

Guide de l'utilisateur BrightLink[®] 475Wi/480i/485Wi

Table des matières

Guide de l'utilisateur BrightLink 475Wi/480i/485Wi.....	11
Présentation de votre projecteur	12
Caractéristiques du projecteur	12
Contenu de la boîte du produit.....	14
Composants additionnels	14
Équipement en option et pièces de rechange.....	14
Information concernant l'enregistrement et la garantie	16
Système de notation employé dans la documentation	17
Où trouver plus d'information?	17
Emplacement des composants du projecteur	17
Composants du projecteur – Avant/dessus	18
Composants du projecteur – Côté	19
Composants du projecteur – Panneau d'interface	20
Composants du projecteur – Base	21
Composants du projecteur – Panneau de commande.....	21
Composants du projecteur – Crayons interactifs	22
Composants du projecteur – Télécommande.....	23
Installation du projecteur.....	25
Emplacement du projecteur	25
Options de configuration et d'installation du projecteur	25
Distance de projection	27
Installation des pattes du projecteur	31
Retrait et installation du cache-câbles.....	31
Raccordement du projecteur	32
Raccordement d'ordinateurs	33
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB	33
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA.....	34
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par HDMI	35
Raccordement à un ordinateur pour utiliser un crayon ou une souris USB	35
Raccordement à un ordinateur pour diffuser du son	36

Raccordement à des sources vidéo	37
Raccordement d'une source vidéo HDMI.....	37
Raccordement d'une source vidéo composantes-VGA.....	37
Raccordement d'une source vidéo composite	38
Raccordement d'une source vidéo S-Vidéo	38
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son	39
Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe.....	39
Raccordement de haut-parleurs externes	40
Connexion d'un microphone.....	41
Raccordement de dispositifs USB externes	41
Projection depuis un dispositif USB	41
Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur	42
Sélection de la source USB raccordée.....	42
Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur.....	43
Raccordement d'une caméra de documents	43
Installation des piles dans la télécommande	44
Installation de la pile dans les crayons	45
Utilisation du projecteur sur un réseau	47
Projection sur un réseau câblé	47
Connexion du projecteur à un réseau câblé	48
Sélection des paramètres du réseau câblé.....	48
Projection sur un réseau sans fil.....	50
Installation du module LAN sans fil.....	51
Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection (Windows seulement)	53
Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil.....	54
Paramètres du menu LAN sans fil.....	56
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows	57
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS X.....	57
Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil	58
Paramètres du menu Sécurité sans fil	59
Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel	60
Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau	62
Configuration de la surveillance avec SNMP.....	62

Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web	63
Soutien pour Crestron RoomView	65
Configuration du soutien pour Crestron RoomView.....	65
Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide de Crestron RoomView.....	66
Fonctions de base du projecteur	68
Mise sous tension du projecteur	68
Mise hors tension du projecteur	70
Sélection de la langue des menus du projecteur	71
Réglage de la hauteur de l'image	71
Forme de l'image.....	73
Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale	73
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner	74
Modification de la taille de l'image à l'aide des boutons Wide et Tele.....	76
Réglage de la position de l'image	77
Mise au point de l'image	78
Fonctionnement de la télécommande	78
Utilisation de la télécommande comme souris sans fil.....	80
Utilisation de la télécommande comme pointeur pour une présentation.....	81
Sélection de la source d'images	81
Modes de projection	83
Modification du mode de projection avec la télécommande	83
Modification du mode de projection avec les menus	84
Rapport hauteur/largeur de l'image	84
Modification du rapport hauteur/largeur de l'image.....	85
Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles.....	85
Mode couleurs.....	86
Changement du Mode couleurs.....	87
Modes couleurs disponibles	87
Activation de la fonction Iris auto	88
Commande du volume à l'aide des touches de volume.....	89
Projection d'une présentation avec des diapositives	90
Caractéristiques de la fonction Slideshow	90
Types de fichiers Slideshow supportés	90

Lancement d'un diaporama	91
Options d'affichage de Slideshow	93
Réglage des fonctions du projecteur	95
Désactivation provisoire de l'image et du son.....	95
Arrêt provisoire sur l'image vidéo	95
Agrandir ou réduire les images.....	96
Fonctions de sécurité du projecteur	97
Options de sécurité par mot de passe	97
Création d'un mot de passe	97
Sélection des options de sécurité par mot de passe	99
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur	99
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage.....	100
Désactivation des touches du projecteur	102
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur	103
Installation d'un câble antivol	103
Création d'un motif utilisateur pour l'affichage	104
Utilisation des crayons interactifs	106
Utilisation des crayons	106
Calibrage automatique	108
Calibrage manuel	109
Utilisation du BrightLink avec un ordinateur	112
Réglage de la zone du crayon	112
Logiciel Easy Interactive Tools	114
Exigences du système pour le logiciel Easy Interactive Tools	115
Installation du logiciel Easy Interactive Tools	116
Démarrage et fermeture du logiciel Easy Interactive Tools	117
Utilisation du mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools	119
Mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools.....	119
Utilisation du clavier à l'écran.....	120
Utilisation d'une caméra de documents avec Easy Interactive Tools	121
Utilisation de l'outil Loupe	122
Utilisation des outils d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools.....	123
Outils d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools	123

Sélection de la largeur du trait et de la couleur avec Easy Interactive Tools	125
Utilisation des outils du mode tableau blanc du logiciel Easy Interactive Tools	126
Outils du mode tableau blanc du logiciel Easy Interactive Tools	126
Utilisation de l'outil Formes dans le mode tableau blanc	127
Utilisation du logiciel Easy Interactive Tools pour enregistrer, imprimer et bien plus	128
Enregistrer, imprimer et bien plus avec Easy Interactive Tools	128
Travailler avec la liste des pages	129
Enregistrement de vos pages	130
Sélection de la langue et des paramètres généraux	133
Tablet PC et Outils Encre de Windows	134
Activation du Tablet PC et des Outils Encre de Windows	135
Utilisation du Tablet PC et des Outils Encre de Windows	136
Utilisation du BrightLink sans ordinateur	137
Utilisation de la barre d'outils intégrée	137
Outils intégrés pour une utilisation sans ordinateur	138
Faire un zoom sur les images avec la barre d'outils intégrée	141
Utilisation du mode tableau blanc intégré	141
Modification de la largeur du trait et de la couleur du crayon à l'aide de la barre d'outils intégrée	142
Réglage des paramètres de menus	143
Utilisation des menus du projecteur	143
Paramètres de qualité d'image – Menu Image	144
Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal	146
Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage	148
Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé	151
Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau	156
Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information	157
Liste de codes d'Event ID	158
Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.	159
Entretien et transport du projecteur	161
Entretien du projecteur	161
Nettoyage de la fenêtre de projection	162
Nettoyage du détecteur d'obstacles	162

Nettoyage du boîtier du projecteur	163
Entretien du filtre à air et des événements.....	163
Nettoyage du filtre à air et des événements	163
Remplacement du filtre à air	164
Entretien de la lampe.....	167
Remplacement de la lampe	168
Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe	171
Remplacement des piles de la télécommande	172
Remplacement des piles des crayons	174
Remplacement de la pointe du crayon	175
Transport du projecteur	176
Résolution des problèmes.....	177
Conseils pour les problèmes de projection.....	177
Témoins d'état du projecteur	177
Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur.....	180
Résolution des problèmes d'image ou de son	181
Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît	181
Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display	182
Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît.....	183
Affichage depuis un ordinateur portable Windows	183
Affichage depuis un ordinateur portable Mac.....	183
Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît.....	184
Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît	184
Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire	185
Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage	185
Solutions si l'image est floue.....	186
Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes	187
Solutions s'il n'y a pas de son ou si le volume est faible	187
Solutions aux problèmes de microphone.....	188
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande.....	188
Solutions de problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur	189
Solutions pour les problèmes de télécommande	189
Solutions aux problèmes de mot de passe	190

Résoudre les problèmes du crayon interactif	190
Solutions lorsqu'un message indiquant que le matériel n'est pas reconnu apparaît	191
Solutions lorsque le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function » apparaît	191
Solutions lorsque les crayons interactifs ne fonctionnent pas.....	191
Solutions lors de problèmes durant le calibrage manuel	192
Solutions lorsque la barre d'outils intégrée ne fonctionne pas	193
Solutions lorsque la position du crayon interactif n'est pas exacte	193
Solutions lorsque les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser.....	194
Solutions lorsque les crayons interactifs causent de l'interférence ou des effets non désirés	194
Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues	194
Comment obtenir de l'aide.....	195
Caractéristiques techniques	197
Caractéristiques générales du projecteur.....	197
Caractéristiques de la lampe	199
Caractéristiques de la télécommande	199
Dimensions du projecteur.....	200
Caractéristiques électriques du projecteur	200
Spécifications environnementales du projecteur.....	201
Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur	201
Formats d'affichage vidéo pris en charge	202
Exigences système pour USB Display	204
Avis.....	206
Recyclage	206
Consignes de sécurité importantes	206
Consignes de sécurité importantes	207
Restriction d'utilisation.....	210
Déclaration de conformité avec la FCC	210
Réglementation de l'Acte de la télégraphie sans fil	211
Marques de commerce.....	211
Droits d'auteurs des logiciels.....	212
Avis sur les droits d'auteur	254
Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur	254

Attribution des droits réservés	254
---------------------------------------	-----

Guide de l'utilisateur BrightLink 475Wi/480i/485Wi

Bienvenue au *Guide de l'utilisateur* des projecteurs BrightLink 475Wi/480i/485Wi.

Présentation de votre projecteur

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

[Caractéristiques du projecteur](#)

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

[Où trouver plus d'information?](#)

[Emplacement des composants du projecteur](#)

Caractéristiques du projecteur

Les projecteurs comprennent les caractéristiques spéciales suivantes :

Fonctions interactives uniques

- Annotations avec ou sans ordinateur
- Annotations avec deux crayons en même temps
- Barre d'outils Easy Interactive améliorée pour Windows et Mac

Système de projection à distance ultra-courte

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

Images lumineuses de haute résolution

- : Jusqu'à 2600 lumens de luminosité (sortie de lumière blanche et sortie de lumière couleur)
: Jusqu'à 3100 lumens de luminosité (sortie de lumière blanche et sortie de lumière couleur)
- : Résolution native de 1280 × 800 pixels (WXGA)

Polyvalence au chapitre de la connectivité

- Port HDMI pour la connexion de dispositifs vidéo ou d'ordinateurs
- Plug-and-play USB 3 en 1 pour effectuer des projections, émettre de l'audio et contrôler la souris pour une configuration instantanée
- Soutien pour la projection sur un réseau câblé

- Surveillance et commande du projecteur par un ordinateur relié en réseau distant
- Soutien pour réseau sans fil en option, y compris pour le transfert vidéo et audio
- Présentation de diaporamas sans ordinateur grâce à la connexion directe de dispositifs de stockage USB ou de caméras de documents EPSON
- Deux ports VGA pour que plusieurs présentateurs se connectent en même temps
- Port pour la connexion d'un moniteur externe
- Port pour la connexion d'un microphone

Fonctionnalités et affichage novateurs

- Faible coût total de possession grâce à la lampe du projecteur ayant une longue durée de vie et au filtre à air à haute efficacité
- Rapport de zoom digital élevé pour des images plus larges avec de courtes distances de projection
- Rapport de contraste de 3000:1 et commande automatique de l'iris pour des images détaillées et nettes
- Décodeur de sous-titrage codé intégré
- Puissant système de haut-parleur 16 W avec port de sortie audio pour connecter des haut-parleurs externes
- Fonctions Instant Off et Alimentation directe d'Epson accélérant la configuration et la mise hors tension
- Soutien pour les systèmes de surveillance du réseau Crestron RoomView
- Système de diffusion de messages sur le réseau pour projeter des messages en temps opportun sur tous les projecteurs reliés au réseau

[Contenu de la boîte du produit](#)

[Composants additionnels](#)

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

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

Sujet parent: [Présentation de votre projecteur](#)

Concepts associés

[Emplacement des composants du projecteur](#)

Contenu de la boîte du produit

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

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

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Concepts associés

[Raccordement du projecteur](#)

Composants additionnels

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

- Pour recevoir un signal S-Vidéo, il vous faut un câble S-Vidéo compatible avec votre dispositif. Pour vous en procurer un, adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques.
- Pour recevoir un signal de vidéo en composantes, il faut un câble vidéo composant-VGA D-sub à 15 broches. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé EPSON.
- Pour recevoir un signal HDMI, il faut un câble HDMI compatible. Pour vous en procurer un, adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques.

Remarque: Pour connecter un ordinateur Mac qui inclut uniquement un port Mini DisplayPort ou Mini-DVI pour la sortie vidéo, vous devez vous procurer un adaptateur qui vous permet de le connecter au port **HDMI** du projecteur. Communiquez avec Apple pour connaître les options d'adaptateur compatibles. Les vieux ordinateurs Mac (2009 et antérieurs) pourraient ne pas supporter les signaux audio via le port **HDMI**.

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

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Équipement en option et pièces de rechange

Vous pouvez vous procurer des écrans, d'autres accessoires en option ou des pièces de remplacement auprès d'un revendeur agréé EPSON. Pour trouver le revendeur le plus près de chez vous, composez le

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

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

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro du produit
Lampe de rechange d'origine EPSON (ELPLP71)	V13H010L71
Filtre à air de rechange (ELPAF40)	V13H134A40
Module LAN sans fil (ELPAP07)	V12H418P12
Clé USB pour le programme Quick Wireless Connection (ELPAP08)	V12H005M08
Crayon interactif supplémentaire (ELPPN03A/ELPPN03B)	V12H522001/V12H523001
Ensemble de 6 pointes de crayon de remplacement (ELPPS01)	V12H524001
Câble d'extension USB	V12H525001
Caméra de documents EPSON DC-11 (ELPDC11)	V12H377020
Caméra de documents EPSON DC-06 (ELPDC06)	V12H321005
PowerLite Pilot (ELPCB01)	V12H443020
Microphone sans fil pendant (ELPMC02)	V12H4430M2
Haut-parleurs actifs (ELPSP02)	V12H467020
Ensemble d'organisation des câbles pour installation au mur	ELPCK01
Verrouillage de sécurité Kensington	ELPSL01
Tableau blanc de 90 po	V12H468002
Tableau blanc de 96 po	V12H468001
Câble d'ordinateur VGA 6 pi (1,6 m) (ELPKC02)	F3H982-06
Câble d'ordinateur VGA 10 pi (3,0 m) (ELPKC09)	F3H982-10
Câble d'ordinateur VGA 25 pi (20 m) (ELPKC10)	F3H982-25
Câble HD-TV	ELPKC22
Câble vidéo en composantes à VGA (ELPKC19)	V12H005C19
Chariot réglable pour projecteurs à distance ultra-courte (format 16:10)	V12H457008

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro du produit
Chariot réglable pour projecteurs à distance ultra-courte (format 4:3)	V12H457007
Cabinet verrouillable pour chariot réglable	V12H457004
Plateau arrière du chariot réglable pour ordinateur portable et clavier	V12H457005
Plateau latéral du chariot réglable pour ordinateur portable et clavier	V12H457006
Support mural réglable pour projecteurs à distance ultra-courte (format 16:10)	V12H457010
Support mural réglable pour projecteurs à distance ultra-courte (format 4:3)	V12H457019
1-Year Extended Depot Repair Service Plan (Service de réparation d'une durée d'un an)	EPPFTPA1
1-Year Extended Exchange Warranty (Service d'échange d'une durée d'un an)	EPPEXPA1
2-Year Extended Depot Repair Service Plan (Service de réparation d'une durée de deux ans)	EPPFTPA2

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Information concernant l'enregistrement et la garantie

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

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

Enregistrez votre produit en ligne en utilisant le CD du projecteur ou au site suivant :

www.epson.com/webreg

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

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Système de notation employé dans la documentation

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

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

Sujet parent: [Présentation de votre projecteur](#)

Où trouver plus d'information?

