Utilisez le paramètre **Décalage image** pour ajuster la position de l'image au lieu de déplacer le projecteur.
- Si vous réglez la hauteur du projecteur à l'aide des pattes, appuyez sur les touches Keystone du projecteur pour corriger la forme de l'image.
- Réglez le paramètre **Quick Corner** ou **Keystone** pour corriger la forme de l'image.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

### Références associées

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

### Tâches associées

[Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale](#)

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

[Réglage de la position de l'image](#)

## 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
- Vérifiez si les paramètres du menu Signal du projecteur correspondent à la source vidéo. S'ils sont disponibles pour votre source vidéo, réglez les paramètres **Progressif** et **Réduction bruit**.
- Sélectionnez une résolution vidéo sur l'ordinateur qui est compatible avec celle du projecteur.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande pour régler automatiquement les paramètres **Alignement** et **Sync**.
- Si vous avez réglé la forme de l'image à l'aide des commandes du projecteur, essayez de réduire le paramètre **Netteté** afin d'améliorer la qualité de l'image.



- Si vous utilisez la fonction USB Display, désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

#### Références associées

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

#### Tâches associées

[Affichage depuis un ordinateur portable Windows](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Mac](#)

## Solutions si l'image est floue

Si l'image projetée est floue, essayez l'une des solutions suivantes :

- Réglez la mise au point.
- Placez le projecteur assez près de l'écran, directement en avant 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 **Alignement** et **Sync**.
- Si vous projetez à partir d'un ordinateur, utilisez une résolution plus basse.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

#### Références associées

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

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

[Distance de projection](#)

#### Tâches associées

[Mise au point de l'image](#)

[Nettoyage de la fenêtre de projection](#)

## 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.
- Réglez les paramètres disponibles dans le menu Image pour la source d'entrée actuelle, tels que **Luminosité**, **Contraste**, **Nuance**, **Réglage couleur** et/ou **Intensité couleur**.
- Assurez-vous d'avoir sélectionné le bon paramètre **Signal entrée** ou **Signal Vidéo** dans le menu Signal, si disponible pour votre source d'image.
- Assurez-vous que tous les câbles sont bien raccordés au projecteur et à votre dispositif vidéo. Si vous avez raccordé de longs câbles, essayez de raccorder des câbles plus courts.
- Si vous utilisez le mode de consommation électrique **ECO**, essayez le mode **Normal** dans le menu Réglage.
- Si l'image s'assombrit graduellement, il pourrait être nécessaire de remplacer la lampe du projecteur sous peu.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

### Concepts associés

[Entretien de la lampe](#)

### Références associées

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

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

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

## Solutions aux problèmes de son

S'il n'y a pas de son lorsque vous vous attendez à avoir du son ou si le volume est trop faible ou fort, essayez l'une des solutions suivantes :

- Réglez les paramètres de volume du projecteur.
- Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour reprendre la lecture vidéo et audio provisoirement interrompue.
- Appuyez sur la touche **Source Search** pour passer à la bonne source d'entrée, au besoin.
- Vérifiez si le volume est correctement réglé sur l'ordinateur ou la source vidéo et si la sortie audio est réglée pour la source appropriée.

- Vérifiez les connexions du câble audio entre le projecteur et la source vidéo.
- Vérifiez si tous les câbles audio utilisés sont étiquetés « No Resistance » (Aucune résistance).
- Si vous utilisez la fonction USB Display, activez le paramètre **Sortie audio du projecteur** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.
- Si vous utilisez un Mac et que vous n'entendez pas le son d'une source HDMI, assurez-vous que votre Mac supporte l'audio via le port HDMI. Si ce n'est pas le cas, vous devrez connecter un câble audio.
- Si vous n'entendez pas de son d'une source HDMI, réglez la source de la sortie à PCM.
- Assurez-vous que l'option **Config entrée audio** est correctement réglée dans le menu Avancé.
- Si vous souhaitez utiliser une source audio connectée lorsque le projecteur est éteint, réglez l'option **Mode attente à Veille A/V**.
- Si vous mettez le projecteur sous tension immédiatement après l'avoir éteint, les ventilateurs pourraient fonctionner à une vitesse maximale durant quelques instants et ainsi causer un bruit inattendu. C'est normal.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

**Références associées**

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

## 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](#)

[Solutions lorsque vous ne pouvez pas modifier la source](#)

**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.
- Le cordon d'alimentation est peut-être défectueux. Débranchez le cordon et contactez Epson.
- Si la lampe s'éteint de manière inattendue, le projecteur pourrait s'être mis en mode attente après une période d'inactivité. Appuyez sur le bouton d'alimentation pour réveiller le projecteur.
- Si la lampe du projecteur s'éteint et que les témoins d'alimentation et **Temp** sont rouges, le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Vérifiez les solutions pour cette combinaison de témoins.
- 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.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

#### **Références associées**

[Témoins d'état du projecteur](#)

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

#### **Tâches associées**

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

## **Solutions pour les problèmes de télécommande**

Si le projecteur ne réagit pas aux commandes de la télécommande, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si les piles sont bien installées dans la télécommande et si elles ont encore une charge. Au besoin, remplacez les piles.
- Veillez à utiliser la télécommande dans l'angle et la portée de réception du projecteur.
- Assurez-vous que le projecteur n'est pas en cours de réchauffement ou de mise hors tension.
- Vérifiez si une des touches de la télécommande est coincée, ce qui la met en mode de veille. Relâchez la touche pour réveiller la télécommande.
- Un puissant éclairage fluorescent, la lumière directe du soleil ou des signaux d'appareils à IR peuvent nuire au fonctionnement des capteurs du projecteur. Atténuez l'éclairage ou déplacez le projecteur hors de la lumière du soleil ou de la portée de l'équipement causant l'interférence.
- 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).
- Si vous perdez la télécommande, vous pouvez en acheter une auprès d'Epson.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

