



Projecteur interactif BrightLink™ 455Wi

*Guide de
l'utilisateur*

Consignes de sécurité importantes

AVERTISSEMENT : Ne regardez jamais dans l'objectif lorsque la lampe est allumée; le faisceau lumineux intense peut abîmer vos yeux. Ne laissez jamais des enfants regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. Aucun des couvercles du projecteur ne doit jamais être ouvert, 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 emballages 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 nouvelle lampe.

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 filiales ne sont responsables vis-à-vis de l'acheteur de ce produit ou de tierces parties en cas de dommages, de pertes, de frais ou de dépenses engagées par l'acheteur ou les tierces parties par suite : d'un accident ou d'une mauvaise utilisation de ce produit ou de modifications, réparations ou altérations non autorisées de ce produit ou (sauf pour les États-Unis) du non-respect des directives de fonctionnement et d'entretien fournies par 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.

Marques de commerce

Epson et Instant Off sont des marques déposées et Epson Exceed Your Vision est un logo déposé de Seiko Epson Corporation.

E-TORL est une marque déposée, BrightLink et SizeWise sont des marques de commerce et PrivateLine et Extra Care sont des marques de service d'Epson America, Inc.

Pixelworks, DNX, et le logo DNX sont des marques de commerce de Pixelworks, Inc.

Avis général : Les autres noms de produit figurant dans le présent document ne sont cités qu'à titre d'identification et peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs. Epson renonce à tous les droits associés à ces marques.

L'information contenue dans ce guide peut être modifiée sans préavis.

T

Table des matières

<i>Bienvenue</i>	9
Utilisation de votre documentation	10
Renseignements supplémentaires	10
Enregistrement et garantie	11
Déballage du projecteur	12
Déballage du nécessaire de montage	13
Pièces du projecteur	14
Base	15
Panneau des connexions.....	16
Panneau de commande du projecteur.....	16
Crayons interactifs	17
Télécommande	17
Dimensions du projecteur	18
Composants additionnels.....	20
Accessoires en option	21
Tableau interactif	21

1

<i>Connexion aux ordinateurs, aux dispositifs USB et à d'autres équipements</i>	22
Connexion à un ordinateur.....	23
Connexion au port VGA de l'ordinateur	24
Connexion au port USB.....	25
Connexion du câble USB pour les crayons interactifs ou pour la commande à distance de la souris	27
Connexion d'un moniteur externe	28

Connexion à de l'équipement vidéo	29
Connexion d'une source vidéo composite	30
Connexion d'une source S-Vidéo	31
Connexion d'une source vidéo en composantes	32
Connexion d'une source vidéo RGB	33
Diffusion du son par l'entremise du projecteur	34
Diffusion du son de l'ordinateur	34
Diffusion du son de l'équipement vidéo	35
Connexion d'un microphone	36
Connexion de haut-parleurs externes	37
Connexion à une caméra de documents ou à un autre dispositif USB	38

2 <i>Affichage et réglage de l'image</i>	40
Mise sous/hors tension du projecteur	41
Utilisation de la fonction Alimentation directe	42
Mise hors tension du projecteur	43
Sélection de la source d'image	43
Réglage de l'image	44
Mise au point de l'image	45
Sélection du Mode couleurs	46
Redimensionnement des images vidéo	47

3 <i>Utilisation des crayons interactifs</i>	48
Utilisation du pilote d'Easy Interactive Pen Driver	49
Calibrage du projecteur	50
Utilisation des crayons	53
Utilisation de la fonction Tablet PC	54

4 <i>Présentations en utilisant la télécommande</i>	56
Utilisation de la télécommande	57

Commande de l'image et du son	57
Désactivation de l'image et du son	57
Arrêt sur image	58
Agrandissement de l'image	58
Réglage du volume	59
Affichage des mires d'essai	59
Attribution d'une mire à la touche User	60
Création de votre propre mire	60
Commande de l'ordinateur à l'aide de la télécommande	61
Utilisation du pointeur pendant les présentations	62
Utilisation du pointeur	62
Personnalisation du pointeur	63
Présentation d'un diaporama	63
Lancement d'un diaporama	64
Sélection des options d'affichage du diaporama	65

5

Réglage de précision des menus du projecteur

Utilisation du système de menus	68
Rétablissement des réglages par défaut	69
Réglage de l'image	70
Réglage des paramètres du menu Signal	71
Personnalisation des fonctions du projecteur	74
Personnalisation des options d'économie d'énergie et des fonctions	76
Utilisation des fonctions de sécurité du projecteur	78
Activation de la protection par mot de passe	79
Création de votre propre écran de démarrage	81
Désactivation des touches du panneau de commande du projecteur	83
Utilisation du verrouillage de sécurité	85

6

Utilisation du projecteur sur un réseau

Connexion du projecteur à un réseau câblé	88
Installation du module réseau sans fil optionnel	91
Utilisation de Quick Wireless Connection	93
Configuration des paramètres de base	94

Configuration d'une connexion sans fil	96
Configuration du projecteur	96
Sélection des paramètres de réseau sans fil	
dans Windows.	99
Sélection des paramètres de réseau sans fil	
dans Mac OS.	100
Utilisation des options de sécurité sans fil	100
Activation du cryptage WEP	101
Activation de la sécurité WPA	103
Activation du cryptage de données depuis	
EasyMP Network Projection	104
Utilisation du logiciel EasyMP	105
Utilisation de la fonction de notification par courriel	
du projecteur.	105
Utilisation de SNMP pour surveiller le projecteur	107
Utilisation d'un explorateur pour commander	
le projecteur	109
Utilisation de la télécommande Web	111

7 <i>Entretien du projecteur</i>	113
Nettoyage de la fenêtre de projection	114
Nettoyage du boîtier du projecteur	114
Nettoyage du filtre à air	115
Remplacement du filtre à air.	115
Remplacement de la lampe.	117
Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation	
de la lampe	121
Vérification du nombre d'heures d'utilisation	
de la lampe	122
Remplacement des piles du crayon	122
Remplacement des piles de la télécommande	124
Transport du projecteur	125

8

<i>Dépannage</i>	127
Utilisation du système d'aide à l'écran du projecteur	128
Vérification de l'état du projecteur	129
Que faire quand les témoins clignotent	129
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur	131
Résolution des problèmes d'image ou de son	133
Résolution des problèmes avec les crayons interactifs	142
Résolution des problèmes de mot de passe	144
Résolution des problèmes de réseau	145
Résolution des problèmes liés à la télécommande	148
Comment obtenir de l'aide	149

Sur Internet	149
Pour parler à un représentant du soutien technique	149
Soutien technique pour logiciel	149
Achat de fournitures et d'accessoires	150

A

<i>Caractéristiques techniques</i>	151
--	-----

B

<i>Avis</i>	157
Consignes de sécurité importantes	157
Déclaration de conformité avec la FCC	160
Avis pour logiciels	162

<i>Index</i>	191
--------------------	-----

B *Bienvenue*

Le projecteur BrightLink^{MC} 455Wi est un projecteur facile à utiliser à distance de projection ultra courte qui transforme tout mur en tableau blanc interactif. Le projecteur peut être monté au mur au-dessus d'un tableau blanc ou sur une autre surface et projeter une image allant jusqu'à 96 pouces (diagonale) en format natif WXGA. Vous pouvez utiliser les crayons interactifs pour commander votre ordinateur ou pour écrire ou dessiner sur un tableau blanc virtuel.

Le projecteur offre jusqu'à 2500 lumens de sortie lumineuse en blanc et couleur (luminosité). Vous pouvez raccorder le projecteur à une foule d'ordinateurs, de tableaux blancs interactifs et de sources vidéo. Vous pouvez également projeter depuis une caméra de document, un dispositif de stockage USB ou par le truchement de votre réseau. Avec le module LAN sans fil optionnel, vous pouvez faire des projections par l'entremise d'un réseau sans fil.

Le projecteur BrightLink 455Wi présente aussi les caractéristiques additionnelles suivantes :

- Support de mur (plaqué de fixation) et plaque coulissante intégrée pour montage au mur facile et économique
- Crayons alimentés par piles et logiciel transformant tout mur en tableau blanc interactif
- Démarrage en 8,5 secondes et fonction Instant Off[®] pour une configuration et un arrêt rapides
- Sous-titres
- Haut-parleur de 12 watts et entrée pour microphone
- Affichage USB pour configuration facile des ordinateurs Windows[®] et Macintosh[®]

Utilisation de votre documentation

Le présent guide renferme tous les renseignements dont vous avez besoin pour installer et utiliser votre projecteur. Veuillez suivre les consignes suivantes pendant la lecture du guide :

- **Les Avertissements** doivent être observés à la lettre pour éviter les blessures corporelles.
- **Les Mises en garde** doivent être observées afin d'éviter l'endommagement de votre équipement.
- **Les Remarques** contiennent des informations importantes au sujet de votre projecteur.
- **Les Conseils** contiennent d'autres conseils pratiques sur la projection.

Renseignements supplémentaires

Que diriez-vous d'étapes rapides pour configurer votre projecteur? Voici où trouver de l'aide :

- ***Guide d'installation***
Fournit des instructions détaillées sur l'installation du projecteur à l'aide du nécessaire de montage mural compris dans la boîte.
- ***Guide rapide***
Fournit toutes les informations dont vous aurez besoin afin d'installer le logiciel, d'utiliser les crayons interactifs, et de résoudre les problèmes courants.
- ***Guide d'utilisation EasyMP Network Projection***
Explique en détail comment utiliser votre projecteur dans un environnement réseau (PDF installé avec ce manuel sur le CD du projecteur).
- ***Guide d'utilisation EasyMP Monitor***
Explique comment utiliser le logiciel EasyMP Monitor pour gérer les projecteurs sur un réseau. Pour télécharger les logiciels et le guide, consultez le site de soutien d'Epson des [É.-U.](#) ou du [Canada](#).

- **Système d'aide intégré**

Fournit de l'aide pour des problèmes courants. Appuyez sur la touche ? Help (Aide) du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande pour y accéder. Voyez la page 128 pour les détails.

- **epson.ca/support**

Téléchargez les questions les plus fréquemment posées et envoyez vos questions par courriel à l'assistance technique Epson.

- **Soutien PrivateLine®**

Si vous avez toujours besoin d'aide après avoir consulté le présent *Guide de l'utilisateur* et les sources énumérées dans cette section, vous pouvez faire appel à l'assistance technique Epson PrivateLine pour obtenir rapidement de l'aide. Composez le 1 800 637-7661 et entrez le NIP indiqué sur la carte PrivateLine. Ou accédez au service d'assistance technique automatisé d'Epson en tout temps. Voyez la page 149 pour plus d'information.

Enregistrement et garantie

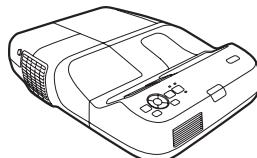
Le projecteur s'accompagne d'une garantie de base qui vous permet d'utiliser le projecteur en toute confiance. Pour plus de détails, voyez la garantie incluse dans le *Guide rapide*.

De plus, Epson offre gratuitement le service d'échange Extra Care^{MS}. 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 ou aux États-Unis. Consultez la brochure fournie avec votre projecteur pour les détails.

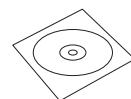
Vous pouvez vous enregistrer avec le CD compris, ou encore en ligne en allant à epson.com/webreg. L'enregistrement vous permettra de recevoir des informations spéciales sur les nouveaux accessoires, produits et services.

Déballage du projecteur

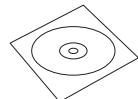
Après avoir déballé le projecteur, assurez-vous que vous avez tous ces éléments :



Projecteur



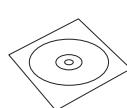
CD du projecteur
BrightLink 455Wi



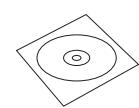
CD des logiciels du
projecteur



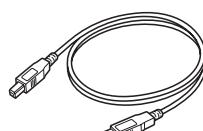
Cordon d'alimentation



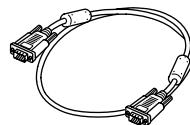
CD TeamBoard
Draw



CD Epson Projector
Software for Easy
Interactive Function



Câble USB



Câble d'ordinateur VGA



2 piles AA (pour la
télécommande)



Autocollant de
sécurité



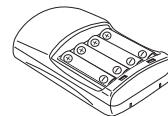
Télécommande



4 AAA piles (pour les
crayons interactifs)*



Plateau pour crayons



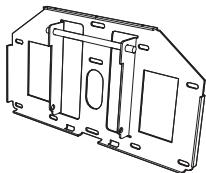
Chargeur de piles avec 4
piles AAA rechargeables
(pour les crayons interactifs)



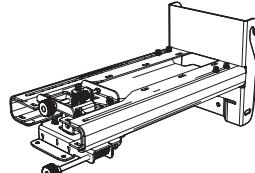
Crayons interactifs*

Déballage du nécessaire de montage

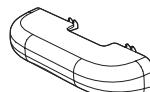
Après avoir déballé la plaque de fixation et le nécessaire de montage, assurez-vous que vous avez tous ces éléments :



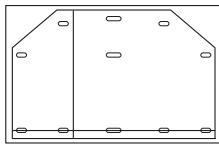
Plaque murale



Support mural
(plaqué de fixation)



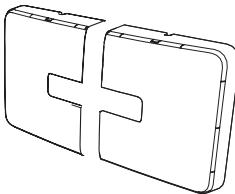
Capuchon
d'extrémité



Gabarit d'installation



Clés hexagonales



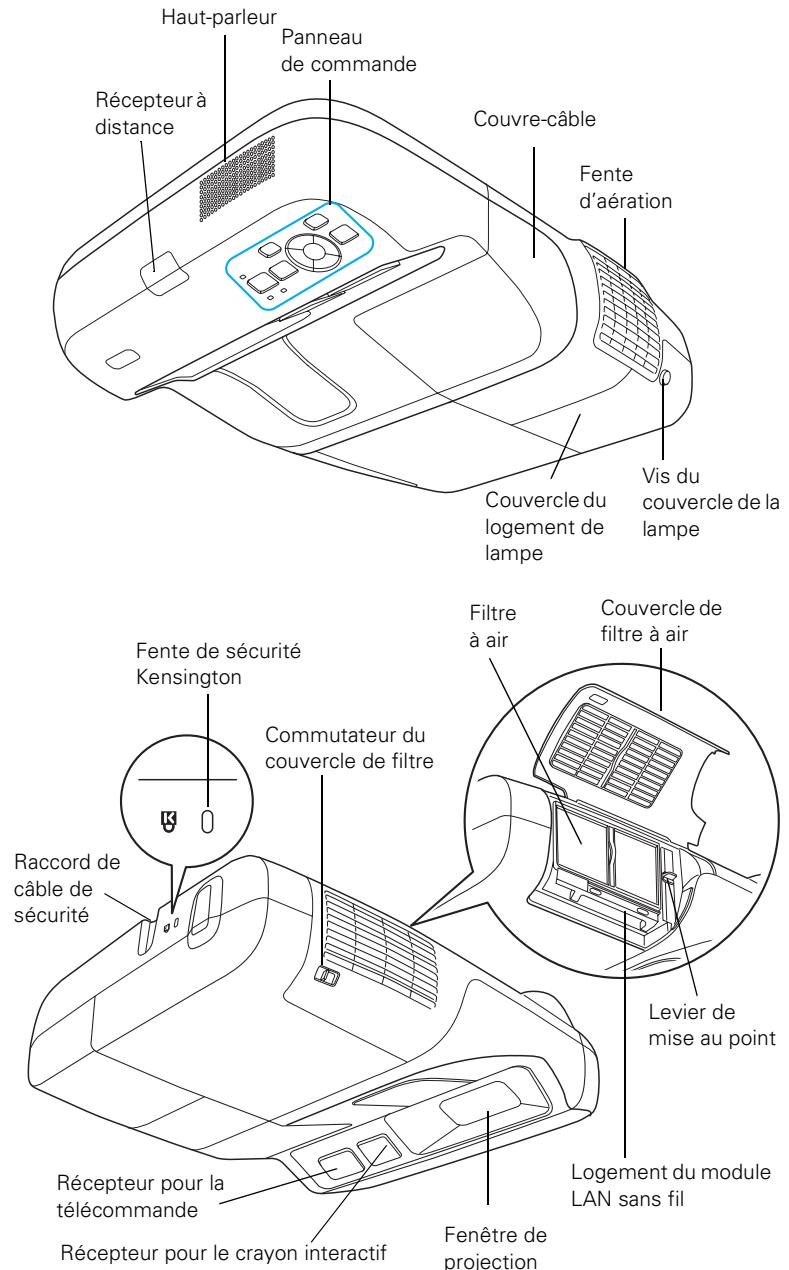
Couvercle de plaque
murale



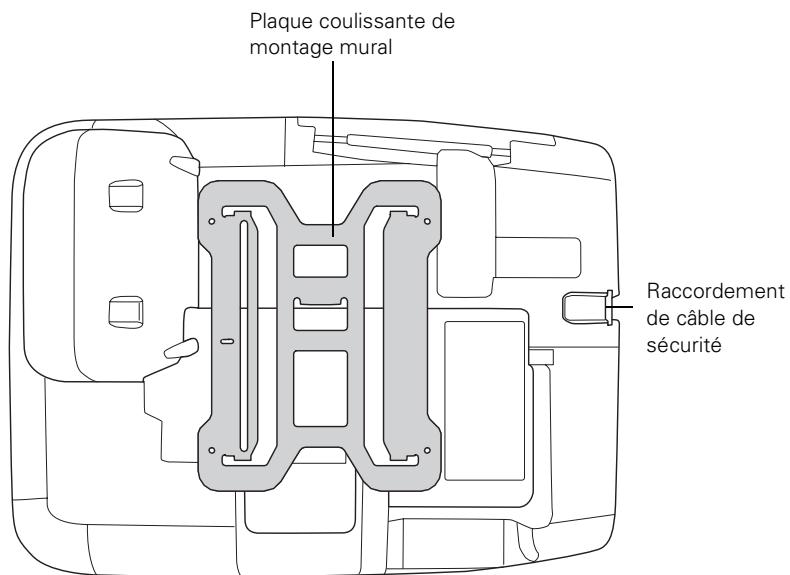
Boulons

Voyez le *Guide d'installation* pour des instructions sur le montage du projecteur sur le mur. Conservez tous les matériaux d'emballage au cas où il vous faudrait expédier le projecteur. Utilisez toujours les matériaux d'emballage d'origine (ou leurs équivalents) quand vous expédiez le projecteur. Voyez la page 125 pour les directives de transport.

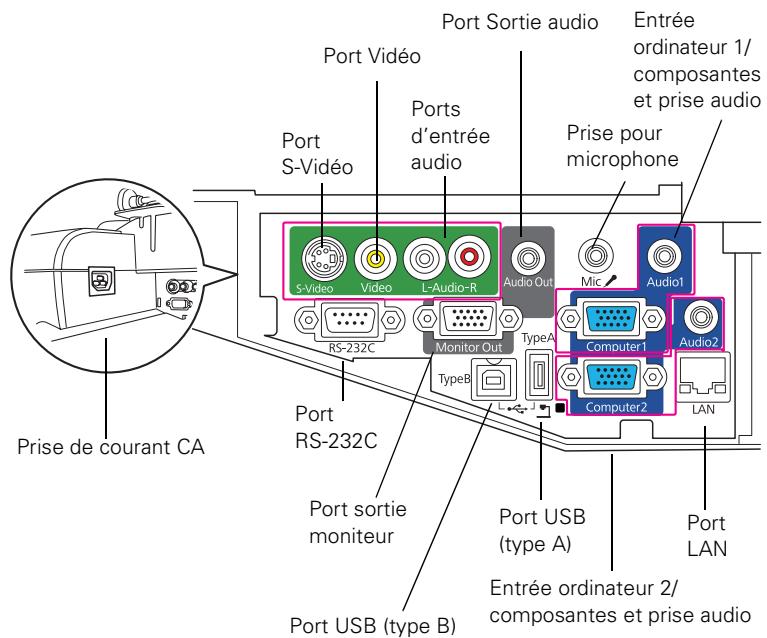
Pièces du projecteur



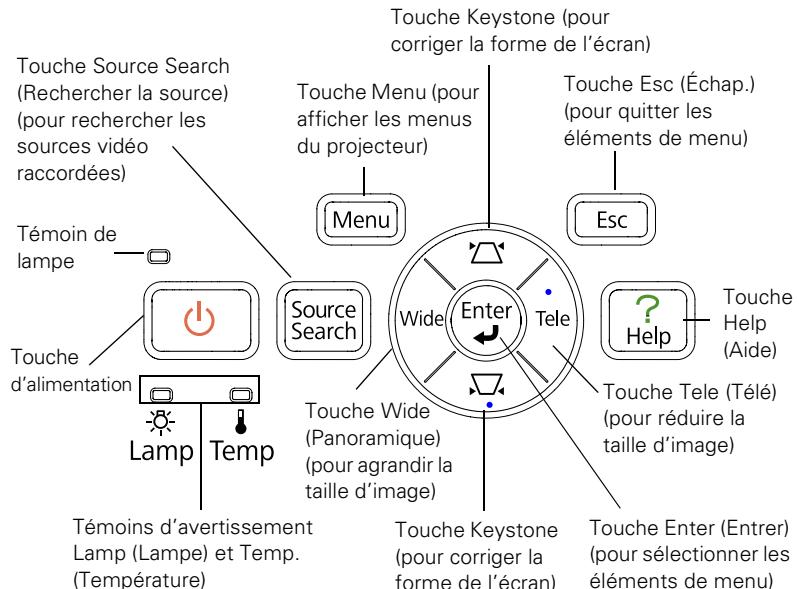
Base



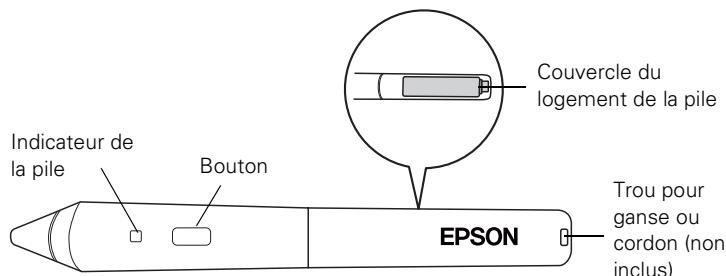
Panneau des connexions



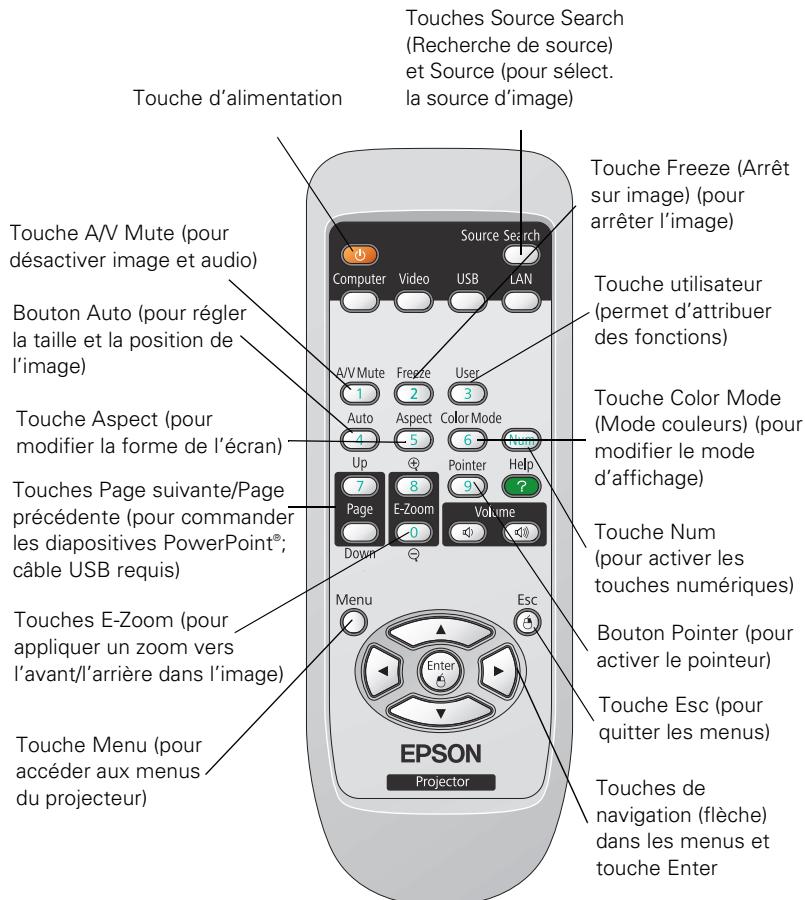
Panneau de commande du projecteur



Crayons interactifs



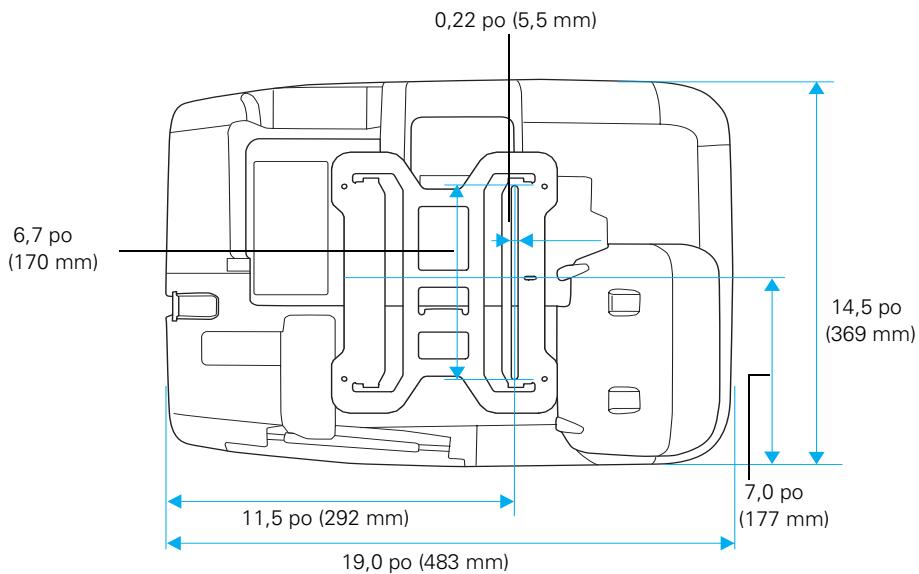
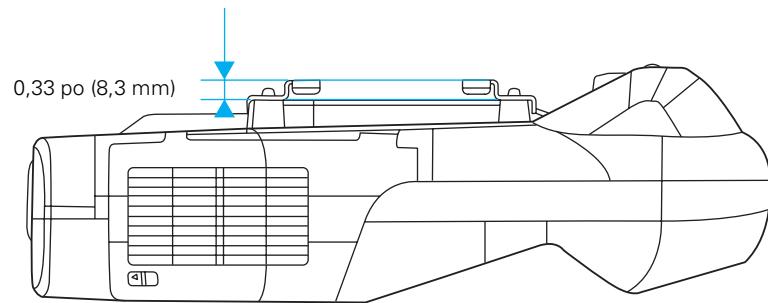
Télécommande



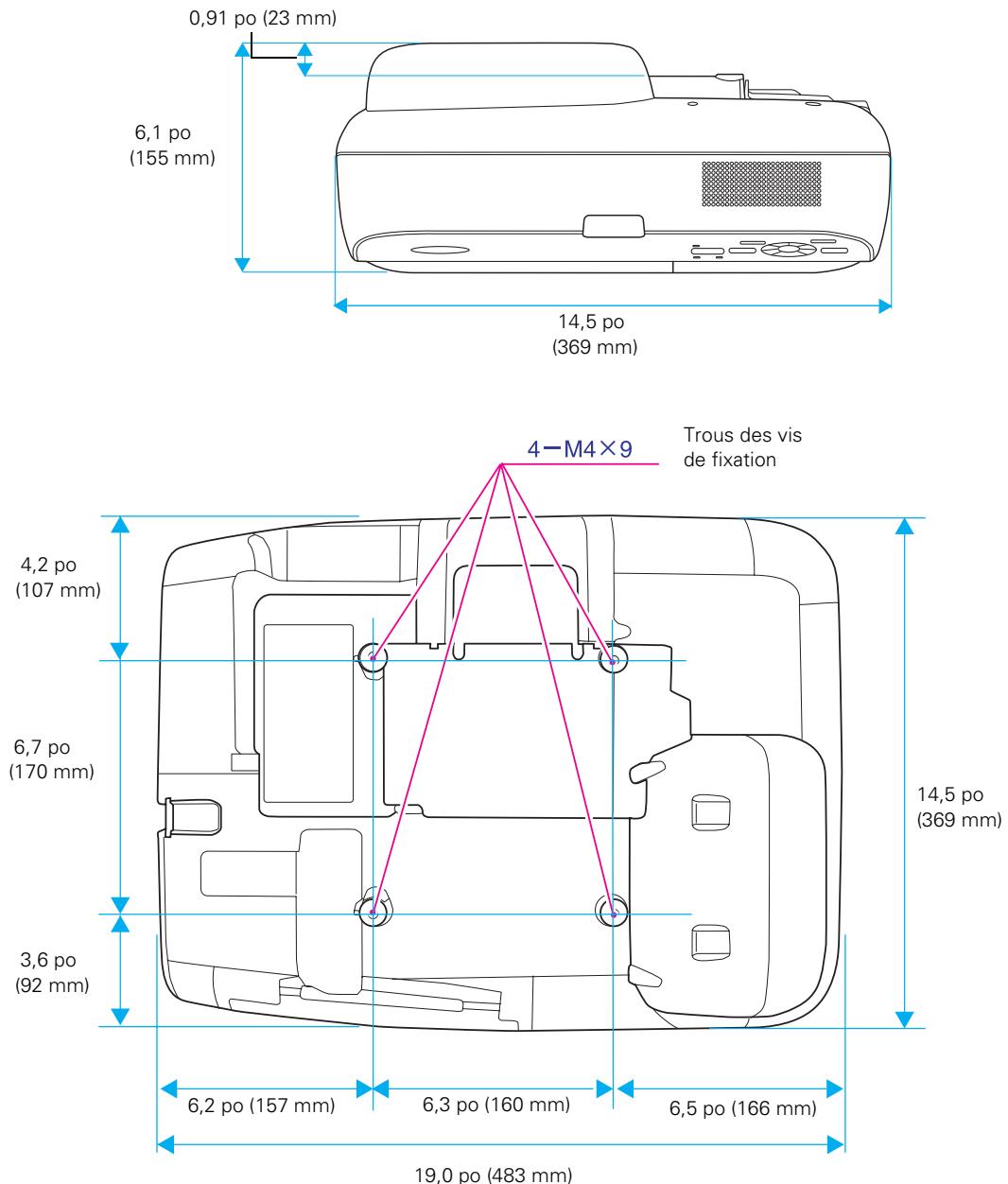
Dimensions du projecteur

Utilisez les dimensions ci-dessous pour vous guider pendant le positionnement ou l'installation du projecteur.

Avec plaque coulissante



Sans plaque coulissante



Composants additionnels

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

- Pour recevoir un signal de vidéo en composantes depuis un lecteur DVD ou un autre dispositif vidéo, vous aurez besoin d'un câble vidéo composantes à VGA. Vous pouvez également acheter le câble ELPKC19 auprès d'Epson. Voyez la section « Accessoires en option » ci-dessous.
- Pour recevoir un signal S-Vidéo, il vous faut un câble S-Vidéo. Il se peut qu'un câble soit fourni avec votre équipement vidéo ou vous pouvez également en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur d'appareils électroniques ou d'ordinateurs.
- Pour recevoir un signal audio, il vous faut un câble audio RCA comportant deux fiches mâles ou un câble doté d'une mini-fiche stéréo (avec prises rouge et blanche sur une extrémité).
- Pour brancher un Macintosh qui inclut seulement un port Mini Display Port ou Mini-DVI pour la sortie vidéo, vous devez vous procurer un adaptateur qui permet de brancher au port vidéo VGA du projecteur. Communiquez avec Apple pour connaître les options d'adaptateurs compatibles.

Accessoires en option

Afin d'accroître les possibilités de votre projecteur, Epson offre en option les accessoires suivants :

Produit	Nº du produit
Crayon interactif additionnel	V12H442001
Lampe de rechange	V13H010L57
Filtre à air de recharge	V13H134A34
Module de réseau sans fil*	V12H306P11
Clé USB Quick Wireless Connection	V12H005M05
Verrouillage de sécurité Kensington	ELPSL01
Caméra de documents DC-10s	ELPDC10S
Caméra de documents DC-11	V12H377020
Câble vidéo en composantes à VGA	ELPKC19
Système de gestion des câbles	ELPCK01

* Un câble USB est requis pour l'usage interactif.