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

- Système d'aide intégré

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

- www.epson.com/support (É.-U.) ou www.epson.ca/support (Canada)

Consultez les questions les plus fréquemment posées et transmettez vos questions par courriel à l'assistance technique d'Epson (24 heures sur 24) (site Web présenté en anglais seulement).

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

Sujet parent: [Présentation de votre projecteur](#)

Références associées

[Comment obtenir de l'aide](#)

Emplacement des composants du projecteur

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

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

[Composants du projecteur – Côté](#)

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

[Composants du projecteur – Base](#)

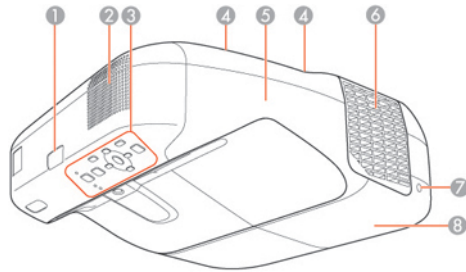
[Composants du projecteur – Panneau de commande](#)

[Composants du projecteur – Crayons interactifs](#)

[Composants du projecteur – Télécommande](#)

Sujet parent: [Présentation de votre projecteur](#)

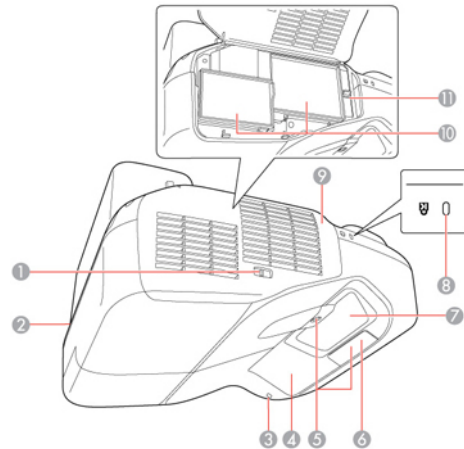
Composants du projecteur – Avant/dessus



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

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

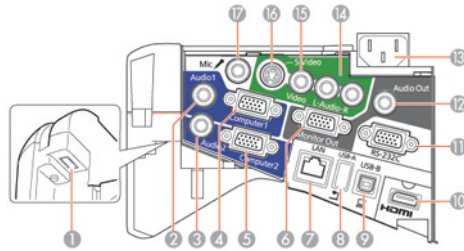
Composants du projecteur – Côté



- 1 Verrou du couvercle du filtre
- 2 Fente d'installation du câble antivol
- 3 Témoin du LAN sans fil
- 4 Récepteur du crayon interactif
- 5 Détecteur d'obstacles
- 6 Récepteur de la télécommande
- 7 Fenêtre de projection
- 8 Port de verrouillage de sécurité
- 9 Couvercle du filtre à air
- 10 Orifice d'admission d'air (filtre à air)
- 11 Levier de mise au point

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

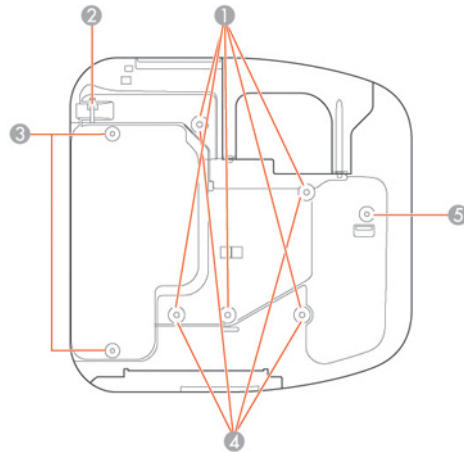
Composants du projecteur – Panneau d'interface



- 1 Fente pour unité LAN sans fil en option
- 2 Port **Audio1**
- 3 Port **Audio2**
- 4 Port **Computer1**
- 5 Port **Computer2**
- 6 Port **Monitor Out**
- 7 Port réseau (**LAN**)
- 8 Port **USB-A**
- 9 Port **USB-B**
- 10 Port **HDMI**
- 11 Port **RS-232C**
- 12 Ports **Audio Out**
- 13 Entrée d'alimentation
- 14 Ports audio **L-Audio-R**
- 15 Port **Video**
- 16 Port **S-Video**
- 17 Port **Mic** (microphone)

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

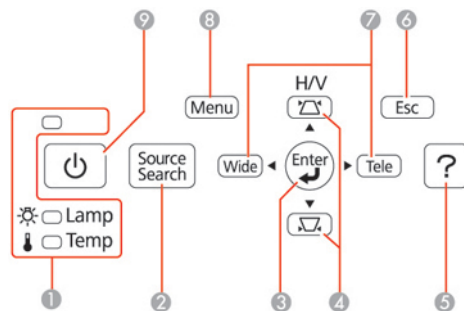
Composants du projecteur – Base



- 1 Trous de montage au plafond (3)
- 2 Point de fixation du câble de sécurité
- 3 Trous de fixation des pattes arrière (2)
- 4 Trous de montage de la plaque murale (5)
- 5 Trou de fixation de la patte avant

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

Composants du projecteur – Panneau de commande



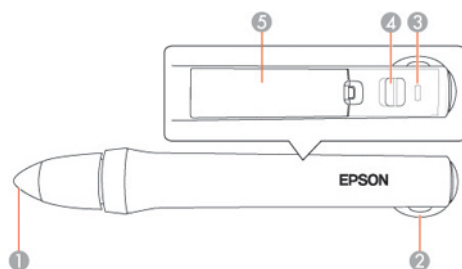
- 1 Témoins d'état du projecteur
- 2 Touche **Source Search** (recherche des sources vidéo raccordées)
- 3 Touche **Enter** (sélection des options)
- 4 Touches de correction trapézoïdale horizontale/verticale (affiche l'écran de réglage de l'image) et touches fléchées
- 5 Touche **Help** (accès à l'information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

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

Références associées

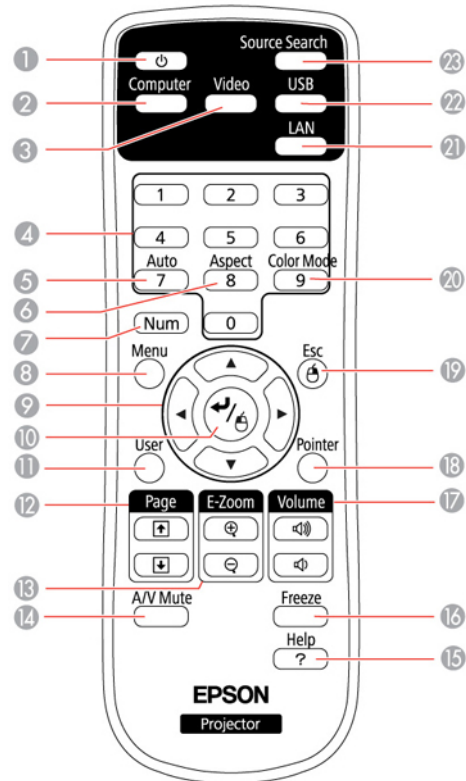
[Témoins d'état du projecteur](#)

Composants du projecteur – Crayons interactifs



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

Composants du projecteur – Télécommande



- 1 Touche d'alimentation
- 2 Touche **Computer** (défilement des ordinateurs raccordés)
- 3 Touche **Video** (défilement des sources vidéo raccordées)
- 4 Touches numériques (entrée de chiffres)
- 5 Touche **Auto** (réglage automatique des paramètres de position, d'alignement et de synchronisation)
- 6 Touche **Aspect** (sélection du rapport hauteur/largeur de l'image)

- 7 Touche **Num** (si vous appuyez sur cette touche, vous pouvez passer des touches numériques à la fonction correspondant au nombre)
- 8 Touche **Menu** (accès au système de menus du projecteur)
- 9 Touches directionnelles (défilement des options à l'écran et commande des fonctions de souris sans fil)
- 10 Touche **Enter** (sélection des options et commande des fonctions de souris sans fil)
- 11 Touche **User** (personnalisable pour différentes fonctions)
- 12 Touches **Page** précédente/suivante (commande des diapositives d'une présentation)
- 13 Touches **E-Zoom +/-** (agrandissement et rapetissement de l'image)
- 14 Touche **A/V Mute** (coupe l'image et le son)
- 15 Touche **Help** (accès à l'information d'aide du projecteur)
- 16 Touche **Freeze** (fige l'action vidéo)
- 17 Touches **Volume** pour augmenter/réduire le volume (réglage du volume du haut-parleur)
- 18 Touche **Pointer** (active le pointeur à l'écran)
- 19 Touche **Esc** (annuler/quitter les fonctions et commande des fonctions de souris sans fil)
- 20 Touche **Color Mode** (sélection du mode d'affichage)
- 21 **Touche LAN**
- 22 Touche **USB** (défilement des sources USB raccordées)
- 23 Touche **Source Search** (recherche des sources connectées)

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

Installation du projecteur

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

[Emplacement du projecteur](#)

[Installation des pattes du projecteur](#)

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

[Raccordement du projecteur](#)

[Installation des piles dans la télécommande](#)

[Installation de la pile dans les crayons](#)

Emplacement du projecteur

Votre projecteur à distance ultra-courte est conçu pour être installé sur un mur .

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

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

- Suivez les instructions dans le *Guide d'installation* pour fixer votre projecteur à l'aide du matériel de montage inclus.
- Laissez amplement d'espace autour et sous le projecteur pour assurer une bonne aération et ne le placez pas de manière à ce que les événements soient obstrués.
- Assurez-vous que le projecteur se trouve à portée d'une prise de courant ou d'une rallonge.
- Si le projecteur n'est pas fixé à l'aide d'un support, placez-le sur une surface plane et stable.

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

[Distance de projection](#)

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Options de configuration et d'installation du projecteur

Pour les besoins de vos présentations, vous pouvez configurer ou installer votre projecteur de plusieurs manières, notamment :

Fixé sur le mur ou au plafond



Fixé sur le mur ou le plafond pour projeter l'image derrière un écran translucide



Placé sur une table ou un chariot portatif pour projeter l'image vers l'avant



Placé sur une table ou un chariot portatif pour projeter l'image derrière un écran translucide



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

Si vous projetez d'une table ou d'un chariot portable, ou encore de l'arrière, veillez à sélectionner la bonne option sous la rubrique **Projection** dans le système de menus du projecteur.

Sujet parent: [Emplacement du projecteur](#)

Distance de projection

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

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

PowerLite 470/480

Rapport hauteur/largeur 4:3

Taille de l'image en diagonale	Hauteur min. du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance min. de projection	Distance du haut de l'image jusqu'à la plaque murale
56 po	80 po (202,1 cm)	44,8 po (113,9 cm)	33,6 po (85,3 cm)	2,5 po (6,3 cm)	6,0 po (15,2 cm)
60 po	82 po (209,1 cm)	48 po (122,0 cm)	36 po (91,4 cm)	3,5 po (8,9 cm)	6,4 po (16,1 cm)
70 po	89 po (226,9 cm)	56,0 po (142,2 cm)	42 po (106,7 cm)	6,1 po (15,6 cm)	7,3 po (18,6 cm)
77 po	94 po (239,2 cm)	61,6 po (156,4 cm)	46,2 po (117,3 cm)	8,0 po (20,2 cm)	8,0 po (20,3 cm)
80 po	96 po (244,6 cm)	64 po (162,5 cm)	48 po (121,9 cm)	8,8 po (22,2 cm)	8,3 po (21,1 cm)
90 po	103 po (262,3 cm)	72 po (182,9 cm)	54 po (137,2 cm)	11,4 po (28,9 cm)	9,3 po (23,5 cm)

Taille de l'image en diagonale	Hauteur min. du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance min. de projection	Distance du haut de l'image jusqu'à la plaque murale
93 po	105 po (267,5 cm)	74,4 po (189,1 cm)	55,8 po (141,7 cm)	12,2 po (30,9 cm)	9,6 po (24,2 cm)

Format hauteur/largeur 16:9

Taille de l'image en diagonale	Hauteur min. du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance min. de projection	Distance du haut de l'image jusqu'à la plaque murale
52 po	75,8 po (192,5 cm)	45,3 po (115,1 cm)	25,5 po (64,8 cm)	2,6 po (6,7 cm)	10,3 po (26,1 cm)
60 po	81,2 po (206,2 cm)	52,3 po (132,8 cm)	29,4 po (74,7 cm)	4,9 po (12,5 cm)	11,8 po (29,9 cm)
70 po	88,0 po (223,5 cm)	61,0 po (155,0 cm)	34,3 po (87,2 cm)	7,8 po (19,7 cm)	13,7 po (34,7 cm)
77 po	92,7 po (235,5 cm)	67,1 po (170,5 cm)	37,8 po (95,9 cm)	9,8 po (24,8 cm)	15,0 po (38,0 cm)
80 po	94,7 po (240,6 cm)	69,7 po (177,1 cm)	39,2 po (99,6 cm)	10,6 po (27,0 cm)	15,5 po (39,4 cm)
85 po	98,1 po (249,2 cm)	74,1 po (188,2 cm)	41,7 po (105,8 cm)	12,1 po (30,6 cm)	16,5 po (41,8 cm)

Format hauteur/largeur 16:10

Taille de l'image en diagonale	Hauteur min. du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance min. de projection	Distance du haut de l'image jusqu'à la plaque murale
53 po	77,2 po (196,1 cm)	44,9 po (114,2 cm)	28,1 po (71,3 cm)	2,5 po (6,4 cm)	8,8 po (22,3 cm)
60 po	82,0 po (208,4 cm)	50,9 po (129,2 cm)	31,8 po (80,8 cm)	4,5 po (11,3 cm)	9,9 po (25,1 cm)
70 po	89,0 po (226,0 cm)	59,4 po (150,8 cm)	37,1 po (94,2 cm)	7,2 po (18,4 cm)	11,4 po (29,1 cm)

Taille de l'image en diagonale	Hauteur min. du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance min. de projection	Distance du haut de l'image jusqu'à la plaque murale
75 po	92,4 po (234,7 cm)	63,6 po (161,5 cm)	39,7 po (101,0 cm)	8,6 po (21,9 cm)	12,2 po (31,0 cm)
80 po	95,9 po (243,5 cm)	67,8 po (172,3 cm)	42,4 po (107,7 cm)	10,0 po (25,4 cm)	13,0 po (33,0 cm)
85 po	99,3 po (252,3 cm)	72,1 po (183,1 cm)	45,0 po (114,4 cm)	11,4 po (28,9 cm)	13,8 po (35,0 cm)
88 po	101,4 po (257,6 cm)	74,6 po (189,5 cm)	46,6 po (118,5 cm)	12,2 po (31,1 cm)	14,2 po (36,2 cm)