#### Références associées

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

[Fonctionnement de la télécommande](#)

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

## Solutions aux problèmes de mot de passe

Si vous ne pouvez pas entrer un mot de passe ou si vous l'avez oublié, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vous pourriez avoir activé la protection par mot de passe sans avoir d'abord créé un mot de passe. Essayez d'entrer **0000** à l'aide de la télécommande.
- Si vous avez entré un mauvais mot de passe trop de fois de suite et que vous voyez un message affichant un code de demande, notez ce code et contactez Epson. Veuillez fournir le code de demande affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.
- Si vous perdez la télécommande, vous ne pourrez pas entrer un mot de passe. Procurez-vous une nouvelle télécommande auprès d'Epson.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

## Solutions lorsque vous ne pouvez pas modifier la source

Si vous éprouvez des problèmes pour changer la source, assurez-vous que le projecteur n'est pas déjà en train d'ouvrir une image, de numériser, de sauvegarder ou d'imprimer. Ces procédures peuvent durer un certain temps et la source ne peut être modifiée lorsqu'elles sont en cours.

**Sujet parent:** [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

## Résolution des problèmes d'interactivité

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes lors de l'utilisation du système interactif :

[Solutions lorsque le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function » apparaît](#)

[Solutions lorsque les crayons interactifs ne fonctionnent pas](#)

[Solutions lorsque la position du crayon interactif n'est pas exacte](#)  
[Solutions lors de problèmes durant le calibrage manuel](#)  
[Solutions lorsque les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser](#)  
[Solutions lorsque les crayons interactifs causent de l'interférence ou des effets non désirés](#)  
[Solutions pour les problèmes de capture d'écran, d'impression, de sauvegarde ou de numérisation](#)  
[Solutions lorsque les fonctions d'encre n'apparaissent pas dans Microsoft Office](#)  
[Solutions lorsque le crayon ne fonctionne pas sur un réseau ou si les barres d'outils n'apparaissent pas](#)  
[Solutions lorsque l'heure est incorrecte dans les paramètres du tableau blanc](#)

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

## **Solutions lorsque le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function » apparaît**

Si le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function » apparaît, contactez Epson pour obtenir de l'aide.

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

### **Références associées**

[Comment obtenir de l'aide](#)

## **Solutions lorsque les crayons interactifs ne fonctionnent pas**

Si les crayons ne fonctionnent pas, essayez les solutions suivantes :

- Les crayons s'éteignent automatiquement si vous oubliez de les mettre hors tension. Faites glisser l'interrupteur pour allumer le crayon de nouveau.
- Assurez-vous que vous ne couvrez pas la partie noire près de la pointe du crayon.
- Assurez-vous que rien ne bloque le signal entre le crayon et le récepteur du crayon (situé près de la fenêtre de projection du projecteur).
- Essayez de tenir le crayon à un angle différent afin que votre main ne bloque pas le signal.
- Assurez-vous que le cache-câbles est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.
- Assurez-vous que la pile du crayon est suffisamment chargée. Essayez de remplacer la pile.
- Si vous projetez d'un ordinateur, assurez-vous que le câble USB est connecté à l'ordinateur et au projecteur.

- Tamisez les lumières de la salle et éteignez toutes les lumières fluorescentes. Assurez-vous que la surface de projection et le récepteur du crayon ne sont pas dans la lumière directe du soleil ou de toute autre source de lumière intense.
- Ne placez aucun type de lumières décoratives près du projecteur ou de la surface de projection.
- Si la pointe du crayon est usée ou endommagée, vous devrez peut-être la remplacer.
- Assurez-vous que le récepteur du crayon sur le projecteur est propre et exempt de poussière.
- Vérifiez qu'il n'y a aucune interférence de télécommandes, de souris ou de microphones infrarouges.
- Assurez-vous que l'option **USB Type B** dans le menu Avancé est réglée à **Easy Interactive Function** ou **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Assurez-vous que vous avez calibré le système. Essayez de le recalibrer.
- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, assurez-vous que la batterie est suffisamment chargée ou branchez l'ordinateur dans une prise électrique.
- Assurez-vous que le **Mode crayon** et le **Mode fonct. crayon** sont correctement réglés sous la fonction **Easy Interactive Function** du menu Avancé.
- Si vous utilisez plusieurs projecteurs dans la même pièce, modifiez le paramètre **Distance projecteurs** de la fonction **Easy Interactive Function** dans le menu Avancé.

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

#### Références associées

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

#### Tâches associées

[Utilisation des crayons](#)

[Remplacement des piles des crayons](#)

[Calibrage automatique](#)

[Calibrage manuel](#)

[Remplacement de la pointe du crayon](#)

## Solutions lorsque la position du crayon interactif n'est pas exacte

Si la position du crayon ne correspond pas à celle du curseur, essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que vous avez calibré le système. Essayez le calibrage manuel.
- Assurez-vous que le cache-câbles est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.
- Essayez d'ajuster la zone de fonctionnement du crayon.

- Lorsque vous utilisez le bouton **E-Zoom +** de la télécommande pour agrandir l'image, la position du crayon ne sera pas exacte. Lorsque l'image revient à sa taille d'origine, la position du crayon devrait être rétablie.
- Modifiez la résolution de l'ordinateur à 1280 x 800.

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

#### **Tâches associées**

[Calibrage automatique](#)

[Calibrage manuel](#)

[Réglage de la zone d'opération du crayon](#)

### **Solutions lors de problèmes durant le calibrage manuel**

Si vous rencontrez des problèmes de calibrage manuel, essayez les solutions suivantes :

- Si le cercle ne se déplace pas à la position suivante, ou s'il se déplace automatiquement, tamisez ou éteignez toutes les sources de lumière intenses près de la surface de projection.
- Assurez-vous que le projecteur n'est pas trop près de la surface de projection.