Vous pouvez vous procurer des accessoires auprès d'un revendeur autorisé Epson. Composez le 1 800 463-7766 pour les coordonnées du revendeur le plus proche. Vous pouvez aussi acheter en ligne à www.epson.ca.

Tableau interactif

Le projecteur BrightLink 455Wi peut être monté à un angle de 90 degrés vers le bas afin de créer un espace de travail interactif directement sur la surface d'un tableau. Cela est idéal pour les projets de groupes ou les cours interactifs. Pour obtenir plus d'information, visitez le site Web suivant :

www.epson.ca/bl455table

1

Connexion aux ordinateurs, aux dispositifs USB et à d'autres équipements

Ce chapitre vous explique comment connecter le projecteur à un ordinateur portatif ou de bureau et/ou à de l'équipement vidéo, notamment magnétoscope, lecteur DVD ou caméra vidéo.

Vous pouvez aussi connecter le projecteur à un dispositif USB ou une caméra de documents.

Observez les directives du présent chapitre pour effectuer ce qui suit :

- Connexion à un ordinateur
- Connexion d'un moniteur externe
- Connexion à de l'équipement vidéo
- Diffusion du son par l'entremise du projecteur
- Connexion à une caméra de documents ou à une autre unité USB

Connexion à un ordinateur

Vous pouvez connecter le projecteur à tout ordinateur disposant d'un port (moniteur) de sortie vidéo standard. Cette connexion est recommandée pour l'utilisation avec les crayons interactifs. Consultez la section suivante pour les directives.

Vous pouvez aussi connecter le projecteur à un ordinateur à l'aide du port USB de **TypeB** (carré) , y compris des modèles de bureau, des ordinateurs blocs-notes Windows, des ordinateurs MacBook® et d'autres dispositifs.

Pour diffuser le son par l'entremise du projecteur, branchez un câble audio (voyez la page 34).

Il peut vous être possible d'utiliser la télécommande comme une souris sans fil pendant la projection depuis un ordinateur (voyez la page 61).

remarque

Si vous avez un ordinateur iBook avec un port de sortie vidéo RCA, suivez les instructions de connexion à un appareil vidéo à la page 29.

remarque

Pour connecter un ordinateur Macintosh qui inclut seulement un port Mini DisplayPort ou Mini-DVI pour la sortie vidéo, vous devez vous procurer un adaptateur qui permet de connecter au port vidéo VGA du projecteur. Communiquez avec Apple pour connaître les options d'adaptateurs compatibles

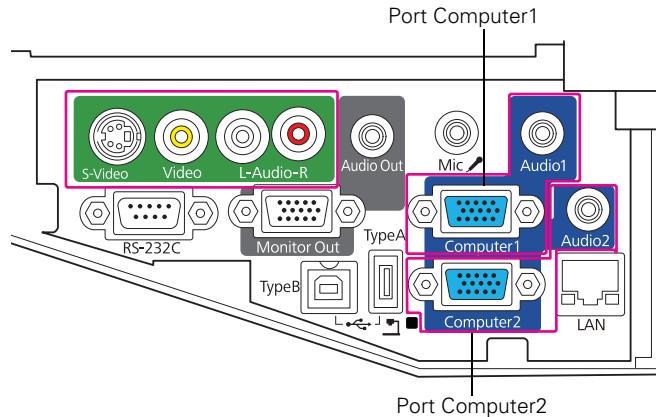
Connexion au port VGA de l'ordinateur

Vous pouvez raccorder le projecteur à votre ordinateur en utilisant le câble d'ordinateur VGA fourni avec le projecteur (le port moniteur de votre ordinateur doit être de type mini D-sub à 15 broches). Il s'agit du meilleur type de connexion pour l'utilisation avec les crayons interactifs.

1. Branchez une extrémité du câble d'ordinateur VGA dans le port **Computer1** (Ordinateur1) ou **Computer2** (Ordinateur2) du projecteur, puis l'autre extrémité dans le port moniteur de l'ordinateur.

mise en garde

Ne forcez pas la connexion dans un port de forme différente ou comportant un nombre différent de broches. Vous pourriez endommager le port ou le connecteur, ou le dispositif que vous essayez de connecter.



2. Vous pourriez avoir besoin de changer le paramètre **Signal entrée** dans le menu **Signal** du projecteur à **RGB** ou **Automatique** (voyez la page 73).
3. Branchez un câble audio doté d'une mini-fiche stéréo en option pour écouter le son à travers le projecteur (voyez la page 34) ou vous pouvez brancher un microphone (voyez la page 36).
4. Vous pourrez aussi utiliser la télécommande comme souris sans fil (voyez la page 61).

Une fois les connexions terminées, voyez la page 41 pour des directives sur la mise sous tension du projecteur ainsi que la page 43 pour les directives sur l'affichage et le réglage de l'image. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation des crayons interactifs, voyez la page 48.

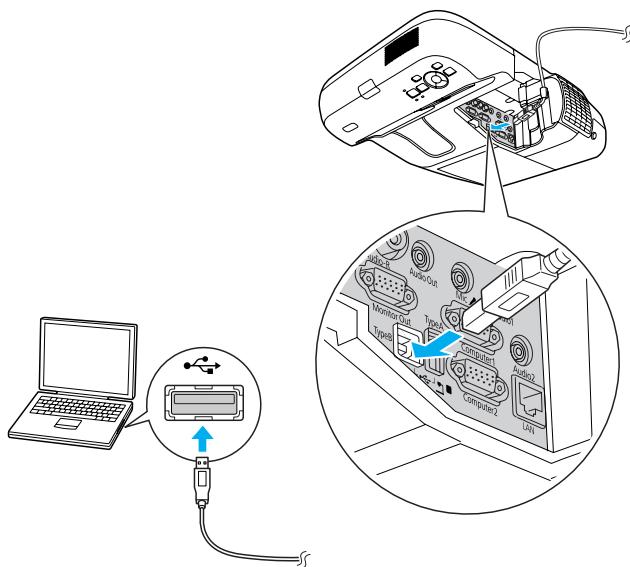
Connexion au port USB

Vous pouvez raccorder un ordinateur Windows ou Macintosh au port USB de TypeB (carré)  du projecteur et projeter le contenu de l'écran de l'ordinateur. Cette caractéristique prend en charge les systèmes d'exploitation suivants : versions 32 bits de Windows 7, Windows Vista®, Windows XP, Windows 2000 (SP4) ou Mac OS® 10.5.1 ou ultérieur.

Une connexion USB 2.0 (recommandée) offre une qualité d'image supérieure à celle offerte par une connexion USB 1.1.

Lorsque vous raccordez pour la première fois un ordinateur au port USB du projecteur, les logiciels du projecteur s'installent sur votre ordinateur.

1. Observez les directives commençant à la page 41 pour mettre le projecteur sous tension.
2. Configurez le paramètre **Type B USB** du menu **Avancé** du projecteur à **USB Display** (Affichage USB) (voyez la page 76).
3. Mettez l'ordinateur sous tension.
4. Branchez l'extrémité carrée du câble dans le port USB TypeB (carré) .



5. Branchez l'extrémité plate du câble dans un port USB libre de votre ordinateur portatif ou de bureau.

Des messages s'affichent sur l'écran de votre ordinateur au cours de l'identification du projecteur, puis l'installation des logiciels s'effectue automatiquement.

6. Sous Windows, lorsque la fenêtre d'exécution automatique s'affiche, cliquez sur **Exécuter EMP_UDs.exe**.

Sous Mac OS, double-cliquez sur l'icône **USB Display Installer** pour installer le logiciel.

7. Ensuite, observez les directives à l'écran de l'ordinateur pour installer le logiciel Epson USB Display. Si un message d'avertissement concernant la signature numérique s'affiche, sélectionnez **Continuer**. (Ces directives s'affichent seulement au premier branchement du projecteur.)

Une fois les logiciels installés, le bureau courant de l'ordinateur est projeté sur l'écran. Vous pouvez sélectionner d'autres sources d'image en utilisant la touche **Source Search** (Rechercher la source) de la télécommande ou du projecteur.

8. Il vous est également possible de brancher un câble audio optionnel si vous désirez diffuser le son par l'entremise du projecteur (voyez la page 34).

Une fois les connexions terminées, voyez la page 43 pour les directives sur l'affichage et le réglage de l'image.

9. Quand vous avez terminé de projeter, effectuez l'une des opérations suivantes:

Windows : débranchez tout simplement le câble USB.

Mac OS : cliquez sur l'icône **USB Display** sur le Dock et glissez le dans la corbeille, ensuite retirez le câble USB.

remarque

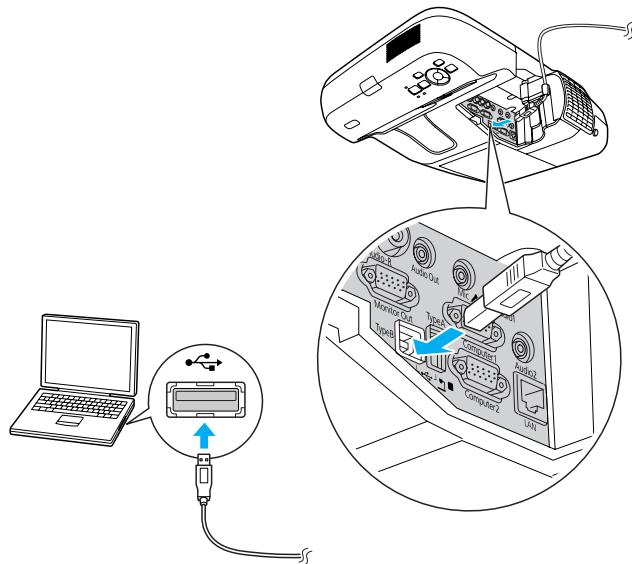
Si le logiciel ne s'installe pas automatiquement, vous pouvez l'installer manuellement. Voyez la page 132 pour des directives.

Connexion du câble USB pour les crayons interactifs ou pour la commande à distance de la souris

Afin de pouvoir utiliser les crayons interactifs, vous devez connecter le câble USB à votre projecteur et votre ordinateur.

La connexion d'un câble USB vous permet d'utiliser la télécommande du projecteur comme souris sans fil. Cela permet de commander l'ordinateur comme si on utilisait une souris pendant des présentations de type diaporama, notamment PowerPoint, à une distance jusqu'à 19,7 pi (6 m) (voyez la page 61 pour plus d'information).

1. Branchez l'extrémité carrée du câble dans le port USB TypeB (carré) .



2. Branchez l'extrémité plate du câble dans un port USB libre de votre ordinateur portatif ou de bureau. Un port USB 2.0 est recommandé pour la meilleure performance.
3. Configurez le paramètre USB Type B du menu Avancé du projecteur à Souris Sans Fil (voyez la page 78).

4. Appuyez sur la touche **Computer** (Ordinateur) de la télécommande pour sélectionner votre ordinateur comme source. (La fonction de souris sans fil ne fonctionne pas lorsque d'autres sources sont sélectionnées.)
5. Au besoin, configurez votre ordinateur pour l'utilisation d'une souris USB. Pour plus de détails, consultez la documentation fournie avec l'ordinateur.

remarque

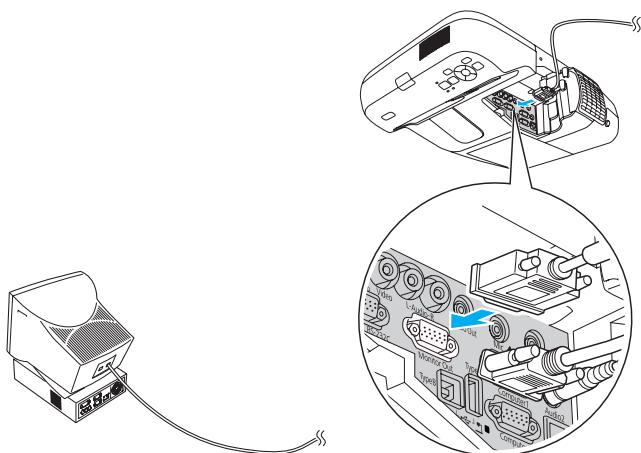
Il est possible que certains écrans d'affichage à cristaux liquides soient incapables d'afficher l'image correctement. Si vous avez de la difficulté à afficher l'image, connectez un moniteur multibalayage. Si vous projetez des images provenant d'un ordinateur, assurez-vous que la fréquence de rafraîchissement est d'au moins 65 Hz.

Le projecteur doit être sous tension pour permettre au port Monitor Out (Sortie moniteur) de transmettre un signal au moniteur (il peut également être en mode veille). Assurez-vous que le mode attente est réglé sur Comm. activée dans le menu Avancé. Voyez la page 76.

Connexion d'un moniteur externe

Pour afficher votre présentation sur le moniteur de votre ordinateur (ou sur un moniteur) et aussi sur l'écran de projection, vous pouvez raccorder un moniteur externe au projecteur. Utilisez-le pour vérifier votre présentation même si vous avez appuyé sur la touche **A/V Mute** ou sélectionné une autre source d'image. Seules les images informatiques apparaîtront sur le moniteur externe, pas les images vidéo.

Assurez-vous d'abord que le câble VGA de votre ordinateur est raccordé au port **Computer1** du projecteur (voyez la page 24). Branchez ensuite le moniteur dans le port **Monitor Out** (Sortie moniteur) du projecteur, comme montré:



Connexion à de l'équipement vidéo

Il est possible de raccorder simultanément plusieurs sources d'image au projecteur. Avant d'effectuer toute connexion, vérifiez l'équipement vidéo pour identifier les connecteurs de sortie vidéo disponibles :

- Si votre lecteur vidéo est doté d'un connecteur de sortie vidéo RCA jaune, voyez la section « Connexion d'une source vidéo composite » à la page 30.
- Si votre lecteur vidéo est doté d'un connecteur S-Vidéo, voyez la section « Connexion d'une source S-Vidéo » à la page 31.
- Si votre lecteur vidéo est doté d'un port pour vidéo en composantes (trois connecteurs identifiés Y/Cb/Cr ou Y/Pb/Pr), voyez « Connexion d'une source vidéo en composantes » à la page 32.
- Si votre lecteur vidéo est doté d'un connecteur RVB, voyez la section « Connexion d'une source vidéo RGB » à la page 33.

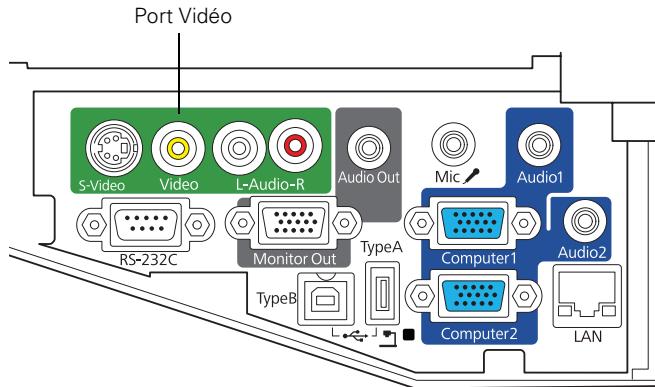
Une fois la connexion des câbles vidéo terminée, vous pourriez également brancher un câble audio pour écouter le son par l'entremise du projecteur; voyez la page 34.

remarque

Si aucun câble vidéo en composantes n'est fourni avec votre périphérique vidéo, vous pouvez vous en procurer un auprès d'un revendeur d'électronique.

Connexion d'une source vidéo composite

1. Si votre câble vidéo est équipé d'un connecteur RCA, branchez-le au connecteur de sortie vidéo jaune de votre lecteur et au connecteur **Video** jaune du projecteur.

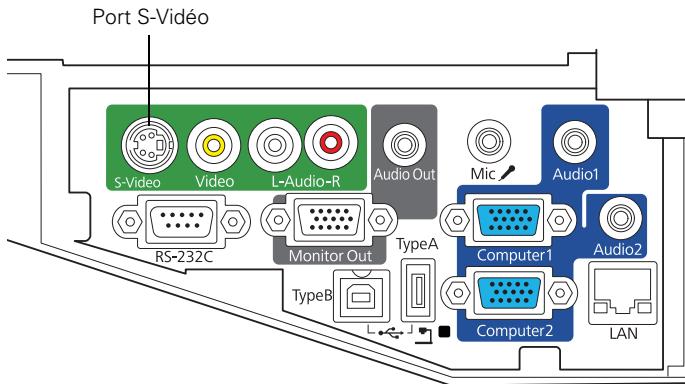


2. Si vous désirez diffuser le son par l'entremise du projecteur, voyez la page 34 pour des directives sur le branchement d'un câble audio.
3. Une fois les connexions terminées, voyez la page 41 pour des directives sur la mise sous tension du projecteur ainsi que la page 43 pour les directives sur l'affichage et le réglage de l'image.

Une fois le projecteur sous tension, sélectionnez la source d'image en appuyant sur la touche **Source Search** (Rechercher la source) de la télécommande ou du projecteur.

Connexion d'une source S-Vidéo

1. Branchez le câble S-Vidéo dans le port S-Vidéo de votre lecteur et dans le port **S-Video** du projecteur.



2. Si vous désirez diffuser le son par l'entremise du projecteur, voyez la page 34 pour des directives sur le branchement d'un câble audio.
3. Une fois les connexions terminées, voyez la page 41 pour des directives sur la mise sous tension du projecteur ainsi que la page 43 pour les directives sur l'affichage et le réglage de l'image.

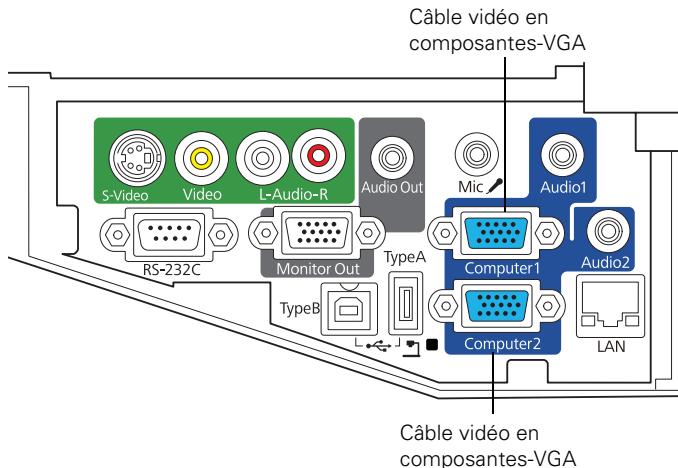
Une fois le projecteur sous tension, sélectionnez la source d'image en appuyant sur la touche **Source Search** (Rechercher la source) de la télécommande ou du projecteur.



Connexion d'une source vidéo en composantes

Si votre équipement vidéo comporte des connecteurs vidéo en composantes (trois connecteurs identifiés Y/Cb/Cr ou Y/Pb/Pr), vous aurez besoin d'un câble vidéo en composantes à VGA ou d'un câble vidéo en composantes et un adaptateur. Vous pouvez commander ce câble VGA à composantes (ELPKC19) auprès d'Epson (voyez la page 21) ou d'un revendeur d'électronique.

1. Branchez l'extrémité composantes du câble (3 fiches mâles) aux connecteurs Y/Cb/Cr (ou Y/Pb/Pr) codés couleur de votre lecteur.
2. Branchez l'autre extrémité du câble (HD15 mâle) dans le port **Computer1** ou **Computer2** bleu du projecteur.



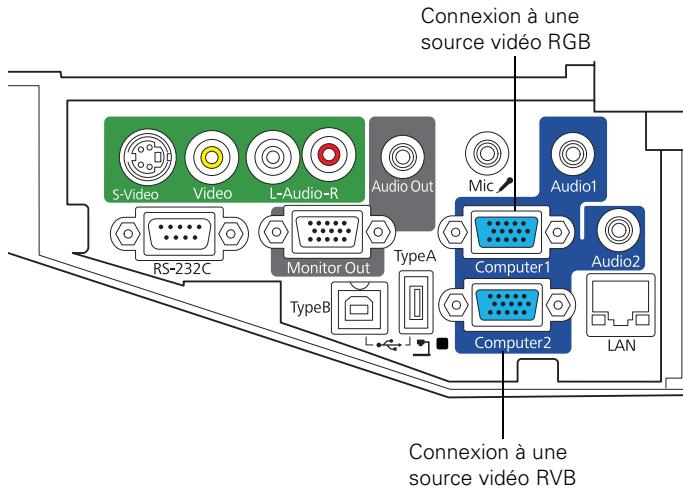
3. Vous aurez peut-être à modifier le paramètre **Signal entrée** du menu **Signal** du projecteur à **Automatique** (voyez la page 73).
4. Si vous désirez diffuser le son par l'entremise du projecteur, voyez la page 34 pour des directives sur le branchement d'un câble audio.
5. Une fois les connexions terminées, voyez la page 41 pour des directives sur la mise sous tension du projecteur ainsi que la page 43 pour les directives sur l'affichage et le réglage de l'image.

Une fois le projecteur sous tension, sélectionnez la source d'image en appuyant sur la touche **Source Search** (Rechercher la source) de la télécommande ou du projecteur.

Connexion d'une source vidéo RGB

Vous pouvez raccorder le projecteur à une source vidéo RGB en utilisant le câble d'ordinateur VGA fourni avec le projecteur.

1. Branchez le câble dans le port vidéo RGB de votre lecteur et le port **Computer1** ou **Computer2** du projecteur.



2. Vous aurez peut-être à modifier le paramètre **Signal entrée** du menu **Signal** du projecteur à **RGB** (voyez la page 73).
3. Si vous désirez diffuser le son par l'entremise du projecteur, voyez la page 34 pour des directives sur le branchement des câbles audio.
4. Une fois les connexions terminées, voyez la page 41 pour des directives sur la mise sous tension du projecteur ainsi que la page 43 pour les directives sur l'affichage et le réglage de l'image.

Une fois le projecteur sous tension, sélectionnez la source d'image en appuyant sur la touche **Source Search** (Rechercher la source) de la télécommande ou du projecteur.

Diffusion du son par l'entremise du projecteur

Vous pouvez diffuser le son par l'entremise du haut-parleur du projecteur ou brancher un système de haut-parleurs externe. Il est également possible de brancher un microphone et de diffuser le son capté par l'entremise du projecteur.

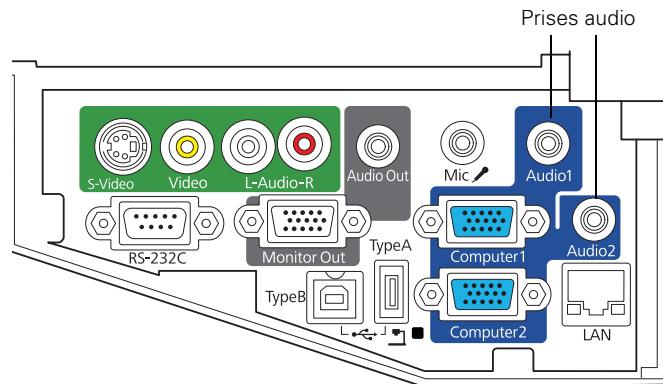
Utilisez les touches **Volume** ou de la télécommande pour régler le volume.

Vous pouvez utiliser le menu Avancé du projecteur pour sélectionner une source d'entrée audio spécifique ou pour activer la sortie audio lorsque le projecteur est en mode attente. Voyez la page 77 pour plus d'information.

Diffusion du son de l'ordinateur

Pour les ordinateurs portables et les ordinateurs de bureau, utilisez un câble à mini-prise stéréo de 3,5 mm que vous pouvez vous procurer auprès d'un magasin de produits électroniques ou informatiques.

1. Branchez une extrémité du câble dans la prise **Audio1** ou **Audio2** au dos du projecteur.

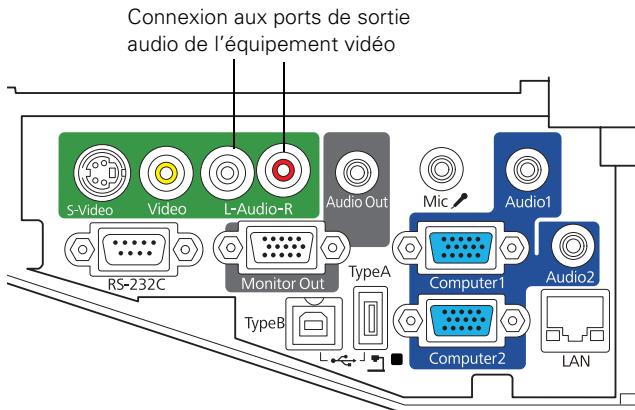


2. Connectez l'autre extrémité du câble audio à la prise pour casque d'écoute ou à la prise sortie audio de votre ordinateur portable ou au port haut-parleur ou sortie audio de votre ordinateur.

Diffusion du son de l'équipement vidéo

Pour l'équipement vidéo, utilisez un câble audio RCA que vous pouvez vous procurer dans un magasin de produits électroniques.

1. Branchez les fiches rouge et blanche à une extrémité du câble dans les prises L et R Audio du projecteur.



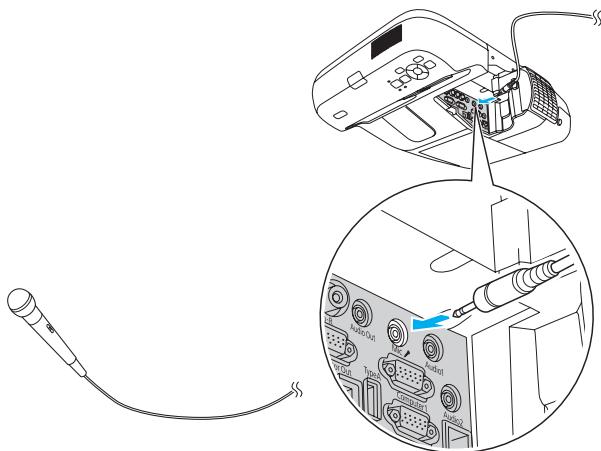
2. Connectez les fiches rouge et blanche de l'autre extrémité du câble dans les prises de sortie audio correspondantes de votre source vidéo.

remarque

Si vous utilisez le câble vidéo en composantes à VGA, vous aurez besoin de brancher un adaptateur audio pour utiliser la prise Audio1 ou Audio2.

Connexion d'un microphone

Vous pouvez connecter un microphone dynamique ou électrostatique au port **Mic** du projecteur au moyen d'une mini-fiche de 3,5 mm tel que montré ci-dessous.



Utilisez l'option **Volume entrée micro** dans le menu **Réglage** pour régler le volume. Voyez la page 75 pour plus d'information.

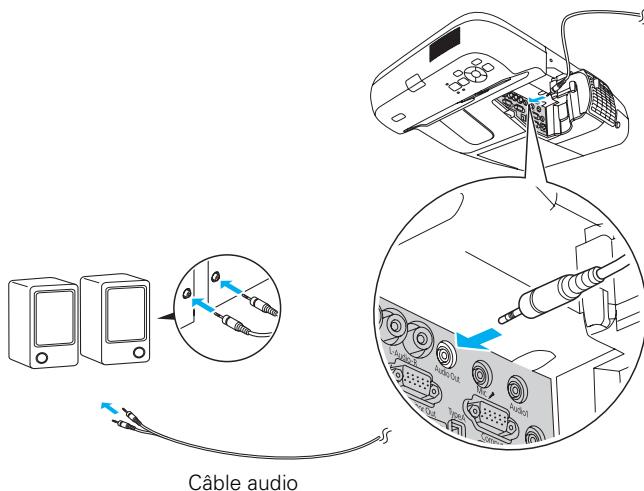
Connexion de haut-parleurs externes

Vous pouvez diffuser le son du projecteur dans des haut-parleurs externes dotés d'amplificateurs intégrés.

1. Localisez le câble approprié pour brancher vos haut-parleurs.

Selon le type de haut-parleurs utilisés, il vous est peut-être possible d'utiliser un câble audio disponible dans le commerce et doté d'une mini-fiche stéréo à une extrémité et de fiches à l'autre. Pour certains haut-parleurs, un câble ou un adaptateur spécial peut être requis.

2. Branchez l'extrémité à mini-fiche stéréo du câble audio dans le port **Audio Out** (Sortie audio) du projecteur.



3. Branchez l'autre extrémité du câble dans vos haut-parleurs.

Le système de haut-parleurs internes du projecteur est désactivé lorsque le son est acheminé vers les haut-parleurs externes.

remarque

Utilisez un câble d'une longueur d'au plus 3 m (10 pi) pour brancher un appareil photo ou tout autre dispositif directement dans le projecteur. Votre projecteur peut ne pas fonctionner correctement si vous utilisez un câble plus long ou que si vous le connectez dans un concentrateur USB.

Si vous branchez un disque dur USB, assurez-vous d'utiliser un adaptateur CA pour l'alimenter.

Assurez-vous que le format de fichier est FAT 16/32. Certains disques durs USB peuvent ne pas être pris en charge.

remarque

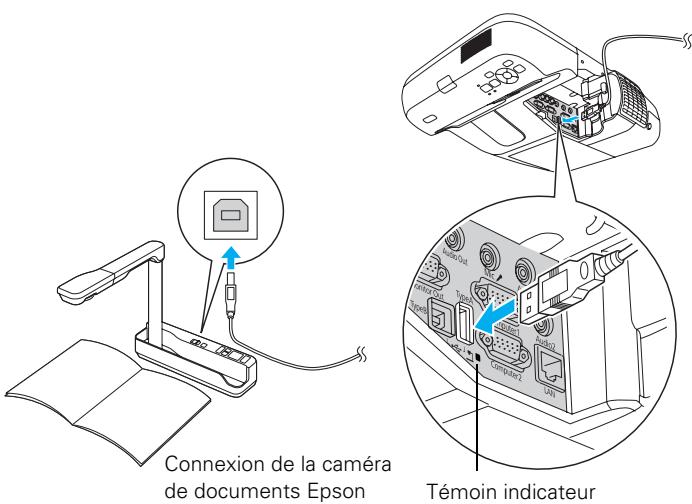
Si le témoin USB passe au rouge, il est possible que le dispositif ne soit pas supporté.

Connexion à une caméra de documents ou à un autre dispositif USB

Vous pouvez connecter un tableau blanc interactif, une caméra de documents, une unité de mémoire flash USB, un disque dur USB ou une visionneuse multimédia comme la visionneuse Epson P-7000. Vous pouvez ensuite utiliser la fonction Diaporama du projecteur pour projeter les images JPEG ou faire une présentation. Voyez la page 63 pour les détails.

Utilisez le câble USB spécifié pour votre dispositif.

1. Observez les directives commençant à la page 41 pour mettre le projecteur sous tension.
2. Branchez l'unité USB ou l'extrémité plate du câble USB dans le port USB TypeA (plat)  du projecteur tel comme montré.



3. Branchez l'autre extrémité du câble dans votre appareil photo ou autre dispositif, le cas échéant.

Le témoin passe du projecteur passe à orange et ensuite au vert lorsqu'un dispositif USB est branché.

4. Si le projecteur est connecté à un dispositif de stockage (et non connecté à une autre source d'image), le programme Diaporama s'affiche.

Si le projecteur est raccordé à une autre source d'image, appuyez sur la touche **USB** de la télécommande pour lancer le programme.

5. Voyez la page 63 pour des directives sur le contrôle des diaporamas.
6. Une fois terminé, appuyez sur **Esc** et sélectionnez **Quitter** pour quitter la fonction Diaporama avant de mettre le projecteur hors tension ou de débrancher le dispositif USB.

Veillez à mettre hors tension votre dispositif USB (le cas échéant) avant de débrancher le dispositif ou le câble du projecteur. Tout manquement à cet effet peut endommager le dispositif et/ou le projecteur.

2

Affichage et réglage de l'image

Que vous effectuez une projection en utilisant un ordinateur ou de l'équipement vidéo, vous devez observer certaines étapes de base pour projeter l'image sur l'écran.