PowerLite 475W/485W

Format hauteur/largeur 16:10

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

Format hauteur/largeur 16:9

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

Rapport hauteur/largeur 4:3

Taille de l'image en diagonale	Hauteur min. du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance min. de projection	Distance du haut de l'image jusqu'à la plaque murale
53 po	78,7 po (199,8 cm)	42,4 po (107,7 cm)	31,8 po (80,8 cm)	2,5 po (6,2 cm)	6,9 po (17,4 cm)
60 po	83,7 po (212,5 cm)	48 po (121,9 cm)	36 po (91,4 cm)	4,4 po (11,2 cm)	7,7 po (19,5 cm)
70 po	90,9 po (230,8 cm)	56,0 po (142,2 cm)	42 po (106,7 cm)	7,2 po (18,2 cm)	8,9 po (22,5 cm)
77 po	95,9 po (243,6 cm)	61,6 po (156,5 cm)	46,2 po (117,3 cm)	9,1 po (23,1 cm)	9,7 po (24,7 cm)
80 po	98,1 po (249,1 cm)	64 po (162,6 cm)	48 po (121,9 cm)	9,9 po (25,2 cm)	10,1 po (25,6 cm)

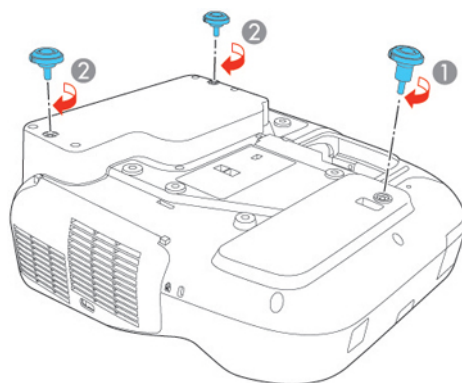
Taille de l'image en diagonale	Hauteur min. du plafond	Largeur de l'image	Hauteur de l'image	Distance min. de projection	Distance du haut de l'image jusqu'à la plaque murale
88 po	103,8 (263,7 cm)	70,4 po (182,9 cm)	52,8 po (134,1 cm)	12,1 po (30,8 cm)	11,0 po (28,0 cm)

Sujet parent: [Emplacement du projecteur](#)

Installation des pattes du projecteur

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

1. Retournez le projecteur.
2. Insérez la patte avant dans le trou à l'avant du projecteur.



- 1 Patte avant
- 2 Pattes arrière

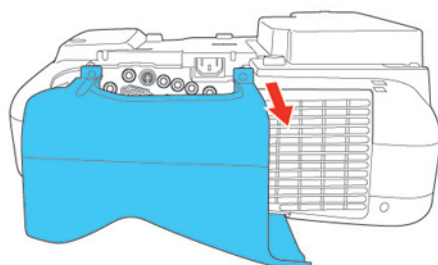
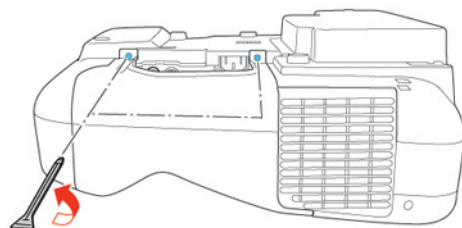
3. Insérez les deux pattes arrière dans les trous à l'arrière du projecteur.

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Retrait et installation du cache-câbles

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

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



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

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Raccordement du projecteur

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

- Vous pouvez brancher tout type d'ordinateur doté d'un port USB, d'un port de sortie vidéo standard (prise d'écran) ou d'un port HDMI.
- Pour la projection vidéo, vous pouvez brancher un lecteur de DVD, une console de jeu vidéo, un appareil photo numérique ou un cellulaire avec appareil photo s'il est doté d'une sortie vidéo compatible.
- Si votre présentation ou vidéo comporte une trame sonore, vous pouvez brancher des câbles d'entrée audio, au besoin.

- Pour présenter des diaporamas sans ordinateur, vous pouvez brancher un appareil USB (tel qu'une clé de mémoire ou un appareil photo) ou une caméra de documents EPSON en option.

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

[Raccordement d'ordinateurs](#)

[Raccordement à des sources vidéo](#)

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

[Raccordement de haut-parleurs externes](#)

[Connexion d'un microphone](#)

[Raccordement de dispositifs USB externes](#)

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

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Références associées

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

[Contenu de la boîte du produit](#)

Raccordement d'ordinateurs

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

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

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

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

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

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

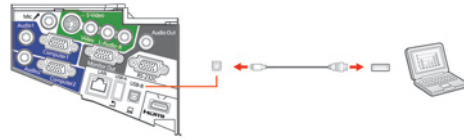
Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB

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

1. Mettez l'ordinateur sous tension.

2. Branchez une extrémité du câble au port **USB-B** du projecteur.



3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.
4. Effectuez l'une des étapes suivantes :
 - **Windows 7/Windows Vista** : Sélectionnez **Exécuter EMP_UDSE.exe** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour installer le logiciel EPSON USB Display.
 - **Windows XP** : Patientez lorsque des messages s'affichent à l'écran de l'ordinateur alors que le projecteur installe le logiciel EPSON USB Display sur votre ordinateur.
 - **Windows 2000** : Sélectionnez **Poste de travail, EPSON_PJ_UD** et **EMP_UDSE.exe** pour installer le logiciel EPSON USB Display.
 - **Mac OS X** : Le dossier de configuration USB Display s'affiche à l'écran. Sélectionnez **USB Display Installer** et suivez les directives à l'écran pour installer le logiciel EPSON USB Display.

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

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

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

Références associées

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

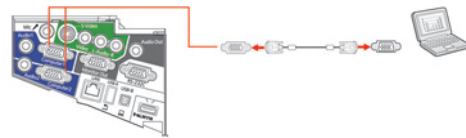
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA

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

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

1. Au besoin, débranchez le câble d'écran de votre ordinateur.

2. Branchez le câble d'ordinateur VGA à la prise d'écran de l'ordinateur.
3. Branchez l'autre extrémité à un port **Computer** du projecteur.



4. Serrez les vis des connecteurs VGA.

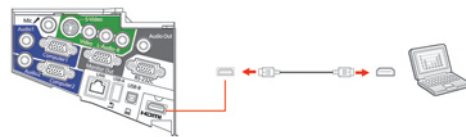
Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par HDMI

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

Remarque: Pour connecter un ordinateur Mac qui inclut uniquement un port Mini DisplayPort ou Mini-DVI pour la sortie vidéo, vous devez vous procurer un adaptateur qui vous permet de le connecter au port **HDMI** du projecteur. Communiquez avec Apple pour connaître les options d'adaptateur compatibles. Les vieux ordinateurs Mac (2009 et antérieurs) pourraient ne pas supporter les signaux audio via le port **HDMI**.

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



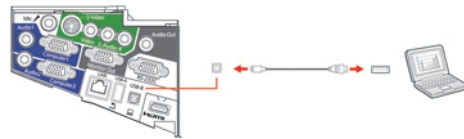
Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

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

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

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

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



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

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

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

Références associées

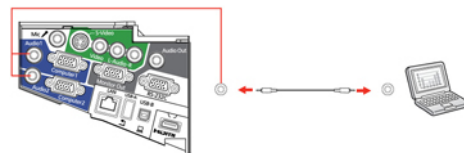
[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Composants du projecteur – Télécommande](#)

Raccordement à un ordinateur pour diffuser du son

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

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



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

Raccordement à des sources vidéo

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

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

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

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

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

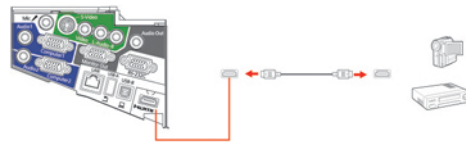
[Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son](#)

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Raccordement d'une source vidéo HDMI

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

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



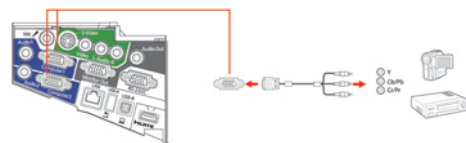
Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

Raccordement d'une source vidéo composantes-VGA

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

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

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



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

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

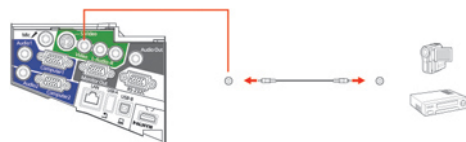
Références associées

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

Raccordement d'une source vidéo composite

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

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



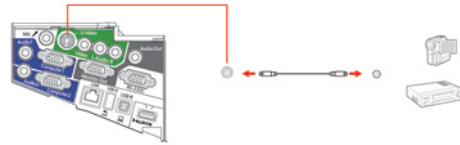
Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

Raccordement d'une source vidéo S-Vidéo

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

1. Branchez le câble S-Vidéo au port de sortie S-Vidéo de la source vidéo.

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



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

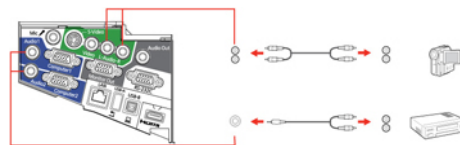
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son

Vous pouvez diffuser du son depuis votre équipement vidéo dans le haut-parleur du projecteur si votre appareil vidéo est doté de ports de sortie audio.

Si vous projetez un vidéo en utilisant un port **Computer**, branchez le projecteur à la source vidéo en utilisant un câble audio avec mini-prise stéréo ou un câble RCA optionnel.

Si vous projetez un vidéo en utilisant un port **Video** ou **S-Video**, branchez le projecteur à la source vidéo en utilisant un câble audio RCA.

1. Branchez une extrémité du câble audio aux ports de sortie audio de la source vidéo.
2. Effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Branchez l'autre extrémité du câble dans le port **Audio** du projecteur qui correspond au port **Computer** que vous utilisez pour la vidéo.
 - Branchez les prises blanche et rouge de l'autre extrémité du câble dans les ports **L-Audio-R** du projecteur.



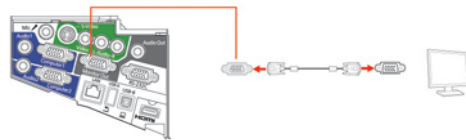
Sujet parent: [Raccordement à des sources vidéo](#)

Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe

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

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

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



Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

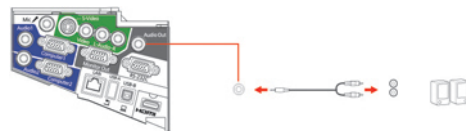
Raccordement de haut-parleurs externes

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

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

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

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



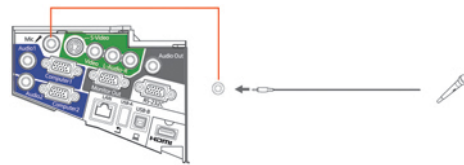
Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Connexion d'un microphone

Vous pouvez connecter un microphone au port **Mic** du projecteur afin d'offrir un soutien audio lors des présentations.

Remarque: Si vous souhaitez envoyer des signaux sonores depuis le microphone lorsque le projecteur est éteint, vous devez ajuster le paramètre **Config. attente** dans le menu Avancé du projecteur.

1. Branchez le câble du microphone dans le port **Mic** du projecteur.



2. Allumez le microphone, le cas échéant.

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Raccordement de dispositifs USB externes

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

[Projection depuis un dispositif USB](#)

[Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur](#)

[Sélection de la source USB raccordée](#)

[Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur](#)

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Projection depuis un dispositif USB

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

- Clé de mémoire USB
- Appareil photo numérique ou cellulaire avec caméra
- Disque dur USB

- Dispositif de stockage multimédia
- Lecteur de cartes mémoire USB

Remarque: Les appareils photo numériques et les cellulaires avec appareil photo doivent pouvoir être branchés comme appareils USB et non comme appareils compatibles TWAIN.

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

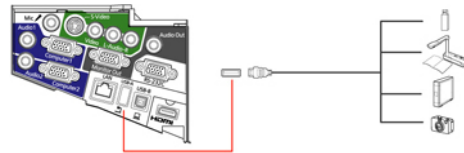
Sujets reliés

[Projection d'une présentation avec des diapositives](#)

Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur

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

1. Si votre appareil USB est doté d'un adaptateur d'alimentation, branchez l'appareil dans une prise de courant.
2. Branchez le câble USB (ou la clé de mémoire USB ou le lecteur de carte) dans le port **USB-A** du projecteur, comme illustré ci-dessous.



Remarque: Ne branchez pas un concentrateur USB ou un câble USB de plus de 10 pi (3 m), car l'appareil risque de ne pas fonctionner adéquatement.

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

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

Sujets reliés

[Projection d'une présentation avec des diapositives](#)

Sélection de la source USB raccordée

Vous pouvez commuter l'affichage du projecteur à la source branchée à un port **USB-A**.

1. Vérifiez au besoin si la source USB branchée est sous tension.

2. Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande.
3. Appuyez sur la touche encore une fois pour faire défiler d'autres sources USB, le cas échéant.

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

Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur

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

1. Si le dispositif est muni d'un interrupteur, mettez-le hors tension et débranchez-le.
2. Débranchez l'appareil USB ou l'appareil photo du projecteur.

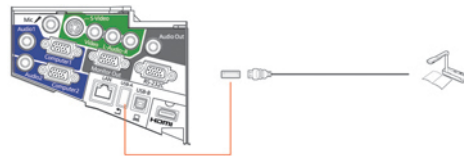
Sujet parent: [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

Raccordement d'une caméra de documents

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

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

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



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

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Références associées

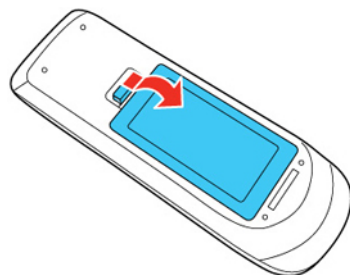
[Équipement en option et pièces de rechange](#)

Installation des piles dans la télécommande

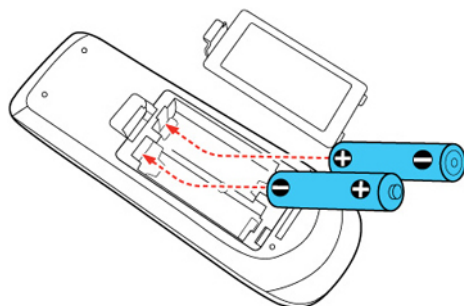
La télécommande est alimentée au moyen de deux piles AA fournies avec le projecteur.

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

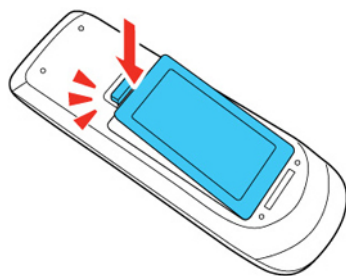
1. Ouvrez le couvercle du logement de la pile comme illustré.



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



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



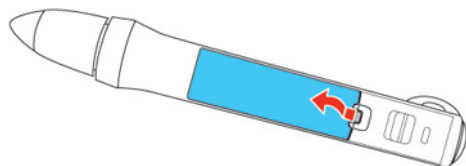
Avertissement: Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

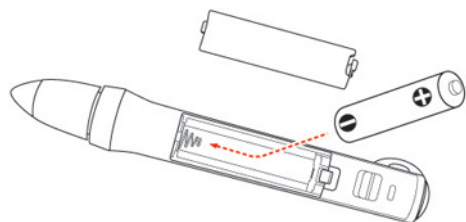
Installation de la pile dans les crayons

Chaque crayon utilise une pile AA.

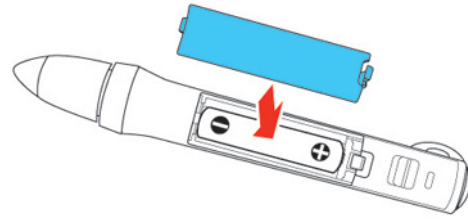
1. Ouvrez le couvercle du logement de la pile comme illustré.