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

### **Solutions lorsque les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser**

Si les crayons sont difficiles à utiliser ou trop lents, essayez les solutions suivantes :

- Pour faciliter son utilisation, maintenez le crayon perpendiculaire à la surface de projection.
- Pour une performance optimale, connectez votre ordinateur au projecteur via un câble VGA, HDMI ou DisplayPort pour l'affichage et un câble USB pour l'interactivité.
- Si vous utilisez un ordinateur, essayez de régler l'affichage de l'ordinateur à 1280 x 800.
- Si vous utilisez l'affichage USB sous Windows, vous devrez peut-être désactiver Windows Aero dans les paramètres Epson USB Display sur votre ordinateur.
- Si vous projetez depuis un réseau, veuillez vous référer au *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection* pour les instructions concernant l'ajustement du rendement.

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

#### **Concepts associés**

[Interactivité via un réseau](#)

#### **Tâches associées**

[Utilisation des crayons](#)



## Solutions lorsque les crayons interactifs causent de l'interférence ou des effets non désirés

Si les crayons causent de l'interférence ou des effets non désirés, essayez les solutions suivantes :

- Lorsque les deux crayons sont utilisés en même temps, assurez-vous qu'ils sont à environ 4 pouces (10,16 cm) l'un de l'autre.
- Éteignez les crayons lorsqu'ils ne sont pas utilisés.
- Ne déposez pas les crayons sur la zone de l'image d'un tableau interactif afin d'éviter de causer de l'interférence avec la souris de votre ordinateur.
- Essayez de modifier le paramètre **Nb utilis. crayon** de **1 utilisateur** à **2 utilisateurs**.
- Désactivez le survol.

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

### Références associées

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

## Solutions pour les problèmes de capture d'écran, d'impression, de sauvegarde ou de numérisation

Si vous éprouvez des problèmes pour faire une capture d'écran et coller ou pour imprimer, sauvegarder ou numériser, essayez l'une des solutions suivantes :

- Si vous commencez une procédure en utilisant un des crayons, vous devez la compléter en utilisant le crayon. Si vous commencez une procédure en utilisant la télécommande ou le boîtier de commande, vous devez compléter la procédure en utilisant la télécommande ou le boîtier de commande.
- Si vous éprouvez des problèmes lorsque vous faites une capture d'écran, assurez-vous que l'image n'est pas protégée.
- Si un cadre noir apparaît autour d'une image que vous avez copiée, il est possible que cela soit causé par un changement de la position ou de la taille de l'image.
- Si vous éprouvez des problèmes avec l'impression ou la numérisation, assurez-vous que les cartouches d'encre de l'imprimante ne sont pas vides, coincées ou qu'elles ne sont pas la cause d'une autre erreur.
- Pour l'impression ou la numérisation grâce à une connexion USB, assurez-vous que le câble USB est connecté au port **USB-A** du projecteur et au port **USB-B** du boîtier de commande. Assurez-vous qu'un autre câble USB est connecté entre le port **Printer** sur le boîtier de commande et l'imprimante.
- Pour l'impression ou la numérisation grâce à une connexion USB, essayez de brancher un câble USB différent et assurez-vous que les câbles ne mesurent pas plus de 16 pi (4,9 m).

- Branchez seulement une imprimante ou un appareil multifonction à la fois et assurez-vous que l'appareil est supporté par le projecteur.
- Vérifiez les **Paramètres du tableau blanc** dans le menu Avancé.

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

#### Références associées

[Exigences de commande de contrôle pour les imprimantes et les appareils multifonction](#)

#### Tâches associées

[Connexion d'un ordinateur au boîtier de commande](#)

[Connexion d'une imprimante au boîtier de commande](#)

#### Sujets reliés

[Sélection des paramètres du tableau blanc](#)

## Solutions lorsque les fonctions d'encre n'apparaissent pas dans Microsoft Office

Si l'option **Commencer la saisie manuscrite** n'apparaît dans l'onglet Révision de votre application Microsoft, essayez cette solution.

Ouvrez le menu Avancé du projecteur et modifiez les paramètres **Easy Interactive Function** suivants :

- Réglez le paramètre **Nb utilis. crayon** à **1 utilisateur**.
- Réglez le paramètre **Mode fonct. crayon** à **Crayon**.

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

#### Références associées

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

#### Tâches associées

[Activation de la Saisie à l'aide du stylet et des Outils Encre de Windows](#)

[Utilisation de la Saisie à l'aide du stylet et des Outils Encre de Windows](#)

## Solutions lorsque le crayon ne fonctionne pas sur un réseau ou si les barres d'outils n'apparaissent pas

Si vous éprouvez des problèmes lors de l'utilisation du crayon avec une connexion réseau ou si les barres d'outils n'apparaissent pas sur l'image projetée, essayez les solutions suivantes :

- Si vous utilisez le logiciel EasyMP Network Projection, sélectionnez **Options**, puis assurez-vous que l'option **Utiliser le crayon interactif** est activée. Puis, sélectionnez l'onglet **Régler les performances** et sélectionnez **Transférer la fenêtre des couches**.

- Si vous utilisez la clé USB Quick Wireless Connection, démarrez le programme de paramètres Epson Quick Wireless Connection sur votre ordinateur, sélectionnez l'onglet **Paramètres généraux**, puis assurez-vous que l'option **Utiliser le crayon interactif** est activée. Puis, sélectionnez l'onglet **Régler les performances** et sélectionnez **Transférer la fenêtre des couches**.

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

**Concepts associés**

[Interactivité via un réseau](#)

## Solutions lorsque l'heure est incorrecte dans les paramètres du tableau blanc

Si l'heure est incorrecte dans les paramètres de stockage interne du mode tableau blanc, il est possible que vous deviez mettre à jour les **Paramètres heure/programmation** dans le menu Avancé.