Observez les directives du présent chapitre pour effectuer ce qui suit :

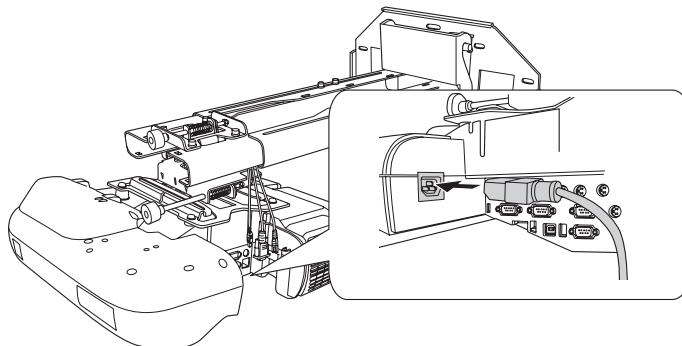
- Mise sous/hors tension du projecteur
- Sélection de la source d'image
- Réglage de l'image

Mise sous/hors tension du projecteur

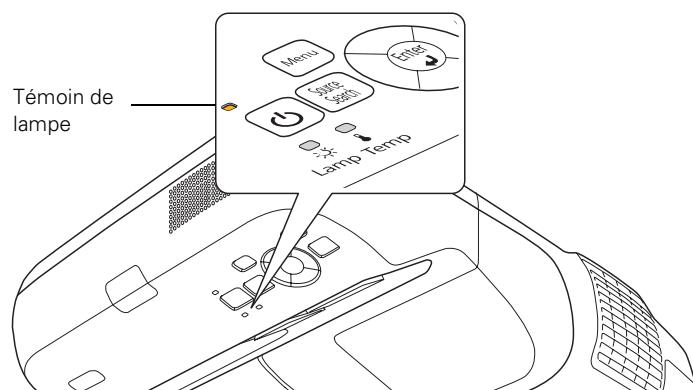
Mettez sous tension tout ordinateur ou équipement vidéo avant de mettre sous tension le projecteur afin que ce dernier détecte automatiquement la source d'image. Si vous mettez d'abord le projecteur sous tension ou si vous y avez raccordé plusieurs appareils, il est possible que vous deviez sélectionner manuellement la source d'image (voyez la page 43).

Observez les étapes suivantes pour mettre le projecteur sous tension :

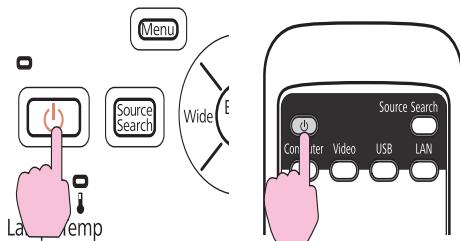
1. Assurez-vous que le cordon d'alimentation est branché et que le projecteur est branché dans une prise de courant.



Le témoin d'alimentation  devrait être orange.



- Appuyez sur la touche d'alimentation  de la télécommande ou du projecteur.



avertissement

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

remarque

Si une panne de courant se produit lorsque la fonction alimentation directe est activée et que le projecteur est branché à une prise de courant, le projecteur se remettra sous tension une fois le courant rétabli.

Le projecteur émet un bip et le témoin d'alimentation  clignote en vert pendant le réchauffage du projecteur, puis une image est projetée. Lorsque le témoin d'alimentation  cesse de clignoter et demeure vert, le projecteur est prêt à être utilisé.

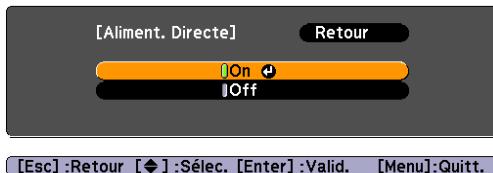
- Si vous êtes invité à entrer un mot de passe, voyez la page 80.

Utilisation de la fonction Alimentation directe

Cette fonction permet la configuration rapide du projecteur. Le projecteur démarre automatiquement lorsque vous le branchez ou le mettez sous tension en utilisant un interrupteur mural. Vous n'avez pas à appuyer sur la touche d'alimentation .

Observez les étapes suivantes pour activer la fonction Alimentation directe :

- Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande ou du projecteur, puis sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez **Fonctionnement** et appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez **Aliment. Directe** et appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez **On** (Activé) et appuyez sur **Enter**.
5. Appuyez sur **Menu** pour quitter. Le paramètre entrera en vigueur la prochaine fois que vous branchez le projecteur dans une prise de courant ou que vous l'allumez avec un commutateur mural.

Mise hors tension du projecteur

Le projecteur est doté de la technologie de mise hors tension Instant Off. Pour mettre le projecteur hors tension, appuyez sur sa touche d'alimentation , comme décrit ci-dessous, débranchez le projecteur ou placez l'interrupteur mural commandant l'alimentation au projecteur en position arrêt. Vous n'avez pas besoin d'attendre le refroidissement du projecteur.

1. Pour arrêter le projecteur, appuyez sur la touche d'alimentation  sur le projecteur ou la télécommande.

Un message de confirmation s'affiche.
(Si vous ne souhaitez pas mettre le projecteur hors tension, appuyez sur n'importe quelle autre touche.)

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

2. Appuyez de nouveau sur la touche d'alimentation  . La lampe du projecteur s'éteint et le projecteur émet deux tonalités; vous pouvez alors débrancher le cordon d'alimentation du projecteur.

Pour mettre de nouveau le projecteur sous tension, vérifiez que le témoin d'alimentation  orange ne clignote pas, puis appuyez sur la touche d'alimentation .

Sélection de la source d'image

Il peut être nécessaire de sélectionner la source d'image lorsque plusieurs sources vidéo sont raccordées au projecteur (p. ex., un ordinateur ou un lecteur DVD). Pour commuter entre les images provenant de différents appareils raccordés au projecteur, vous devez sélectionner la source d'image.

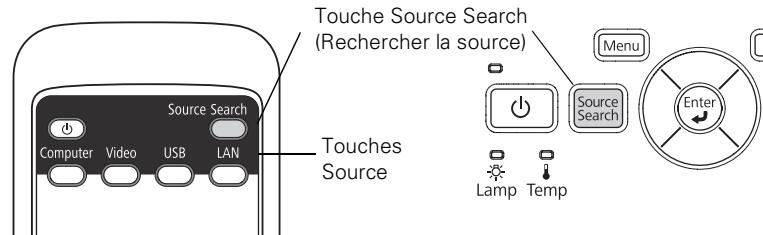
remarque

La durée utile de la lampe varie selon le mode de projection sélectionné, les conditions ambiantes et l'utilisation.

Mettez le projecteur hors tension quand il ne sert pas pour prolonger sa durée de vie.

Vous pouvez configurer le projecteur pour éteindre automatiquement la lampe et activer le « mode veille » lorsqu'il ne reçoit pas de signal pendant 30 minutes (voyez la page 77). Ce mode économise l'énergie, refroidit le projecteur et prolonge la durée de la lampe. Pour annuler le mode veille, appuyez sur la touche d'alimentation .

Si l'image désirée n'est pas projetée, appuyez sur la touche **Source Search** (Rechercher la source) de la télécommande ou du panneau de commande du projecteur jusqu'à ce que l'image recherchée s'affiche. Ou appuyez sur l'une des touches Source de la télécommande (Ordinateur, Vidéo, USB, ou LAN).



Si vous n'arrivez toujours pas à afficher une image ou à projeter l'image affichée sur l'écran de votre ordinateur portable ou de bureau, voyez la page 133 pour des solutions à votre problème.

Sélectionnez **USB** pour projeter depuis un dispositif USB ou **LAN** pour projeter par la biais d'un réseau. Voyez la page 63 pour des directives.

Réglage de l'image

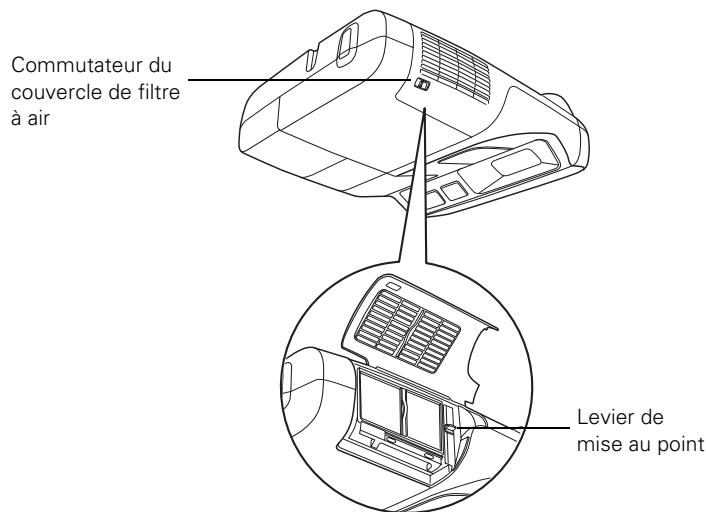
Une fois l'image visible, vous devrez peut-être effectuer certains réglages :

- Pour faire la mise au point de l'image, voyez la page 45.
- Pour régler rapidement la couleur, la luminosité ou le contraste, voyez la page 46.
- Pour changer le rapport hauteur/largeur, voyez la page 47.
- Si vous devez régler avec précision l'image et/ou le son, voyez la section « Réglage de précision des menus du projecteur » à la page 67.

Mise au point de l'image

La mise au point du projecteur fait partie du processus d'installation. Au besoin, vous pouvez ajuster la mise au point en tout temps au moyen du levier de focalisation près du filtre à air sur le côté du projecteur.

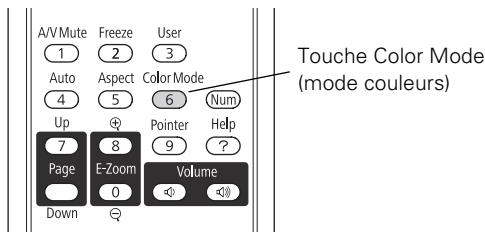
1. Coulissez le commutateur pour ouvrir le couvercle du filtre à air sur le côté du projecteur.
2. Levez ou abaissez le levier de focalisation pour rendre l'image plus nette.



Sélection du Mode couleurs

Le Mode couleurs permet de régler la luminosité, le contraste et la couleur pour les endroits de projection les plus fréquemment rencontrés. Utilisez ce réglage pour obtenir rapidement une bonne image.

Appuyez sur la touche **Color Mode** (Mode couleurs) de la télécommande pour sélectionner une option. Appuyez sur la touche à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'option désirée s'affiche dans le coin supérieur droit.



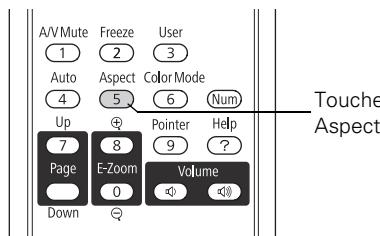
Sélectionnez parmi l'une des options **Color Mode** suivantes :

- **Dynamique** : Mode le plus lumineux; pour la projection de jeux vidéo ou d'émissions de télévision dans une pièce bien éclairée.
- **Présentation** : Pour des présentations couleurs dans une pièce bien éclairée (réglage par défaut).
- **Théâtre** : Pour la projection de films aux tons naturels dans une pièce sombre.
- **Photo** : Pour des images fixes aux couleurs vives et très contrastées dans une pièce bien éclairée (disponible seulement lorsque la source est définie sur LAN ou USB.)
- **Sports** : Pour des images TV aux couleurs vives projetées dans une pièce bien éclairée (vidéo en composantes, S-Vidéo ou vidéo composite seulement).
- **sRGB** : Sélectionne la palette de couleurs des affichages d'ordinateurs sRGB standard.
- **Tableau noir** : Projette des couleurs précises sur un tableau noir ou vert (règle le point blanc).
- **Tableau blanc** : Pour des présentations avec du texte en noir et blanc et des graphiques dans une pièce bien éclairée.

Redimensionnement des images vidéo

Vous pouvez redimensionner vos images en modifiant le rapport largeur/hauteur (selon de signal d'entrée sélectionné).

Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche **Aspect** pour passer d'une option disponible à l'autre.



Selectionnez parmi l'une des options **Aspect** suivantes :

- **Normal** : Affiche les images sur toute la surface de projection et conserve le format de l'image. Choisissez ce réglage pour redimensionner automatiquement l'image et utilisez l'espace d'affichage de la façon la plus efficace.
- **16:9** : Convertit le rapport hauteur/largeur de l'image de 16:9. Les images 4:3 sont étirées horizontalement pour tenir à l'écran.
- **Complet** : Affiche les images sur la pleine largeur de la surface de projection, mais ne conservent pas le format. Les images 4:3 sont étirées horizontalement.
- **Zoom** : Affiche les images sur la pleine largeur de la surface de projection et conserve le format de l'image. L'image pourrait être rognée dans le haut et le bas selon le rapport hauteur/largeur choisi.
- **Native** : Affiche les images telles quelles (format et résolution conservés). Des bandes noires peuvent apparaître ou les images peuvent être rognées, selon la résolution.

Si vous utilisez les crayons interactifs, vous devrez recalibrer après avoir modifié les paramètres de rapport hauteur/largeur du projecteur.

remarque

Il n'est pas possible de modifier le rapport largeur/hauteur lorsque vous projetez depuis un ordinateur connecté au port USB TypeB ou depuis un dispositif USB utilisant la source USB.

3 *Utilisation des crayons interactifs*

Les crayons interactifs fournis avec votre projecteur vous permettront de transformer pratiquement tout mur en tableau blanc interactif. Ce chapitre explique comment utiliser le pilote Easy Interactive, calibrer le projecteur et utiliser les crayons pour annoter des présentations ou écrire ou dessiner sur un tableau blanc virtuel.

Observez les directives de ce chapitre portant sur ce qui suit :

- Utilisation du pilote de crayon Easy Interactive Pen
- Calibrage du projecteur
- Utilisation des crayons
- Utilisation de la fonction Tablet PC

Visitez régulièrement le site Web de soutien d’Epson du [Canada](#) pour voir s’il existe des mises à jour gratuites du logiciel Easy Interactive.

Utilisation du pilote d'Easy Interactive Pen Driver

Le pilote Easy Interactive Driver est compris sur le CD étiqueté « Epson Projector Software for Easy Interactive Function ». Veuillez prendre note des exigences système suivantes :

- Microsoft® Windows 2000, Windows XP, Windows Vista (versions 32 bits) ou Windows 7 (versions 32 bits ou 64 bits)
ou
Mac OS X 10.3 ou plus
 - Port USB 1.1 (minimum) ou port USB 2.0 (conseillé)
1. Branchez le câble d'ordinateur VGA et le câble USB dans le projecteur et dans l'ordinateur, tel que décrit aux pages 23 et 27.
 2. Mettez l'ordinateur sous tension.
 3. Assurez-vous d'avoir installé le pilote dans l'ordinateur, comme l'explique le *Guide rapide*.
 4. Mettez ensuite le projecteur sous tension, comme décrit à la page 41.

Le bureau de votre ordinateur devrait être affiché. Si l'écran est vide ou que le message **Pas de signal** s'affiche, vérifiez ce qui suit :

- Assurez-vous que le témoin d'alimentation du projecteur est vert et ne clignote pas.
- Appuyez sur la touche **Computer** de la télécommande.
- Si vous utilisez un ordinateur portatif Windows, appuyez sur la touche de fonction de votre clavier permettant l'affichage sur un moniteur externe. Cette touche peut également être étiquetée **CRT/LCD** ou comporter une icône comme . Vous pourriez avoir besoin de maintenir enfoncée la touche **Fn**.

Si vous avez besoin d'aide supplémentaire, voyez la page 134.

5. Vérifiez l'état de la connexion.

Windows : Vous devriez voir l'icône de crayon  sur la barre d'état système de la barre des tâches (coin inférieur droit de l'écran).

Mac OS : vous devriez voir l'icône de crayon  sur le dock.

Il faut parfois attendre un peu avant que l'icône n'apparaisse après la mise sous tension de l'ordinateur et du projecteur.

Si un X rouge apparaît sur l'icône, l'ordinateur et le projecteur ne sont pas connectés correctement. Essayez de retirer et de reconnecter le câble USB.

Si vous ne voyez pas l'icône, procédez comme suit :

Windows : sélectionnez  ou Démarrer > Tous les programmes ou Programmes > Epson Projector > Easy Interactive Driver.

Mac OS : ouvrez le dossier Applications, puis sélectionnez l'icône Easy Interactive Driver.

Si vous avez besoin d'aide supplémentaire, voyez la page 142.

Quand l'ordinateur et le projecteur sont connectés et que l'icône Easy Interactive Driver apparaît, vous êtes prêt à calibrer. Consultez la section suivante pour plus d'information.

Calibrage du projecteur

Le calibrage établit la connexion entre votre ordinateur et les crayons interactifs. Grâce à ce processus simple, votre ordinateur peut détecter avec précision la position du crayon sur la surface de projection.

Le processus de calibrage est nécessaire avant d'utiliser les crayons pour la première fois ou si vous changez la résolution de votre ordinateur ou si vous vous connectez à autre ordinateur. L'un ou l'autre des crayons peut servir pour le calibrage.

Deux types de calibrage sont disponibles :

remarque

Ne sélectionnez pas Exit ou Quitter dans le menu Easy Interactive Driver, sinon il vous faudra ouvrir le pilote tel que décrit ici la prochaine fois que vous vous voudrez utiliser le crayon interactif.

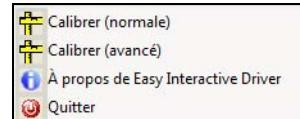
- Normal, qui est plus rapide et qui convient le mieux pour la plupart des situations (25 points de calibrage)
- Advanced (Avancé), qui est conseillé quand il faut une précision supérieure (49 points de calibrage)

Vous pourriez avoir besoin de recalibrer si vous changez le rapport d'aspect du projecteur avec la télécommande ou si vous modifiez les réglages suivants dans le système de menus du projecteur :

- Menu Réglage : Keystone ou Zoom. Voyez la page 74 pour plus d'information.
 - Menu Signal : Ajustement auto, Résolution, Alignement, Sync, Position ou Aspect. Voyez la page 72 pour plus d'information.
1. Pour démarrer le calibrage, procédez comme suit :
 - Dans Windows, cliquez sur l'icône de crayon  sur la barre d'état système de la barre des tâches (coin inférieur droit de l'écran), puis sélectionnez Calibrate (Calibrer) (Normal) ou Calibrate (Calibrer) (avancé).
 - Dans Mac OS, cliquez sur l'icône de crayon  sur le dock, sélectionnez Calibrate (Calibrer) dans la barre de menus, puis sélectionnez Calibrate (Calibrer) (Normal) ou Calibrate (Calibrer) (Avancé).
 2. Après avoir lu le message sur le calibrage, cliquez sur OK.

Vous verrez un cercle vert clignotant dans le coin supérieur gauche de votre image projetée.

3. Touchez le centre du cercle avec la pointe du crayon.

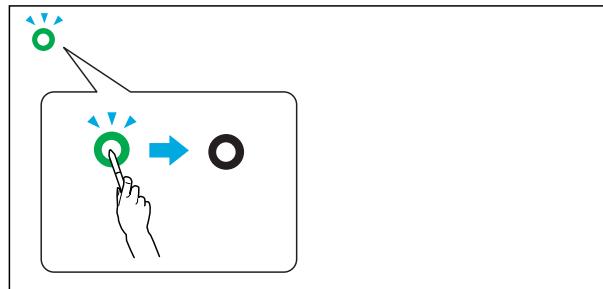


remarque

Pour le calibrage le plus précis, assurez-vous de tenir le crayon à un angle par rapport à la surface de projection et touchez le centre du cercle.



Le cercle arrête de clignoter et passe au noir. Un autre cercle apparaît à droite.



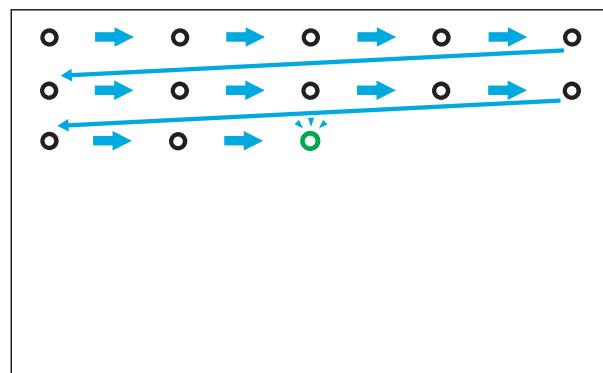
4. Touchez le centre du cercle suivant, puis répétez. Quand vous arrivez à la fin de la rangée, le cercle suivant apparaît à l'extrême gauche d'une nouvelle rangée.

Veillez à ne pas bloquer le signal entre le crayon et le récepteur interactif (à côté de la fenêtre de projection du projecteur)

N'appuyez pas sur le bouton du crayon lors du calibrage.

Si vous faites une erreur, appuyez sur **Esc** sur le clavier de l'ordinateur et reprenez le processus de calibrage.

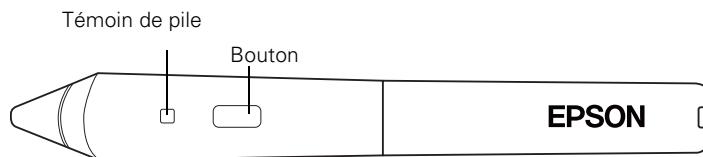
5. Continuez jusqu'à ce que tous les cercles soient noirs.



Après avoir terminé le calibrage, vous pouvez utiliser comme souris l'un ou l'autre des crayons sur le tableau ou le mur de projection. Avec des logiciels additionnels, vous pouvez aussi vous servir des crayons pour écrire ou dessiner sur l'image projetée. Voyez la section suivante pour plus d'information.

Utilisation des crayons

Le pilote Easy Interactive vous permet d'utiliser le crayon comme souris. Si vous avez installé un logiciel de tableau blanc interactif comme RM Easiteach ou les outils TeamBoard Draw, vous pouvez aussi utiliser les crayons pour écrire ou dessiner sur l'image projetée.



Appuyez sur le bouton du crayon pour tester la pile. Si le témoin est vert, c'est que la pile est suffisamment chargée.

Pour utiliser le crayon comme souris, observez les conseils suivants :

- Pour une performance optimale, tenez le crayon à un angle, plutôt que perpendiculairement par rapport au tableau.
- Pour un clic gauche, tapez le tableau.
- Pour un double clic, tapez deux fois.
- Pour un clic droit, tapez tout en appuyant sur le bouton de crayon.
- Pour cliquer et glisser, tapez et glissez avec le crayon.

Pour utiliser le crayon pour écrire ou dessiner sur le tableau, vous devez installer un logiciel d'annotation comme TeamBoard Draw ou RM Easiteach.

Utilisation de la fonction Tablet PC

Lorsque vous installez le pilote Easy Interactive Driver, la fonction Tablet PC est activée sous Windows 7 et Windows Vista. Cela vous permet d'annoter, d'utiliser l'écriture manuscrite et aussi d'effectuer d'autres actions en utilisant le crayon et ce, sans installer le logiciel d'annotation.

Si vous avez Microsoft Office 2003 ou une version ultérieure, vous pouvez aussi utiliser la fonction d'écriture dans les applications d'Office. Cela vous permet d'ajouter des notes écrites à la main à un document, un tableur ou une présentation et de sauvegarder les notes avec le fichier.

Pour obtenir plus d'information concernant les fonctions Tablet PC et d'écriture, visitez le site Web de soutien d'Epson pour les [États-Unis](#) ou le [Canada](#).

4

Présentations en utilisant la télécommande

Le projecteur comprend plusieurs outils pour enrichir vos présentations. Vous pouvez y accéder au moyen de la télécommande, qui vous permet de commander le projecteur depuis pratiquement n'importe quel endroit dans la pièce, c'est-à-dire jusqu'à une distance de 6 mètres (19,7 pieds).

Le présent chapitre porte sur les sujets suivants :

- Utilisation de la télécommande
- Commande de l'image et du son
- Affichage des motifs
- Commande de l'ordinateur à l'aide de la télécommande
- Utilisation du pointeur pendant les présentations
- Projection d'un diaporama depuis un dispositif USB

Utilisation de la télécommande

Vérifiez que les piles sont installées comme décrit à la page 124. Observez ces consignes pendant l'utilisation de la télécommande :

- Pointez la télécommande vers le projecteur ou l'écran.
- Placez-vous à une distance maximale de 6 m (19,7 pi) du projecteur.
- Pointez la télécommande dans la plage de portée des récepteurs infrarouge du projecteur, soit à un angle de 30° vers les côtés ou de 15° vers le haut ou le bas.

remarque

Lorsqu'une touche reste enfoncée pendant plus de 30 secondes, la télécommande cesse de fonctionner pour économiser l'énergie. Le fonctionnement normal de la télécommande reprend une fois la touche relâchée.

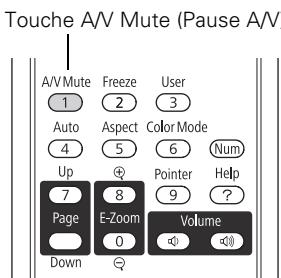
L'utilisation de la télécommande sous les lampes fluorescentes ou la lumière directe du soleil peut avoir une incidence sur la réponse du projecteur aux commandes transmises.

Commande de l'image et du son

Vous pouvez utiliser la télécommande pour désactiver provisoirement l'image et le son, figer momentanément l'image, appliquer un zoom avant sur l'image et régler le volume.

Désactivation de l'image et du son

Appuyez sur la touche A/V Mute (Pause A/V) de la télécommande pour désactiver l'image et le son et pour obscurcir l'écran. Cette fonction est utile si vous voulez rediriger provisoirement l'attention de votre auditoire sans qu'il ne se sente dérangé par un écran illuminé.



Pour réactiver l'image et le son, appuyez de nouveau sur la touche.

Vous pouvez créer une image, comme un logo de société ou une photo, pour qu'elle s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche A/V Mute. (Voyez la page 81 pour plus d'information.)

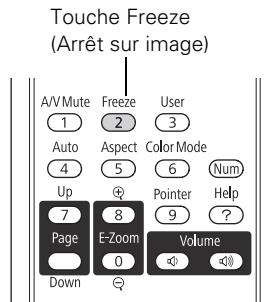
Arrêt sur image

remarque

Cette fonction permet de désactiver provisoirement l'image, mais pas le son. Étant donné que la source vidéo continue de transmettre des signaux, l'action ne pourra reprendre au même endroit.

Appuyez sur la touche **Freeze** (Arrêt sur image) de la télécommande pour effectuer un arrêt de la vidéo ou de l'image informatique. L'arrêt sur image est activé mais le son continue de se faire entendre.

Pour annuler l'arrêt sur image, appuyez de nouveau sur la touche **Freeze** (Arrêt sur image).



remarque

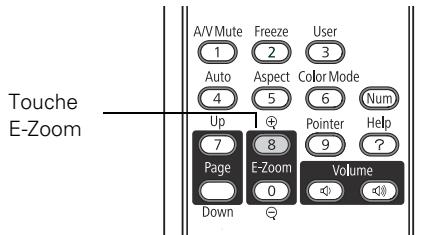
Vous ne pouvez pas utiliser la fonction **Progressif** (voyez la page 71) en même temps que la fonction **E-Zoom** (Zoom électronique).

Agrandissement de l'image

Vous pouvez appliquer un zoom sur une partie de l'image en utilisant les touches **E-Zoom** (Zoom électronique) de la télécommande.

Si vous utilisez l'un des crayons interactifs, la position du crayon et la position de la souris ne correspondront pas lorsque vous appuyez sur les boutons **E-Zoom**.

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



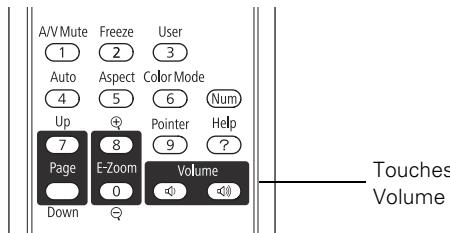
Un viseur s'affiche indiquant le centre de la zone d'agrandissement.

2. Utilisez les touches fléchées (navigation du menu) pour positionner le viseur.

3. Continuez d'appuyer sur la touche **E-Zoom +** pour agrandir la zone sélectionnée jusqu'à 4 fois.
4. Une fois l'image agrandie, vous pouvez :
 - utiliser les touches fléchées pour vous déplacer sur l'écran;
 - appuyer sur la touche **E-Zoom -** pour faire un zoom arrière.
5. Une fois terminé, appuyez sur la touche **Esc** pour ramener l'affichage de l'image à sa taille d'origine.

Réglage du volume

Pour régler le volume, appuyez sur la touche \triangleleft ou \triangleright de la télécommande ou du panneau de commande du projecteur.



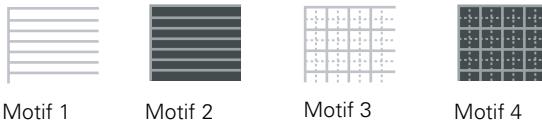
remarque

Pour désactiver temporairement l'image et le son, appuyez sur la touche A/V Mute.

Vous pouvez également régler le volume en utilisant le système de menus du projecteur. Voyez la page 75.

Affichage des mires d'essai

Vous pouvez afficher une mire d'essai ou l'une des 4 mires suivantes pour utilisation sur un tableau blanc ou un tableau noir :



1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande, puis sélectionnez le menu Réglage et appuyez sur **Enter**.
2. Sélectionnez **Motif** et appuyez sur **Enter**.

3. Mettez en surbrillance **Type de motif** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez l'un des motifs montrés à la page 59 ou sélectionnez **Mire**. Pour créer votre propre mire, sélectionnez **Motif Utilisateur**. Voyez ci-dessous pour plus d'information.
5. Appuyez sur **Enter** pour sélectionner la mire souhaitée, puis appuyez sur **Esc**.
6. Sélectionnez **Affichage du Motif** pour afficher la mire.
7. Appuyez sur **Esc** après avoir terminé d'afficher la mire.

Attribution d'une mire à la touche User

Vous pouvez attribuer n'importe laquelle des mires à la touche **User** de la télécommande, et l'afficher simplement en appuyant sur la touche **User**.

1. Dans le menu **Réglage**, sélectionnez **Affichage du Motif** tel que décrit ci-dessus.
2. Mettez **Bouton Utilisateur** en surbrillance et appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Affichage du Motif** et appuyez sur **Enter**.
4. Appuyez sur **Menu** pour quitter.

remarque

Lorsque vous choisissez une image comme mire utilisateur, l'image sélectionnée antérieurement est remplacée par la nouvelle.

Création de votre propre mire

Il est possible de transférer toute image d'un ordinateur ou d'une source vidéo vers le projecteur et de l'utiliser ensuite comme mire. Si vous l'attribuez à la touche **User** tel que décrit ci-dessus, vous pouvez l'afficher en tout temps en appuyant simplement sur la touche **User** de la télécommande.

Commencez par afficher l'image que vous souhaitez utiliser provenant d'un ordinateur ou d'une source. Observez les étapes ci-après pour capturer l'image et la transférer au projecteur :

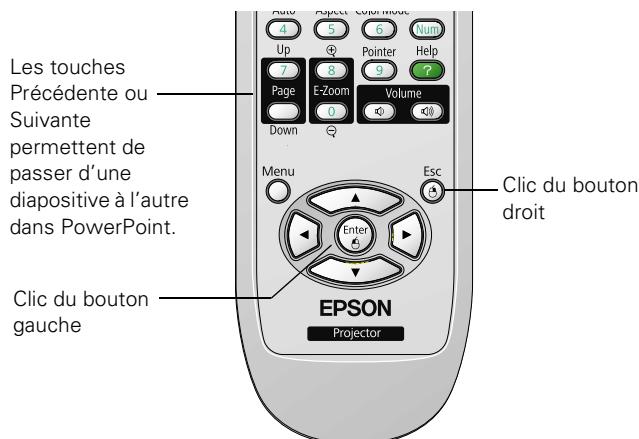
1. Dans menu **Réglage**, mettez en surbrillance **Motif** et appuyez sur **Enter**.
2. Sélectionnez **Motif Utilisateur** et appuyez sur **Enter**.

3. Un message s'affiche vous demandant si vous voulez utiliser l'image courante comme mire, sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
4. Appuyez ensuite sur **Enter** de nouveau.
5. Lorsqu'un message de confirmation s'affiche, sélectionnez **Oui** puis appuyez sur **Enter**. La sauvegarde de l'image peut prendre quelques minutes. N'utilisez pas le projecteur, la télécommande ou la source d'image pendant la sauvegarde du motif.
6. Lorsque le message confirmant que l'enregistrement est terminé s'affiche, appuyez sur **Menu** pour quitter.

Commande de l'ordinateur à l'aide de la télécommande

Vous pouvez vous servir de la télécommande en guise de souris pour éviter de devoir vous tenir devant l'ordinateur pour diriger la présentation.

Avant de pouvoir utiliser la télécommande pour utiliser votre ordinateur, vous devez connecter un câble USB au port **USB TypeB** (carré)  du projecteur (voyez la page 25) et sélectionner **Souris Sans Fil** comme réglage **USB Type B** dans le menu Avancé (voyez la page 76).



remarque

Vous ne pouvez utiliser la télécommande comme souris sans fil que lorsque vous projetez depuis les ports Computer1 ou Computer2.

Il sera peut-être nécessaire d'effectuer certains réglages sur l'ordinateur pour pouvoir utiliser la télécommande comme souris sans fil. Pour plus de détails, consultez la documentation fournie avec l'ordinateur.

remarque

Il est possible que vous pourviez utiliser la fonction Page Up/Page Down avec USB Display (Affichage USB).