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



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



Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Utilisation du projecteur sur un réseau

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

[Projection sur un réseau câblé](#)

[Projection sur un réseau sans fil](#)

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

[Configuration de la surveillance avec SNMP](#)

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

[Soutien pour Crestron RoomView](#)

Projection sur un réseau câblé

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

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

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

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

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

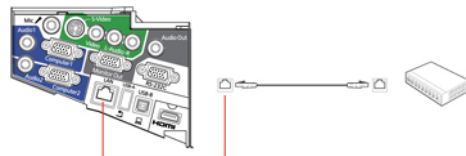
[Sélection des paramètres du réseau câblé](#)

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

Connexion du projecteur à un réseau câblé

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

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



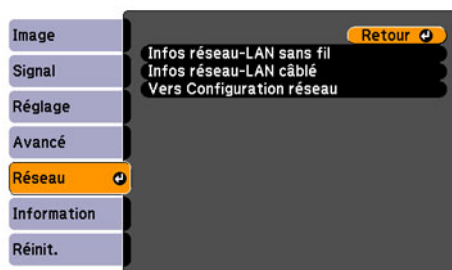
Sujet parent: [Projection sur un réseau câblé](#)

Sélection des paramètres du réseau câblé

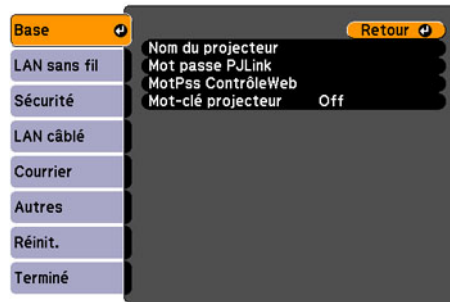
Avant de pouvoir projeter depuis plusieurs ordinateurs sur le réseau, vous devez sélectionner les paramètres réseau du projecteur en utilisant ses menus.

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

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



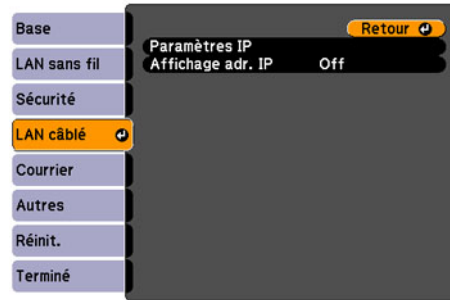
4. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez ensuite le menu **Base** et appuyez sur **Enter**.



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

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

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



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

Remarque: Pour mettre les chiffres voulus en surbrillance sur le clavier affiché, appuyez sur les touches directionnelles de la télécommande. Pour sélectionner un chiffre en surbrillance, appuyez sur **Enter**.

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

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

Projection sur un réseau sans fil

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

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

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

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

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

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

[Installation du module LAN sans fil](#)

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

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

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

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

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

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

Références associées

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

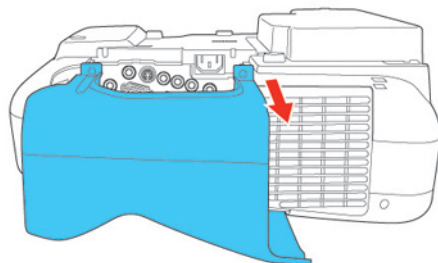
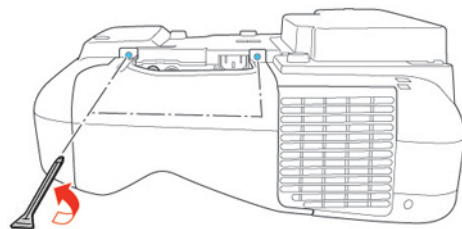
Installation du module LAN sans fil

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

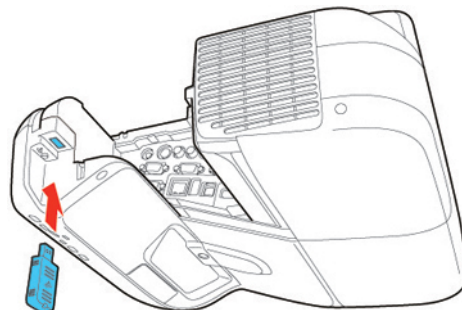
Mise en garde: Ne retirez jamais le module pendant que son témoin est vert ou clignotant, ou qu'une projection sans fil est en cours. Vous pourriez endommager le module et perdre des données.

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

2. Dévissez les vis du cache-câbles et retirez-le s'il est attaché (tournevis non inclus).



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



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

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

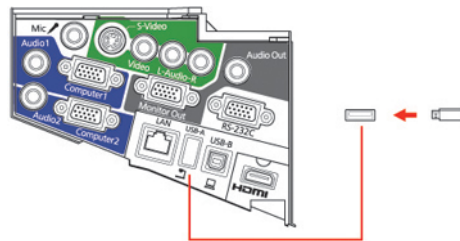
Références associées

Équipement en option et pièces de rechange

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

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

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Branchez une extrémité de la clé USB dans le port **USB-A** du projecteur.



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

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

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

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

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

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

6. Faites votre présentation, au besoin.

7. Lorsque vous avez terminé la projection sans fil, retirez la clé USB de votre ordinateur.

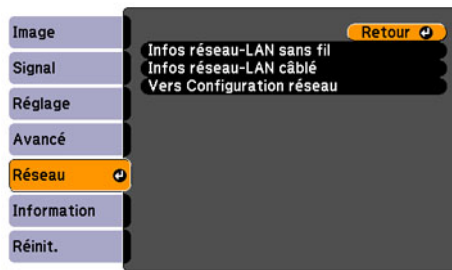
Remarque: Il peut être nécessaire de redémarrer votre ordinateur pour activer de nouveau la connexion LAN sans fil.

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

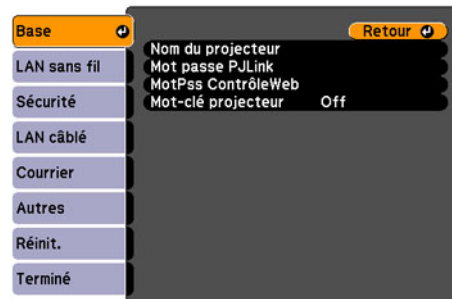
Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

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

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



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

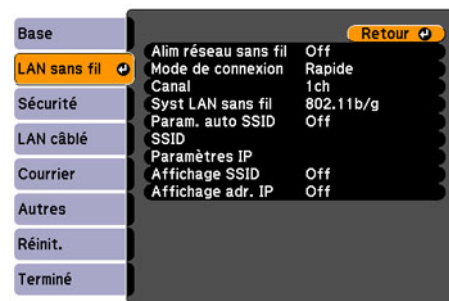


6. Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :

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

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

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



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

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

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

[Paramètres du menu LAN sans fil](#)

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

Paramètres du menu LAN sans fil

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

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

Réglage	Options	Description
Paramètres IP	DHCP (On ou Off) Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle	Sélectionne DHCP si votre réseau attribue des adresses automatiquement ou désactive DHCP afin que vous puissiez entrer l'adresse IP, le masque sous-réseau et l'adresse passerelle du réseau tel que nécessaire.
Affichage SSID	On Off	Sélectionne si le SSID est affiché ou non sur l'écran de veille du réseau.
Affichage adr. IP	On Off	Sélectionne si l'adresse IP est affichée ou non sur l'écran de veille du réseau.

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

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows

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

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

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

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS X

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

1. Cliquez sur l'icône AirPort dans la barre de menus dans la partie supérieure de l'écran.

2. Assurez-vous qu'AirPort est activé, puis effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Si votre projecteur est installé sur un réseau existant (mode Avancé), sélectionnez le nom du réseau (SSID).
 - Si votre projecteur est configuré en mode Rapide, sélectionnez le SSID du projecteur qui vous est attribué.

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

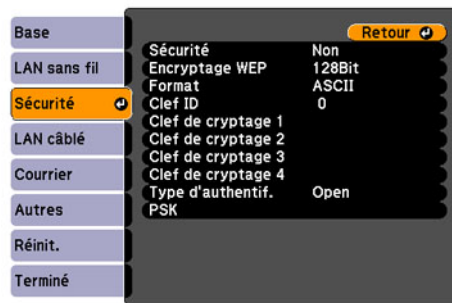
Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil

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

- Cryptage WEP
- Sécurité WPA

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

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



5. Sélectionnez les paramètres de sécurité afin qu'ils correspondent aux paramètres du réseau.

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

[Paramètres du menu Sécurité sans fil](#)

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

Paramètres du menu Sécurité sans fil

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

Réglage	Options	Description
Sécurité	Divers types WEP et WPA disponibles.	Sélectionne le type de sécurité utilisé sur le réseau sans fil.
Encryptage WEP	128Bit 64Bit	Pour la sécurité WEP, sélectionnez le type de codage par cryptage.
Format	ASCII HEX	Pour la sécurité WEP, sélectionnez la méthode d'entrée de cryptage : ASCII : permet la saisie de texte. HEX : permet la saisie hexadécimale.
Clef ID	1 à 4	Pour la sécurité WEP, sélectionnez la Clef ID de cryptage WEP.

Réglage	Options	Description
Clef de cryptage 1 à 4 Clef de cryptage 4	Différents caractères selon les paramètres Encryptage WEP et Format sélectionnés.	Pour le paramètre de Clef ID WEP, entrez la clé utilisée pour l'encryptage WEP : 128 bit ASCII : 13 caractères alphanumériques. 128 bit HEX : 26 caractères (0 à 9 et A à F). 64 bit ASCII : 5 caractères alphanumériques. 64 bit HEX : 10 caractères (0 à 9 et A à F).
Type d'authentif.	Open Shared	Pour la sécurité WEP, sélectionnez le type d'authentification WEP utilisé.
PSK	Différentes clés de 8 à 32 caractères.	Pour la sécurité WPA-PSK ou WPA-2-PSK, sélectionnez la clé pré-partagée utilisée sur le réseau.

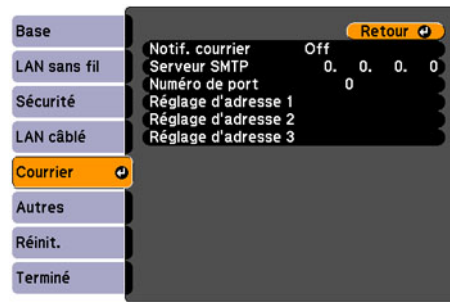
Sujet parent: [Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil](#)

Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau

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

- **EPSON Projector** (Projecteur Epson) dans la ligne objet
- Le nom du projecteur subissant un problème
- L'adresse IP du projecteur affecté
- Information détaillée sur le problème

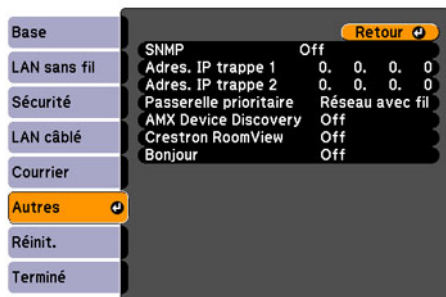
Remarque: Si un problème majeur entraîne la mise hors tension du projecteur, il est possible qu'il ne puisse pas vous envoyer une alerte par courriel.

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

Configuration de la surveillance avec SNMP

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

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



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

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

6. Si disponible, sélectionnez le paramètre **Passerelle prioritaire** pour votre réseau.
7. Si votre environnement réseau utilise un contrôleur AMX, activez le paramètre **AMX Device Discovery** pour permettre au projecteur d'être détecté.
8. Si votre environnement réseau utilise un contrôleur Crestron RoomView, activez le paramètre **Crestron RoomView** pour permettre au projecteur d'être détecté.
9. Si vous vous connectez à un réseau via Bonjour, activez le paramètre **Bonjour**.
10. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web

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

Remarque: Les fonctions de commande et la configuration Web supporte Microsoft Internet Explorer 6.0 ou version ultérieure et Safari sur les réseaux qui n'utilisent pas de serveur proxy pour la connexion. Vous ne pouvez pas sélectionner tous les paramètres du menu du projecteur ou commander toutes les fonctions du projecteur lorsque vous utilisez un navigateur Web.

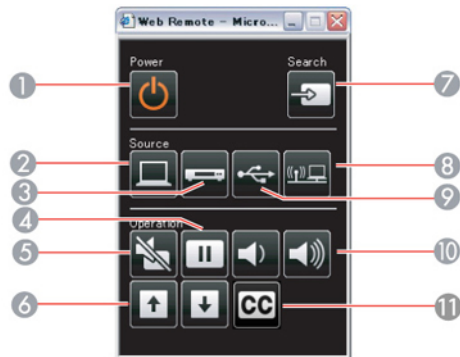
Remarque: Si vous souhaitez utiliser un navigateur web pour sélectionner les paramètres lorsque le projecteur est éteint, vous devez ajuster le paramètre **Config. attente** dans le menu Avancé du projecteur.

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

L'écran de Contrôle Web s'affiche.

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

L'écran suivant s'affiche :



- 1 Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur
 - 2 Sélectionne la source du port **Computer**
 - 3 Sélectionne les sources des ports **Video**, **S-Video** et **HDMI**
 - 4 Commande la touche **Freeze**
 - 5 Commande la touche **A/V Mute**
 - 6 Commande les touches **Page Up** et **Page Down**
 - 7 Recherche des sources
 - 8 Sélectionne la source de réseau
 - 9 Sélectionne la source USB Display ou la source du dispositif USB
 - 10 Commande les touches de **Volume**
 - 11 Commande les sous-titres
6. Sélectionnez l'icône correspondant à la fonction du projecteur que vous souhaitez commander.
- Sujet parent:** [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

Références associées

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

Soutien pour Crestron RoomView

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

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

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

[Configuration du soutien pour Crestron RoomView](#)

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

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

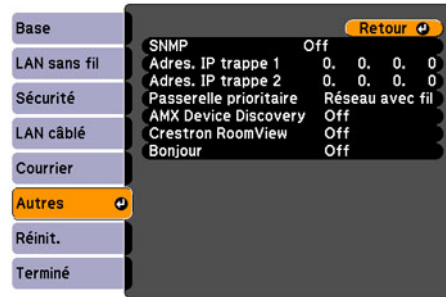
Configuration du soutien pour Crestron RoomView

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

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

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

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



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

Sujet parent: [Soutien pour Crestron RoomView](#)

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

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

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

L'écran suivant s'affiche :



3. Sélectionnez la source d'entrée que vous souhaitez commander dans la boîte Sources List. Vous pouvez faire défiler les sources disponibles en utilisant les flèches haut et bas dans la boîte.
4. Pour commander la projection à distance, cliquez sur les touches à l'écran qui correspondent aux touches de la télécommande du projecteur. Vous pouvez faire défiler les options des touches dans le bas de l'écran.