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

**Références associées**

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

## Résolution des problèmes de réseau

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes avec le projecteur sur un réseau câblé ou sans fil :

[Solutions lorsque l'authentification sans fil échoue](#)

[Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau](#)

[Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues](#)

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

## Solutions lorsque l'authentification sans fil échoue

Si vos paramètres sans fil sont corrects, mais que l'authentification échoue, il est possible que vous deviez mettre à jour les **Paramètres heure/programmation** dans le menu Avancé.

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

**Références associées**

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

## 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 mot de passe et le nom d'utilisateur corrects, car ils 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.

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

## Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues

Si vous ne recevez pas de courriel vous alertant de problèmes avec le projecteur sur le réseau, essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le projecteur est sous tension et correctement relié au réseau. (Si une erreur a causé la mise hors tension du projecteur, il ne peut pas envoyer de courriel.)
- Vérifiez si les paramètres d'alerte par courriel du projecteur sont réglés correctement dans le menu du réseau Courrier ou dans le logiciel de réseau.
- Réglez le paramètre **Mode attente** à **Veille réseau** afin que le logiciel de réseau puisse surveiller le projecteur en Mode attente.

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

### Références associées

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

### Tâches associées

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

## Comment obtenir de l'aide

Si vous avez besoin de contacter Epson pour obtenir des services de soutien technique, utilisez l'une des options suivantes :

### Assistance via Internet

Visitez le site de soutien Web d'Epson à [www.epson.ca/support](http://www.epson.ca/support) (Canada) pour obtenir des solutions à des problèmes courants. Vous pouvez y télécharger des utilitaires et de la documentation en français, consulter une foire aux questions et des conseils de dépannage, ou envoyer vos questions par courriel à Epson (site Web présenté en anglais seulement).

### **Contacter un représentant du soutien**

Pour utiliser le service Epson PrivateLine Support, composez le 1 800 637-7661. Ce service est offert pendant toute la durée de votre garantie. Vous pouvez également communiquer avec un spécialiste du soutien pour les projecteurs en composant le (562) 276-4394 (É.-U.) ou le (905) 709-3839 (Canada).

Le soutien technique est offert de 6 h à 20 h, heure du Pacifique, du lundi au vendredi et de 7 h à 16 h, heure du Pacifique, le samedi.

Les jours et les heures de service peuvent changer sans préavis. Des frais d'interurbain peuvent s'appliquer.

Avant de communiquer avec Epson, ayez les informations suivantes sous la main :

- Nom du produit
- Numéro de série du produit (situé sur le dessous ou l'arrière du projecteur ou dans le système de menus)
- Preuve d'achat (telle qu'un reçu de magasin) et date d'achat
- Configuration informatique ou vidéo
- Description du problème

### **Achat de fournitures et d'accessoires**

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

Pour acheter une télécommande de remplacement, composez le (562) 276-4394 (États-Unis) ou (905) 709-3839 pour obtenir les coordonnées d'un revendeur au Canada.

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

---

## Caractéristiques techniques

Les sections suivantes présentent les caractéristiques techniques de votre projecteur.

[Caractéristiques générales du projecteur](#)

[Caractéristiques de la lampe](#)

[Caractéristiques de la télécommande](#)

[Dimensions du projecteur](#)

[Caractéristiques du boîtier de commande](#)

[Caractéristiques électriques du projecteur](#)

[Caractéristiques environnementales du projecteur](#)

[Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur](#)

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

[Exigences système pour USB Display](#)

[Exigences de commande de contrôle pour les imprimantes et les appareils multifonction](#)

### Caractéristiques générales du projecteur

<b>Type d'affichage</b>	Matrice active TFT polysilicium
<b>Résolution</b>	1280 x 768 pixels (WXGA)
<b>Objectif</b>	F= 1.80 Longueur focale : 3,71 mm
<b>Reproduction des couleurs</b>	Couleur complète, 16,77 millions de couleurs
<b>Luminosité</b>	Mode de consommation électrique Normal : Sortie lumineuse blanche de 3100 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 3100 lumens Mode de consommation d'énergie ECO : Sortie lumineuse blanche de 1800 lumens (norme ISO 21118)
<b>Rapport de contraste</b>	3000:1 avec Iris auto à On et en mode de consommation électrique à Normal
<b>Taille d'image</b>	60 à 100 po (1,52 à 2,54 m)

<b>Distance de projection</b>	13,7 à 23,5 po (0,35 à 0,60 m)
<b>Méthodes de projection</b>	Avant, arrière ou plafond
<b>Rapport forme optique</b> (largeur sur hauteur)	16:10
<b>Mise au point</b>	Manuel
<b>Réglage du zoom</b>	Numérique
<b>Rapport de zoom</b> (Télé sur grand angle)	1:1,35
<b>Système sonore intégré</b>	10 W monaural
<b>Niveau de bruit</b>	35 dB (mode de consommation électrique Normal) 28 dB (mode de consommation électrique ECO)
<b>Angle de correction trapézoïdale</b>	Vertical : $\pm 3^\circ$ (manuel); Horizontal : $\pm 3^\circ$ (manuel);
<b>Compatibilité du port USB-B</b>	Rencontre la spécification USB 2.0
<b>Compatibilité du port USB-A</b>	2 ports qui rencontrent la spécification USB 2.0

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques de la lampe

<b>Type</b>	UHE (Ultra High Efficiency)
<b>Consommation électrique</b>	215 W
<b>Durée utile de la lampe</b>	Mode de consommation électrique Normal : Jusqu'à environ 3500 heures Mode de consommation d'énergie ECO : Jusqu'à environ 5000 heures

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

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques de la télécommande

<b>Portée de réception</b>	19,7 pi (6 m)
<b>Piles</b>	Deux piles AA alcalines ou au manganèse