Vous pourrez alors commander votre ordinateur comme suit :

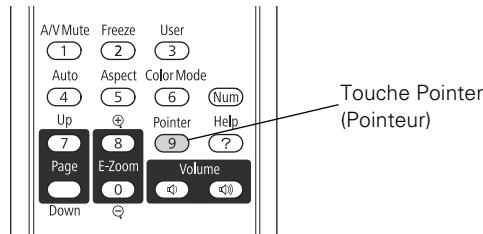
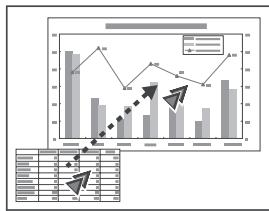
- Utilisez les touches Page Up ou Page Down de la télécommande pour parcourir les diapositives de la présentation.
- Utilisez les touches fléchées pour déplacer le pointeur à l'écran.
- Appuyez une fois sur la touche **Enter** pour cliquer du bouton gauche ou deux fois pour double-cliquer. Appuyez sur la touche **Esc** pour cliquer du bouton droit.
- Pour glisser et déposer, maintenez la touche **Enter** enfoncée. Utilisez ensuite les touches fléchées pour faire glisser l'objet. Lorsque l'objet est à la position désirée, appuyez sur la touche **Enter** pour le déposer.

Utilisation du pointeur pendant les présentations

Vous pouvez afficher un pointeur pour attirer l'attention de l'auditoire sur des éléments importants affichés à l'écran. Trois formes sont offertes pour personnaliser le pointeur.

Utilisation du pointeur

1. Pour activer le pointeur, appuyez sur la touche **Pointer** de la télécommande. Un pointeur s'affiche à l'écran.



Si vous souhaitez utiliser un style de pointeur différent, observez les directives de la section suivante.

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

3. Une fois que vous avez terminé avec le pointeur, appuyez sur la touche **Pointer** ou **Esc** pour le faire disparaître.

Personnalisation du pointeur

Il est possible de sélectionner trois formes différentes de pointeur.

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande, sélectionnez le menu **Réglage**, sélectionnez **Forme de pointeur** puis appuyez sur **Enter**. Vous pouvez sélectionner une des formes de pointeur montrées à gauche.
2. Sélectionnez la forme souhaitée, puis appuyez sur **Enter**.
3. Appuyez sur **Menu** pour quitter le système de menus.



Présentation d'un diaporama

Vous pouvez vous servir de la fonction Slideshow (Diaporama) du projecteur lorsque vous connectez un dispositif USB contenant des fichiers d'image .JPG. Cela vous permet d'afficher des images individuelles simplement et rapidement ou de lancer un diaporama de toutes les images dans un dossier. Vous pouvez commander votre diaporama au moyen de la télécommande du projecteur.

Pour obtenir une présentation PowerPoint instantanée, convertissez vos diapositives PowerPoint en fichiers .JPG individuels (enregistrez-les sous format .jpg) et stockez-les dans un dossier. Copiez ce dossier sur une clé mémoire flash USB ou tout autre dispositif USB. Branchez ensuite le dispositif dans le projecteur et lancez votre présentation.

Vous pouvez passer du dispositif depuis lequel vous projetez le diaporama à une autre source d'image au moyen du bouton **Source Search** (Rechercher la source) ou de l'une des touches source de la télécommande. Pour retourner à la source du diaporama, appuyez sur **Source Search** (Rechercher la source) et sélectionnez **USB** ou appuyez simplement sur la touche **USB**.

remarque

Vous pouvez projeter des fichiers .JPG à des résolutions allant jusqu'à 4608x3072 ppp (le nombre de pixels augmente selon un facteur de 8).

Si un fichier .JPG est fortement compressé, il est possible que le projecteur ne puisse l'afficher correctement. Le projecteur ne peut afficher des fichiers progressifs ou CMYK .JPG.

Il n'est pas possible de projeter des films à l'aide de la fonction Diaporama.

Lancement d'un diaporama

1. Branchez un dispositif USB dans le port USB de TypeA (plat) du projecteur (voyez la page 38).
2. Si le projecteur est raccordé à une autre source d'image, appuyez sur la touche **USB** de la télécommande pour lancer le programme.
Si le projecteur n'est pas raccordé à une autre source d'image, le diaporama s'affiche automatiquement.



remarque

Pour faire pivoter une image, appuyez sur la touche ▲ ou ▼ de la télécommande jusqu'à ce qu'elle s'affiche correctement.

Les fichiers d'image qui ont été numérisés ou modifiés afficheront une icône plutôt qu'une image miniature.

Appuyez sur les touches fléchées de la télécommande pour mettre en surbrillance le dispositif depuis lequel vous souhaitez projeter, puis appuyez sur la touche **Enter**.

3. Si vous devez sélectionner un sous-dossier sur votre dispositif, servez-vous des touches fléchées pour mettre le dossier en surbrillance, puis appuyez sur **Enter**.
4. Pour afficher une image individuelle, servez-vous des touches fléchées pour la mettre en surbrillance, puis appuyez sur **Enter**. Pour afficher des fichiers d'image supplémentaires, appuyez sur la touche fléchée ▲ ou ▼.

- Pour exécuter un diaporama de toutes les images dans le dossier sélectionné, servez-vous des touches fléchées pour mettre en surbrillance **Diaporama** au bas de l'écran, puis appuyez sur **Enter**. Les images sont affichées dans l'ordre une seule fois. À la fin du diaporama, le dossier s'affiche de nouveau.

Procédez comme suit pour commander l'affichage ou le diaporama, selon vos besoins :

- Pour remonter d'un niveau de dossiers, mettez en surbrillance **Haut page** en haut de l'écran, puis appuyez sur **Enter**.
- Pour sélectionner un autre dispositif, mettre en surbrillance **Sél. lecteur** dans le coin supérieur droit de l'image-écran, appuyez sur **Enter**, et sélectionnez le dispositif.
- Si toutes les images d'un dossier ne tiennent pas dans l'écran **Diaporama**, mettez en surbrillance **Page suivante** au bas de l'écran et appuyez sur **Enter** pour afficher le prochain écran plein d'images. Sélectionnez **Page précédente** en haut de l'écran pour sélectionner l'écran précédent.
- Pour quitter le diaporama, appuyez sur **Esc**, sélectionnez **Quitter**, puis appuyez sur **Enter**.

remarque

*Pour afficher un diaporama depuis un dossier non sélectionné, mettez le dossier en surbrillance, puis appuyez sur la touche **Esc** de la télécommande. Puis sélectionnez **Diaporama** dans le menu qui s'affiche et appuyez sur **Enter**.*

*Pour commencer le diaporama à partir d'une image précise, servez-vous des touches fléchées pour mettre l'image en surbrillance, appuyez sur **Enter**, puis de nouveau sur **Enter**.*

Sélection des options d'affichage du diaporama

- Mettez en surbrillance **Option** au bas de l'écran, puis appuyez sur **Enter**. L'écran suivant s'affiche :



2. Mettez en surbrillance les options désirées, puis appuyez sur **Enter**.

Option	Paramètres disponibles
Ordre d'affichage	Ordre des noms : Affiche les fichiers par nom Ordre des dates : Affiche les fichiers par date
Ordre de classement	Croissant : Trie les fichiers du premier au dernier Décroissant : Trie les fichiers du dernier au premier
Lecture continue	On (Activé) : Affiche le diaporama en continu Off (Désactivé) : Affiche le diaporama une seule fois
Fréq. défilement	Non : La fréquence n'est pas modifiée automatiquement 1 s à 60 s : Affiche les fichiers pour l'intervalle de temps sélectionné et modifie l'affichage automatiquement

3. Une fois terminé, mettez en surbrillance **OK** au bas de l'écran et appuyez sur **Enter**. (Mettez en surbrillance **Annuler** et appuyez sur **Enter** pour annuler.)

5

Réglage de précision des menus du projecteur

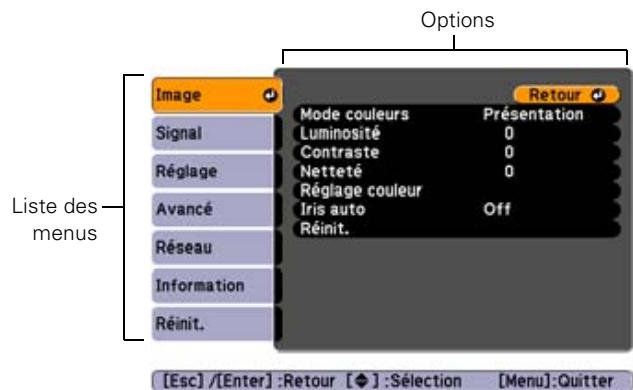
Vous pouvez utiliser les menus à l'écran du projecteur pour régler l'image, le son et d'autres fonctions. Observez les directives du présent chapitre pour effectuer ce qui suit :

- Utilisation du système de menus
- Réglage de l'image
- Réglage des paramètres du menu Signal
- Personnalisation des fonctions du projecteur
- Personnalisation des options d'économie d'énergie et des fonctions
- Utilisation des fonctions de sécurité du projecteur

Utilisation du système de menus

Vous pouvez utiliser la télécommande ou le panneau de commande du projecteur pour accéder aux menus et modifier les paramètres. Suivez les étapes ci-dessous :

1. Pour afficher l'écran de menus, appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande ou du panneau de commande du projecteur. Un écran de menus semblable au suivant s'affiche :



Les menus sont affichés à gauche, tandis que les options disponibles pour le menu en surbrillance s'affichent à droite.

2. Utilisez les touches fléchées de la télécommande ou du projecteur pour parcourir la liste de menus. Une fois le menu auquel vous souhaitez accéder en surbrillance, appuyez sur la touche **Enter** pour le sélectionner.
3. Une fois que vous avez sélectionné le menu, servez-vous des touches fléchées pour parcourir la liste des options. (Certaines des options peuvent être en grisé ou non disponibles, selon la source d'image sélectionnée.)

- Après avoir mis l'option à régler en surbrillance, utilisez les touches fléchées pour modifier le paramètre. Dans certains cas, il est possible que vous deviez appuyer sur **Enter** pour afficher un sous-écran.
 - Appuyez sur la flèche gauche ou droite pour régler une barre coulissante.
 - Pour sélectionner parmi deux paramètres ou plus, servez-vous des flèches vers le haut et vers le bas pour mettre en surbrillance le paramètre souhaité, puis appuyez sur **Enter**.
- Après avoir modifié les paramètres, appuyez sur la touche **Esc** pour enregistrer vos modifications et retourner au menu précédent (ou appuyez sur la touche de nouveau pour quitter le système de menus). Vous pouvez également appuyer sur la touche **Menu** pour quitter.



Rétablissement des réglages par défaut

Vous pouvez utiliser l'option **Réinit.** pour n'importe quel menu pour rétablir ses paramètres par défaut définis à l'usine.

Pour rétablir tous les paramètres du projecteur et sélectionner les valeurs définies par défaut à l'usine, sélectionnez le menu **Réinit.**, mettez en surbrillance **Tout réinitialiser**, appuyez sur **Enter** et sélectionnez **Oui** pour confirmer votre choix.



remarque

Lorsque vous sélectionnez Tout réinitialiser dans le menu Réinit., les paramètres Signal Vidéo, Logo d'utilisateur, Langue et Durée de la lampe ne sont pas rétablis.

Réglage de l'image

Utilisez le menu Image pour régler les paramètres de luminosité, de netteté, de couleur, de nuance et de contraste, ainsi que le réglage Iris auto.

1. Appuyez sur la touche Menu du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande et sélectionnez le menu Image. Un écran semblable à l'un des suivants s'affiche :



Ordinateur/USB/Affichage
USB/LAN



Vidéo en composantes/
Vidéo composite/ S-Vidéo

remarque

Les paramètres disponibles sont fonction de la source d'image sélectionnée.

Le paramètre Luminosité modifie l'opacité des panneaux ACL du projecteur. Vous pouvez également modifier la luminosité de la lampe.

Sélectionnez Consomm. électr. dans le menu Réglage, puis sélectionnez Normal ou ECO (le paramètre par défaut est Normal).

2. Effectuez les réglages désirés, selon vos besoins :

■ Mode couleurs

Permet de régler rapidement les couleurs et la luminosité pour une foule d'environnements de projection. Il est possible de sauvegarder un paramètre différent pour chaque source. Pour obtenir la description de chacun des modes couleurs, voyez la page 46.

■ Luminosité

Éclaircit ou assombrit l'ensemble de l'image.

■ Contraste

Règle la différence entre les zones claires et sombres.

■ Intensité couleur

Permet de régler l'intensité des couleurs de l'image.

■ Nuance

Règle l'équilibre entre le vert et le magenta dans l'image.

■ Netteté

Règle la netteté de l'image.

■ Réglage couleur

Règle les couleurs. Sélectionnez **Temp. couleur abs.** pour régler la valeur générale de 5000 °K (rouge) à 10000 °K (bleu). Sélectionnez **Rouge**, **Vert** ou **Bleu** pour régler les teintes rouge, verte et bleue et sélectionner les valeurs d'intensité. (Non disponible lorsque **sRGB** est sélectionné comme paramètre Mode couleurs.)

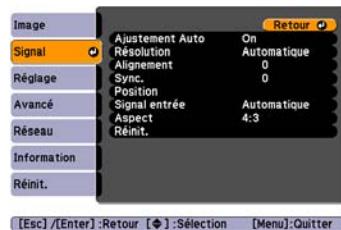
■ Iris auto

Règle automatiquement le rendement lumineux en fonction de la luminosité de l'image. (Disponible uniquement lorsque le Mode couleurs est réglé sur **Dynamique** ou **Théâtre** pour la source d'image sélectionnée.)

Réglage des paramètres du menu Signal

Bien que le projecteur détecte normalement et optimise automatiquement tout signal d'entrée, vous pouvez utiliser le menu Signal pour régler manuellement les paramètres. En plus de pouvoir modifier la position de l'image projetée, vous pouvez corriger l'alignement et la synchronisation des images informatiques ou modifier le rapport largeur/hauteur.

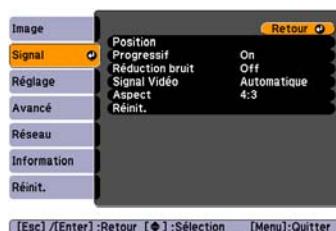
1. Appuyez sur la touche **Menu**, puis sélectionnez le menu **Signal**.
Un écran semblable à un des écrans suivants s'affiche. (Les paramètres varient en fonction de la source d'image sélectionnée.)



Ordinateur



Vidéo en composantes



Vidéo composite/S-Vidéo

2. Effectuez les réglages désirés, selon vos besoins :

■ **Ajustement Auto**

Laissez ce paramètre sur **On** (Activé) pour optimiser automatiquement les images d'un ordinateur. Désactivez-le si vous désirez sauvegarder les modifications apportées aux paramètres **Alignement**, **Sync.** et **Position**.

■ **Résolution**

Réglez à **Automatique** pour que le projecteur identifie automatiquement la résolution du signal d'entrée. Au besoin, sélectionnez **Large** (pour les images panoramiques) ou **Normal** (pour les images de format 4:3 ou 5:4).

■ **Alignement**

Modifiez cette valeur pour éliminer les bandes verticales des images d'ordinateur.

■ **Sync.**

Modifiez cette valeur si l'image est floue ou scintille.

remarque

Si vous utilisez les crayons interactifs, vous devrez recalibrer si vous modifier les réglages suivants :

Ajustement Auto, Résolution, Alignement, Sync., Position ou Aspect.

■ Position

Si un ou plusieurs côtés de l'image sont rognés, cela peut signifier que l'image n'est pas bien centrée. Sélectionnez ce paramètre et utilisez les touches fléchées pour centrer l'image.

■ Progressif

Pour signaux vidéo composites, S-Vidéo et vidéo en composantes. Activez ce paramètre pour convertir les signaux vidéo entrelacés en signaux progressifs (idéal pour les images fixes). Laissez ce paramètre sur **Off** (Désactivé) pour des images fixes.

■ Réduction bruit

Uniformise les images brutes. Il peut être nécessaire de faire des essais afin de sélectionner le paramètre le plus approprié à votre image. Sélectionnez **Off** (Désactivé) lorsque vous projetez des images ayant très peu de bruit, notamment celles de DVD.

■ Signal entrée

Si les couleurs semblent incorrectes en utilisant le paramètre **Automatique**, sélectionnez ce paramètre pour le type d'équipement raccordé au port **Computer1** ou **Computer2**. Sélectionnez **RGB** pour un ordinateur ou une connexion vidéo RVB ou **Automatique** pour un lecteur vidéo transmettant un signal vidéo en composantes (les connecteurs sont identifiés par **Y/Cb/Cr** ou **Y/Pb/Pr**).

■ Signal Vidéo (signaux composite ou S-Vidéo seulement)

Sélectionnez le paramètre correspondant au type d'équipement connecté dans le port **Vidéo**. Laissez ce paramètre à **Automatique**, à moins d'utiliser un système PAL 60 Hz (puis sélectionnez **PAL60**).

■ Aspect

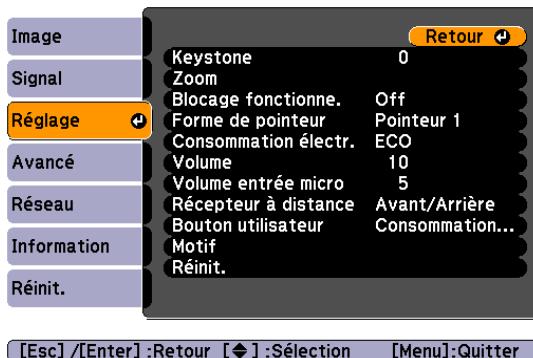
Règle le rapport largeur/hauteur de l'image. Voyez la page 47 pour plus d'information.

remarque

*Vous pouvez également utiliser la touche **Auto** de la télécommande pour réinitialiser automatiquement les paramètres **Alignement**, **Sync.** et **Position**. Voyez la page 139 pour les détails.*

Personnalisation des fonctions du projecteur

Vous pouvez utiliser le menu Réglage pour verrouiller les touches du projecteur, régler le volume et personnaliser plusieurs autres fonctions.



remarque

Si vous utilisez les crayons interactifs et que vous modifiez les réglages Keystone ou Zoom, vous devrez recalibrer.

■ Keystone

Règle la forme de l'image lorsque le projecteur est incliné vers le haut ou le bas. Si les lignes ou bords des images apparaissent crénélés après réglage du paramètre, réduisez le paramètre Netteté (voyez la page 70).

■ Zoom

Modifie la taille de l'image de Large (plus large) à Télé (plus petit).

■ Blocage fonctionne.

Permet de désactiver toutes les touches du projecteur, à l'exception de la touche d'alimentation . Voyez la page 83 pour plus d'information.

■ Forme de pointeur

Permet de sélectionner parmi trois formes de pointeur. Voyez la page 62 pour plus d'information.

■ Consommation électr.

Permet de sélectionner deux niveaux de luminosité. Le paramètre ECO réduit la consommation d'énergie et le bruit, et prolonge la durée utile de la lampe.

- **Volume**

Augmente ou diminue le volume du haut-parleur du projecteur.

- **Volume entrée micro**

Règle le volume de microphone.

- **Récepteur à distance**

Désactive les capteurs avant et/ou arrière du projecteur qui détectent les signaux émis par la télécommande. Utilisez ce paramètre pour prévenir l'utilisation de la télécommande ou pour éliminer le brouillage provoqué par les éclairages fluorescents. Redémarrez le projecteur pour valider ce paramètre.

- **Bouton utilisateur**

Permet de créer un raccourci vers l'un des éléments de menu suivants : **Consommation électr.**, **Information**, **Progressif**, **Sous-titres**, **Mire**, **Résolution**, **Volume entrée micro**, ou **Affichage du Motif**. Lorsque vous appuyez sur la touche **User** (Utilisateur) de la télécommande, l'élément de menu désigné est affiché.

- **Motif**

Sélectionnez l'une des méthodes de gestion des couleurs suivantes :

Sélectionnez **Affichage du Motif** pour afficher l'une des mires disponibles.

Type de mire pour sélectionner parmi les 4 motifs suivants ou sélectionner une mire définie par l'utilisateur :



Motif 1



Motif 2



Motif 3



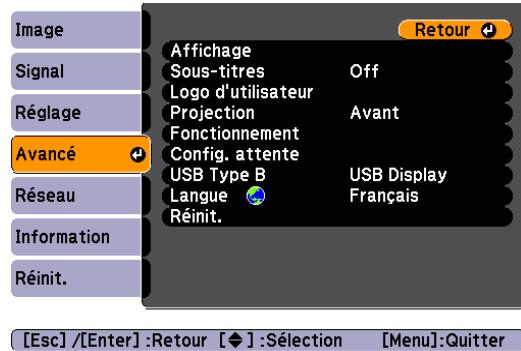
Motif 4

Mire Utilisateur pour saisir une mire personnalisée. Voyez la page 60 pour plus d'information.

Mire pour afficher une mire que vous pouvez utiliser pour régler le projecteur sans le connecter (pour un image 16:10). Vous pouvez utiliser le motif pour régler le zoom, la mise au point et d'autres réglages. Pour annuler la mire d'essai, appuyez sur la touche **Esc** de la télécommande.

Personnalisation des options d'économie d'énergie et des fonctions

Vous pouvez utiliser le menu Avancé pour personnaliser la manière dont le projecteur affiche des images, active la fonction Aliment directe, utilise les sous-titres codés, active ou désactive le mode veille et personnaliser d'autres fonctions du projecteur.



■ Affichage

Message : Vous permet d'activer ou de désactiver les messages à l'écran.

Afficher le fond : Règle la couleur d'arrière-plan de l'écran sur Noir, Bleu ou Logo lorsque aucun signal d'image n'est reçu.

Écran démarrage : Active ou désactive l'affichage de l'écran de démarrage (Logo d'utilisateur) lorsque le projecteur est mis sous tension.

Pause A/V : Règle la couleur d'arrière-plan de l'écran sur Noir, Bleu ou Logo après la pression de la touche A/V Mute (Pause A/V).

■ Sous-titres

Permet d'afficher les sous-titres pour du contenu offrant cette possibilité.

■ Logo d'utilisateur

Créez un écran de démarrage personnalisé, tel que décrit à la page 81.

Projection

Avant/Plafond : permet de projeter sur le devant d'un écran.

Arrière/Plafond : permet de projeter depuis l'arrière sur un écran transparent.

■ Fonctionnement

Aliment. Directe : Activez ce réglage si vous souhaitez que le projecteur démarre automatiquement lorsque le cordon d'alimentation est branché (c'est-à-dire, sans avoir à appuyer sur la touche d'alimentation \odot).

Mode veille : Activez ce réglage si vous souhaitez que le projecteur s'éteigne automatiquement lorsqu'il est en attente et qu'il ne reçoit aucun signal pendant 1 à 30 minutes (vous pouvez régler l'intervalle de temps à l'aide du paramètre suivant).

Temps mode veille : Lorsque le réglage Mode veille est activé, vous pouvez définir un délai de 1 à 30 minutes avant que le projecteur éteigne automatiquement la lampe.

Mode haute alt. : Activez ce paramètre lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude supérieure à 1 500 m (4 921 pi) afin d'éviter que le projecteur ne surchauffe. Désactivez ce paramètre à basse altitude.

Entrée audio : Sélectionne une source d'entrée audio spécifique. Ou réglez ce paramètre à **Auto** pour supporter toute source d'entrée.

■ Config. attente

Mode attente : Sélectionnez **Comm. activée** pour permettre au projecteur d'être surveillé et contrôlé à partir d'un ordinateur lorsqu'il est en mode attente (lorsque le témoin d'alimentation est orange). Ce paramètre permet aussi d'utiliser un microphone branché au projecteur ou d'émettre du son à partir du projecteur lorsqu'il est en mode attente.

Micro en attente : Activez ce paramètre afin d'utiliser un microphone branché lorsque le projecteur est en mode d'attente.

Audio en attente : Activez ce paramètre pour émettre l'audio lorsque le projecteur est en mode d'attente.

remarque

Lorsqu'une panne d'électricité de produit pendant que le réglage Aliment. Directe est activé et que le cordon d'alimentation est branché, le projecteur redémarre automatiquement une fois le courant rétabli.

remarque

N'utilisez pas le projecteur à des altitudes supérieures à 2 286 m (7 500 pi).

■ **USB Type B**

Sélectionnez le fonctionnement désiré du port USB TypeB (carré) . Sélectionnez **USB Display** (Affichage USB) afin d'utiliser le port USB pour la projection d'images informatiques. Sélectionnez **Souris Sans Fil** pour utiliser la télécommande comme une souris sans fil. Voyez la page 61 pour les restrictions et détails.

■ **Langue**

Choisissez la langue à utiliser dans les menus et messages du projecteur. Appuyez sur le bouton **Menu** pour accéder au système de menus du projecteur. Sélectionnez **Extended (Avancé)** et appuyez sur la touche **Enter**, ensuite, sélectionnez **Language (Langue)** et appuyez sur la touche **Enter**. Choisissez ensuite votre langue et appuyez sur la touche **Enter**. Ensuite, cliquez sur le bouton **Enter** pour quitter le système de menus.

Utilisation des fonctions de sécurité du projecteur

Pour prévenir l'utilisation non autorisée du projecteur, vous pouvez prendre les mesures suivantes :

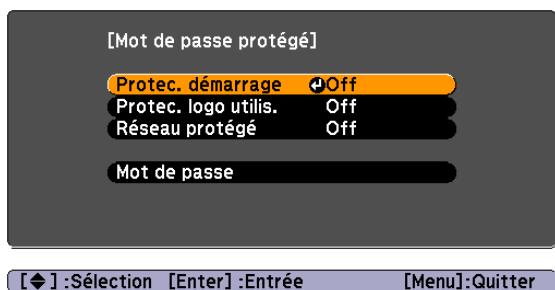
- Attribution d'un mot de passe. Vous pouvez utiliser un mot de passe pour prévenir la mise sous tension du projecteur et la modification de votre écran de démarrage personnalisé. Voyez la section suivante.
- Créer un écran de démarrage personnalisé qui sera affiché à la mise sous tension du projecteur et/ou à l'appui de la touche **A/V Mute**. Cet écran peut être verrouillé à l'aide d'un mot de passe pour prévenir le vol et permet d'identifier le projecteur dans un tel cas. Voyez la page 81.
- Désactiver les touches du projecteur; cette fonction est utile, par exemple, lorsque vous faites une projection dans une salle de classe et voulez vous assurer que personne n'appuie sur les touches du projecteur pendant que vous utilisez la télécommande. Voyez la page 83.

- Pour prévenir le vol du projecteur, utilisez un système de verrouillage par câble. Veuillez la page 85.

Activation de la protection par mot de passe

La valeur par défaut de la fonction Mot de passe protégé est 0000. Observez les étapes suivantes pour créer un nouveau mot de passe :

1. Appuyez sur la touche **Freeze** (Arrêt sur image) de la télécommande pendant cinq à sept secondes. L'écran suivant s'affiche :

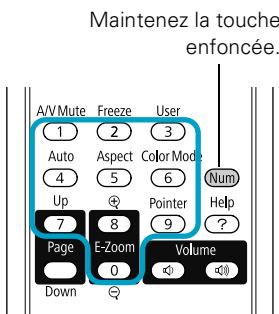


2. Sélectionnez le ou les types de protection par mot de passe à utiliser :

- **Protec. démarrage** : Prévient l'utilisation non autorisée du projecteur. Une fois le projecteur branché et mis sous tension, vous devez entrer un mot de passe pour l'utiliser. Sélectionnez **On**, puis **Enter**, puis **Esc** pour retourner au menu Protec. Démarrage.
- **Protec. logo utilis.** : Prévient la modification des paramètres du menu Avancé relatifs à l'écran de démarrage personnalisé (voyez la page 81), à l'affichage et au logo d'utilisateur. Sélectionnez **On** (Activé) et appuyez sur **Enter**, puis sur **Esc** pour retourner au menu Mot de passe protégé.
- **Réseau protégé** : Empêche la modification de l'un des paramètres réseau. Sélectionnez **On** (Activé) et appuyez sur **Enter**, puis sur **Esc** pour retourner au menu Mot de passe protégé.

mise en garde

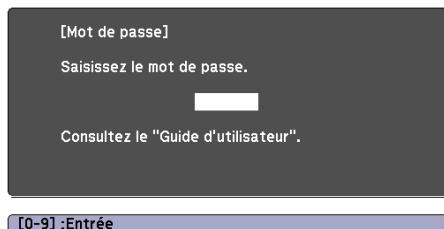
Si vous perdez la télécommande, vous ne serez pas en mesure d'entrer le mot de passe. Conservez la télécommande dans un endroit sécuritaire en tout temps. Il est également recommandé de noter par écrit votre mot de passe.



- Utilisez les touches fléchées pour sélectionner **Mot de passe**, puis appuyez sur **Enter**.
- Lorsqu'un message s'affiche et demande si vous souhaitez changer votre mot de passe, sélectionnez **Oui** puis appuyez sur **Enter**.
- Maintenez la touche **Num** de la télécommande enfoncée et utilisez le clavier numérique pour entrer un mot de passe de quatre chiffres.
- Lorsqu'un message de confirmation s'affiche, entrez de nouveau le mot de passe.
- Appuyez sur la touche **Menu**, puis appuyez sur **Enter** pour quitter l'écran.
- Mettez le projecteur hors tension et débranchez-le.

Démarrage du projecteur protégé par mot de passe

Lorsque la fonction de protection par mot de passe est activée, l'écran suivant s'affiche au moment du branchement et de la mise sous tension du projecteur :



remarque

Si vous laissez le projecteur branché, l'écran de saisie du mot de passe ne s'affichera pas. Il s'affiche uniquement si vous débranchez puis rebranchez le cordon d'alimentation.

Maintenez la touche **Num** enfoncée et utilisez le pavé numérique pour entre un mot de passe de quatre chiffres.

L'écran de saisie du mot de passe se ferme et la projection commence.

Si la projection n'est pas entamée, vérifiez ce qui suit :

- Si le mot de passe entré est incorrect, un message s'affiche et demande d'entrer de nouveau le mot de passe. Si un mot de passe incorrect est entré trois fois de suite, le message **Le projecteur est verrouillé** s'affiche, et le projecteur passe en mode veille. Prenez

note du code d'erreur, puis débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant, rebranchez-le et remettez le projecteur sous tension. Essayez de saisir de nouveau le mot de passe correct.

- Si vous avez oublié le mot de passe, communiquez avec Epson pour obtenir de l'aide (ayez à portée de main le code de requête affiché à l'écran d'annulation de la protection par mot de passe). Veuillez la section « Comment obtenir de l'aide » à la page 149.
- Si vous saisissez un mot de passe incorrect 30 fois de suite, le projecteur est alors verrouillé en permanence et vous devrez communiquer avec Epson pour le faire déverrouiller.

Création de votre propre écran de démarrage

Il est possible de transférer toute image d'un ordinateur ou d'une source vidéo vers le projecteur et de l'utiliser ensuite comme écran de démarrage. Vous pouvez également configurer celui-ci pour qu'il s'affiche lorsque le projecteur ne reçoit pas de signal ou lorsque l'on appuie sur la touche **A/V Mute**. L'image peut être le logo d'une société, un slogan, une photographie ou n'importe quelle autre image que vous voulez utiliser.

Capture de l'image

Commencez d'abord par afficher l'image de l'ordinateur ou d'une autre source d'image que vous souhaitez utiliser, p. ex., lecteur DVD ou appareil photo numérique. Observez les étapes ci-après pour capturer l'image et la transférer au projecteur :

remarque

Lorsque vous choisissez une image comme logo d'utilisateur, l'image utilisée antérieurement est effacée. Vous pouvez sauvegarder une taille d'image allant jusqu'à 300 × 400 pixels. Une fois le nouveau logo d'utilisateur enregistré, vous ne pouvez plus revenir au logo par défaut défini à l'usine.

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande, accédez au menu **Avancé** puis appuyez sur **Enter**.



2. Sélectionnez **Logo d'utilisateur** puis appuyez sur **Enter**.
3. Lorsque le message **Accepter cette image comme logo utilisateur?** s'affiche, sélectionnez **Oui**, puis appuyez sur **Enter**. Une boîte de sélection s'affiche sur l'image.
4. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la zone de l'image que vous désirez utiliser. Appuyez ensuite sur **Enter**.
5. Lorsque le message **Sélectionner cette image?** s'affiche, sélectionnez **Oui** puis appuyez sur **Enter**.
6. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner une valeur de zoom (format d'image), puis appuyez sur **Enter**.
7. Quand le message **Sauvegarder l'image comme logo utilisateur?** (Enregistrer cette image comme mire utilisateur?) s'affiche, sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**. La sauvegarde du logo peut prendre quelques minutes. N'utilisez pas le projecteur, la télécommande ou la source d'image pendant la sauvegarde du logo.