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

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

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

Sujet parent: [Soutien pour Crestron RoomView](#)

Fonctions de base du projecteur

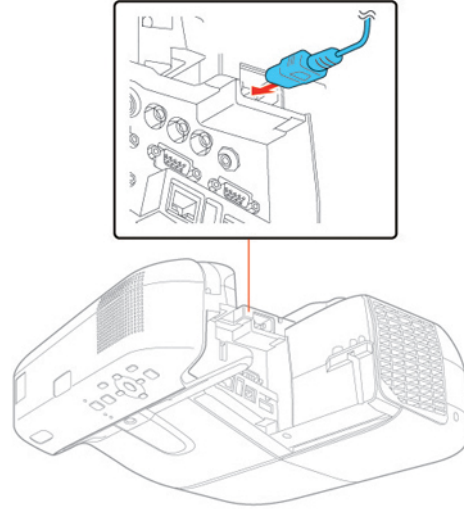
Pour utiliser les fonctions de base du projecteur, suivez les instructions fournies dans les sections suivantes :

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

Mise sous tension du projecteur

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

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



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

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

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

3. Appuyez sur la touche d'alimentation du projecteur ou de la télécommande pour allumer le projecteur.

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

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

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

- Allumez l'ordinateur ou l'appareil vidéo raccordé.
- Insérez un DVD ou autre support vidéo et appuyez au besoin sur la touche de lecture.

- Appuyez sur la touche **Source Search** du projecteur ou de la télécommande afin de détecter la source vidéo.

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

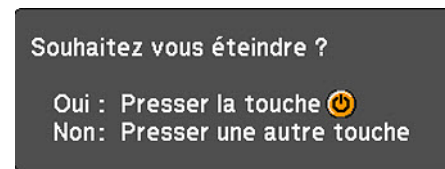
Mise hors tension du projecteur

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Références associées

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

Sélection de la langue des menus du projecteur

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

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



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

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

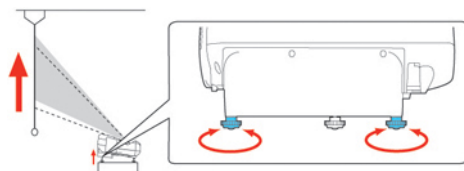
Réglage de la hauteur de l'image

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

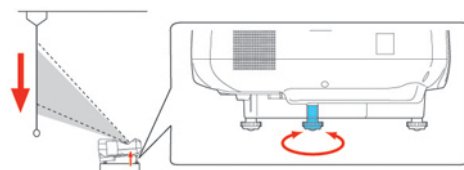
Mise en garde: Incliner le projecteur déformera l'image et pourrait causer des problèmes de mise au point de l'image.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

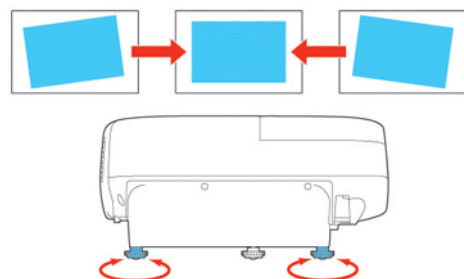
2. Pour faire monter l'image, augmentez la hauteur des pattes arrière en les faisant tourner.



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



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



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

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

Concepts associés

[Forme de l'image](#)

Références associées

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

Forme de l'image

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

[Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale](#)

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

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

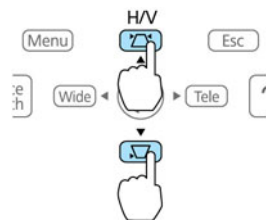
Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale

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

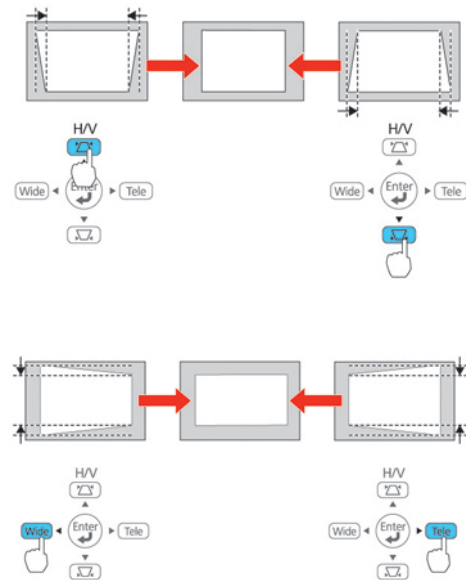
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

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



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



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

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

Remarque: Si le projecteur est monté hors de portée, vous pouvez également corriger la forme de l'image à l'aide des paramètres de correction trapézoïdale du menu du projecteur.

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

Références associées

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

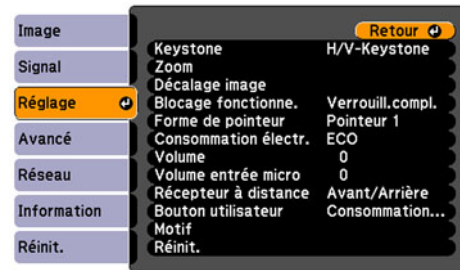
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner

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

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

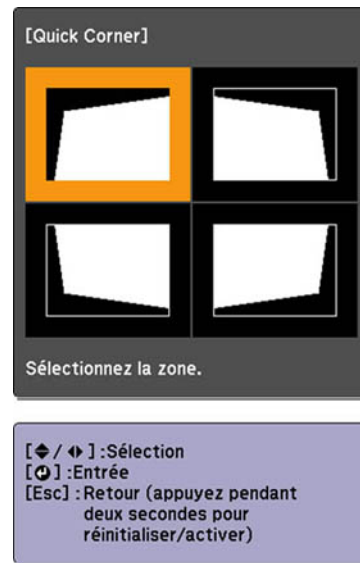
Remarque: Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

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



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

L'écran de réglage Quick Corner s'affiche.

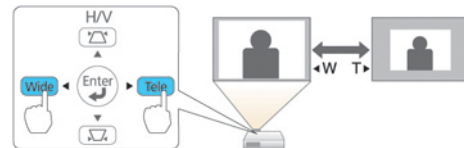


6. À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, sélectionnez le coin de l'image que vous voulez corriger. Ensuite, appuyez sur **Enter**.
7. Appuyez sur les touches directionnelles pour corriger la forme de l'image au besoin.
8. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Esc**.

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

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

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



Remarque: Si le projecteur est monté hors de portée, vous pouvez également corriger la taille de l'image à l'aide du paramètre Zoom des menus du projecteur.

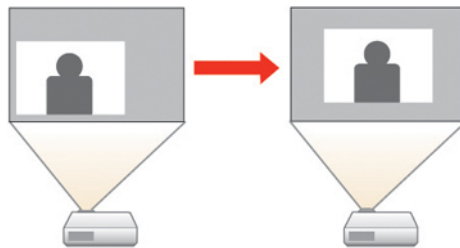
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Références associées

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

Réglage de la position de l'image

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



1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Ajustez la taille de l'image à l'aide des boutons **Wide** et **Tele**.
Après avoir ajusté la taille de l'image, l'écran Décalage image s'affichera automatiquement.
3. À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, ajustez la position de l'image.

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

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

Références associées

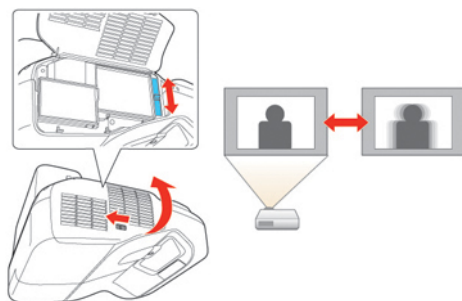
[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Mise au point de l'image

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

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



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

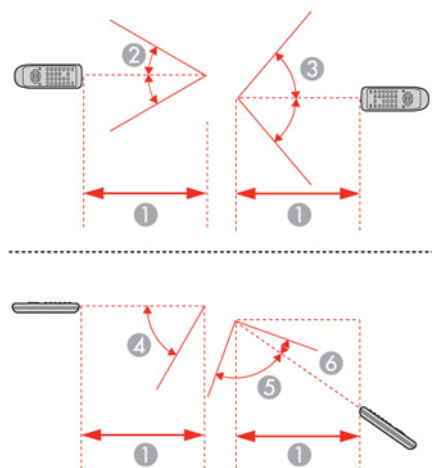
Références associées

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

Fonctionnement de la télécommande

La télécommande vous permet de contrôler le projecteur de pratiquement n'importe où dans la salle, jusqu'à une distance de 19,7 pi (6 m). Vous pouvez la pointer à l'écran ou sur le tableau, à l'avant ou à l'arrière du projecteur.

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



- 1 19,7 pi (6 m)
- 2 $\pm 30^\circ$
- 3 $\pm 55^\circ$
- 4 $\pm 60^\circ$
- 5 $\pm 75^\circ$
- 6 $\pm 15^\circ$

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

Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

Utilisation de la télécommande comme pointeur pour une présentation

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

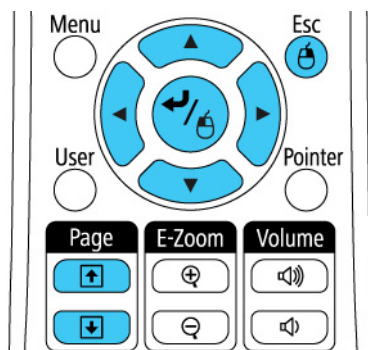
Tâches associées




Remplacement des piles de la télécommande

Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

Vous pouvez utiliser la télécommande du projecteur comme une souris sans fil afin de pouvoir contrôler la présentation à distance.

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



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

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

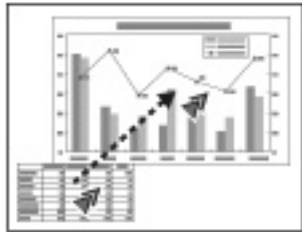
Références associées

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

Utilisation de la télécommande comme pointeur pour une présentation

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

1. Appuyez sur la touche **Pointer** de la télécommande.
2. Utilisez les touches directionnelles de la télécommande pour commander la position du pointeur à l'écran.



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

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

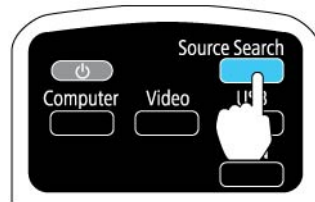
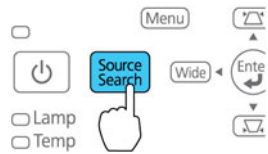
Références associées

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

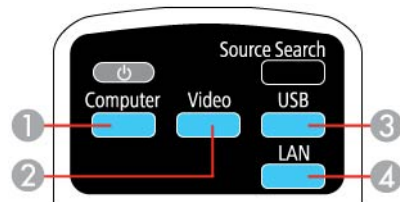
Sélection de la source d'images

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

1. Vérifiez si la source d'images raccordée que vous voulez utiliser est allumée.
2. Pour les sources d'images vidéo, insérez un DVD ou autre support vidéo, puis appuyez sur la touche de lecture (au besoin).
3. Effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Appuyez sur la touche **Source Search** du projecteur ou de la télécommande jusqu'à ce que l'image de la source voulue apparaisse à l'écran.



- Appuyez sur la touche de la source voulue sur la télécommande. S'il y a plus d'un port pour cette source, appuyez sur la touche à nouveau pour naviguer parmi les sources.



- 1 Sources au port d'ordinateur
- 2 Sources Vidéo et HDMI
- 3 Sources au port USB (affichage de l'ordinateur et dispositifs externes)
- 4 Source réseau (LAN)

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

Modes de projection

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

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

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

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

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

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

Modification du mode de projection avec la télécommande

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

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



L'image disparaît brièvement et réapparaît inversée du bas vers le haut.

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

Sujet parent: [Modes de projection](#)

Modification du mode de projection avec les menus

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

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



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

Sujet parent: [Modes de projection](#)

Rapport hauteur/largeur de l'image

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

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

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

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

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

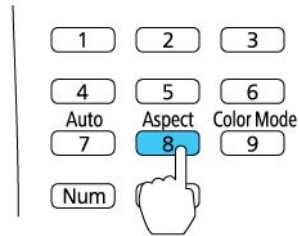
Références associées

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

Modification du rapport hauteur/largeur de l'image

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

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



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

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

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

Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles

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

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

PowerLite 475W/485W

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

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

PowerLite 470/480

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
Automatique	Règle automatiquement le rapport hauteur/largeur et le paramètre Résolution selon le signal d'entrée.
Normal	Affiche les images sur toute la surface de projection et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image.
4:3	Affiche les images sur toute la surface de projection selon un rapport hauteur/largeur de 4:3.
16:9	Convertit le rapport hauteur/largeur de l'image à 16:9.

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

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

Mode couleurs

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

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

[Changement du Mode couleurs](#)

[Modes couleurs disponibles](#)

[Activation de la fonction Iris auto](#)

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

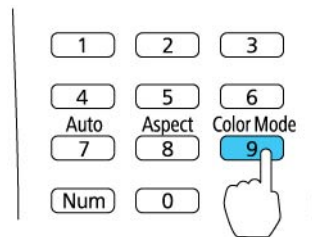
Références associées

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

Changement du Mode couleurs

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

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



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

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

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Modes couleurs disponibles

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

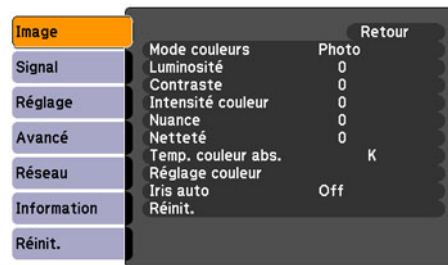
Mode couleurs	Description
Présentation	Pour les présentations couleur dans une salle bien éclairée.
Théâtre	Pour la projection de films dans une pièce sombre.
Sports	Convient lorsque vous écoutez la télévision dans une pièce bien éclairée (vidéo, S-Vidéo ou vidéo composite seulement).
Photo	Pour des images fixes projetées dans une pièce bien éclairée.
sRGB	Pour l'affichage sRGB standard des ordinateurs.
Tableau noir	Pour les présentations sur un tableau vert (règle les couleurs en conséquence).
Tableau blanc	Pour les présentations sur un tableau blanc (règle les couleurs en conséquence).
Dynamique	Pour les jeux vidéo dans une salle bien éclairée.

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Activation de la fonction Iris auto

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

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



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

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

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

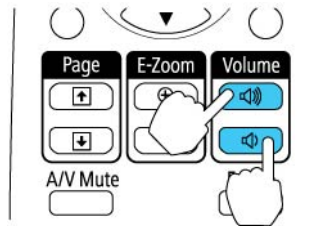
Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Commande du volume à l'aide des touches de volume

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

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

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



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

3. Pour régler le volume à un niveau particulier pour une source d'entrée, vous pouvez régler le volume à l'aide des menus du projecteur.

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

Références associées

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

Projection d'une présentation avec des diapositives

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

[Caractéristiques de la fonction Slideshow](#)

[Types de fichiers Slideshow supportés](#)

[Lancement d'un diaporama](#)

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

Concepts associés

[Projection depuis un dispositif USB](#)

Tâches associées

[Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur](#)

Caractéristiques de la fonction Slideshow

La fonction Slideshow de votre projecteur vous permet de faire ce qui suit :

- Afficher des images individuelles
- Présenter un diaporama de toutes les images dans un dossier

Sujet parent: [Projection d'une présentation avec des diapositives](#)

Types de fichiers Slideshow supportés

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

Remarque: Pour obtenir les meilleurs résultats, placez vos fichiers sur un support de format FAT16/32.

Contenu des fichiers	Type de fichier (extension)	Détails
Image	.jpg	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Format CMYK • Format progressif • Hautement comprimé • Résolution de plus de 8192 x 8192
	.bmp	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 1280 x 800.
	.gif	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Résolution de plus de 1280 x 800 • Animé
	.png	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 1280 x 800.

Sujet parent: [Projection d'une présentation avec des diapositives](#)

Lancement d'un diaporama

Après avoir branché un dispositif USB au projecteur, vous pouvez basculer vers la source d'entrée USB et lancer votre diaporama.