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Dimensions du projecteur

<b>Hauteur</b> (excluant les pattes)	6,1 po (155 mm)
<b>Largeur</b>	14,4 po (367 mm)
<b>Profondeur</b>	14,8 po (375 mm)
<b>Poids</b>	12,3 lb (5,6 kg)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques du boîtier de commande

<b>Hauteur</b>	5,9 po (149 mm)
<b>Hauteur maximale</b> (excluant les pattes de plastique)	6,0 po (153.5 mm)
<b>Largeur</b>	5,4 po (136 mm)
<b>Profondeur</b>	1,1 po (29 mm)
<b>Profondeur maximale</b>	1,2 po (29,9 mm)
<b>Poids</b> (excluant les piles)	0,53 lb (240 g)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)



## Caractéristiques électriques du projecteur

<b>Fréquence nominale</b>	50/60 Hz
<b>Source d'alimentation</b>	100 à 240 V CA 3,2 à 1,5 A
<b>Consommation électrique</b> (110 à 120 V)	Fonctionnement : Mode de consommation électrique Normal : 322 W Mode de consommation électrique ECO : 231 W Veille : 0,20 W (Comm. désactivée), 4,6 W (Comm. activée)
<b>Consommation électrique</b> (220 à 240 V)	Fonctionnement : Mode de consommation électrique Normal : 307 W Mode de consommation électrique ECO : 222 W Veille : 0,27 W (Comm. désactivée), 5,0 W (Comm. activée)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques environnementales du projecteur

<b>Températures</b>	Fonctionnement : 41 à 95 °F (5 à 35 °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 7500 pi (2286 m) avec le mode haute altitude activé

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur

États-Unis	FCC Partie 15 Classe B (DoC) UL60950-1
Canada	ICES-003 Classe B CSA C22.2 n° 60950-1

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Formats d'affichage vidéo pris en charge

Pour les meilleurs résultats, la résolution 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 de votre écran ou carte vidéo (fréquence verticale) doit être compatible avec le projecteur. (Consultez le manuel de l'ordinateur ou de la carte vidéo pour les détails.)

Le tableau suivant donne 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 (RVB analogique)</b>		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	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

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 1024
	60/75/85	1280 × 960
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+*	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
MAC 13 po	67	640 × 480
MAC 16 po	75	832 × 624
MAC 19 po	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC 21 po	75	1152 × 870
<b>Vidéo composite</b>		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
<b>Vidéo 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
<b>Signaux d'entrée DisplayPort et HDMI</b>		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
WXGA	60	1280 × 800
	60	1280 × 768**
	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
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

\* Seulement disponible lorsque **Large** est sélectionné pour la Résolution.

\*\* Entrée DisplayPort seulement.

\*\*\* Entrée HDMI seulement.

**Sujet parent:** [Caractéristiques techniques](#)

## Exigences système pour USB Display

Votre système informatique doit répondre aux exigences système listées ici pour utiliser le logiciel USB Display du projecteur.

Exigences	Windows	Mac
Système d'exploitation	Windows 2000 (Service Pack 4 seulement)	Mac OS X 10.5.8, 10.6.x, 10.7.x ou 10.8.x
	Windows XP Édition Professionnelle, Édition familiale, et Tablet PC Édition (32 bits); à l'exception de Service Pack 1	
	Windows Vista Édition Intégrale, Entreprise, Professionnelle, Familiale Premium et Familiale Basique (32 bits)	
	Windows 7 Édition intégrale, Entreprise, Professionnelle et Familiale Premium (32 et 64 bits); Familiale Basique et Starter (32 bits)	
	Windows 8, Windows 8 Entreprise et Profesionnelle (32 bits et 64 bits)	
Version USB	USB 1.1 ou supérieur (USB 2,0 recommandé)	
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz ou plus rapide (1,6 GHz ou plus rapide recommandé)	Power PC G4 1 GHz ou plus rapide (Core Duo 1,83 GHz ou plus rapide recommandé)
Mémoire	256 Mo ou plus (512 Mo ou plus recommandé)	512 Mo ou plus
Espace disque dur	20 Mo ou plus	
Affichage	Résolution entre 640 × 480 et 1600 × 1200, 16 bits couleur ou plus	Résolution entre 640 × 480 et 1680 × 1200, 16 bits couleur ou plus

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Exigences de commande de contrôle pour les imprimantes et les appareils multifonction

Pour imprimer ou numériser directement à partir du projecteur, votre imprimante ou appareil multifonction doit supporter les commandes de contrôle suivantes :

- ESC/P-R (USB ou sur un réseau)
- ESC/Page, ESC/Page-Color (sur un réseau seulement)

- PCL6 (sur un réseau seulement)

**Sujet parent:** [Caractéristiques techniques](#)

---

## Avis

Vérifiez ces sections pour des avis importants concernant votre projecteur.

[Recyclage](#)

[Consignes de sécurité importantes](#)

[Consignes de sécurité importantes](#)

[Déclaration de conformité avec la FCC](#)

[Réglementation de l'Acte de la télégraphie sans fil](#)

[Marques de commerce](#)

[Licence des logiciels libres](#)

[Avis sur les droits d'auteur](#)

## Recyclage

Epson offre un programme de recyclage des produits en fin de vie. Veuillez consulter le site Web [www.epson.com/recycle](http://www.epson.com/recycle) pour obtenir des informations sur la façon de retourner votre produit pour une élimination appropriée (site disponible en anglais seulement).

**Sujet parent:** [Avis](#)

## Consignes de sécurité importantes

**Mise en garde:** Ne regardez jamais dans l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée; la lumière intense peut abîmer votre vue. Ne laissez jamais des enfants regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur, à l'exception des couvercles de la lampe et du filtre. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves. Sauf indication contraire dans le présent *Guide de l'utilisateur*, n'essayez jamais de réparer vous-même ce produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

**Avertissement:** Le projecteur et ses accessoires sont livrés dans des sacs de plastique. Afin d'éviter tout risque d'étouffement, gardez les sacs de plastique hors de portée des enfants.