8. Lorsque le message **Terminé** s'affiche, appuyez sur **Menu** pour quitter.

Sélection du moment d'affichage du logo d'utilisateur

Une fois l'image sauvegardée, vous pouvez sélectionner son affichage comme écran de démarrage, lorsque le projecteur ne reçoit pas de signal ou au moment de l'appui de la touche **A/V Mute** (voyez la page 57).

1. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
2. Sélectionnez **Affichage**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez parmi les options d'affichage suivantes :
 - Réglez **Afficher le fond** sur **Logo** pour afficher votre image lorsque le projecteur ne reçoit pas de signal.
 - Réglez **Écran démarrage** sur **On** pour afficher votre image pendant le préchauffage du projecteur.
 - Réglez **Pause A/V** sur **Logo** pour afficher votre image à l'appui de la touche **A/V Mute**.
4. Une fois terminé, appuyez sur **Menu** pour quitter.

remarque

Vous pouvez verrouiller ces paramètres afin d'en prévenir la modification sans la saisie d'un mot de passe (voyez la page 79).

Désactivation des touches du panneau de commande du projecteur

Lorsque la fonction **Blocage fonctionne.** est activée, il est possible de verrouiller toutes les touches du panneau de commande du projecteur ou toutes les touches à l'exception de la touche d'alimentation **Ø**. On peut tout de même utiliser la télécommande pour commander le projecteur.

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

3. Sélectionnez **Verrouill. complet** (pour verrouiller toutes les touches du projecteur) ou **Verrouill. fons.** (pour verrouiller toutes les touches, à l'exception de la touche d'alimentation \odot), puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez **Oui**, puis appuyez sur **Enter**.

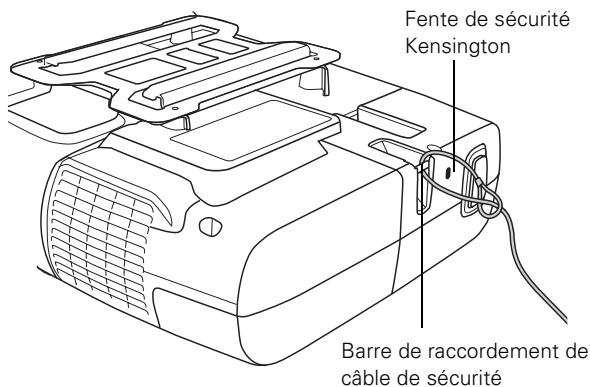
5. Appuyez sur la touche **Menu** pour quitter.

Pour désactiver la fonction Blocage fonctionne., sélectionnez **Off** (Désactivé) dans le menu Blocage fonctionne. Ou maintenez la touche **Enter** du panneau de commande du projecteur enfoncee pendant sept secondes. Un message s'affiche et le verrouillage est alors annulé.

Utilisation du verrouillage de sécurité

Le projecteur comporte deux points de verrouillage de sécurité pour prévenir le vol lorsqu'il est installé ou utilisé dans des lieux publics:

- **Raccordement de câble de sécurité.** Vous pouvez raccorder un câble de sécurité disponible dans le commerce comme montré ci-dessous pour fixer le projecteur sur le mur (plaqué de fixation).



- **Fente de sécurité Kensington.** La fente de sécurité (située sur le côté du projecteur) est compatible avec les systèmes de sécurité MicroSaver fabriqués par Kensington. Vous pouvez vous procurer ces systèmes auprès d'Epson (voyez la page 21).

6

Utilisation du projecteur sur un réseau

Ce chapitre décrit comment vous préparer à transmettre des images au projecteur par l'entremise d'un réseau câblé ou sans fil.

Grâce au logiciel EasyMP Network Projection, vous pouvez projeter les images affichées sur l'écran de votre ordinateur – incluant texte, graphiques, et vidéo – et les présenter à votre auditoire. Consultez le *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection* pour la projection en réseau pour plus d'information sur les caractéristiques et l'utilisation.

remarque

Si vous voulez utiliser les crayons interactifs pendant la projection sur un réseau câblé ou sur un réseau sans fil, vous devez connecter un câble USB du projecteur vers votre ordinateur.

Vous pouvez utiliser le moniteur EasyMP Monitor (disponible pour Windows seulement) pour surveiller et contrôler votre projecteur via le réseau. Pour des informations sur l'installation et l'utilisation de EasyMP Monitor, voyez le *Guide d'utilisation EasyMP Monitor*.

Dans ce chapitre, vous trouverez des directives pour ce qui suit :

- Connexion du projecteur à un réseau LAN câblé
- Installation du module réseau sans fil optionnel
- Utilisation de Quick Wireless Connection
- Configuration du projecteur et des paramètres du réseau
- Utilisation des options de sécurité sans fil
- Envoi d'alertes par courriel et surveillance du projecteur
- Utilisation d'un explorateur pour commander le projecteur

Pour la connexion sans fil, assurez-vous d'avoir installé le module réseau sans fil en option, tel que décrit à la page 91. Observez ensuite les étapes du présent chapitre pour utiliser Quick Wireless Connection (Windows seulement) ou pour configurer votre projecteur et votre réseau. Consultez le *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection*

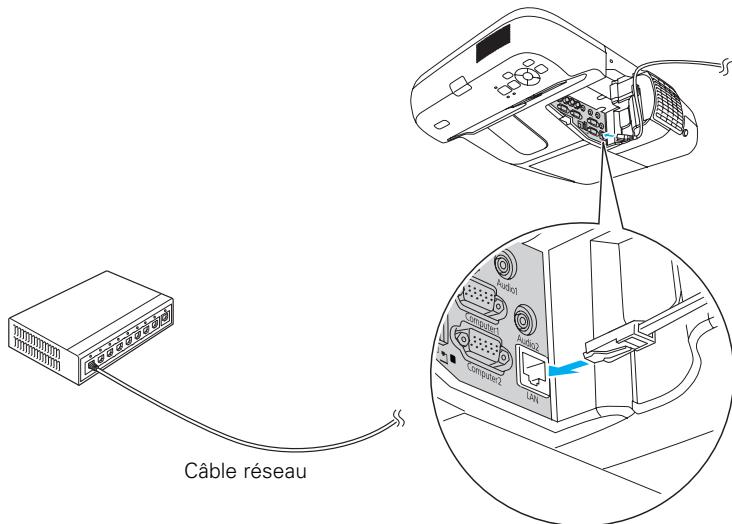
pour la projection en réseau pour les instructions sur la façon d'installer le logiciel. Le guide contient aussi des instructions sur l'utilisation du logiciel pour la projection sur un réseau.

Si vous souhaitez utiliser les crayons interactifs lorsque vous projetez sur un réseau câblé ou sans fil, vous devez configurer l'option **USB Type B à Souris Sans Fil** dans le menu Avancé. Consultez la page 78 pour obtenir plus d'information.

Connexion du projecteur à un réseau câblé

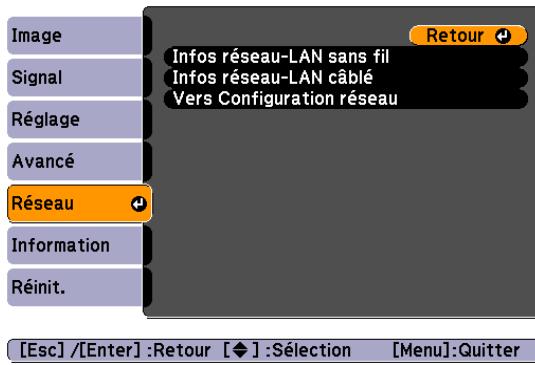
Avec un câble Ethernet blindé de catégorie 5, vous pouvez raccorder le projecteur à votre réseau et le configurer avec une adresse IP. Vous pourrez alors faire des projections depuis plusieurs ordinateurs du réseau sans brancher/débrancher de câbles.

1. Raccordez le projecteur à votre réseau en utilisant un câble réseau 100BaseTX ou 10BaseT disponible dans le commerce. Branchez le câble dans le port **LAN** du projecteur, comme montré.



2. Branchez l'autre extrémité à votre concentrateur ou routeur Ethernet.

- Pointez la télécommande vers le projecteur puis appuyez sur la touche d'alimentation .
- Appuyez sur la touche LAN de la télécommande pour sélectionner le réseau comme source.
- Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande, accédez au menu **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.



- Sélectionnez **Vers Configuration réseau** puis appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez le menu **LAN câblé** et appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez **Paramètres IP** et appuyez sur **Enter**. Un écran similaire au suivant s'affiche :



9. Effectuez l'une des étapes suivantes :

- Si votre réseau attribue automatiquement des adresses IP, activez le paramètre **DHCP**.
- Si votre réseau n'attribue pas automatiquement les adresses IP, désactivez **DHCP**, puis saisissez au besoin l'**Adresse IP**, le **Masque ss-rés** et l'**Adresse passerelle** du projecteur, au besoin.

Pour saisir des chiffres, utilisez les touches fléchées de la télécommande pour sélectionner chaque chiffre à l'écran, puis appuyez sur la touche **Enter**. Lorsque vous avez terminé de modifier une adresse dans le menu réseau, mettez en surbrillance le bouton **Finish** (Terminer), puis appuyez sur **Enter**.

10. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
11. Pour empêcher que l'adresse IP n'apparaisse sur l'écran d'attente, sélectionnez **Off** pour l'option **Affichage adr. IP**. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
12. Une fois les modifications terminées, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent. Ensuite, appuyez sur **Terminé** et appuyez sur la touche **Enter**. Puis, sélectionnez **Oui** et appuyez sur la touche **Enter** pour sauvegarder vos réglages.

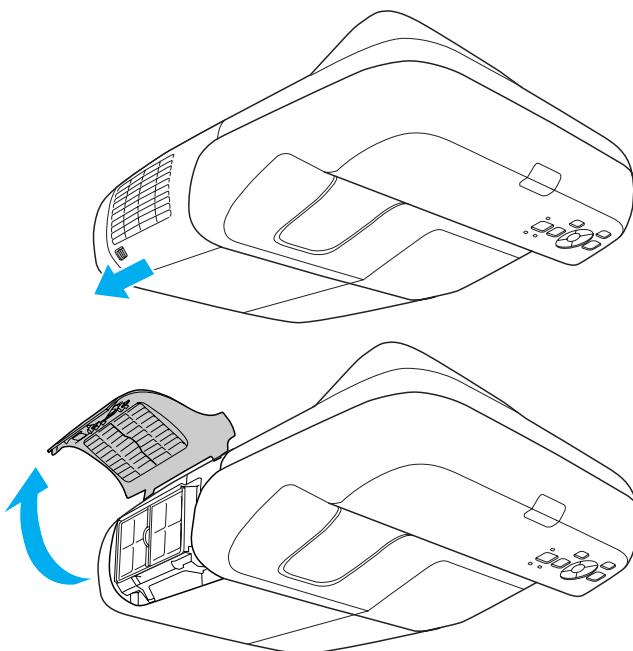
Appuyez sur la touche **Menu** pour quitter le système de menus.

Installation du module réseau sans fil optionnel

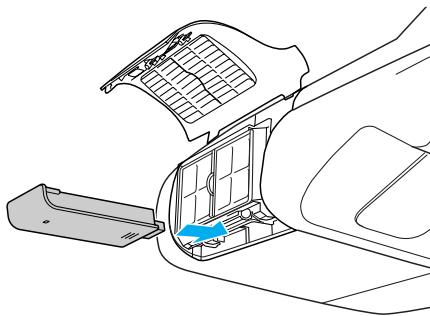
Vérifiez d'avoir sous la main le module réseau sans fil en option.

Éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation avant d'installer le module.

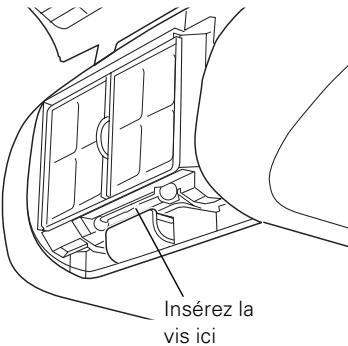
1. Ouvrez le couvercle du filtre à air en glissant le commutateur et en ouvrant le couvercle.



2. Insérez le module réseau sans fil tel que montré.



3. Par mesure de sécurité, vous pouvez fixer le module avec la vis qui l'accompagne.



4. Fermez le couvercle de filtre à air.

Si vous avez la clé USB Quick Wireless Connection en option (V12H005M005), vous pouvez utiliser l'utilitaire Quick Wireless Connection comme décrit dans la section suivante (sous Windows seulement). Ou encore configurer manuellement la connexion tel que décrit à la page 94.

Utilisation de Quick Wireless Connection

Si vous utilisez la clé USB Quick Wireless Connection en option, il est possible de raccorder rapidement le projecteur sans fil à tout ordinateur tournant sous Windows sans effectuer de configuration.

Assurez-vous d'abord d'avoir installé le module réseau sans fil tel que décrit à la page 91, puis mis le projecteur en marche.

1. Connectez la clé USB au port USB TypeA (plat)  du projecteur.
2. Lorsqu'un message mentionnant que la mise à jour de l'information du réseau est complétée s'affiche, retirez la clé USB.
3. Connectez la clé USB à un port USB de votre ordinateur ou ordinateur portable.

Sous Windows 7 ou Vista, si vous voyez la fenêtre Exécution automatique, sélectionnez **Exécuter LaunchU3.exe**. Lorsque vous voyez l'écran Contrôle du compte utilisateur, cliquez sur **Permettre**.

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

Si vous voyez un message du pare-feu Windows, cliquez sur **Oui** pour désactiver le pare-feu.

Après quelques moments, les images de votre ordinateur seront projetées par le projecteur. Si ce n'est pas le cas, redémarrez l'ordinateur.

5. Lorsque la projection est terminée, retirez la clé USB. Il est possible que vous deviez redémarrer votre ordinateur pour activer l'interface sans fil de nouveau.

remarque

Ne tentez pas de sauvegarder des données sur la clé USB ou de l'utiliser comme unité mémoire flash.

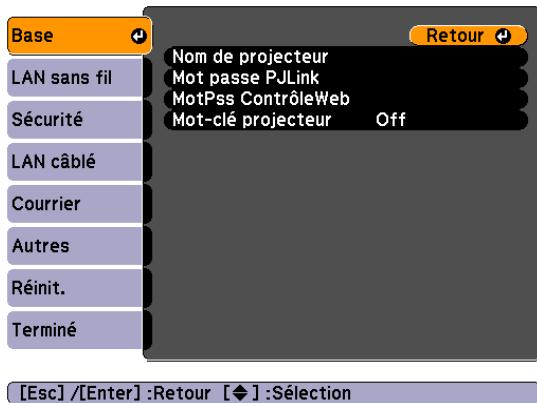
remarque

L'utilitaire Quick Wireless Connection désactivera toute autre session sans fil et tout programme d'adaptateur. Assurez-vous de laisser la clé USB insérée dans votre ordinateur durant toute la session Quick Wireless Connection.

Configuration des paramètres de base

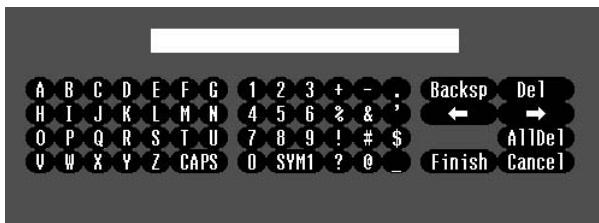
Vous pouvez attribuer un nom unique à votre projecteur, activer un mot clé ou créer un mot de passe pour commander le projecteur en utilisant le Web.

1. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.
2. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Base** et appuyez sur **Enter**. L'écran suivant s'affiche :



4. Assurez-vous que le projecteur possède un nom unique afin de pouvoir l'identifier dans votre réseau.
Si vous devez le renommer, sélectionnez **Nom de projecteur** et appuyez sur **Enter**.

5. Utilisez les touches fléchées de la télécommande pour sélectionner les lettres individuelles; appuyez ensuite sur **Enter** pour saisir un caractère. Pour déplacer le curseur vers l'avant ou l'arrière pendant la saisie de texte, sélectionnez les flèches puis appuyez sur **Enter**. Pour sélectionner des symboles ou des lettres majuscules, sélectionnez l'option **CAPS** (majuscules) ou **SYM** (symboles) puis appuyez sur **Enter**. (Les seuls symboles disponibles sont le train-d'union et le trait de soulignement.) Une fois terminé, sélectionnez **Finish** (Terminer), puis appuyez sur **Enter**.



6. Pour créer un mot de passe en vue de l'utilisation de PJLink pour commander le projecteur, sélectionnez **Mot passe PJLink**, appuyez sur **Enter** puis entrez un mot de passe jusqu'à huit caractères alphanumériques. Une fois terminé, sélectionnez **Terminer**, puis appuyez sur **Enter**.
7. Pour créer un mot de passe d'accès à distance au projecteur, sélectionnez **MotPass ContrôleWeb**, appuyez sur **Enter** puis entrez un mot de passe d'au plus huit caractères alphanumériques. Une fois terminé, sélectionnez **Finish** (Terminer), puis appuyez sur **Enter**.
8. Si vous souhaitez définir un mot de passe de sécurité afin que seules les personnes dans la même pièce puissent accéder au projecteur, activez le paramètre **Mot-clé projecteur** et appuyez sur **Enter**. Sélectionnez **Off** (Désactiver) et appuyez sur **Enter**; ensuite appuyez sur le bouton **Esc** pour revenir à l'écran précédent.

Lorsque vous établirez une connexion au projecteur, quatre chiffres ou un « mot clé » en ordre aléatoire s'affichera sur l'écran. Si vous utilisez EasyMP Network Projection, vous pouvez entrer un mot de passe sur votre ordinateur pour vous connecter (voyez le *Guide d'utilisation EasyMP* pour la projection en réseau pour les détails). Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.

9. Une fois le réglage des paramètres terminé, appuyez sur le bouton **Esc**, sélectionnez **Terminé**, appuyez sur **Enter**, puis sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter** pour sauvegarder vos paramètres.

Configuration d'une connexion sans fil

remarque

Assurez-vous d'installer le logiciel EasyMP Network Projection tel que décrit dans le Guide d'utilisation EasyMP Network Projection.

Pour établir une connexion au projecteur par l'entremise d'un réseau sans fil, votre ordinateur doit tourner sous Windows 2000, Windows XP, Windows Vista ou Windows 7. Votre ordinateur Macintosh doit tourner sous Mac OS X 10.3 à 10.6. x.

Le mode Access Point (mode infrastructure) est requis pour obtenir des débits de transfert jusqu'à 54 Mbit/s sur un réseau 802.11g. Le mode Ad Hoc (ordinateur-ordinateur) restreint les connexions réseau à 11 Mbit/s. Cela est une caractéristique standard de la norme réseau 802.11g.

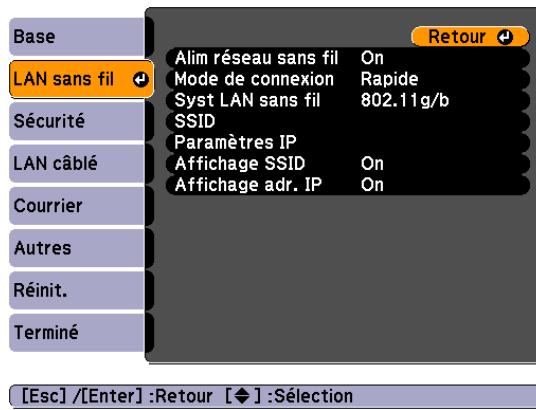
Si vous avez installé le module LAN sans fil optionnel, vous pouvez utiliser le logiciel EasyMP Network Projection pour établir la connexion avec le projecteur et utiliser deux modes pour transmettre des images : Ad Hoc ou Access Point.

- **Le mode Ad Hoc** (ordinateur-ordinateur) permet de raccorder un ordinateur à la fois au projecteur; ce mode est facile à configurer, et le seul équipement requis est un ordinateur avec une carte réseau ou un adaptateur sans fil (802.11g, 802.11b ou 802.11a) ou un ordinateur Macintosh® doté d'une carte AirPort® ou AirPort Extreme. Lors de l'établissement ce mode, votre connexion à d'autres réseaux sans fil est alors coupée; seule la connexion au projecteur s'effectuera.
- **Le mode Access Point** (point d'accès) (mode infrastructure) permet la connexion simultanée de plusieurs ordinateurs au projecteur ainsi que l'échange facile du contrôle du projecteur. Pour utiliser le mode Access Point, un point d'accès sans fil (802.11a, 802.11b ou 802.11g) ou une station de base AirPort Extreme (ou AirPort) est requis, ainsi qu'un ou plusieurs ordinateurs dotés de cartes ou d'adaptateurs réseau sans fil.

Configuration du projecteur

1. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.
2. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** puis appuyez sur **Enter**.

3. Sélectionnez **LAN sans fil** puis appuyez sur **Enter**. L'écran suivant s'affiche :



4. Assurez-vous que **Alim réseau sans fil** est réglé sur **On** (Activé). Vous pouvez l'activer pour empêcher tout accès non autorisé. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent
5. Mettez en surbrillance **Mode de connexion** et appuyez sur **Enter**. Sélectionnez l'un des modes de connexion suivants :
 - Le mode **Rapide** vous permet de raccorder facilement un ordinateur au projecteur. Vous pouvez aussi utiliser ce paramètre quand vous utilisez la clé USB de connexion rapide sans fil optionnel d'Epson.
 - Le mode **Avancé** permet la connexion simultanée de plusieurs ordinateurs au projecteur ainsi que l'échange facile du contrôle du projecteur. Cette méthode nécessite un point d'accès réseau sans fil ou une station de base AirPort Extreme (ou AirPort).Appuyez sur le bouton **Esc** pour revenir au menu précédent.
6. Si votre réseau utilise la norme 802.11a, mettez en surbrillance **Syst LAN sans fil** et appuyez sur **Enter**. Sélectionnez **802.11a** et appuyez sur **Enter**. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.

7. Mettez en surbrillance **SSID**, appuyez sur **Enter**, et entrez le nom à attribuer au projecteur (mode Rapide), ou le nom de votre réseau sans fil actuel (mode Avancé) :

Utilisez les touches fléchées de la télécommande pour sélectionner les lettres individuelles; appuyez ensuite sur **Enter** pour saisir un caractère. Pour ajouter un espace ou pour déplacer le curseur vers l'avant ou l'arrière pendant la saisie de texte, sélectionnez les flèches puis appuyez sur **Enter**. Pour sélectionner des symboles ou des lettres majuscules, sélectionnez l'option **CAPS** (majuscules) ou **SYM** (symboles) puis appuyez sur **Enter**. Une fois terminé, sélectionnez **Finish** (Terminer), puis appuyez sur **Enter**.



Prenez note que le nom SSID est sensible à la casse (si vous saisissez un nom en lettres majuscules sur le projecteur, ce nom doit être saisi de la même manière sur l'ordinateur pour effectuer la connexion avec le projecteur).

remarque

Pour les détails spécifiques à votre réseau, consultez votre administrateur réseau.

Si vous utilisez le réseau AirPort, lancez l'utilitaire de gestion AirPort, sélectionnez votre station de base puis cliquez sur Configurer. Cliquez ensuite sur l'onglet Réseau pour afficher l'adresse IP de votre station de base.

8. Sélectionnez **Paramètres IP** et faites l'une des opérations suivantes :

- Si votre réseau attribue automatiquement des adresses IP, activez le paramètre **DHCP**.
- Si votre réseau n'attribue pas automatiquement les adresses IP, désactivez **DHCP**, puis saisissez au besoin l'**Adresse IP**, le **Masque ss-rés** et l'**Adresse passerelle** du projecteur, au besoin.

Pour saisir des chiffres, utilisez les touches fléchées de la télécommande pour sélectionner chaque chiffre à l'écran, puis appuyez sur la touche **Enter**. Lorsque vous avez terminé de modifier une adresse dans le menu réseau, mettez en surbrillance le bouton **Finish** (Terminer), puis appuyez sur **Enter**.

9. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
10. Si vous ne voulez pas que le nom SSID soit affiché sur l'écran d'attente, sélectionnez **Off** pour l'option **Affichage SSID**. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
11. Pour empêcher que l'adresse IP n'apparaisse sur l'écran d'attente, sélectionnez **Off** pour l'option **Affichage adr. IP**. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
12. Une fois les modifications terminées, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent. Ensuite, appuyez sur **Terminé** et appuyez sur la touche **Enter**. Puis, sélectionnez **Oui** et appuyez sur la touche **Enter** pour sauvegarder vos réglages.

Vous êtes maintenant prêt à sélectionner le réseau sans fil de votre ordinateur, tel que décrit ci-dessous.

Sélection des paramètres de réseau sans fil dans Windows

Avant de raccorder votre ordinateur au projecteur, sélectionnez le réseau sans fil approprié sur votre ordinateur.

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

Vous êtes maintenant prêt à établir une connexion au projecteur. Voyez le *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection* pour la projection en réseau pour les détails.

remarque

Les paramètres peuvent varier en fonction de la carte ou de l'adaptateur réseau sans fil utilisé. Pour plus d'information, consultez la documentation de l'adaptateur ou de la carte réseau.

Sélection des paramètres de réseau sans fil dans Mac OS

Avant de raccorder votre ordinateur au projecteur, sélectionnez le réseau sans fil approprié sur votre ordinateur.

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

Utilisation des options de sécurité sans fil

remarque

Les fonctions d'authentification et de pare-feu sont efficaces uniquement lorsque le point d'accès de la destination de connexion prend en charge les mêmes fonctions.

Le projecteur comprend des options de sécurité de cryptage des données WEP et WPA qui peuvent être activées pour les projections réseau.

Assurez-vous que les paramètres que vous sélectionnez sont les mêmes que ceux utilisés par votre réseau; suivez les instructions de votre administrateur réseau.

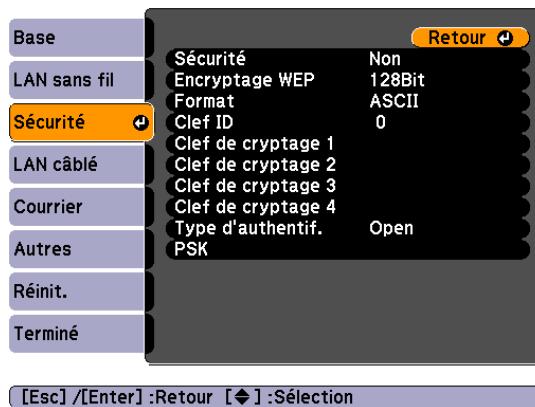
Consultez les sections suivantes pour activer les options de sécurité sur votre projecteur :

- « Activation du cryptage WEP » à la page 101
- « Activation de la sécurité WPA » à la page 103

Vous devez aussi activer les paramètres d'EasyMP Network Projection (voyez la page 104).

Activation du cryptage WEP

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande. Sélectionnez **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.
2. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Sécurité**, puis appuyez sur **Enter**. L'écran suivant s'affiche :

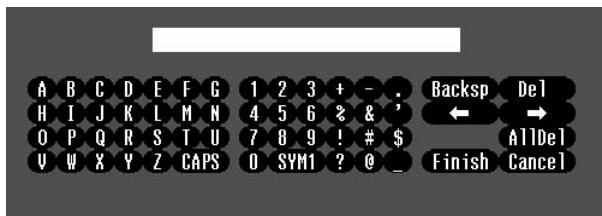


4. Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Sécurité**, puis sélectionnez **WEP** et appuyez sur **Enter**. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
5. Pour le paramètre d'encryptage WEP, sélectionnez **128 bits ou 64 bits** et appuyez sur **Enter**. Ensuite, appuyez sur le bouton **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
6. Pour Format, sélectionnez **ASCII** pour activer la saisie en format texte ou **HEX** pour activer la saisie en format hexadécimal, puis appuyez sur **Enter**. Ensuite, appuyez sur le bouton **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
7. Si vous choisissez **64Bit** pour le paramètre **Encryptage WEP**, choisissez **Clé ID** et appuyez sur **Enter**. Ensuite, sélectionnez **1, 2, 3 ou 4**. Ensuite, appuyez sur le bouton **Esc** pour revenir à l'écran précédent.

remarque

La saisie de texte pour le cryptage WEP varie selon les points d'accès; vérifiez auprès de votre administrateur réseau. Sélectionnez d'abord la saisie ASCII. Si cela ne fonctionne pas, sélectionnez Texte 2 puis Texte 3.

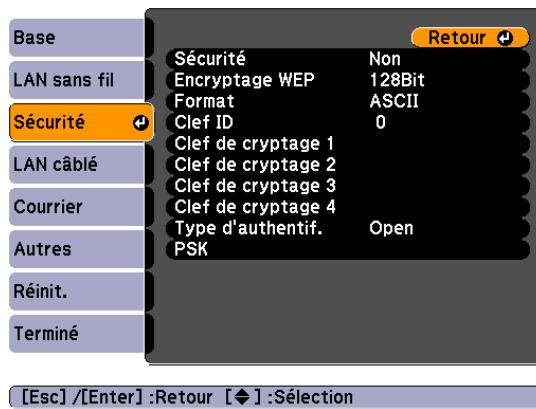
Sélectionnez **Clé de cryptage** qui correspond au mot clé que vous avez sélectionné, puis appuyez sur **Enter**. Utilisez les touches fléchées de la télécommande pour sélectionner les lettres individuelles; appuyez ensuite sur **Enter** pour saisir un caractère. Pour déplacer le curseur vers l'avant ou l'arrière pendant la saisie de texte, sélectionnez les flèches puis appuyez sur **Enter**. Pour sélectionner des symboles ou des lettres majuscules, sélectionnez l'option **CAPS** (majuscules) ou **SYM** (symboles) puis appuyez sur **Enter**. Une fois terminé, sélectionnez **Finish** (Terminer), puis appuyez sur **Enter**.



8. Consultez votre administrateur réseau pour des directives sur la saisie de la clé de cryptage pour votre réseau, et observez les directives générales suivantes :
 - Pour le cryptage WEP à 128 bits avec saisie hexadécimale, entrez 26 caractères, de 0 à 9 et de A à F.
 - Pour le cryptage WEP à 64 bits avec saisie hexadécimale, entrez 10 caractères, de 0 à 9 et de A à F.
 - Pour le cryptage WEP à 128 bits avec saisie ASCII ou de texte, entrez 13 caractères alphanumériques.
 - Pour le cryptage WEP à 64 bits avec saisie ASCII ou de texte, entrez 5 caractères alphanumériques.
9. Pour Type d'authentification, sélectionnez **Open** (Ouvert) ou **Shared** (Partagé), selon le paramètre utilisé par votre réseau. Ensuite, appuyez sur le bouton **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
10. Une fois le réglage des paramètres terminé, appuyez sur **Esc**. Sélectionnez **Terminé**, appuyez sur **Enter**, puis sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter** pour sauvegarder vos paramètres.

Activation de la sécurité WPA

1. Appuyez sur **Menu**. Sélectionnez **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.
2. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Sécurité**, puis appuyez sur **Enter**. L'écran suivant s'affiche :



4. Appuyez sur **Enter** pour afficher le menu, puis sélectionnez l'une des options suivantes et appuyez sur **Enter**.
 - WPA-PSK (TKIP)
 - WPA-PSK (AES)
 - WPA2-PSK (TKIP)
 - WPA2-PSK (AES)
5. Appuyez sur **Esc** pour retourner à l'écran précédent.

remarque

Si le mot de passe comporte plus de 32 caractères, entrez-le en accédant au projecteur depuis un navigateur Web. Vous pourrez alors entrer jusqu'à 63 caractères. Veuillez la page 109 pour les détails.

6. Mettez en surbrillance **PSK** (clé prépartagée) puis appuyez sur **Enter**. Utilisez les touches fléchées de la télécommande pour sélectionner les lettres individuelles; appuyez ensuite sur **Enter** pour saisir un caractère. Pour déplacer le curseur vers l'avant ou l'arrière pendant la saisie de texte, sélectionnez les flèches puis appuyez sur **Enter**. Pour sélectionner des symboles ou des lettres majuscules, sélectionnez l'option **CAPS** (majuscules) ou **SYM** (symboles) puis appuyez sur **Enter**. Une fois terminé, sélectionnez **Finish** (Terminé), puis appuyez sur **Enter**.