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

1. Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande du projecteur.
L'écran Slideshow s'affiche.



2. Au besoin, effectuez les opérations suivantes pour trouver vos fichiers :
 - Si vous devez afficher des fichiers dans un sous-dossier de votre dispositif, appuyez sur les touches directionnelles afin de mettre en surbrillance le dossier et appuyez sur la touche **Enter**.
 - Pour revenir au dossier précédent sur votre dispositif, mettez en surbrillance **Haut page** et appuyez sur **Enter**.
 - Pour voir des images additionnelles dans un dossier, mettez en surbrillance **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur **Enter**.
3. Effectuez l'une des options suivantes pour démarrer votre diaporama :
 - Pour afficher une image individuelle, appuyez sur les touches directionnelles pour mettre l'image en surbrillance et appuyez sur **Enter**. (Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir à l'écran de la liste des fichiers.)
 - Pour afficher un diaporama de toutes les images d'un dossier, appuyez sur les touches directionnelles pour mettre en surbrillance l'option **Slideshow** dans le bas de l'écran et appuyez sur **Enter**.

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

4. Lors de la projection, utilisez les commandes suivantes pour contrôler l'affichage tel que vous le souhaitez :
 - Pour faire pivoter l'image affichée, appuyez sur la touche fléchée haut ou bas.
 - Pour passer à l'image suivante ou précédente, appuyez sur la touche de flèche gauche ou droite.
5. Pour cesser l'affichage, suivez les instructions à l'écran ou appuyez sur la touche **Esc**.

Options d'affichage de Slideshow

Sujet parent: Projection d'une présentation avec des diapositives

Tâches associées

Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur

Options d'affichage de Slideshow

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



Réglage	Options	Description
Ordre d'affichage	Ordre des noms	Affiche les fichiers dans l'ordre des noms.
	Ordre des dates	Affiche les fichiers dans l'ordre des dates.
Ordre de classement	Croissant	Trie les fichiers du premier au dernier.
	Décroissant	Trie les fichiers du dernier au premier.
Lecture continue	On	Affiche le diaporama en boucle.
	Off	Affiche le diaporama une seule fois.

Réglage	Options	Description
Fréq. défilement	Non	N'affiche pas automatiquement le fichier suivant.
	1 seconde à 60 secondes	Affiche les fichiers sélectionnés selon le temps choisi et passe à l'image suivante automatiquement.
Effet	Effacer	Effectue la transition entre les images avec un effet d'effacement.
	Dissoudre	Effectue la transition entre les images avec un effet de dissolution.
	Aléatoire	Effectue la transition entre les images en utilisant divers effets de façon aléatoire.

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

Réglage des fonctions du projecteur

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

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

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

[Agrandir ou réduire les images](#)

[Fonctions de sécurité du projecteur](#)

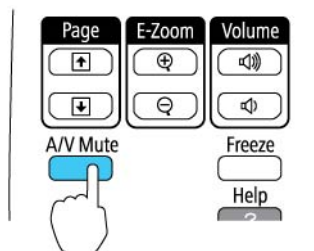
[Création d'un motif utilisateur pour l'affichage](#)

Désactivation provisoire de l'image et du son

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

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

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



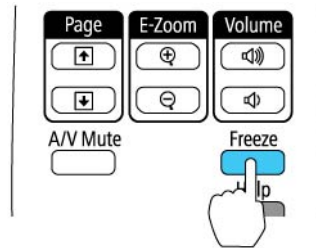
2. Pour réactiver l'image et le son, appuyez de nouveau sur la touche **A/V Mute**.

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

Arrêt provisoire sur l'image vidéo

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

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



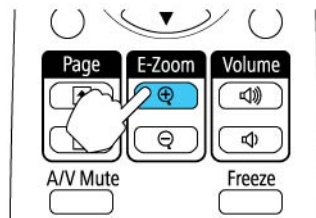
2. Pour reprendre l'action en cours, appuyez de nouveau sur la touche **Freeze**.

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

Agrandir ou réduire les images

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

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



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

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

- Pour revenir à la taille d'origine de l'image, appuyez sur **Esc**.

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

Fonctions de sécurité du projecteur

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

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

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

[Désactivation des touches du projecteur](#)

[Installation d'un câble antivol](#)

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

Options de sécurité par de mot de passe

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

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

[Création d'un mot de passe](#)

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

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

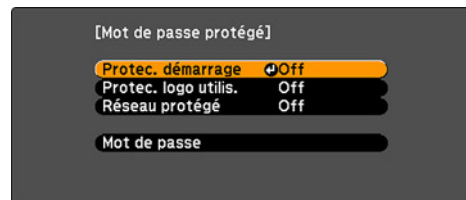
[Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage](#)

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

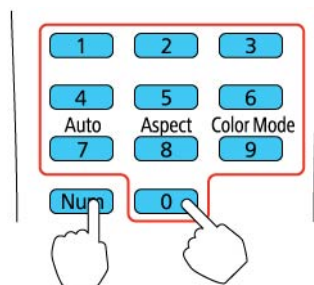
Création d'un mot de passe

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

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



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



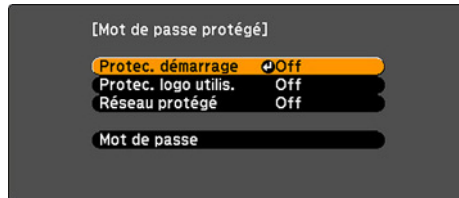
Le mot de passe s'affiche comme **** lorsque vous l'entrez. L'invite de confirmation s'affiche alors.

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

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

Sélection des options de sécurité par mot de passe

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



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

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

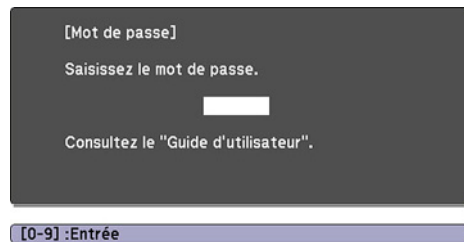
Vous pouvez apposer l'autocollant de protection par mot de passe au projecteur pour une prévention du vol accrue.

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

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

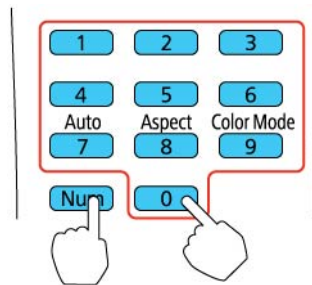
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur

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



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

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



L'écran du mot de passe se ferme.

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

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

Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage

Vous pouvez télécharger une image dans le projecteur, puis l'afficher chaque fois que le projecteur est allumé. Vous pouvez aussi afficher l'image lorsque le projecteur ne reçoit aucun signal d'entrée ou

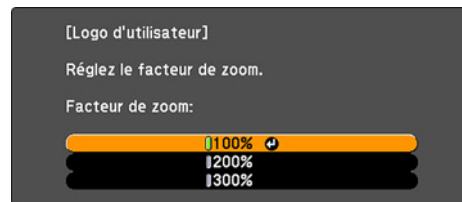
lorsque vous arrêtez provisoirement la projection (en utilisant la fonction A/V Mute). L'image ainsi téléchargée est appelée l'écran du logo d'utilisateur.

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

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



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



7. Sélectionnez le pourcentage de zoom et appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez enregistrer l'image comme logo d'utilisateur.
8. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

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

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

9. Appuyez sur **Esc** pour quitter l'écran de message.
10. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
11. Sélectionnez **Affichage**, puis appuyez sur **Enter**.
12. Sélectionnez quand vous voulez afficher le logo d'utilisateur :
 - Pour l'afficher lorsqu'il n'y a aucun signal d'entrée, sélectionnez **Afficher le fond** et réglez-le à **Logo**.
 - Pour l'afficher chaque fois que le projecteur est allumé, sélectionnez **Ecran démarrage** et réglez-le à **On**.
 - Pour l'afficher lorsque vous appuyez sur la touche **A/V Mute**, sélectionnez **Pause A/V** et réglez-la à **Logo**.

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

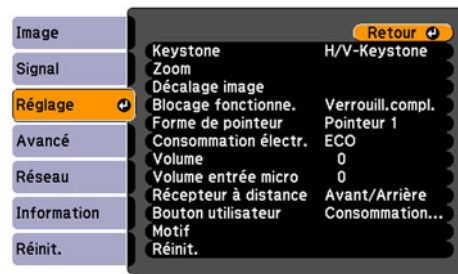
Sujet parent: [Options de sécurité par de mot de passe](#)

Désactivation des touches du projecteur

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

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

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



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

Un écran de confirmation s'affiche.

5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

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

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

Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur

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

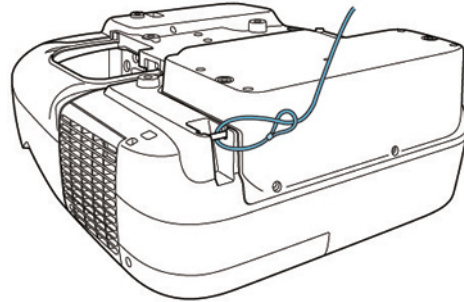
Sujet parent: [Désactivation des touches du projecteur](#)

Installation d'un câble antivol

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

- Utilisez la fente pour câble antivol à l'arrière du projecteur pour attacher un système antivol Microsaver de Kensington, disponible chez Epson.

- Utilisez le point d'attache de câble antivol sur le projecteur pour l'attacher à un meuble lourd ou un dispositif dans la salle à l'aide d'un câble antivol.

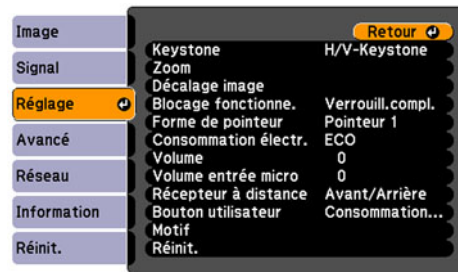


Sujet parent: [Fonctions de sécurité du projecteur](#)

Création d'un motif utilisateur pour l'affichage

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

1. Affichez l'image que vous voulez projeter comme Motif utilisateur d'un ordinateur ou d'une source vidéo raccordée.
2. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Réglage**, puis appuyez sur **Enter**.



3. Sélectionnez le paramètre **Motif**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Motif Utilisateur**, puis appuyez sur **Enter**.

Une invite vous demande si vous voulez utiliser l'image affichée comme Motif utilisateur.

5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

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

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

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

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

Références associées

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

Utilisation des crayons interactifs

Les crayons interactifs BrightLink transforment n'importe quel mur en un tableau blanc interactif, avec ou sans l'utilisation d'un ordinateur.

- Si vous utilisez un ordinateur, vous pouvez vous servir du logiciel Easy Interactive Tools. Ce logiciel vous permet d'utiliser le crayon comme une souris pour annoter, enregistrer et interagir avec le contenu depuis votre ordinateur. Deux personnes peuvent annoter en même temps.
- Si vous n'utilisez pas d'ordinateur, vous pouvez vous servir de la barre d'outils intégrée (un crayon à la fois). Elle vous permet d'annoter des images depuis une caméra de documents, un iPad, un lecteur DVD ou une autre source.

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

[Utilisation des crayons](#)

[Utilisation du BrightLink avec un ordinateur](#)

[Logiciel Easy Interactive Tools](#)

[Tablet PC et Outils Encre de Windows](#)

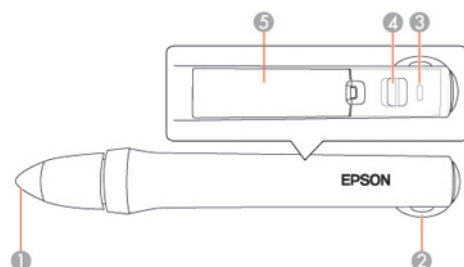
[Utilisation du BrightLink sans ordinateur](#)

Utilisation des crayons

Un crayon bleu et un crayon orange sont fournis avec le projecteur, vous pouvez les identifier selon la couleur de l'extrémité du crayon. Vous pouvez utiliser un seul crayon avec la barre d'outils intégrée, ou deux crayons en même temps (un de chaque couleur) avec le logiciel Easy Interactive Tools.

Assurez-vous que les piles sont installées.

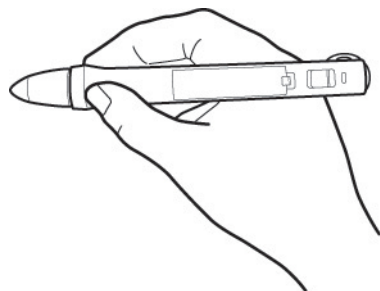
Remarque: Les crayons s'éteignent automatiquement après 20 minutes d'inactivité. Faites glisser l'interrupteur pour allumer le crayon de nouveau.



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

1. Pour allumer le crayon, faites glisser l'interrupteur d'alimentation.
Le témoin vert s'allumera brièvement. Si la pile est faible, le témoin clignotera.

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



2. Procédez comme suit pour utiliser le crayon comme une souris :
 - Pour un clic gauche, tapez la pointe du crayon sur le tableau.
 - Pour un double-clic, tapez deux fois.
 - Pour un clic droit, appuyez la pointe du crayon sur le tableau pendant environ 3 secondes.
 - Pour cliquer et faire glisser, appuyez la pointe du crayon et faites-la glisser.
 - Pour déplacer le curseur, survolez le tableau sans le toucher.
3. Lorsque vous avez terminé d'utiliser le crayon, faites glisser l'interrupteur d'alimentation pour l'éteindre.

[Calibrage automatique](#)

[Calibrage manuel](#)

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

Tâches associées

Remplacement des piles des crayons

Calibrage automatique

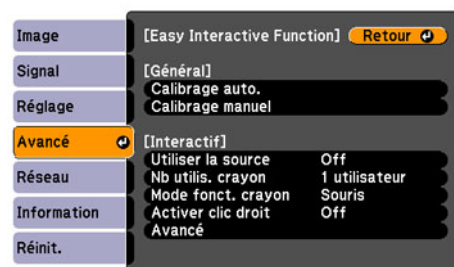
Le calibrage coordonne la position du crayon avec la position de votre curseur. Vous devez seulement calibrer la première fois que vous utilisez le projecteur et vous n'avez pas besoin des crayons ou d'un ordinateur pour la calibration. Vous ne devriez pas avoir besoin de les calibrer à nouveau, sauf si vous déplacez le projecteur ou l'image, ou si vous modifiez la dimension de l'image.

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

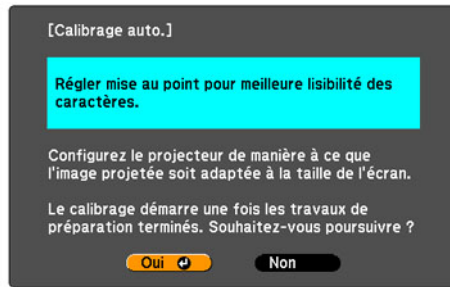
1. Appuyez sur le bouton **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



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



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



4. Ajustez la mise au point si nécessaire en ouvrant le couvercle sur le côté du projecteur et en faisant glisser le levier de mise au point.
5. Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Oui**.

Lorsqu'un motif apparaît, le système est calibré. Si un message indiquant que la calibration a échoué s'affiche, vous devrez effectuer la calibration manuellement.