**Mise en garde:** Lorsque vous remplacez la lampe, ne touchez jamais la nouvelle lampe des doigts; les traces invisibles laissées par les doigts peuvent en réduire la durée utile. Utilisez un chiffon ou des gants pour manipuler la lampe neuve.

**Sujet parent:** [Avis](#)

## Consignes de sécurité importantes

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 placez pas votre main ou un objet près de la fenêtre de projection. Une température élevée de cette zone pourrait causer des brûlures, un feu ou d'autres dommages.
- Ne posez pas le projecteur sur un chariot, une table ou un support instable.
- N'utilisez pas le projecteur de côté ou en position inclinée. N'inclinez pas le projecteur à plus de 1,5° vers l'avant ou l'arrière.
- Pour monter le projecteur au plafond ou au mur, adressez-vous à un technicien qualifié qui utilisera le matériel de montage conçu pour le projecteur.
- Lorsque vous installez ou réglez le support de montage au plafond ou au mur, n'utilisez pas d'adhésifs pour empêcher les vis de se desserrer ni d'huiles ou de lubrifiants. Cela pourrait fissurer le boîtier du projecteur et détacher ce dernier de son dispositif de fixation au plafond. Cela pourrait causer des blessures graves à quiconque se trouvant sous le support de fixation et le projecteur pourrait s'abîmer.
- N'utilisez pas le projecteur près de l'eau, de sources de chaleur, de fils électriques à haute tension ou de sources de champs magnétiques.
- Utilisez le type de source d'alimentation indiqué sur le projecteur. L'utilisation d'une source d'alimentation différente peut provoquer un incendie ou une décharge électrique. Si vous avez un doute quant à l'alimentation, consultez votre revendeur ou votre compagnie d'électricité.
- Placez le projecteur près d'une prise de courant où la fiche peut être débranchée facilement.
- Prenez les précautions ci-après pour la fiche : Ne saisissez pas la fiche avec des mains humides. N'insérez pas la fiche dans une prise poussiéreuse. Insérez la fiche à fond dans la prise. Ne tirez pas sur le cordon d'alimentation pour débrancher la fiche; tenez fermement cette dernière lorsque vous la débranchez. Évitez de surcharger les prises murales, les rallonges ou les blocs multiprises. Ne pas se conformer à ces consignes pourrait provoquer un incendie ou une décharge électrique.
- Ne placez pas le projecteur à un endroit où l'on peut facilement marcher sur le cordon d'alimentation. Cela risque de dénuder le cordon ou d'endommager la fiche.
- Débranchez le projecteur de la prise murale 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 nettoyeurs aérosols 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 la bouche de sortie d'air.
- N'utilisez pas le projecteur dans un endroit encastré, à moins qu'une ventilation appropriée ait été prévue.
- Ne permettez jamais l'insertion d'objets dans les ouvertures du projecteur. Ne laissez pas d'objets, particulièrement les objets inflammables, près du projecteur. Ne renversez jamais de liquide dans le projecteur.
- Si vous utilisez plusieurs projecteurs côte à côte, prévoyez au moins 2 pi (60 cm) d'espace entre les projecteurs pour assurer une ventilation adéquate.
- Il est possible que vous deviez nettoyer le filtre à air et les orifices de ventilation. Un filtre à air et/ou un orifice de ventilation bloqué peut nuire à la ventilation requise pour le refroidissement du projecteur. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu.
- Ne rangez pas le projecteur à l'extérieur pendant des périodes prolongées.
- Sauf indication contraire dans le présent manuel, ne tentez pas de réparer vous-même le produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié. L'ouverture ou le retrait des couvercles de l'appareil risque de vous exposer à des tensions dangereuses et à d'autres dangers.
- N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur sauf si ce guide de l'utilisateur l'exige pour des raisons précises. Ne tentez jamais de démonter ou de modifier le projecteur. Pour toutes les réparations, adressez-vous à un technicien qualifié.
- Débranchez le projecteur de la prise murale et adressez-vous à un technicien qualifié dans les cas suivants : si le projecteur ne fonctionne pas normalement même si vous suivez les directives d'utilisation ou si vous notez des changements marqués concernant son rendement; si le projecteur émet de la fumée, des odeurs étranges ou des bruits étranges; lorsque 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'entrez 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'entrez 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 le projecteur seulement si la température est comprise entre 41 et 95 °F (5 et 35 °C). 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'entrez pas le projecteur où il pourrait être exposé à des changements soudains de température.
- N'entrez pas le projecteur à des températures qui ne sont pas comprises entre 14 et 140 °F (– 10 et 60 °C) ou à la lumière directe du soleil pendant de longues périodes. Cela peut endommager le boîtier.
- Ne placez rien qui puisse se tordre ou s'abîmer du fait de la chaleur à proximité des bouches d'aération. N'approchez pas vos mains ni votre visage des bouches d'aération en cours de projection. N'approchez pas votre visage du projecteur en cours de projection.
- Avant de déplacer le projecteur, assurez-vous qu'il est hors tension, que sa fiche est débranchée de la prise et que tous les câbles sont déconnectés.
- Ne tentez jamais d'enlever la lampe immédiatement après utilisation, car elle est brûlante. Avant de retirer la lampe, éteignez le projecteur et attendez au moins une heure pour que la lampe puisse refroidir.
- Ne démontez pas la lampe et ne la soumettez pas à des chocs.
- Ne placez pas la source d'une flamme nue, comme une bougie allumée, sur le projecteur ou à proximité de celui-ci.
- Ne modifiez pas le cordon d'alimentation. Ne placez pas d'objets trop lourds sur le cordon d'alimentation et évitez de le tordre, de le courber ou de tirer dessus. Faites en sorte que le cordon d'alimentation ne se trouve pas à proximité d'appareils électriques chauds.
- Si la lampe se brise, aérez la pièce de manière à éviter que les gaz émis lorsque la lampe se brise ne soient inhalés ou n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche. Si vous inhalez du gaz ou s'il y a contact entre le gaz et vos yeux ou votre bouche, consultez immédiatement un médecin.
- Si le projecteur est monté au plafond et que la lampe se brise, soyez vigilant afin d'éviter que des fragments de la lampe brisée n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche lorsque vous retirez le couvercle de la lampe. Si des morceaux de verre entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche, demandez un avis médical immédiatement.