7. Une fois le réglage des paramètres terminé, appuyez sur **Esc**. Sélectionnez **Terminé**, appuyez sur **Enter**, puis sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter** pour sauvegarder vos paramètres.

Activation du cryptage de données depuis EasyMP Network Projection

Lorsque vous utilisez le logiciel EasyMP Network Projection, suivez ces étapes pour activer le cryptage de données.

1. Cliquez sur **Définir les options** dans l'écran principal.
2. Cliquez sur l'onglet **Paramètres généraux**.
3. Cochez la case **Crypter les communications**.
4. Cliquez sur **OK**.

Pour plus d'informations, voyez le *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection* pour la projection en réseau.

Utilisation du logiciel EasyMP

Une fois votre projecteur et votre ordinateur configurés pour la projection par l'entremise d'un réseau, voyez *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection* pour la projection en réseau pour obtenir les instructions sur les caractéristiques d'EasyMP suivantes :

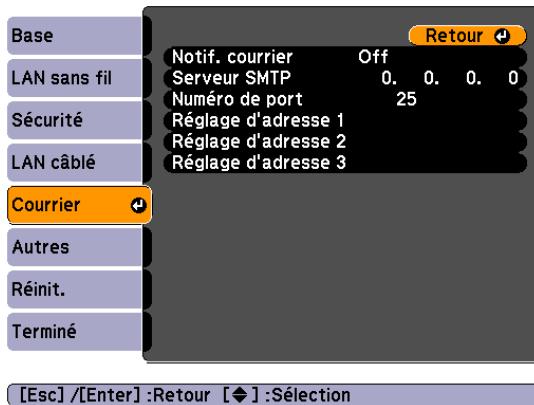
- Lancement d'EasyMP Network Projection
- Projection par l'entremise d'un réseau (contenu sur IP)
- Projection sur écrans multiples
- Utilisation du Mode présentation
- Connexion à un projecteur d'un sous-réseau différent

Utilisation de la fonction de notification par courriel du projecteur

Lorsque cette fonction est activée, le projecteur envoie une notification par courriel lorsqu'il se produit un problème sur le projecteur.

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande, accédez au menu **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.
2. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** puis appuyez sur **Enter**.

3. Sélectionnez **Courrier** puis appuyez sur **Enter**. L'écran suivant s'affiche :



4. Sélectionnez le réglage **Notif. courrier** et appuyez sur **Enter**. Sélectionnez **On** (Activé) pour recevoir les notifications par courriel, puis appuyez sur **Enter**. Appuyez sur le bouton **Esc** pour retourner au menu précédent.
5. Sélectionnez **Serveur SMTP** et appuyez sur **Enter**. Entrez l'adresse IP du serveur SMTP pour le projecteur.
- Vous pouvez entrer un numéro de 0 à 255 dans chaque champ de l'adresse. Cependant, les adresses IP suivantes ne peuvent être utilisées : 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un numéro de 0 à 255).
- Pour saisir des chiffres, utilisez les touches fléchées de la télécommande pour sélectionner chaque chiffre à l'écran, puis appuyez sur la touche **Enter**. Lorsque vous avez terminé de modifier une adresse dans le menu réseau, mettez en surbrillance le bouton **Finish** (Terminé), puis appuyez sur **Enter**.
6. Sélectionnez **Numéro de port** et appuyez sur **Enter**. Entrez le numéro de port du serveur SMTP tel que décrit ci-dessus. La valeur par défaut est 25. Vous pouvez entrer une valeur numérique entre 1 et 65535.

7. Sélectionnez un des champs **Réglage d'adresse** et appuyez sur **Enter**. Mettez en surbrillance **Adresse électronique** et entrez l'adresse de courriel. Vous pouvez saisir jusqu'à trois adresses de courriel. Chaque adresse peut contenir jusqu'à 32 caractères alphanumériques.

Ensuite, appuyez sur **Enter** pour choisir le contenu du message que vous souhaitez recevoir lorsqu'un problème se produit ou qu'un avertissement doit être envoyé. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.

8. Une fois les modifications terminées, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent. Ensuite, appuyez sur **Terminé** et appuyez sur la touche **Enter**. Puis, sélectionnez **Oui** et appuyez sur la touche **Enter** pour sauvegarder vos réglages.

Lorsque le problème ou l'avertissement sélectionné se produit, un message est envoyé par courriel aux adresses spécifiées. L'objet du message est **Projecteur EPSON**.

Le message de courriel comporte les renseignements suivants :

- Ligne 1 : Nom du projecteur sur lequel s'est produit le problème.
- Ligne 2 : Adresse IP du projecteur sur lequel s'est produit le problème.
- Ligne 3 : Description du problème.

Utilisation de SNMP pour surveiller le projecteur

Les administrateurs réseau peuvent utiliser SNMP (Simple Network Management Protocol [protocole de gestion de réseau simple]) pour surveiller les projecteurs.

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande, accédez au menu **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.
2. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** puis appuyez sur **Enter**.

remarque

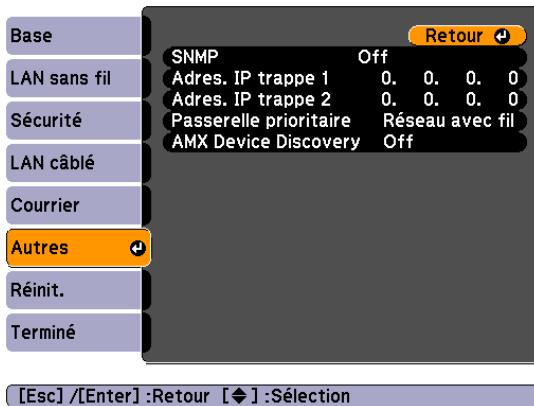
S'il se produit un problème critique sur le projecteur, et que ce dernier cesse de fonctionner soudainement, il est possible que le projecteur ne puisse pas envoyer de message.

*Si le mode attente est réglé sur **Comm. activée** dans le menu **Avancé**, le projecteur pourra être surveillé même dans ce mode (lorsqu'il est hors tension).*

remarque

*Si vous êtes un administrateur réseau, vous pouvez utiliser l'option **SNMP** pour entrer une adresse IP. Cela permet de recevoir des notifications pour les projecteurs que vous surveillez.*

3. Sélectionnez **Autres**, puis appuyez sur **Enter**. L'écran suivant s'affiche :



4. Pour régler le paramètre **SNMP** et appuyez sur **Enter**. Ensuite, sélectionnez **On** (Activé) et appuyez sur **Enter**.
5. Appuyez sur le bouton **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
6. Entrez jusqu'à deux adresses IP pour la notification des options **Adres. IP trappe 1** et **Adres. IP trappe 2**.

Vous pouvez entrer un numéro de 0 à 255 dans chaque champ de l'adresse. Cependant, les adresses IP suivantes ne peuvent être utilisées : 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un numéro de 0 à 255).

Pour saisir des chiffres, utilisez les touches fléchées de la télécommande pour sélectionner chaque chiffre à l'écran, puis appuyez sur la touche **Enter**. Lorsque vous avez terminé de modifier une adresse dans le menu réseau, mettez en surbrillance le bouton **Finish** (Terminé), puis appuyez sur **Enter**.

7. Pour **Passerelle prioritaire**, sélectionnez **Réseau avec fil** ou **Réseau sans fil**. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.
8. Si votre environnement réseau utilise un contrôleur AMX, sélectionnez **On** pour permettre au projecteur d'être détecté par **AMX Device Discovery**. Ensuite, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent.

9. Une fois les modifications terminées, appuyez sur **Esc** pour revenir à l'écran précédent. Ensuite, appuyez sur **Terminé** et appuyez sur la touche **Enter**. Puis, sélectionnez **Oui** et appuyez sur la touche **Enter** pour sauvegarder vos réglages.

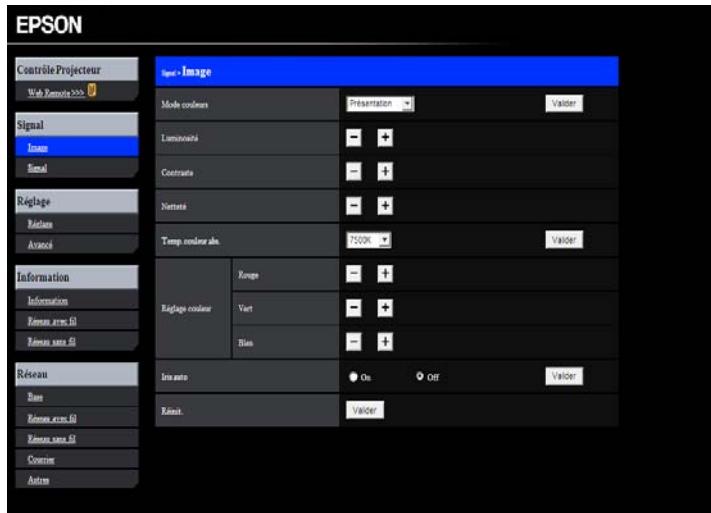
Utilisation d'un explorateur pour commander le projecteur

Vous pouvez utiliser un explorateur Web standard pour surveiller et commander le projecteur via un réseau. Étant donné que vous pouvez utiliser le clavier de l'ordinateur, vous pourriez trouver qu'il est plus facile de configurer les paramètres réseau avec votre explorateur qu'avec la télécommande du projecteur.

1. Assurez-vous que le projecteur est configuré pour votre réseau, tel que décrit à la page 88. (Le mode attente ainsi que le menu Avancé doivent être réglés sur **Comm. activée** pour permettre la surveillance du moniteur en mode attente.) Lorsque vous utilisez un explorateur pour accéder au projecteur, vous ne pouvez le faire en utilisant un serveur mandataire.
2. Lancez votre explorateur Web et saisissez l'adresse IP du projecteur à surveiller dans le champ d'adresse de l'explorateur.

Si vous n'êtes pas certain de l'adresse du projecteur, mettez le projecteur sous tension et sélectionnez **Infos réseau-LAN câblé** ou **Infos réseau-LAN sans fil** dans le menu Réseau pour afficher l'adresse IP du projecteur. N'entrez pas les zéros de tête.

3. Appuyez sur **Enter**, ou si vous avez configuré un mot de passe de contrôle Web dans le menu Réseau du projecteur, saisissez-le nom d'usager et le mot de passe, puis, appuyez sur **Enter**. Un écran similaire au suivant s'affiche :



4. Sélectionnez une des options de menu indiquées à l'écran, puis modifiez tout paramètre selon vos besoins. Ces paramètres correspondent aux paramètres du système de menus du projecteur.

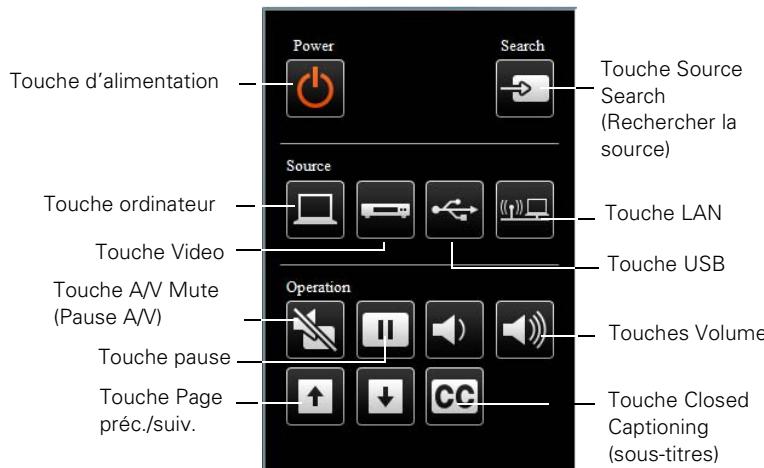
Vous ne pouvez pas modifier les paramètres suivants depuis un explorateur Web :

- Forme de pointeur ou Bouton utilisateur dans le menu Réglage
 - Logo utilisateur, Mode haute alt., Minut cache objectif et Langue du menu Avancé.
 - Tout réinitialiser et Réinitial. durée lampe du menu Réinit.
 - Mot de passe protégé

Utilisation de la télécommande Web

Quand vous accédez au projecteur via l'explorateur, vous pouvez afficher une « télécommande virtuelle » sur l'écran de votre ordinateur. Cela vous permet de changer les sources et d'exécuter bon nombre des mêmes fonctions qu'avec la télécommande proprement dite.

Depuis le menu de contrôle du projecteur, sélectionnez Web Remote. L'écran suivant s'affiche :



- La touche **Power** met sous tension et hors tension le projecteur.
- La touche **Search** permet de chercher les sources de signaux (voyez la page 43).
- La touche ordinateur permet de sélectionner un signal informatique (raccordé au port **Computer1** ou **Computer2**).
- La touche vidéo permet de sélectionner un signal vidéo (raccordé au port **Vidéo** ou **S-Vidéo**).
- La touche LAN permet de sélectionner un signal réseau ou un signal sans fil (avec l'unité sans fil optionnelle).
- La touche USB permet de sélectionner l'affichage d'ordinateur USB (voyez la page 25) ou un signal de l'équipement raccordé au port **USB de Type A** (plat), comme une caméra de documents (voyez la page 38).

- La touche pause permet de figer l'image (voyez la page 58).
- La touche pause A/V permet de désactiver temporairement l'image et le son (voyez la page 57).
- Les touches Page suivante/Page précédente permettent de contrôler les diapositives PowerPoint (câble USB requis. Voyez la page 61).
- Les touche volume permettent d'augmenter ou de baisser le niveau de l'audio.
- La touche **CC** (Closed Captioning [sous-titres]) vous permet d'afficher des sous-titres si le contenu l'offre.

7

Entretien du projecteur

Votre projecteur a besoin de peu d'entretien. Il suffit de garder l'objectif propre et de nettoyer régulièrement le filtre à air et les orifices de ventilation. Un filtre à air ou un orifice de ventilation bloqués peuvent nuire à la ventilation requise pour le refroidissement du projecteur.

avertissement

Avant de nettoyer n'importe quelle pièce du projecteur, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. N'ourez jamais les couvercles du projecteur, à l'exception du couvercle de la lampe. 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 l'appareil. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

Les seules pièces que vous devez remplacer sont la lampe et le filtre à air. Si vous devez remplacer une autre pièce, communiquez avec votre revendeur ou avec un technicien qualifié.

Le présent chapitre traite des sujets suivants :

- Nettoyage de la fenêtre de projection
- Nettoyage du boîtier du projecteur
- Nettoyage du filtre à air
- Remplacement du filtre à air
- Remplacement de la lampe
- Remplacement des piles du crayon
- Remplacement des piles de la télécommande
- Transport du projecteur

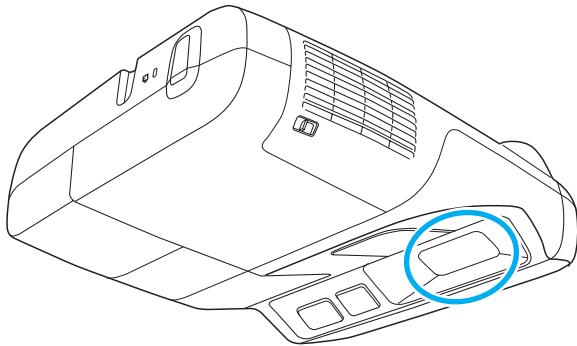
Nettoyage de la fenêtre de projection

Nettoyez la fenêtre de projection chaque fois que vous remarquez la présence de poussière ou de saleté sur sa surface.

mise en garde

Ne frottez pas le verre de projection avec des chiffons rugueux et ne le soumettez pas à des chocs, au risque de l'endommager.

N'utilisez pas de cire, d'alcool, de benzène, de diluant à peinture ou d'autres détergents chimiques. Ces derniers risquent d'endommager le boîtier.



Pour retirer la saleté ou les taches sur la fenêtre, utilisez un linge de nettoyage pour lentille disponible dans le commerce.

Nettoyage du boîtier du projecteur

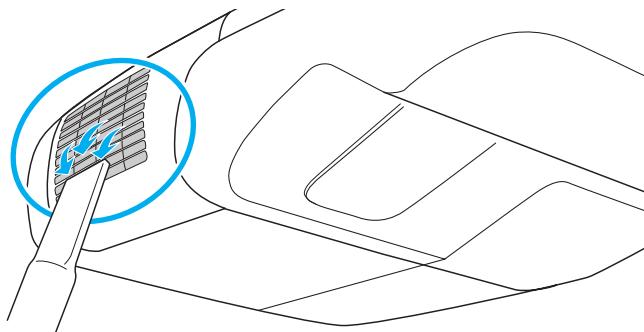
Avant de nettoyer le boîtier du projecteur, mettez-le hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.

- Pour enlever la saleté ou la poussière, essuyez le boîtier à l'aide d'un chiffon doux, sec et sans peluche.
- Pour enlever la saleté ou les taches résistantes, humidifiez un chiffon doux avec de l'eau et un détergent neutre et essorez complètement le chiffon. Essuyez ensuite le boîtier.

Nettoyage du filtre à air

Votre projecteur inclut un filtre à air pour permettre un meilleur rendement et aider à protéger votre investissement. Si la poussière s'accumule sur le filtre à air, nettoyez-le comme indiqué ci-dessous. L'accumulation de poussière peut nuire à la ventilation et cela peut occasionner une surchauffe et endommager le projecteur.

1. Mise hors tension du projecteur.
2. Retirez la poussière du filtre à air au moyen d'un petit aspirateur conçu pour les ordinateurs ou l'équipement de bureau, ou encore, nettoyez-le délicatement avec une brosse douce (comme un pinceau d'artiste).



Vous pouvez retirer le filtre à air pour nettoyer ses deux côtés.

Si le filtre est brisé ou trop souillé, remplacez-le tel que décrit ci-dessous.

remarque

Pour commander des filtres à air de rechange, demandez le numéro de produit V13H134A34. Voyez la page 21 pour plus d'information.

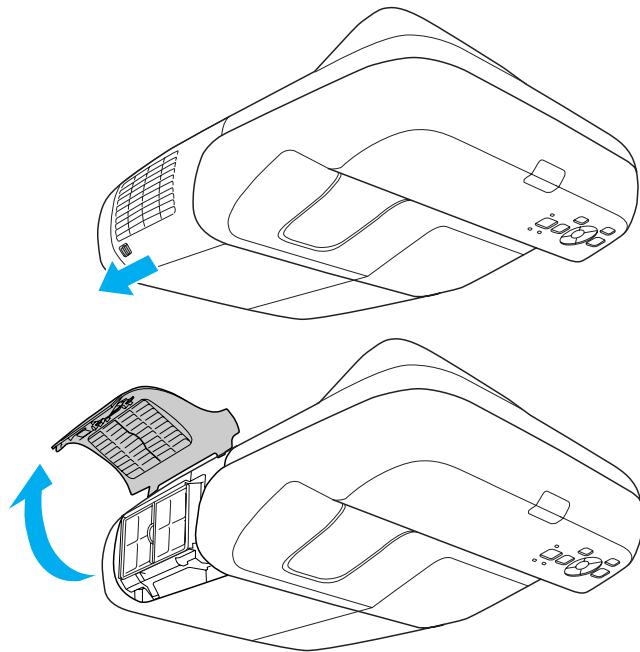
Remplacement du filtre à air

Il faut remplacer le filtre à air lorsque :

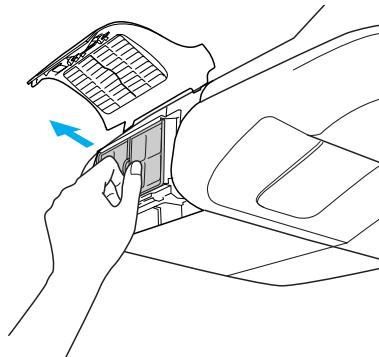
- vous ne pouvez pas en retirer la poussière;
- le filtre à air est endommagé ou déchiré;
- le projecteur affiche à plusieurs reprises un message indiquant de le nettoyer ou de le remplacer.

Communiquez avec votre revendeur ou appelez Epson pour en obtenir un neuf. Demandez la pièce avec le numéro V13H134A34.

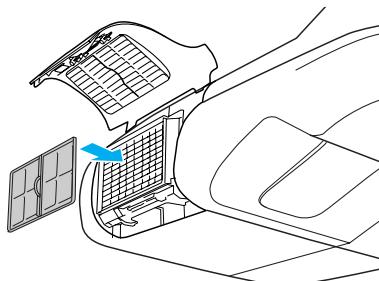
1. Mettez hors tension le projecteur et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Coulissez le commutateur pour ouvrir le couvercle du filtre à air sur le côté du projecteur.



3. Saisissez la languette et tirer le filtre à air tout droit tel que montré.



4. Insérez un filtre neuf jusqu'à ce qu'il s'enclenche en place.



Remplacement de la lampe

La durée utile de la lampe de projection est d'environ 2 500 heures lorsque le paramètre **Consommation électr.** du menu Réglage est réglé sur **Normal** (par défaut) et d'environ 3 500 heures lorsqu'il est réglé sur **ECO**. Voyez la page 122 pour vérifier le nombre d'heures d'utilisation de la lampe.

Il est temps de remplacer la lampe dans les cas suivants :

- L'image projetée devient de plus en plus sombre ou commence à se détériorer.

remarque

Les filtres à air contiennent de la résine ABS et de la mousse de polyuréthane. Éliminez les filtres usés conformément aux réglementations locales.

remarque

Mettez le projecteur hors tension quand il ne sert pas pour prolonger sa durée de vie.

- Le message **Remplacez la lampe** s'affiche à l'écran, et le témoin  **Lamp** (Lampe) clignote en orange. Pour conserver la luminosité et la qualité de l'image du projecteur, remplacez la lampe dès que possible.

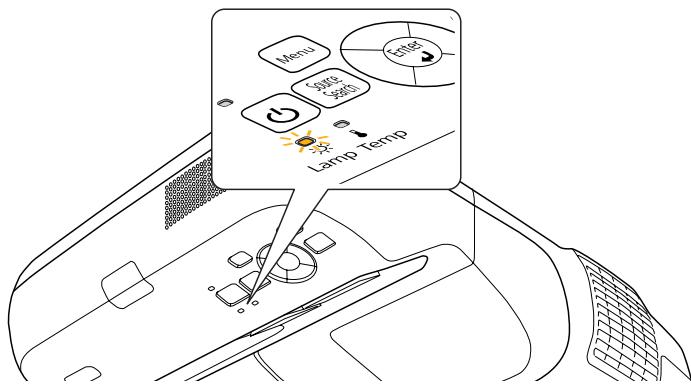
Il faudra aussi que vous remplacez la lampe si le témoin  **Lamp** (Lampe) clignote en rouge. Voyez la page 129.

avertissement

Laissez la lampe refroidir avant de la remplacer.

Dans l'éventualité peu probable que la lampe se brise, manipulez les morceaux de verre avec précaution pour ne pas vous blesser. Si le projecteur est installé au plafond, tenez-vous à côté du couvercle de lampe et non au-dessous.

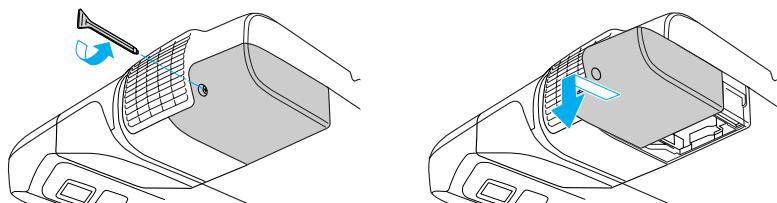
Si la lampe est utilisée une fois la période de remplacement échue, la lampe risque de se briser. Lorsque le message de remplacement de la lampe s'affiche, remplacez la lampe avec une lampe de rechange dès que possible, même si celle-ci fonctionne encore.



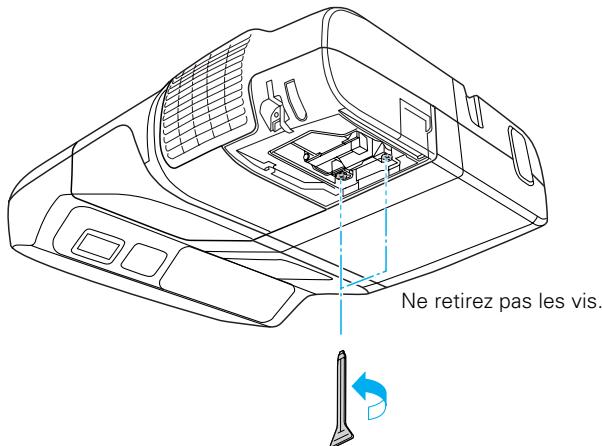
Communiquez avec votre revendeur ou appelez Epson au 1 800 463-7766. Demandez la pièce avec le numéro V13H010L57.

Pour remplacer la lampe, procédez comme suit :

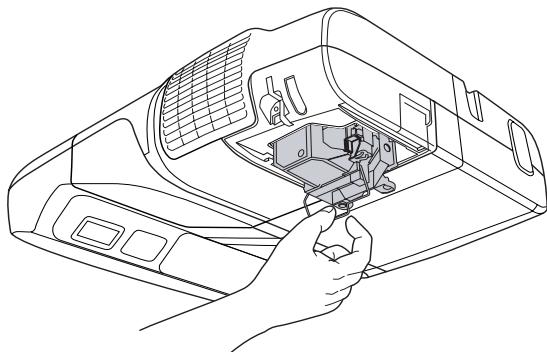
1. Mettez hors tension le projecteur et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Si le projecteur était allumé, laissez-le refroidir pendant au moins une heure. La lampe est brûlante après son utilisation.
3. Desserrez la vis du couvercle de la lampe (il n'est pas possible de la retirer). Puis, faites glisser le couvercle pour le retirer.



4. Desserrez les deux vis maintenant la lampe en place (vous ne pouvez les retirer).



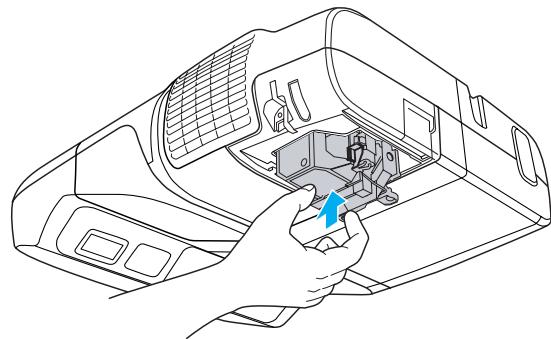
5. Saisissez la poignée de lampe tel qu'illusté et retirez-la tout droit.



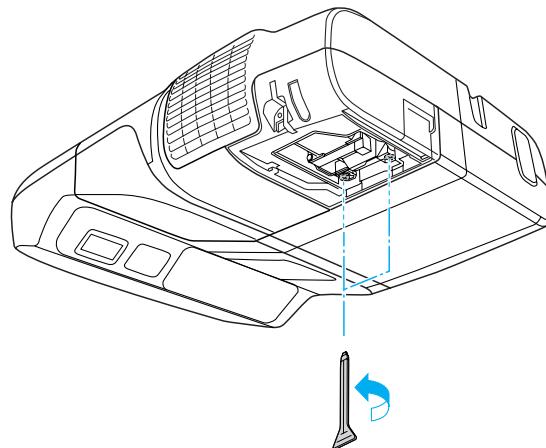
remarque

(Hg) La (ou les) lampe (s) dans ce produit contient du mercure. Consultez la réglementation provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne pas mettre au rebut.

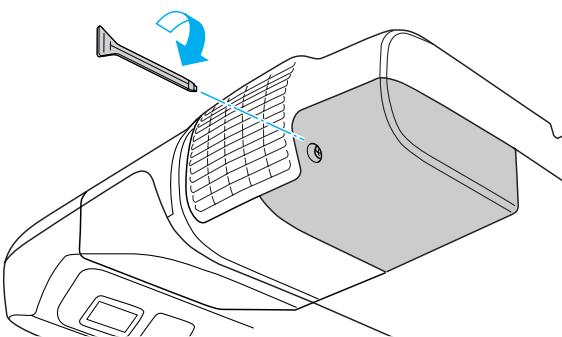
6. Insérez soigneusement la nouvelle lampe le long du rail-guide, puis poussez-la en place.



7. Serrez ses vis, puis pressez-la dans sa poignée jusqu'à ce qu'elle s'enclenche.



8. Remettez en place le couvercle de la lampe, puis serrez sa vis.



remarque

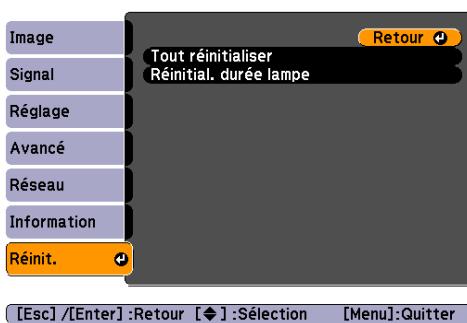
Serrez bien le couvercle de la lampe, sinon un message d'erreur s'affichera lorsque vous remettrez le projecteur sous tension.

9. Remettez à zéro le compteur d'heures d'utilisation de la lampe, tel que décrit dans la section suivante.

Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe

Une fois la lampe remplacée, vous devez réinitialiser le compteur de la lampe en utilisant les menus du projecteur.

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande ou du panneau de commande du projecteur. Le menu principal s'affiche.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Réinit.**, puis appuyez sur **Enter**.
L'écran suivant s'affiche :



3. Sélectionnez **Réinitial. durée lampe**, puis appuyez sur **Enter**.
4. À l'invite, sélectionnez **Oui**, puis appuyez sur **Enter**.
5. Une fois terminé, appuyez sur **Menu** pour quitter.

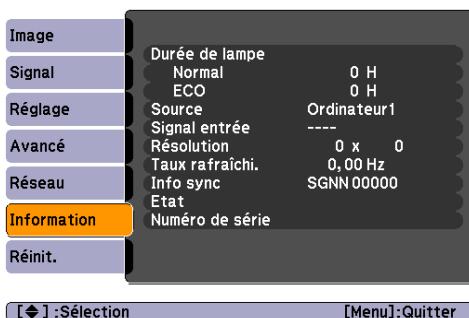
remarque

Les renseignements affichés sont en fonction du signal d'entrée sélectionné.

Lorsque le projecteur compte moins de 10 heures d'utilisation, l'affichage indique 0 H.

Vérification du nombre d'heures d'utilisation de la lampe

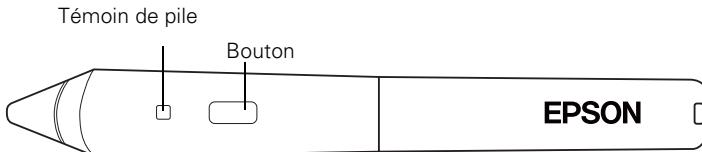
Pour vérifier le nombre d'heures d'utilisation de la lampe, appuyez sur la touche **Menu** et sélectionnez le menu **Information**. Un écran comme celui-ci s'affiche :



La durée utile de la lampe de projection est d'environ 2 500 heures lorsque le paramètre **Consomm. électr.** du menu **Réglage** est réglé sur **Normal** (par défaut) et d'environ 3 500 heures lorsqu'il est réglé sur **ECO**. Assurez-vous d'avoir une lampe de rechange à portée de main si les heures d'utilisation indiquent que la lampe est à la fin de sa durée utile.

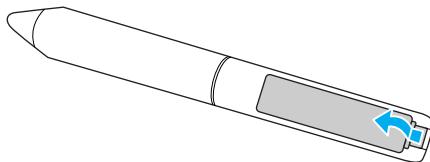
Remplacement des piles du crayon

Pour vérifier les piles du crayon, appuyez sur le bouton. Si le témoin est vert, c'est que la pile est suffisamment chargée.

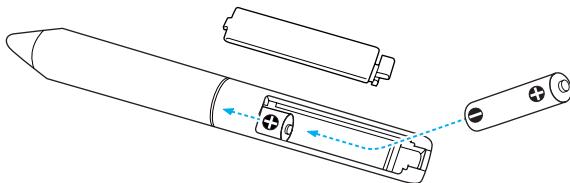


Si vous devez remplacer les piles, utilisez deux piles alcalines AAA.

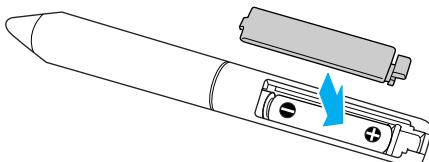
1. Poussez la languette du couvercle du logement de piles, puis relevez celui-ci pour le retirer.