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

Sujet parent: [Utilisation des crayons](#)

Tâches associées

[Calibrage manuel](#)

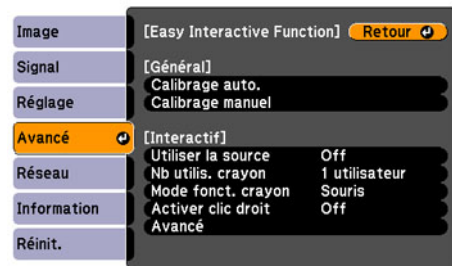
Calibrage manuel

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

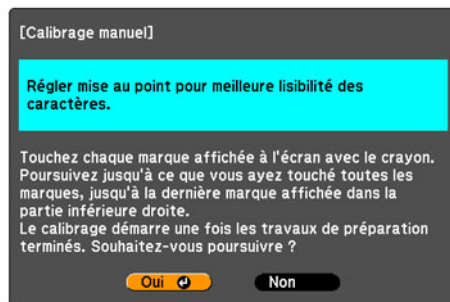
1. Appuyez sur le bouton **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



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



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



4. Ajustez la mise au point si nécessaire en ouvrant le couvercle sur le côté du projecteur et en faisant glisser le levier de mise au point.
5. Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Oui**.
Un cercle vert clignotant apparaîtra dans le coin supérieur gauche de votre image projetée.
6. Touchez le centre du cercle avec la pointe du crayon.
Le cercle disparaîtra, et un autre cercle apparaîtra un peu plus bas.



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

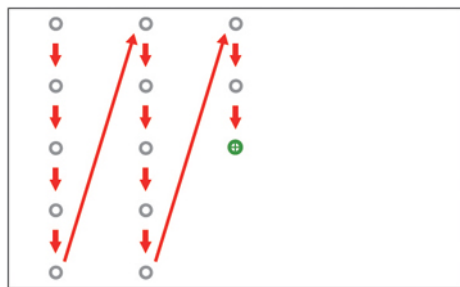


7. Touchez le centre du cercle suivant, puis répétez la procédure. Lorsque vous atteindrez le bas de la colonne, le cercle suivant apparaîtra en haut d'une nouvelle colonne.

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

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

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



Sujet parent: [Utilisation des crayons](#)

Tâches associées

[Calibrage automatique](#)

Utilisation du BrightLink avec un ordinateur

Vous pouvez connecter un ordinateur au projecteur et installer le logiciel depuis le CD étiqueté « Epson Projector Software for Easy Interactive Function ». Vous pouvez ensuite effectuer les opérations suivantes :

- Utiliser l'un des crayons comme une souris pour contrôler votre ordinateur
- Utiliser le logiciel Easy Interactive Tools pour annoter avec les deux crayons en même temps
- Enregistrer et imprimer vos annotations
- Utiliser le panneau de saisie Tablet PC dans Windows 7 ou Windows Vista
- Utiliser les Outils Encre dans les applications Microsoft Office

[Réglage de la zone du crayon](#)

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

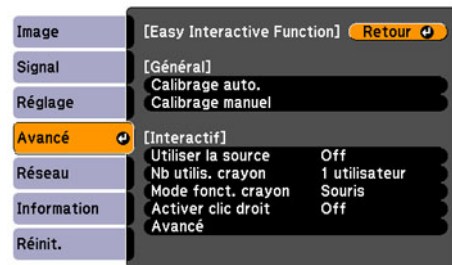
Réglage de la zone du crayon

La zone du crayon est normalement ajustée automatiquement si vous connectez un ordinateur différent au projecteur ou si vous ajustez la résolution de l'ordinateur. Si vous remarquez que la position du crayon est incorrecte, vous pouvez ajuster la zone du crayon manuellement.

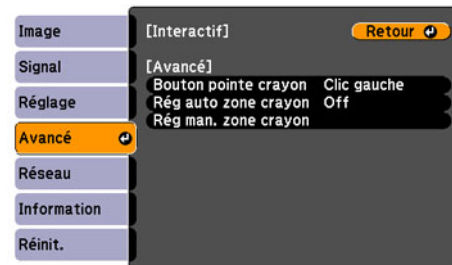
1. Projetez l'image du bureau de votre ordinateur.
2. Appuyez sur le bouton **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



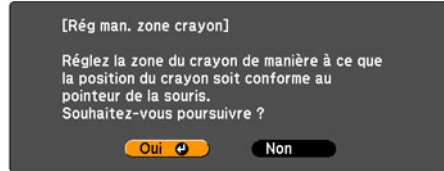
3. Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function**, puis appuyez sur **Enter**.



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



5. Sélectionnez **Rég man. zone crayon** et appuyez sur **Enter**.



6. Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Oui**.
Le pointeur de la souris se déplacera vers le coin supérieur gauche.
7. Lorsque le pointeur de la souris est immobile dans le coin supérieur gauche de l'image, touchez le bout du pointeur avec le crayon.
Le pointeur de la souris se déplacera vers le coin inférieur droit.
8. Lorsque le pointeur de la souris est immobile dans le coin inférieur droit de l'image, touchez le bout du pointeur avec le crayon.

Sujet parent: [Utilisation du BrightLink avec un ordinateur](#)

Logiciel Easy Interactive Tools

Un CD contenant le logiciel Easy Interactive Tools pour l'ordinateur est inclus avec votre projecteur. Easy Interactive Tools vous permet d'utiliser votre crayon interactif comme une souris pour naviguer, sélectionner, faire défiler, dessiner, enregistrer et interagir avec le contenu projeté depuis votre ordinateur.

Ces deux modes sont disponibles :

- Le mode d'annotation affiche la barre d'outils sur l'image projetée et vous permet d'utiliser le crayon comme une souris pour ouvrir des applications, accéder à des liens, vous servir des barres de défilement, etc. (en utilisant un seul crayon à la fois). Vous pouvez également annoter tout ce qui est affiché depuis votre ordinateur (en utilisant les deux crayons à la fois).
- Le mode tableau blanc vous permet de projeter l'une des 3 couleurs unies ou l'un des 6 motifs d'arrière-plan, et d'utiliser la barre d'outils pour écrire ou dessiner sur l'arrière-plan. Vous pouvez également importer des images depuis votre ordinateur ou depuis une caméra de documents. Dans le mode tableau blanc, deux personnes peuvent utiliser les crayons en même temps.

Remarque: Avant d'utiliser le logiciel Easy Interactive Tools, assurez-vous que l'option **Utiliser la source** du menu Avancé est réglée au port d'interface dans lequel votre ordinateur est connecté.

[Exigences du système pour le logiciel Easy Interactive Tools](#)
[Installation du logiciel Easy Interactive Tools](#)
[Démarrage et fermeture du logiciel Easy Interactive Tools](#)
[Utilisation du mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)
[Utilisation des outils d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)
[Utilisation des outils du mode tableau blanc du logiciel Easy Interactive Tools](#)
[Utilisation du logiciel Easy Interactive Tools pour enregistrer, imprimer et bien plus](#)

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

Références associées

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

Exigences du système pour le logiciel Easy Interactive Tools

Votre ordinateur doit répondre aux exigences du système indiquées ici pour utiliser le logiciel Easy Interactive Tools.

Exigence	Windows	Mac
Système d'exploitation	<div>Windows XP Édition Professionnelle, Édition familiale, et Tablet PC Édition (32 bits); à l'exception de Service Pack 1</div> <div>Windows Vista Édition Intégrale, Entreprise, Professionnelle, Familiale Premium et Familiale Basique (32 bits)</div> <div>Windows 7 Édition intégrale, Entreprise, Professionnelle et Familiale Premium (32 et 64 bits); Familiale Basique (32 bits)</div>	Mac OS X 10.4.x, 10.5.x, 10.6.x, ou 10.7.x
CPU	Intel Pentium M 1,6 GHz ou plus rapide (Core2 Duo 1,2 GHz ou plus rapide recommandé)	Power PC G4 1,5 GHz ou plus rapide (Core Duo 1,5 GHz ou plus rapide recommandé)
Mémoire	512 Mo ou plus (1 Go ou plus recommandé)	
Espace disque dur	100 Mo ou plus	
Affichage	Résolution entre 1024 x 768 et 1920 x 1080, 16 bits couleur ou plus	

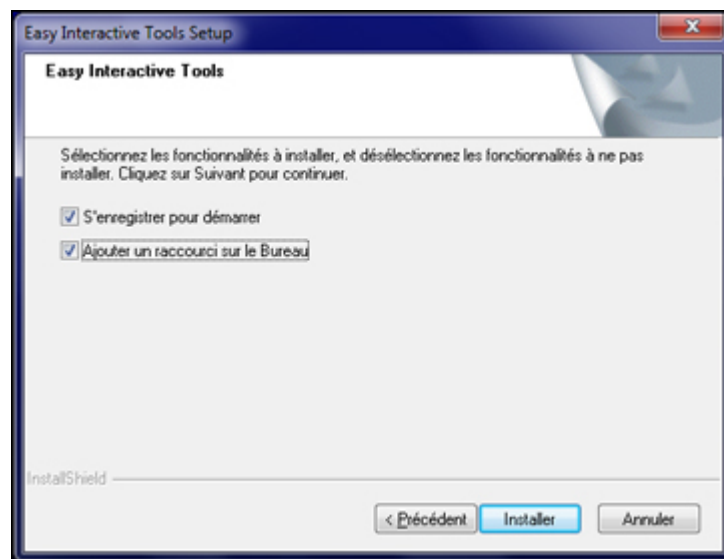
Sujet parent: [Logiciel Easy Interactive Tools](#)

Installation du logiciel Easy Interactive Tools

Le logiciel Easy Interactive Tools est inclus sur le CD intitulé « Epson Projector Software for Easy Interactive Function ». Ce CD inclut également le pilote Easy Interactive requis pour l'utilisation des crayons BrightLink sur un Mac.

Remarque: Vous pouvez également télécharger le logiciel depuis le site d'Epson. Visitez le site de soutien technique Epson ([téléchargements É.-U.](#) ou [téléchargements canadiens](#)).

1. Insérez le CD intitulé « Epson Projector Software for Easy Interactive Function » dans votre lecteur.
2. Effectuez l'une des étapes suivantes :
 - **Windows :** Si la fenêtre de lecture automatique apparaît, sélectionnez **Exécuter EIN_TTWInst.exe**. Si l'écran de contrôle de compte d'utilisateur apparaît, sélectionnez **Oui** ou **Continuer**.
 - **Mac OS X :** Double-cliquez sur l'icône **Installer Navi** dans la fenêtre Epson. Sélectionnez **Français** à partir du menu déroulant dans le coin inférieur gauche de l'écran.
3. Suivez les instructions à l'écran pour installer le logiciel.
Assurez-vous de sélectionner **S'enregistrer pour démarrer** (Windows) ou **Installation facile** (Mac OS X).






Remarque: Sous Mac OS X, vous devrez redémarrer après avoir installé le logiciel.

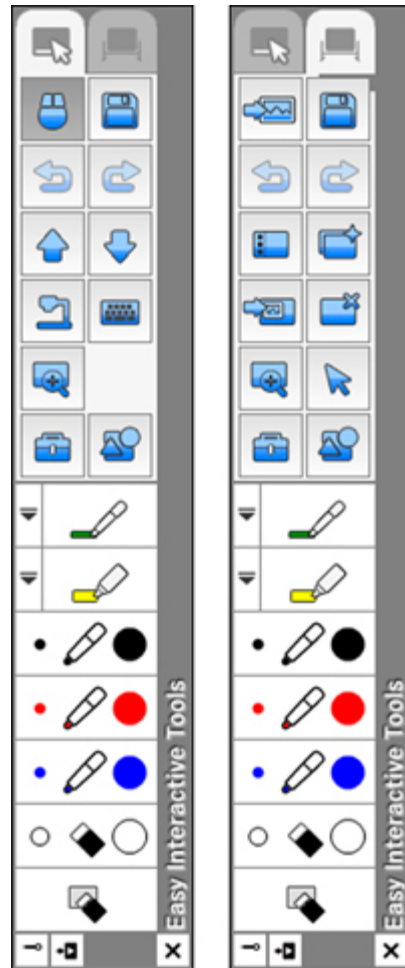
Sujet parent: [Logiciel Easy Interactive Tools](#)



Démarrage et fermeture du logiciel Easy Interactive Tools

Assurez-vous que le logiciel Easy Interactive Tools est installé sur votre ordinateur, et que l'ordinateur est connecté au projecteur et au module interactif.

1. Allumez votre ordinateur et attendez jusqu'à ce que l'image de son bureau soit projetée.
2. Pour démarrer Easy Interactive Tools, effectuez l'une des actions suivantes :
 - **Windows** : Double-cliquez sur l'icône **Easy Interactive Tools** sur votre bureau ou sélectionnez  ou **Démarrer > Tous les programmes**, ou encore **Programmes > EPSON Projector > Easy Interactive Tools**.
 - **Mac OS X** : Sélectionnez **Applications > Easy Interactive Tools > Easy Interactive Tools**.

La barre d'outils Easy Interactive Toolbar apparaîtra sur l'image projetée, et une flèche  apparaîtra sur l'autre côté de l'image.



Remarque: L'illustration montre la barre d'outils en mode d'annotation sur la gauche et la barre d'outils en mode tableau blanc sur la droite : Vous pouvez sélectionner l'icône  Fermer pour masquer la barre d'outils, puis sélectionner la  flèche pour l'afficher de nouveau.

3. Pour quitter le logiciel Easy Interactive Tools, sélectionnez le **X** dans le coin inférieur droit de la barre d'outils.

Sujet parent: [Logiciel Easy Interactive Tools](#)

Utilisation du mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools

Vous pouvez utiliser le crayon comme une souris et ajouter des annotations à vos présentations ou à d'autres travaux affichés à partir de votre ordinateur. Suivez les instructions indiquées dans ces sections pour utiliser les outils du mode d'annotation souris.

[Mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)

[Utilisation du clavier à l'écran](#)



[Utilisation d'une caméra de documents avec Easy Interactive Tools](#)












[Utilisation de l'outil Loupe](#)

Sujet parent: [Logiciel Easy Interactive Tools](#)

Mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools




	Passer en mode d'annotation
	Passer en mode tableau blanc

	Basculer entre les modes souris et crayon
	Enregistrer l'écran actuel
	Annuler plusieurs opérations (une à la fois)
	Refaire plusieurs opérations (une à la fois)
	Monter d'une page dans un navigateur ou un autre logiciel
	Descendre d'une page dans un navigateur ou un autre logiciel
	Afficher l'image d'une caméra de documents connectée à l'ordinateur via USB
	Utiliser un clavier à l'écran pour saisir du texte sur un site web, dans un navigateur ou dans un autre logiciel
	Utiliser la loupe pour afficher une vue agrandie de l'image au centre de l'écran
	Afficher des outils supplémentaires pour enregistrer, imprimer, et plus
	Insérer un cercle, un carré, un triangle ou une autre forme

Sujet parent: [Utilisation du mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)

Utilisation du clavier à l'écran

Vous pouvez saisir du texte dans un navigateur ou un autre programme, tel qu'un traitement de texte ou un tableur.

1. Démarrez votre navigateur Internet ou autre programme.
2. Sélectionnez l'outil  Clavier visuel.

Le clavier apparaîtra à l'écran.




3. Tapez à l'endroit où vous souhaitez entrer du texte sur le champ projeté.
4. Sélectionnez les lettres et les chiffres sur le clavier à l'écran.