- Baissez toujours le volume avant de mettre le projecteur hors tension. Allumer le projecteur avec un volume trop élevé peut endommager votre ouïe.
- N'entrez pas les crayons interactifs ou les piles dans un endroit où la température est élevée, tel qu'à proximité d'un appareil de chauffage, sous la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé.
- Retirez les piles des crayons interactifs si les crayons ne seront pas utilisés durant une longue période de temps.

**Remarque:**  La ou les lampes utilisées par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

**AVERTISSEMENT :** Les câbles/cordons fournis avec ce produit contiennent des produits chimiques, y compris du plomb, reconnus par l'État de la Californie comme étant la cause d'anomalies congénitales et d'autres dangers pour le système reproductif. ***Lavez-vous les mains après chaque manipulation.*** (Cet avis est fourni en conformité avec la Proposition 65 du Code de santé et de sécurité de l'État de la Californie, § 25249.5 et suivants.)

[Restriction d'utilisation](#)

**Sujet parent:** [Avis](#)

## Restriction d'utilisation

Lorsque ce produit est utilisé pour des applications nécessitant une grande fiabilité/sécurité comme les dispositifs de transport liés aux domaines aéronautique, ferroviaire, maritime et automobile; aux appareils de prévention des catastrophes; à divers dispositifs de sécurité ou dispositifs fonctionnels/de précision, vous devriez utiliser ce produit seulement après avoir pris en considération l'ajout de dispositifs de sécurité et de redondances dans votre conception afin de maintenir la sécurité et la fiabilité totale du système.

Puisque ce produit n'est pas destiné à être utilisé dans des applications nécessitant une très grande fiabilité/sécurité telles que le matériel aéronautique, le matériel de communication principal, le matériel de contrôle de l'énergie nucléaire ou le matériel médical lié à des soins médicaux directs, veuillez juger par vous-même si ce produit convient à l'utilisation que vous souhaitez en faire après avoir effectué une évaluation complète.

**Sujet parent:** [Consignes de sécurité importantes](#)

## Déclaration de conformité avec la FCC

### Pour les utilisateurs américains

À l'issue des tests dont il a fait l'objet, cet appareil a été déclaré conforme aux normes des appareils numériques de classe B conformément à la partie 15 de la réglementation FCC. Ces normes sont destinées à assurer un niveau de protection adéquat contre les interférences néfastes dans les installations résidentielles. Cet appareil produit, utilise et peut émettre des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas installé ou utilisé conformément aux directives, peut brouiller les communications radio ou télévision. Toutefois, il est impossible de garantir qu'aucune interférence ne se produira dans une installation particulière. Si cet équipement brouille la réception des ondes radio et télévision, ce que vous pouvez déterminer en éteignant et en rallumant l'équipement, nous vous encourageons à prendre l'une ou plusieurs des mesures correctives suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne.
- Éloignez l'appareil du récepteur.
- Branchez l'appareil à une autre prise ou sur un autre circuit que celui du récepteur.
- Demandez conseil au revendeur de l'appareil ou à un technicien radio/télévision expérimenté.

### AVERTISSEMENT

Le branchement d'un câble d'interface non blindé à ce matériel entraînera l'annulation de l'homologation FCC de cet appareil et risque de causer des interférences dépassant les limites établies par la FCC pour ce matériel. Il incombe à l'utilisateur de se procurer et d'utiliser un câble d'interface blindé avec cet appareil. Si le matériel est doté de plusieurs connecteurs d'interface, évitez de connecter des câbles à des interfaces inutilisées. Toute modification non expressément autorisée par le fabricant peut annuler la permission d'utilisation du matériel.

### Pour les utilisateurs du Canada

Cet appareil numérique de classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Sujet parent: [Avis](#)

## Réglementation de l'Acte de la télégraphie sans fil

Les actes suivants sont interdits par l'Acte de la télégraphie sans fil :

- Modification et démontage (y compris l'antenne)
- Retrait de l'étiquette de conformité

Sujet parent: [Avis](#)

## Marques de commerce

EPSON®, Instant Off® et Quick Corner® sont des marques déposées, et EPSON Exceed Your Vision est un logotype déposé de Seiko Epson Corporation.

BrightLink® est une marque déposée, SizeWise<sup>MC</sup> est une marque de commerce et Epson Store<sup>MS</sup> et Extra Care<sup>MS</sup> sont des marques de service d'Epson America, Inc.

HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques de commerce ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC.  HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Avis général : les autres noms de produit figurant dans le présent document ne sont cités qu'à titre d'identification et peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs. Epson renonce à tous les droits associés à ces marques.



Sujet parent: [Avis](#)

## Licence des logiciels libres

GNU GPL

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

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

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Voir la licence GNU GPL pour plus de détails

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

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.4  
libgcc1(gcc-4.3.3)  
libstdc++-6.0.10  
linux-2.6.27  
patches  
udhcp 0.9.8  
uvc rev.219  
wireless\_tools 29

EPSON original drivers

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

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

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 see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Voir la licence GNU GPL pour plus de détails

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

#### LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

cairo-1.10.2

podof-0.91

wcecompat-1.2

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 users freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

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

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

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

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright

law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

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

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

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

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

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

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

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

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as

separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether



this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

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

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

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

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

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the users computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

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

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who

receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

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

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

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

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

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

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

#### NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

#### END OF TERMS AND CONDITIONS

#### How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

Thats all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

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

Copyright (c) The Regents of the University of California. Tous droits réservés.