2. Placez deux piles en respectant les symboles de polarité + et −, tel que montré.



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



mise en garde

Lorsque vous remplacez les piles, observez les consignes suivantes :

- *Remplacez les piles dès qu'elles sont épuisées. En cas de fuite d'une pile, essuyez le liquide avec un chiffon doux. Si vous touchez le liquide avec les mains, lavez-les immédiatement.*
- *N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux étincelles.*
- *Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale.*
- *N'utilisez que les piles spécifiées dans le présent Guide de l'utilisateur; ne mélangez pas des piles de types différents ou des vieilles avec des neuves.*
- *Conservez les piles à l'abri des enfants. Elles représentent un danger d'électrocution et sont très dangereuses si elles sont avalées.*

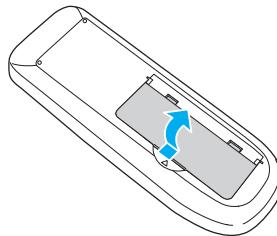
avertissement

Si vous avez un chargeur de piles, utilisez-le seulement avec des piles rechargeables. Pour éviter les blessures, ne mettez pas des piles alcalines ordinaires dans un chargeur de piles.

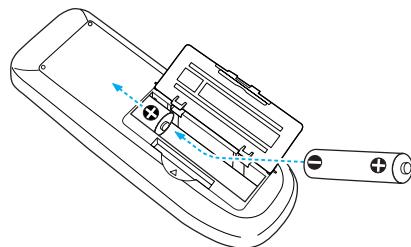
Remplacement des piles de la télécommande

Pour remplacer les piles de la télécommande, procédez comme suit:

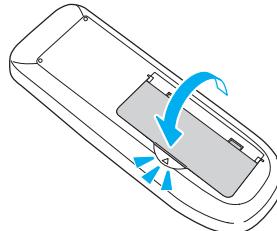
1. Tournez la télécommande.
2. Appuyez sur la languette du couvercle du logement de piles, puis soulevez-le pour le retirer.



3. Placez deux piles AA dans le logement de piles en respectant les symboles + et - comme montré.



4. Remettez en place le couvercle du logement de piles et appuyez sur ce dernier jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



Transport du projecteur

Le projecteur contient de nombreuses pièces de précision ainsi que de nombreuses pièces en verre.

Suivez les consignes ci-après pour éviter d'endommager le projecteur pendant le transport :

- Lorsque vous devez expédier le projecteur pour réparation, utilisez dans la mesure du possible le matériel d'emballage d'origine. Si vous n'avez pas conservé l'emballage d'origine, utilisez un emballage équivalent, en plaçant une grande quantité de matériau de calage autour du projecteur.
- Lorsque le projecteur doit être transporté sur une grande distance, placez-le d'abord dans la mallette d'expédition moulée, puis emballez-la dans une boîte solide en utilisant du matériau de calage autour de la mallette.

remarque

Epson ne peut être tenue responsable en cas de dommages survenus lors du transport.

8

Dépannage

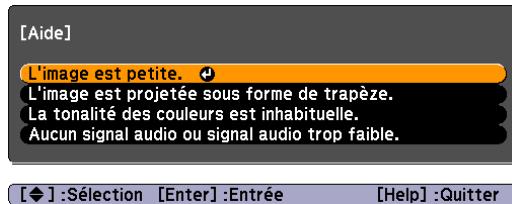
Ce chapitre vous aide à résoudre les problèmes liés à votre projecteur et vous indique comment communiquer avec l'assistance technique pour les problèmes que vous ne pouvez pas résoudre vous-même. Les renseignements suivants sont inclus :

- Utilisation du système d'aide à l'écran du projecteur
- Que faire quand les témoins d'état du projecteur clignotent
- Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur
- Résolution des problèmes d'image ou de son
- Résolution des problèmes avec les crayons interactifs
- Résolution des problèmes de mots de passe
- Résolution des problèmes de réseau
- Résolution des problèmes liés à la télécommande
- Comment obtenir de l'aide

Utilisation du système d'aide à l'écran du projecteur

Si l'image ne semble pas correcte ou si le son ne fonctionne pas, vous pouvez obtenir de l'aide en appuyant sur la touche **? Aide** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.

1. Appuyez sur la touche **? Aide** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande. Le menu d'aide s'affiche:



2. Utilisez les touches fléchées de la télécommande ou du projecteur pour mettre en surbrillance les éléments de menu.
3. Appuyez sur la touche **Enter** de la télécommande ou du panneau de commande du projecteur pour sélectionner les éléments de menu et lire les solutions.
4. Pour quitter le système d'aide, appuyez sur la touche **? Aide** ou **Esc**.

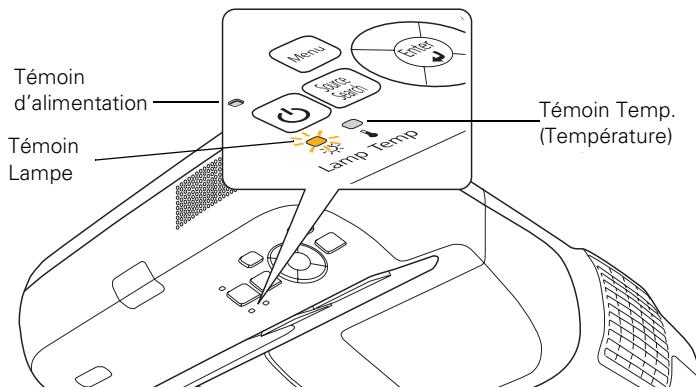
Si aucune des suggestions ne résout votre problème, consultez les solutions supplémentaires dans les sections suivantes.

Vérification de l'état du projecteur

Si le projecteur ne fonctionne pas correctement, éteignez-le d'abord, puis débranchez-le. Ensuite, rebranchez le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension. Si cela ne résout pas le problème, vérifiez les témoins d'état sur le dessus du projecteur.

Que faire quand les témoins clignotent

Les témoins sur le dessus du projecteur indiquent l'état du projecteur.



Consultez le tableau suivant pour une description complète des témoins d'état du projecteur:

État du témoin d'alimentation

状態 Etat du témoin d'alimentation	説明 Description
点滅する緑色	プロジェクターが暖房中です。表示されるまでお待ちください。
緑色	プロジェクターが正常に動作しています。
オレンジ色	プロジェクターが待機モードまたは待機モードです。電源を切り離すか、電源ボタンを押して電源をONにすることができます。
点滅するオレンジ色	ネットワーク監視または冷却準備中です。
赤色または点滅する赤色	プロジェクターに問題があります。次の問題診断表を参照して問題を診断してください。

État des témoins d'erreur

État des témoins d'erreur	Description
 Vert ou orange  Clignotant en orange  Off (Arrêt)	<p>Il est temps de remplacer la lampe. Voyez la page 117 pour des directives. Si vous continuez d'utiliser la lampe après avoir pris connaissance de l'avertissement de remplacement, il est possible que la lampe se brise.</p>
 Clignotant en rouge  Éteint  Clignotant orange	<p>Le refroidissement rapide du projecteur est en cours. Bien que cet état ne soit pas anormal, la projection cessera automatiquement si la température augmente. Assurez-vous qu'il y a assez d'espace autour et sous le projecteur pour permettre une ventilation adéquate, et que le filtre à air et les orifices d'aération sont propres.</p>
 Rouge  Éteint  Rouge	<p>Le projecteur est trop chaud, ce qui déclenche l'arrêt automatique de la lampe. Attendez que le projecteur passe au mode d'attente (environ 5 minutes). Assurez-vous qu'il y a amplement d'espace pour la ventilation autour et en dessous du projecteur.</p> <p>Le filtre à air est peut-être bloqué. Nettoyez ou remplacez le filtre à air comme décrit aux pages 115 à 117.</p> <p>Si vous utilisez le projecteur à une altitude supérieure à 1 500 m (5 000 pieds), activez le paramètre Mode haute alt. dans le menu Fonctionnement (voyez la page 77).</p> <p>Si le projecteur continue de surchauffer après le nettoyage du filtre à air, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation et communiquez avec Epson pour obtenir de l'aide comme décrit à la page 149.</p> <p>Avertissement : Sauf indication contraire dans le présent <i>Guide de l'utilisateur</i>, n'essayez jamais de réparer vous-même l'appareil.</p>
 Clignotant en rouge  Rouge  Rouge clignotant	<p>Il s'est produit un problème interne sur le projecteur. Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le câble d'alimentation et communiquez avec Epson comme décrit à la page 149.</p>
 Rouge  Éteint  Rouge clignotant	<p>Il s'est produit un problème avec le ventilateur ou le capteur de température du projecteur. Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le câble d'alimentation et communiquez avec Epson comme décrit à la page 149.</p>

État des témoins d'erreur

État des témoins d'erreur	Description
∅ Rouge ∅ Clignotant en rouge ∅ Off (Arrêt)	<p>La lampe est peut-être grillée. Vérifiez d'abord que le couvercle de lampe est bien installé. Si le problème ne réside pas là, le filtre à air est peut-être bloqué. Nettoyez ou remplacez le filtre à air comme décrit aux pages 115 à 117.</p> <p>Si cela ne résout pas le problème, laissez la lampe refroidir et enlevez-la. Si la lampe est brisée, remplacez-la selon les indications de la page 117. Si la lampe n'est pas brisée, réinstallez-la. Si cela ne fonctionne toujours pas, remplacez la lampe.</p> <p>Si vous utilisez le projecteur à une altitude supérieure à 1 500 m (4 921 pieds), activez le paramètre Mode haute alt. dans le menu Fonctionnement (voyez la page 77).</p> <p>Si aucune de ces suggestions ne résout le problème, communiquez avec Epson comme l'indique la page 149.</p>
∅ Clignotant en rouge ∅ Clignotant en rouge ∅ Rouge clignotant	Il s'est produit une erreur d'alimentation ou d'iris automatique sur le projecteur. Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez le câble d'alimentation et communiquez avec Epson comme décrit à la page 149.

Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur

Le projecteur ne s'allume pas.

- Si le projecteur ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur la touche d'alimentation ∅, vérifiez que le cordon d'alimentation est branché dans une prise de courant fonctionnelle.
- Le cordon d'alimentation est peut-être défectueux. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant et communiquez avec Epson comme décrit à la page 149.
- Si vous utilisez la fonction Aliment. Directe et que vous branchez immédiatement le cordon d'alimentation après l'avoir débranché, il se peut que le projecteur ne se rallume pas. Appuyez sur la touche d'alimentation ∅ pour rallumer le projecteur.

Les touches du panneau de commande du projecteur ne fonctionnent pas.

Si la fonction Blocage fonctionne. été activée, vous ne pouvez pas utiliser les touches du panneau de commande du projecteur. Utilisez plutôt la télécommande ou maintenez enfoncée la touche **Enter** du projecteur pendant sept secondes pour les déverrouiller (voyez la page 83).

Vous avez du mal à projeter au moyen de la connexion de câble USB.

- Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande.
- Si le pilote d'affichage n'a pas été installé automatiquement la première fois que vous connectez le câble, procédez comme suit :
Windows : Double-cliquez **Poste de travail** ou **Ordinateur** > **EPSON_PJ_UD**. Suivez les instructions à l'écran.
Mac OS : Double-cliquez **EPSON_PJ_UD** > **USB Display Installer**.
■ Si vous ne parvenez pas à projeter après l'installation des pilotes, procédez comme suit :
Windows : Sélectionnez  ou **Démarrer** > **Programmes** ou **Tous les programmes** > **EPSON Projector** > **EPSON USB Display** > **EPSON USB Display Ver.x.x**.
Mac OS : Cliquez sur l'icône d'affichage USB dans le Dock. Si vous ne la voyez pas, ouvrez le dossier **USB Display** depuis le dossier **Applications** et cliquez sur l'icône **USB Display**.
■ Configurez le paramètre **Type B USB** du menu **Avancé** du projecteur à **USB Display** (Affichage USB) (voyez la page 78).
■ Si le pointeur de souris scintille, sélectionnez **Programmes** ou **Tous les programmes** > **EPSON Projector** > **EPSON USB Display** > **Paramètres EPSON USB Display Ver.x.x**, puis désélectionnez la case à cocher **Transférer la fenêtre des couches**.
■ Sous Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.

- Si vous utilisez Windows Media Center, assurez-vous d'utiliser le mode fenêtre plutôt que le mode plein écran.
- Si l'image est inégale, assurez-vous d'avoir utilisé une interface USB 2.0 sur votre ordinateur.

Résolution des problèmes d'image ou de son

Aucune image n'est projetée.

- Assurez-vous que le témoin d'alimentation  est vert et non clignotant. Appuyez sur la touche **A/V Mute** (Pause A/V) de la télécommande pour vous assurer que l'image n'a pas été désactivée provisoirement.
- Le projecteur est peut être en mode veille ou en mode attente. Si le témoin d'alimentation  est orange, appuyez sur la touche d'alimentation  pour mettre le projecteur sous tension.
- Si le projecteur a été mis hors tension puis de nouveau sous tension, il est peut être en train de refroidir. Attendez que le témoin d'alimentation  cesse de clignoter et se fige en orange. Appuyez de nouveau sur la touche d'alimentation .
- L'ordinateur raccordé au projecteur est peut-être en mode veille ou affiche un économiseur d'écran vide. Appuyez sur une touche du clavier de l'ordinateur.
- Si vous effectuez la projection des images d'un lecteur DVD ou d'une autre source d'image, vérifiez que celui-ci est sous tension puis appuyez sur sa touche **Lecture**.
- Si vous projetez de la vidéo d'un ordinateur portatif, vous pourriez avoir besoin de régler l'ordinateur portatif à la sortie externe seulement.
- Si vous projetez à partir d'une source vidéo composite ou S-Vidéo, assurez-vous que le paramètre **Signal vidéo** est correct (voyez la *page 71*).

- Vous pouvez aussi réinitialiser tous les paramètres du menu de configuration (voyez la page 69).
- Si vous projetez à partir de votre ordinateur par l'entremise de son port USB, assurez-vous que le paramètre **USB Type B** du menu « Avancé » est défini à **Affichage USB** (voyez la page 78).

Sous Windows, il est possible que vous deviez installer les pilotes d'affichage USB manuellement en cliquant sur **Poste de travail** ou **Ordinateur**, puis > **EPSON_PJ_UD** > **EMP_UDSE.EXE**. Si aucune image n'est projetée lorsque les pilotes d'affichage USB sont installés, cliquez sur **Tous les programmes**, **EPSON Projector**, **EPSON USB Display**, et ensuite **EPSON USB Display Vx.x** sur votre ordinateur.

Sous Mac OS X, cliquez sur l'icône **USB Display** sur le Dock. S'il n'y a pas d'icône **USB Display** sur le Dock, ouvrez le dossier **USB Display** dans le dossier **Applications** et exécutez **USB Display**.

- Si vous voyez un écran noir et que vous êtes connecté via le port USB de votre ordinateur (ou via votre réseau), il est possible que l'application utilise les options de dessin DirectX et ces dernières ne sont pas supportées.

Vous avez raccordé un ordinateur et un écran bleu s'affiche, accompagné du message Pas de signal.

- Assurez-vous que les câbles sont branchés correctement, tel que décrit à la page 23.
- Si vous avez raccordé un ordinateur et une ou plusieurs sources d'image, il peut être nécessaire d'appuyer sur la touche **Source Search** (Rechercher la source) pour sélectionner la source d'image appropriée. Après avoir appuyé sur la touche, attendez quelques secondes que la synchronisation se fasse.
- Assurez-vous que l'alimentation de l'équipement que vous avez connecté est sous tension.

Si vous utilisez un ordinateur portatif :

- Appuyez sur la touche de fonction vous permettant d'afficher sur un moniteur externe. Il est possible que vous deviez maintenir la touche **Fn** enfoncee en même temps. Il peut s'agir d'une icône telle que  ou elle peut être étiquetée **CRT/LCD**. Après avoir modifié les paramètres, attendez quelques secondes que la synchronisation se fasse. Voyez la documentation ou l'aide en ligne de votre ordinateur portatif pour les détails.

Sur la plupart des systèmes, la touche  permet de basculer entre l'écran à cristaux liquides et le projecteur ou d'afficher sur les deux en même temps.

- Selon la carte vidéo de votre ordinateur, il peut être nécessaire d'utiliser l'utilitaire **Affichage** du Panneau de configuration pour vous assurer que l'écran à cristaux liquides et le port du moniteur externe sont activés. Consultez la documentation ou l'aide en ligne de l'ordinateur pour les détails.

Si vous utilisez Mac OS X :

1. Ouvrez le dossier **Préférences Système**.
2. Cliquez sur **Moniteur** ou **Moniteur**.
3. Cliquez sur **Déetecter les moniteurs**.
4. Effectuez l'une des étapes suivantes:

Utilisateurs de Mac OS X 10.6.x : Cliquez sur **Afficher Moniteurs** dans la barre des menus.

Autres versions de Mac OS X : Assurez-vous que la case **Moniteur VGA** ou **Écran à cristaux liquides couleur** est cochée. Cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger**. Assurez-vous que la case **Recopier les écrans** est cochée.

Le message Non supporté s'affiche.

- Vérifiez que le signal d'entrée correct est sélectionné dans le menu Signal (voyez la *page 71*).
- Assurez-vous que le projecteur prend en charge la résolution et la fréquence ou le taux de rafraîchissement de votre ordinateur (voyez la *page 154*). Au besoin, modifiez les paramètres de votre ordinateur.

Le projecteur et l'ordinateur portatif n'affichent pas la même image

Si vous projetez l'image d'un ordinateur portatif, et que celle-ci n'est pas projetée sur l'écran de projection et affichée simultanément sur l'ordinateur, observez les directives suivantes.

Si vous utilisez un ordinateur portatif :

- Sur la plupart des systèmes, il existe une touche de fonction permettant de basculer entre l'écran à cristaux liquides et un moniteur externe ou d'afficher sur les deux en même temps. Cette touche peut également être étiquetée **CRT/LCD** ou comporter une icône comme . Il est possible que vous deviez maintenir enfoncée la touche **Fn** du clavier, puis appuyez sur la touche de fonction vous permettant d'afficher sur un moniteur externe. Après avoir modifié le paramètre, attendez quelques secondes pour que la synchronisation se fasse.
- Si la touche de fonction ne permet pas d'afficher simultanément sur les deux écrans, vérifiez les paramètres d'affichage pour s'assurer que l'écran à cristaux liquides ainsi que le port de moniteur externe sont activés.

Depuis le « Panneau de configuration », ouvrez l'utilitaire **Affichage**, sélectionnez l'option **Paramètres** et ensuite sélectionnez l'option **Avancé** (sous Windows Vista, cliquez à droite sur le bureau, sélectionnez **Personnaliser**, sélectionnez **Paramètres d'affichage** et ensuite sélectionnez **Paramètres avancés**). La marche à suivre pour modifier les paramètres peut varier selon le type de moniteur; il se pourrait que vous deviez cliquer sur un onglet **Moniteur** ou **Écran** et vous assurer ensuite

que le port de moniteur externe est activé ou qu'il est configuré comme source principale d'affichage. Consultez la documentation ou l'aide en ligne de l'ordinateur pour les détails.

Si vous utilisez Mac OS X :

Il peut être nécessaire de paramétriser votre système pour qu'il affiche sur l'écran du projecteur aussi bien que sur l'écran à cristaux liquides de l'ordinateur. Vérifiez que le projecteur est branché et procédez comme suit :

1. Ouvrez le dossier **Préférences Système**.
2. Cliquez sur **Moniteur** ou **Moniteurs**.
3. Cliquez sur **Déetecter les moniteurs**.
4. Effectuez l'une des étapes suivantes:

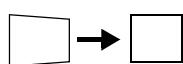
Utilisateurs de Mac OS X 10.6.x : Cliquez sur **Afficher Moniteurs dans la barre des menus**.

Autres utilisateurs de Mac OS X : Assurez-vous que la case **Moniteur VGA** ou **Écran à cristaux liquides couleur** est cochée. Cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger**. Assurez-vous que la case **Recopier les écrans** est cochée.

Seule une partie de l'image de l'ordinateur est projetée.

- Appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande ou sur la touche **Enter** du projecteur.
- Assurez-vous que le paramètre **Position** est correct dans le menu **Signal**. Veuillez la page 73 pour plus d'information.
- Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande ou sélectionnez le paramètre **Aspect** approprié dans le menu **Signal**. Veuillez la page 47 pour les détails sur les options disponibles.
- Appuyez sur la touche **Esc** de la télécommande pour annuler la fonction **E-Zoom**.
- Assurez-vous que le paramètre de résolution de l'ordinateur est correct. Reportez-vous aux formats vidéo compatibles indiqués à la page 154.

- Il pourrait également être nécessaire de modifier les fichiers de présentation existants si vous les avez créés pour une résolution différente. Consultez la documentation du logiciel pour obtenir des renseignements plus précis à ce sujet.
- Si vous projetez une image d'ordinateur panoramique, réglez le paramètre **Résolution** (voyez la *page 71*).
- Si vous projetez une image à partir d'un ordinateur dont l'affichage double est activé, désactivez cette fonction.



L'image n'est pas rectangulaire ou carrée, mais de forme trapézoïdale.

Si l'image n'est pas parfaitement rectangulaire, réglez sa forme avec le paramètre **Keystone** du menu **Réglage** (voyez la *page 74*).

L'image contient des parasites ou du bruit.

- Si vous utilisez un câble d'ordinateur d'une longueur supérieure à 1,8 m (6 pi) ou une rallonge, la qualité de l'image peut être réduite.
- Eloignez autant que possible les câbles d'ordinateur et les câbles vidéo du cordon d'alimentation pour éviter tout brouillage.
- Il se peut que le signal vidéo soit divisé entre l'ordinateur et le projecteur. Si vous remarquez une détérioration de la qualité de l'image projetée quand l'image est affichée simultanément sur votre ordinateur portatif et sur l'écran du projecteur, désactivez l'affichage à cristaux liquides de l'ordinateur portatif.
- Vérifiez que le signal d'entrée correct est sélectionné dans le menu **Signal** (voyez la *page 73*).
- Si vous utilisez une source vidéo composite, S-Vidéo ou vidéo en composantes aux signaux 480i, activez le paramètre **Progressif** dans le menu **Signal** (voyez la *page 73*).
- Si vous avez utilisé les fonctions **Keystone** (Correction trapézoïdale), il peut être nécessaire de réduire le paramètre **Netteté** du menu **Image** (voyez la *page 70*).

- Si vous projetez à partir d'un ordinateur, vérifiez que son signal est compatible avec le projecteur. Voyez la page 154.
- Si vous effectuez une projection depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande pour réinitialiser les paramètres Alignement, Sync. et Position du projecteur.
- Rebranchez le câble d'interface ou essayez de brancher un câble différent.

L'image est floue.

- Il se peut qu'il y ait de la poussière ou de la saleté sur la fenêtre de projection. Nettoyez la fenêtre, tel que décrit à la page 114.
- Réglez la mise au point à l'aide du levier de mise au point (voyez la page 45).
- Réduisez l'angle de projection pour amoindrir l'ampleur de la correction trapézoïdale requise.
- Si vous projetez à partir d'un ordinateur, il est possible que vous deviez également modifier les paramètres d'alignement et de synchronisation comme décrit dans la section suivante.

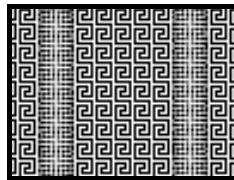
Vous voyez des lignes verticales ou l'image semble toujours floue après avoir essayé les solutions de la précédente section.

- Si vous projetez à partir d'un ordinateur ou si vous projetez une image contenant de nombreux détails, il est possible que vous remarquiez une ou plusieurs bandes ou lignes verticales ou certains caractères peuvent sembler épais ou flous. Appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande ou sur la touche **Enter** du panneau de commande du projecteur pour réinitialiser les paramètres Alignement, Sync. et Position du projecteur.

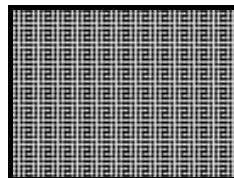
remarque

*Vous devez projeter une image pour que la touche **Auto** fonctionne. Elle fonctionne uniquement lorsque des images d'ordinateur sont projetées par l'entremise du port Computer (Component Video) [Ordinateur (vidéo en composantes)].*

- Si des réglages supplémentaires sont requis, vous pouvez modifier manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync.** du menu Signal, tel que décrit à la page 72.
 1. Projetez une image très détaillée, p. ex., le motif d'arrière-plan du bureau de votre ordinateur ou du texte noir sur un fond blanc.
 2. Modifiez le paramètre **Alignement** pour éliminer les lignes verticales.



3. Modifiez le paramètre **Sync.** pour améliorer la netteté de l'image.



remarque

En raison des différentes technologies utilisées, les couleurs de l'image projetée peuvent ne pas correspondre exactement à celles de l'écran de l'ordinateur portatif ou de l'ordinateur.

L'image est trop claire ou trop foncée, ou les couleurs sont incorrectes.

- Appuyez sur la touche **Color Mode** (Mode couleurs) ou sélectionnez une autre option **Mode couleurs** dans le menu Image. Voyez la page 46 pour les détails sur les options disponibles.
- Si vous affichez une image provenant d'une source vidéo, modifiez les paramètres **Réglage couleur** et **Mode couleurs** du menu Image. Vous pouvez également modifier les paramètres **Intensité couleur**, **Temp. couleurs abs.** et **Nuance** du menu Image.
- Modifiez les paramètres **Luminosité** et **Contraste** du menu Image.

- Réglez le paramètre **Consommé électr.** (voyez la page 74).
- Vérifiez les paramètres d'affichage de l'ordinateur pour corriger l'équilibre des couleurs.
- Il est possible que la lampe du projecteur ait besoin d'être remplacée. Voyez la page 117 pour des directives.
- Vérifiez que le signal d'entrée correct est sélectionné dans le menu **Signal** (voyez la page 73).
- Assurez-vous que tous les câbles sont solidement branchés aux ports qui leur sont réservés.

Le moniteur externe n'affiche rien.

Les seules images pouvant être affichées sur un moniteur externe sont celles passant par les ports d'entrée **Computer1** ou **Computer2**, voyez la page 23.

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

- Utilisez les touches **Volume** pour régler le volume (voyez la page 59) ou modifiez le paramètre **Volume** du menu **Réglage**.
- Assurez-vous d'utiliser un câble audio « sans résistance ».
- Assurez-vous que le paramètre **Pause A/V** n'est pas activé. (Appuyez sur la touche **A/V Mute** (**Pause A/V**) pour le désactiver.)
- Si votre projection comprend du son provenant de l'ordinateur, vérifiez que le volume de l'ordinateur n'est pas réglé au minimum ni coupé. Vérifiez cela en cliquant sur la commande de volume de la barre d'état système Windows (coin inférieur droit de l'écran). Sur un Macintosh, il peut être possible de régler le volume depuis la barre de menus (coin supérieur droit de l'écran) ou en utilisant les touches de fonction de commande du volume.
- Si vous utilisez un lecteur DVD ou une autre source vidéo, vérifiez que les câbles sont branchés correctement, tel que décrit à la page 34.

- Si vous utilisez un microphone branché dans le port **Mic** du projecteur, vérifiez que le câble est bien raccordé et que l'option **Volume entrée micro** du menu **Réglage** est réglée correctement. Veuillez la page 75 pour plus d'information.

Résolution des problèmes avec les crayons interactifs

Le message « Matériel introuvable » s'affiche lorsque vous essayez d'utiliser le pilote Easy Interactive Driver.

- Assurez-vous que le câble USB est bien connecté au projecteur et à l'ordinateur. Essayez de déconnecter puis de reconnecter le câble dans votre ordinateur.
- Si vous utilisez un ordinateur portatif, assurez-vous que le bloc-batterie est suffisamment chargé.
- Si un programme antivirus est activé, essayez de le désactiver et de relancer le pilote Easy Interactive.
- Si le programme d'anti-virus est activé, essayez de le désactiver et relancer le pilote Easy Interactive Driver.
- Si votre câble USB est installé à travers le mur, essayez de brancher un câble USB différent au projecteur et à votre ordinateur.

Vous ne voyez pas le pilote Easy Interactive sur votre ordinateur.

Si vous ne voyez pas l'icône de crayon  sur votre barre des tâches (Windows) ou sur le dock (Mac OS), procédez comme suit :

- Assurez-vous d'avoir installé le pilote à partir du CD étiqueté « Epson Projector Software for Easy Interactive Function ».
- Dans Windows, sélectionnez **Tous les programmes** ou **Programmes** > **Epson Projector** > **Easy Interactive Driver**.
- Dans Mac OS, ouvrez le dossier **Applications**, puis sélectionnez l'icône **Easy Interactive Driver**.

- Si l'icône de crayon  comporte un X rouge, assurez-vous que le câble USB est bien connecté au projecteur et à l'ordinateur. Essayez de déconnecter puis de reconnecter le câble dans votre ordinateur.

Le crayon ne fonctionne pas.

- Assurez-vous que rien ne bloque le signal entre le crayon et le récepteur de crayon interactif sur le projecteur (voyez la page 14).
- Assurez-vous que le couvercle de câble est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.
- Assurez-vous que les piles du crayon sont suffisamment chargées. Si le témoin du crayon ne passe pas au vert lorsque vous appuyez sur le bouton, vous avez besoin de remplacer les piles.
- Réduisez l'éclairage de la pièce et éteignez les lampes fluorescentes. Assurez-vous que la surface de projection et le récepteur de crayon ne sont pas exposés à la lumière directe du soleil ou à d'autres sources d'éclairage intense.
- Assurez-vous que le récepteur de crayon situé sur le projecteur est propre et qu'il n'est pas poussiéreux.
- Assurez-vous que le câble USB est bien connecté au projecteur et à l'ordinateur. Essayez de déconnecter puis de reconnecter le câble dans votre ordinateur.
- Assurez-vous qu'il n'y a pas d'interférence provenant de télécommandes à infrarouge ou de microphones à infrarouge.
- Assurez-vous qu'aucune interférence n'est émise par l'équipement (tel que des moteurs électriques ou des transformateurs) situé près de l'emplacement choisi.
- Si la fonction de tablette ne fonctionne pas, il est possible que vous ayez d'autres pilotes pour tablettes sur votre système. Désinstallez le pilote Easy Interactive Virtual Tablet Driver en utilisant le panneau de commande de Windows.

Le crayon est difficile à utiliser.

Pour un fonctionnement plus facile, tenez le crayon à un angle par rapport à la surface de projection.

La position du crayon n'est pas précise.

- Si vous utilisez le bouton E-Zoom + sur la télécommande pour agrandir l'image, la position du crayon ne sera pas précise. Lorsque vous revenez à la taille originale, la position du crayon devrait être correcte.
- Vous pourriez avoir besoin de recalibrer (voyez la page 50).
- Assurez-vous que le couvercle de câble est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.

Vous avez du mal à calibrer.

- Si les cercles clignotants ne s'affichent pas, assurez-vous que le câble VGA et le câble USB sont bien connectés à l'ordinateur. Essayez de redémarrer le pilote Easy Interactive, tel que décrit à la page 142.
- Si les cercles n'arrêtent pas de clignoter et passent au noir (ou s'ils cessent de clignoter et passent automatiquement au noir), réduisez ou éteignez toutes les lumières intenses près de la surface de projection.

Résolution des problèmes de mot de passe

Si vous ne pouvez entrer ou vous souvenir d'un mot de passe, essayez les solutions suivantes :

- Vous avez peut-être activé la protection par mot de passe sans avoir au préalable configuré un mot de passe. Essayez le code **0000** sur la télécommande.
- Si vous avez saisi à trop de reprises un mot de passe incorrect et qu'un code de demande est affiché, notez-le et contactez Epson tel que décrit à la page 149.

Résolution des problèmes de réseau

Vous ne pouvez afficher une image en utilisant l'utilitaire Quick Wireless Connection.

Il est possible que vous deviez redémarrer votre ordinateur pour vous connecter.

Vous ne pouvez établir de connexion avec le projecteur en utilisant EasyMP Network Projection.

- Assurez-vous que le câble réseau est branché correctement, tel que décrit à la page 88.
- Si vous utilisez le module réseau sans fil en option, assurez-vous qu'il est installé correctement dans le projecteur, tel que montré à la page 91.
- Redémarrez l'ordinateur.
- Assurez-vous que votre projecteur et votre ordinateur sont configurés correctement. Voyez la page 96 (configuration du projecteur) ou la page 99 (configuration de l'ordinateur).
- Si vous utilisez le module réseau sans fil en option, assurez-vous que la puissance du signal sans fil est suffisante (environ 50 percent). Si vous utilisez un ordinateur Macintosh, vérifiez l'icône AirPort dans la barre de menus Mac. Sous Windows, consultez la documentation de la carte ou de l'adaptateur sans fil de Windows pour les détails.
- Assurez-vous que vous n'effectuez pas la projection d'un des écrans de EasyMP Network Projection. (Un message indiquant que le projecteur est prêt pour une connexion devrait s'afficher.) Si vous avez quitté un écran de configuration, relancez EasyMP Network Projection.
- Si le projecteur est configuré en mode Access Point et que vous utilisez DHCP, le projecteur exige plus de temps pour projeter l'image. Le serveur nécessite quelques moments pour identifier l'adresse IP du projecteur.