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

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

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

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

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

## LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You dont have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that youve used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG authors name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Groups software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

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

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

List of libpng programs

libpng-1.2.49

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

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2012 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng version 1.2.6, August 15, 2004, through 1.2.49, March 29, 2012, are Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.



libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (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

glennrp@users.sourceforge.net

March 29, 2012

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

zlib-1.2.3

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.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise

transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

- (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
- (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
- (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
- (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

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 H skolan (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>

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.

(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.

\*

\*

Tous droits réservés.

\*

\*

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.

/\*

#### WPA Supplicant

The copyright owner of the WPA Supplicant open source software provides terms and conditions (hereinafter referred to as "WPA Supplicant License"). The projector uses this product in compliance with the BSD License, as part of the WPA Supplicant License.

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

List of WPA Supplicant License programs

WPA Supplicant-0.7.3

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

Copyright (c) 2003-2011, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors 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(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.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com).

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com)

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

For VC-1

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE VC-1 PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE VC-1 STANDARD ("VC-1 VIDEO") AND/OR (ii) DECODE VC-1 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE VC-1 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com)

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

pixman-0.21.6

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

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The following is the MIT license, agreed upon by most contributors.

Copyright holders of new code should use this license statement where possible. They may also add themselves to the list below.



Copyright 1987, 1988, 1989, 1998 The Open Group  
Copyright 1987, 1988, 1989 Digital Equipment Corporation  
Copyright 1999, 2004, 2008 Keith Packard  
Copyright 2000 SuSE, Inc.  
Copyright 2000 Keith Packard, member of The XFree86 Project, Inc.  
Copyright 2004, 2005, 2007, 2008, 2009, 2010 Red Hat, Inc.  
Copyright 2004 Nicholas Miell  
Copyright 2005 Lars Knoll & Zack Rusin, Trolltech  
Copyright 2005 Trolltech AS  
Copyright 2007 Luca Barbato  
Copyright 2008 Aaron Plattner, NVIDIA Corporation  
Copyright 2008 Rodrigo Kumpera  
Copyright 2008 Andre Tupinambá  
Copyright 2008 Mozilla Corporation  
Copyright 2008 Frederic Plourde  
Copyright 2009, Oracle and/or its affiliates. Tous droits réservés.  
Copyright 2009, 2010 Nokia Corporation.

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 (including the next paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

TOPPERS/JSP

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

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

List of TOPPERS/JSP programs

jsp-1.4.3

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

TOPPERS/JSP Kernel

Toyohashi Open Platform for Embedded Real-Time Systems/Just Standard Profile Kernel

Copyright (C) 2000-2003 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Toyohashi Univ. of Technology, JAPAN

Copyright (C) 2004 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory

Graduate School of Information Science, Nagoya Univ., JAPAN.

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., one of the following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(b) The TOPPERS Project shall be notified owing to a method in which the form of distribution is decided otherwise.

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Note: The TOPPERS License has been revised several times; what is shown above is the latest version that is to be applied to software made public hereafter.

## TINET

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

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

List of TINET programs

tinet-1.4.4

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

### (1) FreeBSD

Copyright (c) 1980, 1986, 1993

The Regents of the University of California. Tous droits réservés.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE

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

(6) TINET and TOPPERS

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear

responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

**Sujet parent:** [Avis](#)

## **Avis sur les droits d’auteur**

Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire, de conserver dans un système central ou de transmettre le contenu de cette publication sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit – reproduction électronique ou mécanique, photocopie, enregistrement ou autre – sans la permission écrite préalable de Seiko Epson Corporation. L’information contenue dans la présente ne peut être utilisée qu’avec ce produit Epson. Epson décline toute responsabilité en cas d’utilisation de cette information avec d’autres produits.

Ni Seiko Epson Corporation ni ses sociétés affiliées ne peuvent être tenues responsables par l’acheteur de ce produit ou par des tiers de tout dommage, pertes, frais ou dépenses encourus par l’acheteur ou les tiers suite à : un accident, le mauvais usage ou l’usage abusif de ce produit, ou de modifications, réparations ou altérations non autorisées du produit, ou (sauf aux É.-U.) du manquement à respecter strictement les instructions d’utilisation et d’entretien de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation décline toute responsabilité en cas de dommages ou de problèmes découlant de l’utilisation d’options ou de produits consommables autres que les produits désignés comme produits Epson d’origine ou comme produits approuvés pour Epson par Seiko Epson Corporation.

L’information contenue dans ce guide peut être modifiée sans préavis.

[Note concernant l’utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d’auteur](#)

[Attribution des droits réservés](#)

**Sujet parent:** [Avis](#)

## **Note concernant l’utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d’auteur**

Epson encourage les utilisateurs de ses produits à faire preuve de responsabilité et à respecter les lois sur les droits d’auteur. Dans certains pays, la loi permet une reproduction ou réutilisation limitée de matériel protégé dans certaines circonstances, mais ces dernières sont parfois moins étendues que le croient certaines personnes. Pour toute question relative aux droits d’auteur, communiquez avec votre conseiller juridique.

**Sujet parent:** [Avis sur les droits d’auteur](#)

## **Attribution des droits réservés**

L’information contenue dans ce guide peut être modifiée sans préavis.

© 2014 Epson America, Inc.

2/14

CPD-38229R2

**Sujet parent:** [Avis sur les droits d'auteur](#)