- Si vous avez modifié tout paramètre du projecteur ou du réseau, ou redémarré votre ordinateur, un délai d'une minute ou deux est requis avant la réalisation de la connexion. Si vous utilisez le réseau AirPort, désactivez le réseau, puis réactivez-le.
- Assurez-vous que vous tentez d'établir une connexion avec le réseau approprié. Sous Windows, vérifiez que vous avez activé la connexion de l'ordinateur avec le point d'accès ou que la carte ou l'adaptateur réseau a été activé et connecté au même nom SSID que celui du projecteur. Sur un ordinateur Macintosh, cliquez sur l'icône AirPort dans la partie supérieure du bureau pour s'assurer que le réseau AirPort est activé et que le réseau approprié est sélectionné.
- Si vous utilisez un point d'accès ou une station de base AirPort et que vous n'utilisez pas DHCP, vérifiez l'adresse IP du projecteur dans l'écran de réglage avancé du mode Access Point. Les trois premiers segments de l'adresse IP doivent être semblables mais non identiques aux trois premiers segments de l'adresse IP du point d'accès ou de la station de base. Les trois derniers segments de l'adresse IP du projecteur doivent être semblables mais non identiques aux trois derniers segments de l'adresse IP du point d'accès ou de la station de base.
- Si vous n'utilisez pas DHCP, vérifiez le paramètre « Adresse passerelle » de l'écran de réglage avancé du mode Access Point du projecteur. Il devrait être identiques à l'adresse IP de votre point d'accès ou de station de base AirPort.
- Si vous utilisez un mot clé pour le projecteur, celui-ci change chaque fois que le projecteur est mis hors tension puis sous tension. Vérifiez le mot clé du projecteur dans l'écran d'attente réseau, puis saisissez-le à l'invite.
- Si vous utilisez le réseau AirPort, vérifiez la configuration de ce réseau. Lancez l'utilitaire AirPort Admin, sélectionnez votre station de base, cliquez sur **Configurer** puis cliquez sur **Afficher tous les paramètres**. Cliquez sur l'onglet **Réseau**. Si le projecteur a été configuré pour une connexion en mode DHCP, activez **Distribuer les adresses IP** et **Partager une adresse IP unique**.

- Si vous utilisez le réseau AirPort et que le mode DHCP est désactivé dans l'écran de réglage avancé du mode Access Point du projecteur, assurez-vous que **Distribuer les adresses IP** est désactivé.
- Si vous utilisez le mode Access Point et que vous vous connectez à un réseau inapproprié, il se peut que les signaux d'un autre réseau produisent du brouillage. Réinitialisez votre point d'accès ou station de base, puis relancez EasyMP.
- Si vous utilisez le réseau AirPort, le nom SSID du projecteur doit être identique au nom du réseau AirPort, et non au nom de la station de base AirPort. Pour vérifier le nom du réseau AirPort, lancez l'utilitaire de gestion AirPort, sélectionnez votre station de base puis cliquez sur **Configurer**. Cliquez ensuite sur **Afficher tous les paramètres**. Le nom du réseau s'affiche dans l'onglet AirPort.
- Si l'on vous demande d'entrer un mot de passe lors de la connexion, saisissez la clé de cryptage WEP (si vous utilisez le cryptage WEP).

Vous ne recevez pas de courriel lorsqu'un projecteur éprouve des problèmes.

- Assurez-vous que les paramètres **Courrier** du menu **Réseau** sont valides. Pour les détails, voyez la page 105.
- Pour recevoir des notifications par courriel lorsque le projecteur est en mode attente, vous devez régler paramètre **Mode attente** sur **Comm. activée** dans le menu **Avancé**. Voyez la page 77.

Résolution des problèmes liés à la télécommande

Le projecteur ne répond pas aux commandes de la télécommande.

- Pointez la télécommande vers le récepteur du projecteur.
Assurez-vous que vous êtes à moins de 6 m (19,7 pi) du projecteur et à portée du capteur avant et arrière du projecteur (environ 30° à gauche ou à droite et 15° au dessus ou en-dessous).
- Il se peut que les piles de la télécommande soient mal installées ou déchargées. Pour remplacer les piles, voyez la page 124.
- Réduisez l'éclairage de la pièce et éteignez les lampes fluorescentes.
Assurez-vous que le projecteur n'est pas directement exposé aux rayons du soleil. Un éclairage fort, en particulier provenant de lumières fluorescentes, peut nuire aux capteurs à infrarouge du projecteur. Éteignez tout appareil situé à proximité et émettant de l'énergie infrarouge, tel qu'un appareil de chauffage par rayonnement.
- Si vous ne pouvez pas ajuster l'éclairage de la pièce, vous pouvez désactiver l'un des récepteurs à distance en utilisant le menu Réglage. Assurez-vous que les récepteurs ne sont pas tous deux désactivés (voyez la page 75).
- Vérifiez si une touche de la télécommande ne serait pas coincée, ce qui amènerait le projecteur à basculer en mode veille. Relâchez la touche pour ranimer la télécommande.
- Si vous voulez utiliser la télécommande comme souris sans fil (ou pour parcourir les diapos de présentation), assurez-vous que USB Type B dans le menu Avancé est réglé sur Souris Sans Fil (voyez la page 78). De plus, assurez-vous que vous avez connecté le câble USB.

Comment obtenir de l'aide

Epson offre les services de soutien technique suivants :

Sur Internet

Visitez le site de soutien d'Epson [Canada](#) pour obtenir des solutions à des problèmes courants. Vous pouvez y télécharger des utilitaires et de la documentation, consulter une foire aux questions et des conseils de dépannage, ou envoyer vos questions par courriel à Epson.

Pour parler à un représentant du soutien technique

Pour utiliser l'assistance technique Epson PrivateLine, composez le 1 800 637-7661 et entrez le NIP indiqué sur votre carte Epson PrivateLine. Il s'agit du moyen le plus rapide de parler directement à un représentant Epson. Ce service est offert gratuitement de 6 h à 18 h, heure du Pacifique, du lundi au vendredi, pendant toute la durée de votre garantie.

Vous pouvez également parler à un spécialiste en matière de projecteurs en composant l'un des numéros suivants :

- Canada : (905) 709-3839, de 6 h à 20 h du lundi au vendredi, heure du Pacifique.
- É.-U. : (562) 276-4394, de 6 h à 20 h du lundi au vendredi et de 7 h à 16 h le samedi, heure du Pacifique.

Les jours et les heures de soutien peuvent être modifiés sans préavis. Des frais d'interurbain peuvent s'appliquer.

Soutien technique pour logiciel

Si votre projecteur inclus RM Easiteach et que vous avez besoin d'aide, composez le 1 866 728-6758 ou visitez l'un des sites Web de soutien suivants :

www.rmeducation.com/easiteach

Pour tout autre problème concernant les logiciels, veuillez communiquer avec Epson tel que décrit à la page 149.

Avant de communiquer avec Epson, ayez les informations suivantes sous la main:

- Nom du produit (BrightLink 455Wi)
- Numéro de série du produit (situé sur le dessous le projecteur et dans le menu Information)
- 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 ou d'autres accessoires auprès d'un revendeur agréé Epson. Composez le 1 800 463-7766 pour les coordonnées du revendeur le plus proche. Vous pouvez aussi acheter en ligne à www.epson.ca.

A *Caractéristiques techniques*

Caractéristiques générales

Type d'affichage	Matrice active TFT polysilicone
Résolution (format natif)	1 280 × 800 pixels (WXGA)
Reproduction des couleurs	16,8 millions de couleurs
Sortie lumineuse (intensité)	Mode Normal : Sortie lumineuse blanche de 2 500 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur 2500 lumens Mode ECO : Sortie lumineuse blanche de 1 740 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur 1740 lumens
Rapport de contraste	2000:1 (Mode couleurs Dynamique, Consommation normale, avec paramètre Iris auto activé dans le menu Image; voyez la page 70)
Taille d'image	59 à 97 po (149,8 à 246,4 cm)
Distance de projection	18,3 à 30,1 po (0,465 à 0,766 m)
Méthodes de projection	Par l'avant, l'arrière ou depuis le plafond
Système audio interne (monophonique)	12 W
Rapport forme optique	16:10 (horizontale:verticale)
Rapport de zoom	Numérique 1:1,35

Niveau de bruit	28 dB (mode ÉCO) 35 dB (mode Normal)
Correction trapézoïdale	$\pm 5^\circ$

remarque

La durée utile de la lampe varie selon le mode de projection sélectionné, les conditions ambiantes et l'utilisation. La luminosité de la lampe diminue au fil du temps.

Mettez le projecteur hors tension quand il ne sert pas pour prolonger sa durée de vie.

Lampe de projection

Type	UHE (Ultra High Efficiency [ultra grande efficacité]), E-TORL®
Consommation énergétique	230W
Durée utile de la lampe	Env. 2 500 heures (mode Normal) Env. 3 500 heures (mode ECO)
N° du produit	V13H010L57

Télécommande

Portée	6 mètres (19,7 pieds)
Piles (2)	Alkaline AA

Dimensions

Hauteur	155 mm (6,1 po)
Largeur	483 mm (19 po)
Profondeur	369 mm (14,5 po)
Poids	Env. 5,8 kg (12,9 lb) sans plaque coulissante Env. 6,3 kg (14,1 lb) avec plaque coulissante

Caractéristiques électriques

Fréquence nominale	50 Hz/60 Hz CA
Source d'alimentation	100 à 240 V CA $\pm \pm 10\%$, 3,4 A à 1,4 A
Consommation énergétique	268 W en mode ÉC) 363 W en mode Normal
100 à 120 V	0,3 W Mode veille (Comm. désactivée) 10 W Mode veille (Comm. activée)

Caractéristiques environnementales

Températures	Fonctionnement : 5 °C à 35 °C (41 °F à 95 °F) Entreposage: -10 à 60 °C (14 à 140 F)
Humidité (sans condensation)	Fonctionnement : de 20 % à 80 % HR
Altitude de fonctionnement	0 à 2286 m (0 à 7500 pi); Pour utiliser l'appareil à une altitude supérieure à 1500 m (4 921 pi), activez le Mode haute alt. dans le menu Avancé (voyez la page 76).

Normes et homologations

Canada	DOC ICES-003 classe B CSA C22.2 N°60950-1-07
États-Unis	FCC 47CFR partie 15B, classe B (DoC) UL60950-1 Deuxième édition (marque cTUVus)



Les circuits intégrés Pixelworks^{MC} DNX^{MC} sont utilisés dans ce projecteur.

Formats vidéo compatibles

Ce projecteur prend en charge les formats vidéo haute définition et les formats d'affichage informatique énumérés ci-après.

Pour projeter la sortie d'images d'un ordinateur, la carte vidéo de l'ordinateur doit être paramétrée avec un taux de rafraîchissement (fréquence verticale) compatible avec le projecteur. Certaines images sont automatiquement redimensionnées grâce à la technologie SizeWize^{MC} d'Epson pour projeter dans le format natif du projecteur. Les fréquences de certains ordinateurs ne permettent pas l'affichage approprié des images. Consultez la documentation de votre ordinateur pour connaître les détails.

Mode	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution
Signaux d'ordinateur (RGV analogique)		
VGA—60	60	640 × 480
VESA—72	72	640 × 480
VESA—75	75	640 × 480
VESA – 85	85	640 × 480
SVGA—56	56	800 × 600
SVGA—60	60	800 × 600
SVGA—72	72	800 × 600
SVGA—75	75	800 × 600
SVGA—85	85	800 × 600
XGA—60	60	1 024 × 768
XGA—70	70	1 024 × 768
XGA—75	75	1 024 × 768
XGA—85	85	1 024 × 768
SXGA1—70	70	1 152 × 864
SXGA1—75	75	1 152 × 864
SXGA1—85	85	1 152 × 864
WXGA—60	60	1 280 × 800
WXGA—75	75	1 280 × 800
WXGA – 85	85	1 280 × 800
SXGA2—60	60	1 280 × 960
SXGA2—75	75	1 280 × 960
SXGA2 – 85	85	1 280 × 960

Mode	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution
Signaux d'ordinateur (RGV analogique)		
SXGA3—60	60	1 280 × 1024
SXGA3—75	75	1 280 × 1024
SXGA3 – 85	85	1 280 × 1024
WXGA1 – 60	60	1 280 × 768
WXGA2 – 60	60	1 360 × 768
WXGA + 60	60	1 440 × 900
WXGA + 75	75	1 440 × 900
WXGA + 85	85	1 440 × 900
SXGA + 60	60	1 400 × 1 050
SXGA + 75	75	1 400 × 1 050
UXGA – 60	60	1600 × 1200
WSXGA+—60*	60	1680 × 1050
MAC13	67	640 × 480
MAC 16 po	75	832 × 624
MAC 19 po	75	1 024 × 768
MAC19-60	60	1 024 × 768
MAC21	75	1 152 × 870
Vidéo composite, S-Vidéo		
NTSC	60	720 × 480
PAL	50	720 × 576
PAL—60	60	720 × 576
SECAM	50	720 × 576
SECAM—60	60	720 × 576
Vidéo composantes		
TVDN (480i)	60	720 × 480
TVDN (576i)	50	720 × 576
TVDN (480p)	60	720 × 480
TVDN (576p)	50	720 × 576
TVHD (720p)	60/50	1 280 × 720
TVHD (1080i)	60/50	1 920 × 1 080

* Disponible seulement lorsque vous sélectionnez **Large** comme paramètre Résolution

B Avis

Cette annexe comprend des consignes de sécurité et d'autres renseignements importants relatifs à votre projecteur.

Consignes de sécurité importantes

Suivez les consignes de sécurité ci-après au moment d'installer et d'utiliser votre projecteur :

- Ne regardez pas dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. Le faisceau lumineux intense peut abîmer vos yeux.
- N'utilisez pas le projecteur sur son côté ou en position inclinée. N'inclinez pas le projecteur vers l'avant ou l'arrière à un angle supérieur à celui indiqué pour la correction trapézoïdale verticale (voyez la page 152).
- Le projecteur doit être installé par un technicien qualifié qui utilisera le matériel de montage conçu pour le projecteur.
- Si vous appliquez un adhésif pour que les vis ne se desserrent pas ou si vous utilisez des lubrifiants ou des huiles sur le projecteur, son boîtier peut se fissurer et il peut se détacher de son dispositif de fixation. Cela pourrait causer des blessures graves à quiconque se trouvant sous le support de fixation et le projecteur pourrait s'abîmer. Lorsque vous installez ou réglez le support de montage au plafond, n'utilisez pas d'adhésifs pour empêcher les vis de se desserrer ni d'huiles ou de lubrifiants.
- 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 le crayon si vous avez les mains mouillées.
- Débranchez le projecteur de la prise murale avant de le nettoyer. Utilisez un chiffon sec pour le nettoyage (ou, pour les saletés ou taches difficiles à enlever, un chiffon humide bien essoré). N'utilisez pas de nettoyants liquides ni d'aérosols.
- Ne renversez jamais de liquide dans le projecteur.

- N'utilisez pas le projecteur où il peut être exposé à de la poussière ou de la fumée excessives.
- N'introduisez jamais d'objets quels qu'ils soient dans les ouvertures du boîtier du projecteur.
- N'utilisez pas et n'entreposez pas le projecteur ou sa télécommande à proximité d'un appareil de chauffage, sous la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé.
- Ne bouchez pas les orifices 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 qui pourraient bloquer les fentes et les orifices de ventilation sous le projecteur. Si vous installez le projecteur à proximité d'un mur, laissez un espace d'au moins 20 cm (7,9 po) 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.
- Si vous utilisez plusieurs projecteurs côté à côté, prévoyez au moins 60 cm (2 pi) 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 ou un orifice de ventilation bloqués peuvent nuire à la ventilation requise pour le refroidissement du projecteur.
- Ne rangez pas le projecteur à l'extérieur pendant des périodes prolongées.
- Utilisez seulement le projecteur si la température se situe entre 5 °C et 35 °C (41 °F à 95 °F). En dehors de cette plage, l'image risque d'être instable et le projecteur risque d'être endommagé.
- Ne stockez pas le projecteur en dehors de la plage de températures acceptable de -10 °C à 60 °C (14 °F à 140 °F) et n'exposez-le pas aux rayons directs du soleil pendant des périodes de temps prolongées. Cela peut endommager le boîtier.
- 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.

- 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 bien que vous respectiez les directives d'utilisation ou si vous constatez une détérioration évidente du 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.
- Sauf indication contraire dans le présent *Guide de l'utilisateur*, n'essayez jamais de réparer vous-même l'appareil. 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.
- 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.
- Si vous utilisez le projecteur dans un pays autre que celui dans lequel vous l'avez acheté, utilisez le câble d'alimentation approprié pour ce pays.
- Évitez de surcharger les prises murales, les rallonges ou les blocs multiprises. N'insérez pas la fiche dans une prise poussiéreuse. Toute surcharge risque de provoquer un incendie ou une décharge électrique.
- 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 lorsque celle-ci est couverte de poussière. 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 débrancher. 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.
- ^(H9) La (ou les) lampe (s) dans ce produit contient du mercure. Consultez la réglementation provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne pas mettre au rebut.

- Ne placez pas 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.
- 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 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 les yeux ou la bouche.
- Si le projecteur est monté au plafond et que la lampe se brise, soyez vigilant pour ne pas que des fragments de la lampe brisée n'entrent en contact avec les yeux lorsque vous retirez le couvercle de lampe.

AVERTISSEMENT : Les câbles et/ou cordons fournis avec l'appareil 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.* (Avis fourni en conformité avec la Proposition 65 du Code de santé et de sécurité de l'État de la Californie, § 25249.5 et seq.)

Déclaration de conformité avec la FCC

Pour les utilisateurs aux États-Unis

À l'issue des tests dont il a fait l'objet, cet appareil a été déclaré conforme aux normes des appareils numériques de classe B, conformément à la partie 15 de la réglementation FCC. Ces normes sont destinées à assurer un niveau de protection adéquat contre les interférences 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 ondes 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 réceptrice.
- Eloignez l'appareil du récepteur.
- Branchez l'appareil sur une autre prise ou un autre circuit que celui du récepteur.
- Demandez conseil auprès du revendeur de l'appareil ou d'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 au Canada

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Avis pour logiciels

GNU GPL

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

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

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please contact the customer support of your region.

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please contact the customer support of your region.

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

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

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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

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 author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

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

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

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

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

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

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

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

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

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

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

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

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

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

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

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

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

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

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

libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

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

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

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin BraceSam Bushell
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glenrrp@users.sourceforge.net
September 12, 2004

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
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.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This projector product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses". The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

ncurses-5.6

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

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.
3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, 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.

Index

A

- A/V Mute (Pause A/V)
 - paramètres d'affichage, 76, 83
 - touche, 57, 133
- Accessoires, 21
- Adaptateur, audio, 35
- Affichage des sous-titres codés, 76
- Affichage USB, résolution des problèmes, 132
- Aide, EPSON, 10 à 11, 149 à 150
- Alignment, réglage, 72, 139 à 140
- Alimentation
 - spécifications, 152
 - témoin d'état, 42, 129 à 131
 - touche, 42
- Alimentation directe, 42
- Altitude, 77, 130, 131, 153
- Application d'un zoom sur l'image, 58
- Assistance PrivateLine, 11
- Assistance technique, 11, 149 à 150
- Audio
 - adaptateur, 35
 - câble, 34
 - connexion de l'équipement, 34 à 37
 - désactivation (avec la fonction A/V Mute (Pause A/V)), 57
 - problèmes, dépannage, 141 à 142
 - réglage du volume, 59

B

- Bandes verticales, 139

C

- Câbles
 - achat, 21
 - audio, 34
 - composite, 29, 30
 - Ethernet, 88
 - illustrations, 13
 - sécurité, 85
 - souris, 27
 - S-Video, 31
 - USB, 25 à 26, 38 à 39
 - VGA, 24, 33
 - vidéo en composantes à VGA, 21, 29, 32
- Caméra de documents
 - achat, 21
 - connexion à, 38 à 39
- Capture d'une image, 82 à 83
- Caractéristiques de sortie lumineuse, 151
- Caractéristiques électriques, 152
- Caractéristiques environnementales, 153
- Clavier numérique, utilisation, 80
- Code de requête, mot de passe, 81
- Commande avec explorateur Web, 109
- Compteur de la lampe, réinitialisation, 121
- Connexion du projecteur
 - à de l'équipement audio, 34 à 37
 - à de l'équipement vidéo, 29 à 33
 - à l'ordinateur, 23 à 24
 - à un dispositif USB, 38 à 39
 - à un moniteur, 28
 - à une caméra de documents, 38 à 39
- Connexion, moniteur, 28
- Correction Keystone, 74, 138, 152
- Couleurs
 - correction, 46, 71
 - problèmes, 140 à 141
 - réglage, 70 à 71
 - saturation, 70
- Crayon de calibrage, 50 à 53
- Crayons interactifs, voir Crayons, interactifs

Crayons, interactifs
calibrage, 50 à 53
comme souris, 53
pilote, 49 à 50
problèmes, 142 à 144
remplacement des piles, 123
utilisation, 48 à 53
Cryptage, 101 à 102, 104
Cryptage des données, 104
Cryptage WEP, 101 à 102

D

Déballage du projecteur, 12 à 13
Déclaration de conformité avec la FCC, 160
Dépannage
écran vide, 133 à 135
image rognée, 137 à 138
pas de signal, 134 à 135
problèmes d'image et de son, 133 à 142
problèmes d'utilisation du projecteur,
127 à 150
problèmes de projection sans fil, 145 à 147
problèmes liés à la télécommande, 148
problèmes liés au réseau, 145 à 147
Désactivation de l'image (avec la touche A/V
Mute (Pause A/V), 57
DHCP, 146, 147
Diaporama
options, 65 à 66
présentation, 63 à 65
Dimensions, projecteur, 18, 152
Dispositif antivol, 21, 85
Distance à l'écran de projection, 40, 151
Documentation, 10 à 11

E

EasyMP Monitor, 87
EasyMP Network Projection
cryptage des données, 104
définition d'un mot de passe pour, 95
fonctions, 105
problèmes, 145 à 147
projection réseau, 87 à 105

Écran
commande, 21
distance au projecteur, 40, 151
Écran de démarrage
création, 81 à 83
enregistrer, 81 à 83
logo d'utilisateur, *voir* Logo d'utilisateur
réglage, 83
Écran de démarrage personnalisé, *voir* Logo
d'utilisateur
Enregistrement, 11
Epson
accessoires, 21
assistance PrivateLine, 11
assistance technique, 11, 149 à 150
garantie, 11
État, 130
sélection, 75
témoins, 129 à 131
Ethernet, câble, 88 à 90

F

Fenêtre de projection, nettoyage, 114
Filtre à air
achat, 21
nettoyage, 115
remplacement, 116 à 117
Filtre, *voyez* Filtre à air
Format progressif, 73

G

Garantie, 11
Guides, 10

H

Haut-parleurs, connexion, 37

iBook, connexion, 23

Image

application d'un zoom, 58
capture et sauvegarde dans le projecteur, 82 à 83
correction de la forme, 74, 138
désactivation (avec la fonction A/V Mute (Pause A/V)), 57
désactivation provisoire, 57
floue, 139
mise au point, 45
problème avec, 133 à 141
projection sur un tableau vert, 46
réglage, 44 à 47, 70 à 71
réglage pour convenir à l'écran, 72, 137 à 138
sélection de la source, 43, 44
taille et distance de projection, 40, 151

Image à l'écran, *voir* Image

Image floue, 139

Image plus nette, 45

Image, *voir* Image

Instant Off, 43

K

Kensington, Dispositif antivol, 21, 85

L

Lampe

achat, 21
nombre d'heures d'utilisation, 122
remplacement, 117 à 121
spécifications, 152
témoin d'état, 118, 129 à 131

Lampe de projection, *voir* Lampe

Lampe de rechange, 117 à 121

Lecteur DVD, connexion, 29 à 33

Logo d'utilisateur

enregistrer, 82 à 83
paramètres d'affichage, 83

Logo, sauvegarde sur le projecteur, 81 à 83

Luminosité, 151

M

Macintosh

problèmes d'affichage, 135
sélection des paramètres réseau, 100

Magnétoscope, 29 à 33

Menus

Avancé, 76 à 78
Image, 70 à 71
Information, 122
Logo d'utilisateur, 82 à 83
modification des paramètres, 68 à 69
paramètres par défaut, rétablissement, 69
Réglage, 74 à 75
Réinitialisation, 69, 121
Réseau, 89, 94
Signal, 72 à 73

Message Non supporté, 136

Message Pas de signal, 134 à 135

Microphone, connexion, 36

Mire

affichage, 59 à 60
capture et sauvegarde dans le projecteur, 60 à 61

Mise hors tension du projecteur, 43

Mode couleurs, 46, 70

Mode couleurs Dynamique, 46

Mode couleurs Photo, 46

Mode couleurs Présentation, 46

Mode couleurs Sports, 46

Mode couleurs sRGB, 46

Mode couleurs Tableau blanc, 46

Mode couleurs Tableau noir, 46

Mode couleurs Théâtre, 46

Mode haute alt., 77, 130, 153

Mode veille, 43, 77, 129, 133

Modification de source, 43, 44

Mot clé, 95

Mot de passe

accès à distance, 95
code de requête, 81
étiquette de protection, 12
protection, 79 à 81

Motif de test, 75

N

- Nettoyage
 - boîtier du projecteur, 114
 - fenêtre de projection, 114
 - filtre à air, 115
- Niveau de bruit, 152
- Notification par courriel, 105 à 107

O

- Options pour le projecteur, 21
- Ordinateur
 - connexion à un, 23 à 24
 - sélection de la source, 43, 44
- Ordinateur portatif
 - connexion à un, 23 à 24
 - problèmes d'affichage, 133 à 137
 - sélection de la source, 43, 44

P

- Paramètre Ajustement auto, 72
- Paramètre Blocage fonctionne., 74, 83 à 85, 132
- Paramètre Consommation, 74, 117, 122
- Paramètre Contraste, 70
- Paramètre de la résolution, 72
- Paramètre Intensité couleur, 70
- Paramètre Largeur/hauteur complet, 47
- Paramètre Largeur/hauteur direct, 47
- Paramètre Largeur/hauteur normal, 47
- Paramètre Luminosité, 70
- Paramètre Netteté, 70
- Paramètre Niveau d'entrée de microphone, 75
- Paramètre Nuance, 70
- Paramètre Page préc./suiv., 61
- Paramètre Position, 73, 137
- Paramètre Projection, 77
- Paramètre Signal entrée, 24, 32, 33, 73
- Paramètre Souris Sans Fil, 62, 78
- Paramètre Zoom, 47
- Paramètres écran de fond, 76, 83
- Paramètres Iris auto, 71
- Paramètres Langue, 78
- Paramètres par défaut, rétablissement, 69

- Paramètres Signal Vidéo, 73
- Paramètres Zoom, 74
- Piles, remplacement, 123 à 124
- Pilote Easy Interactive, 49 à 50
- Plaque coulissante, 15
- Pointeur, utilisation, 62 à 63
- PowerPoint, 61, 63, 78
- Présentation
 - utilisation du pointeur, 62 à 63
- Problèmes
 - affichage USB, 132
 - connexion sans fil, 145 à 147
 - couleurs, 140 à 141
 - crayons interactifs, 142 à 144
 - image, 133 à 141
 - pas de signal, 134 à 135
 - réseau, 145 à 147
 - son, 141 à 142
 - télécommande, 148
 - utilisation du système d'aide à l'écran du projecteur, 128
- Projecteur
 - affichage de renseignements concernant, 122
 - caractéristiques de la lampe, 152
 - caractéristiques de sécurité, 78 à 85
 - déballage, 12 à 13
 - dépannage, 127 à 150
 - désactivation des touches du panneau de commande, 83 à 85
 - dimensions, 18
 - distance à l'écran de projection, 40, 151
 - mise sous tension, 41 à 42
 - nettoyage, 114
 - options, 21
 - pièces, 14
 - ports, 16
 - protection par mot de passe, 79 à 81
 - résolution, 151
 - spécifications, 151 à 153
 - surveillance à distance, 105 à 110
 - transport, 125
- Projection arrière, 77

Projections

- ordinateur, 27 à 28
- sans fil, 87 à 105

Q

Quick Wireless Connection

- dépannage, 145
- utilisation, 93

R

Rapport de contraste, 151

Rapport forme optique, 47, 151

Rapport hauteur/largeur, 47, 73, 151

Récepteur à distance, désactivation, 75

Redimensionnement de l'image, 47

Réinitialisation du compteur de la lampe, 121

Réseau

- câblé, 88 à 90

- gestion à distance des projecteurs, 105 à 110

- problèmes, 145 à 147

- réglage, 88 à 108

- sans fil, 91 à 92

- sécurité, 100 à 104

Résolution, 47, 136, 151

Rétablissement des options de menu, 69

S

Sans fil

- cryptage WEP, 101 à 102

- module, 91 à 92

- problèmes, 145 à 147

- projection, 87 à 105

- Quick Wireless Connection, 93

- sécurité, 100 à 104

- sécurité WPA, 103 à 104

Sécurité

- câbles, 85

- consignes, 157 à 160

- logo d'utilisateur, 82 à 83

- protection par mot de passe, 79 à 81

- réseau, 100 à 104

- spécifications, 153

- verrou Kensington, 21, 85

- verrouillage du panneau de commande, 83 à 85

- WPA, 103 à 104

Sélection de la source d'image, 43, 44

Signal d'entrée, sélection, 43, 44

SNMP, 107 à 108

Son, dépannage, 141

Source, sélection, 43, 44

Souris

- connexion du câble pour un accès sans fil, 27 à 28

- utilisation de la télécommande comme, 61
- utilisation du crayon comme, 53

Souris sans fil, 27 à 28, 61

Soutien *voir* Assistance technique

Spécifications

- caractéristiques électriques, 152

- caractéristiques environnementales, 153

- dimensions, 152

- formats vidéo, 154

- générales, 151

- haut-parleurs, 151

- lampe, 152

- luminosité, 151

- résolution, 151

- sécurité, 153

- télécommande, 152

SSID, 98, 99, 100

Surveillance du projecteur

- EasyMP Monitor, 87

- notification par courriel, 105 à 107

- SNMP, 107 à 108

- utilisation de l'explorateur, 109

S-Vidéo, câble, 31

Sync., réglage, 72, 139 à 140

Système audio, caractéristiques, 151

Système d'aide, utilisation, 128

T

Tableau blanc, 38 à 39
Tableau noir, projection sur, 46
Télécommande
 clavier numérique, utilisation, 80
 comme souris sans fil, 61
 connexion du câble pour une souris sans fil, 27 à 28
 correction des couleurs, 46, 71
 dépannage, 148
 piles utilisées, 152
 piles, remplacement, 122 à 124
 pointeur, utilisation, 62 à 63
 portée, 152
 problèmes, 148
 spécifications, 152
 touche A/V Mute (Pause A/V), 57
 touche Freeze (Arrêt sur image), 58
 touche USB, 39, 44
 touches E-Zoom, 58
 utilisation, 57
 virtuelle sur le réseau, 111
Témoins d'avertissement, 129 à 131
Témoins d'état, 129 à 131
Températures
 exigences, 153
 témoin d'état, 129 à 131
Touche Fn, ordinateur portatif, 135
Touche Freeze (Arrêt sur image), 58
Touche LAN, 89
Touche Num, 80
Touche utilisateur, 75
Touches E-Zoom, 58
Touches Page précédente/Page suivante, 61
Transport du projecteur, 125

U

USB
 câble, 25 à 26, 38 à 39
 clé, 93
 connexion à un dispositif externe, 38 à 39
 connexion à un moniteur, 25 à 26
 touche, 39, 44
 utilisation du port de type B, 61, 78
Utilisation de la télécommande Web, 111

V

Verrouillage
 projecteur, 85
 touches, 83 à 84
Vidéo
 câbles, 12, 21, 29
 connexion à de l'équipement vidéo, 29 à 33
 formats pris en charge, 154
 sélection de la source, 43, 44
Vidéo composite, câble, 29, 30
Vidéo en composantes à VGA, câble, 21, 32
Vidéo VGA, câble, 24, 33
Volume, réglage, 59

W

Windows
 problèmes d'affichage, 135
 sélection des paramètres réseau, 99

Z

Zoom, 151