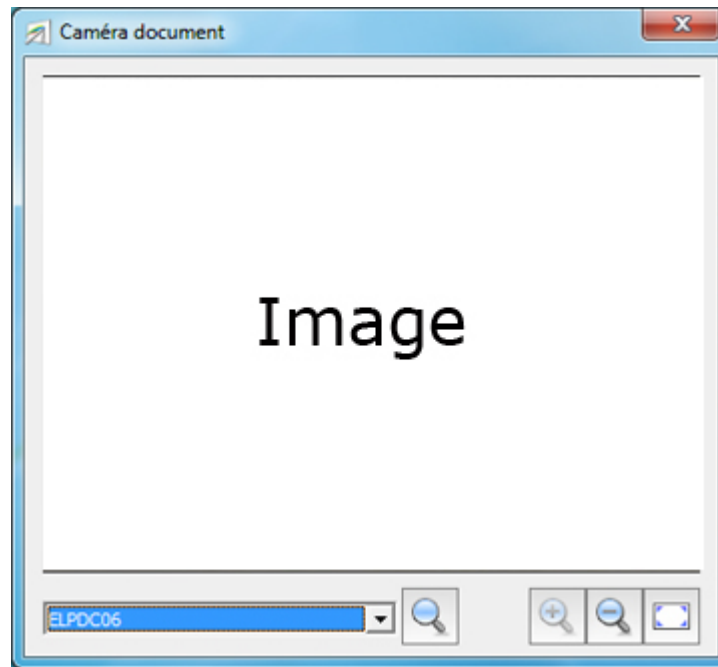
Sujet parent: [Utilisation du mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)





Utilisation d'une caméra de documents avec Easy Interactive Tools

Vous pouvez connecter une caméra de documents sur votre ordinateur et utiliser Easy Interactive Tools pour annoter et travailler sur les images projetées depuis la caméra.

1. Connectez une caméra de documents au port USB de votre ordinateur et faites une mise au point sur l'image que vous souhaitez projeter.
2. Sélectionnez l'outil  Caméra document.

Une fenêtre comme celle-ci apparaîtra :




3. Sélectionnez la caméra que vous voulez utiliser dans la liste déroulante.
4. Effectuez l'une des actions suivantes pour travailler avec l'image si nécessaire :
 - Pour effectuer une recherche parmi les sources connectées, sélectionnez l'icône .
 - Pour faire un zoom avant, sélectionnez l'icône .
 - Pour faire un zoom arrière, sélectionnez l'icône .
 - Pour afficher une image plein écran depuis la caméra, sélectionnez l'icône .
5. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre de la caméra.

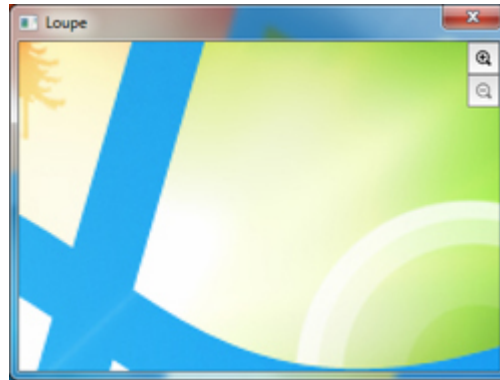
Sujet parent: [Utilisation du mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)



Utilisation de l'outil Loupe

Vous pouvez utiliser l'outil Loupe pour zoomer sur une partie de votre image projetée.

1. Sélectionnez l'outil  Loupe.

Une fenêtre comme celle-ci apparaîtra :



2. Faites glisser la fenêtre de la loupe sur la zone que vous voulez agrandir.
3. Procédez comme suit pour ajuster le zoom, si nécessaire :
 - Pour faire un zoom avant, sélectionnez l'icône .
 - Pour faire un zoom arrière, sélectionnez l'icône .
4. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre de la loupe.

Sujet parent: [Utilisation du mode d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)

Utilisation des outils d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools

Suivez les instructions indiquées dans ces sections pour utiliser les outils d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools.

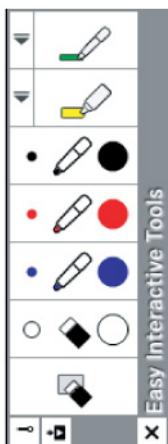
[Outils d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)










[Sélection de la largeur du trait et de la couleur avec Easy Interactive Tools](#)




Sujet parent: [Logiciel Easy Interactive Tools](#)

Outils d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools

Les outils d'annotation présentés ici apparaissent sur la partie inférieure de la barre d'outils et sont disponibles dans tous les modes.




	Changer la couleur personnalisée du crayon et la largeur du trait
	Écrire ou dessiner avec le crayon personnalisé
	Changer la couleur du crayon surligneur et la largeur du trait
	Écrire ou dessiner avec le crayon surligneur transparent
	Écrire ou dessiner avec le crayon noir (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite)
	Écrire ou dessiner avec le crayon rouge (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite)
	Écrire ou dessiner avec le crayon bleu (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite)
	Utiliser la gomme (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite)
	Effacer toutes les annotations (sélectionner Annuler pour restaurer les annotations)

	Basculer entre masquer la barre d'outils après utilisation et l'afficher en permanence
	Minimiser la barre d'outils
	Quitter le logiciel Easy Interactive Tools

Sujet parent: [Utilisation des outils d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)



Sélection de la largeur du trait et de la couleur avec Easy Interactive Tools

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

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

Une boîte comme celle-ci apparaîtra :



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

Sujet parent: [Utilisation des outils d'annotation du logiciel Easy Interactive Tools](#)

Utilisation des outils du mode tableau blanc du logiciel Easy Interactive Tools


Vous pouvez écrire ou dessiner sur une surface vierge, ajouter des arrière-plans et enregistrer vos pages. Suivez les instructions indiquées dans ces sections pour utiliser les outils du mode tableau blanc.

[Outils du mode tableau blanc du logiciel Easy Interactive Tools](#)





[Utilisation de l'outil Formes dans le mode tableau blanc](#)











Sujet parent: [Logiciel Easy Interactive Tools](#)

Outils du mode tableau blanc du logiciel Easy Interactive Tools

Pour afficher les outils du mode tableau blanc présentés ici, sélectionnez l'icône  Mode tableau blanc sur la barre d'outils.



	Passer en mode d'annotation
	Passer en mode tableau blanc
	Choisir parmi 6 motifs d'arrière-plan et 3 couleurs unies, ou afficher un fichier d'image ou une image provenant d'une caméra de documents
	Enregistrer l'écran actuel

	Annuler plusieurs opérations (une à la fois)
	Refaire plusieurs opérations (une à la fois)
	Afficher une liste des pages en cours de modification
	Ouvrir une nouvelle page
	Insérer une image à partir d'un fichier ou d'une caméra de documents connectée à l'ordinateur
	Supprimer la page actuelle
	Utiliser la loupe pour afficher une vue agrandie de l'image au centre de l'écran
	Afficher un curseur que vous pouvez utiliser pour ajuster la taille ou la position d'une image insérée
	Afficher des outils supplémentaires pour enregistrer, imprimer, et plus
	Insérer un cercle, un carré, un triangle ou une autre forme

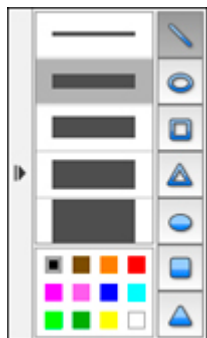
Sujet parent: [Utilisation des outils du mode tableau blanc du logiciel Easy Interactive Tools](#)


Utilisation de l'outil Formes dans le mode tableau blanc

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

1. Sélectionnez l'outil  Formes.

La boîte des formes apparaîtra :



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

Sujet parent: [Utilisation des outils du mode tableau blanc du logiciel Easy Interactive Tools](#)

Utilisation du logiciel Easy Interactive Tools pour enregistrer, imprimer et bien plus

Suivez les instructions indiquées dans ces sections pour utiliser les outils qui vous permettront d'enregistrer et d'imprimer vos pages annotées, d'ajuster les paramètres, d'accéder à des rubriques d'aide ou d'effectuer d'autres fonctions spéciales.

[Enregistrer, imprimer et bien plus avec Easy Interactive Tools](#)


[Travailler avec la liste des pages](#)

[Enregistrement de vos pages](#)

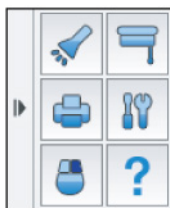
[Sélection de la langue et des paramètres généraux](#)







Sujet parent: [Logiciel Easy Interactive Tools](#)

Enregistrer, imprimer et bien plus avec Easy Interactive Tools

Pour afficher les outils additionnels présentés ici, sélectionnez l'icône  Autres outils sur la barre d'outils du mode d'annotation ou du mode tableau blanc.

Remarque: Seuls les 4 premiers outils sont disponibles en mode tableau blanc.



	Afficher un effet projecteur qui masque l'essentiel de l'image et révèle une surface circulaire. Faites glisser le cadre du projecteur pour révéler les différentes parties de l'image.
	Placer une ombre sur l'image projetée. Faites glisser les côtés pour déplacer ou redimensionner la zone ombrée.
	Imprimer l'image actuellement affichée. En mode tableau blanc, vous pouvez imprimer toutes les pages en cours ou sélectionner celles que vous voulez.
	Ouvrir l'écran des paramètres pour sélectionner les paramètres généraux, la langue et les paramètres d'enregistrement de vos pages.
	Faire en sorte que la prochaine fois que vous tapez avec le crayon, vous effectuerez un clic droit (mode d'annotation souris seulement).
	Afficher des rubriques d'aide pour le logiciel Easy Interactive Tools (mode d'annotation souris seulement).

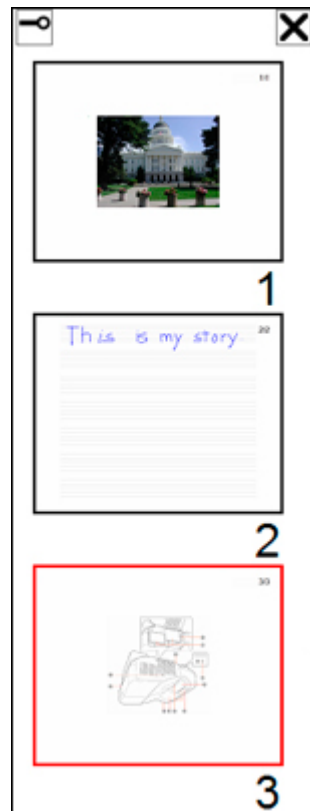
Sujet parent: [Utilisation du logiciel Easy Interactive Tools pour enregistrer, imprimer et bien plus](#)

Travailler avec la liste des pages


Vous pouvez afficher des images miniatures des pages avec lesquelles vous travaillez durant votre session actuelle dans le logiciel Easy Interactive Tools.

1. Sélectionnez l'outil  Liste des pages.

Les images miniatures des pages actuelles apparaîtront sur le côté de votre écran :




2. Effectuez l'une des étapes suivantes :

- Pour garder la liste de pages ouverte, sélectionnez l'icône .
- Pour fermer la liste de pages, sélectionnez **X** dans le coin supérieur droit.

Sujet parent: [Utilisation du logiciel Easy Interactive Tools pour enregistrer, imprimer et bien plus](#)




Enregistrement de vos pages

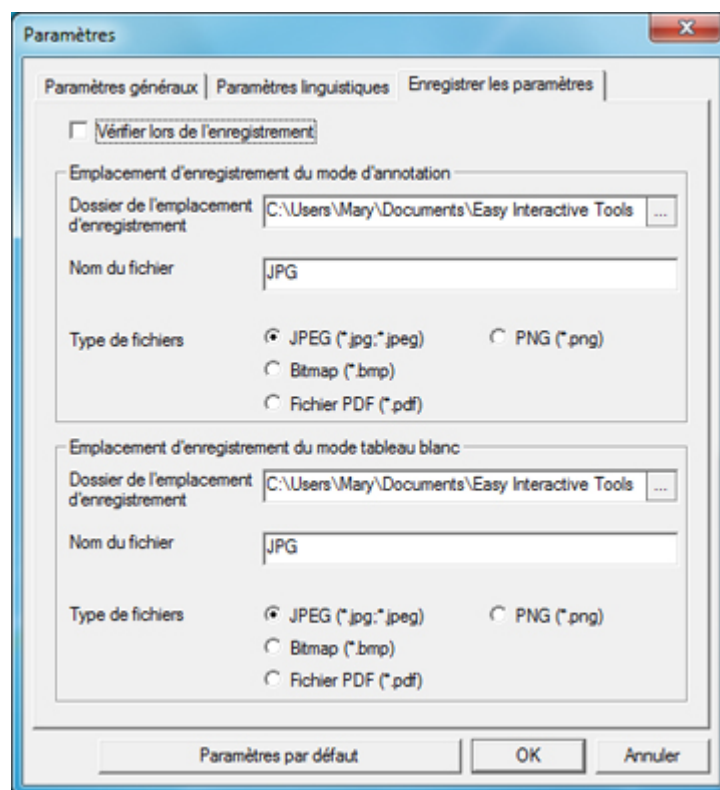
Vous pouvez enregistrer vos pages en tant que fichiers .jpg, .bmp, .png ou .pdf et choisir l'emplacement où vous souhaitez stocker vos fichiers.


Pour enregistrer en tant que fichiers .jpg dans vos **Documents > Easy Interactive Tools**, il vous suffit de sélectionner l'outil  Enregistrer. Le logiciel Easy Interactive Tools nommera votre fichier

automatiquement en fonction de la date et de l'heure. Vous pouvez enregistrer l'écran actuel avec vos annotations en mode d'annotation, ou toutes les pages de la session en cours en mode tableau blanc.

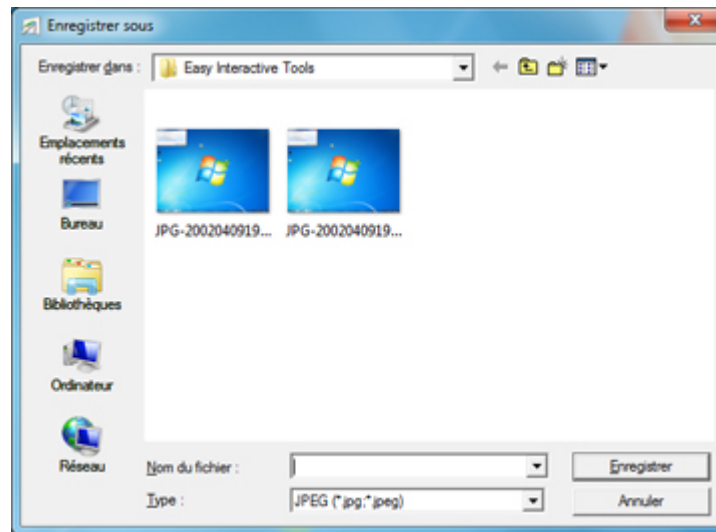
Vous pouvez également sélectionner d'autres emplacements et formats de sauvegarde de vos fichiers, comme décrit ici. Si vous enregistrez au format PDF, par exemple, toutes les pages de votre tableau blanc seront combinées dans un seul fichier.

1. Sélectionnez l'outil  Clavier visuel.
Le clavier s'affichera à l'écran.
2. Sélectionnez l'icône  Autres outils.
Des outils additionnels s'afficheront.
3. Sélectionnez l'outil  Paramètres.
La fenêtre des paramètres s'affichera.
4. Sélectionnez l'onglet **Enregistrer les paramètres**.
Un écran comme celui-ci s'affichera :



5. Sélectionnez l'emplacement, le nom de fichier et le type de fichier pour enregistrer les pages des modes d'annotation et tableau blanc. Le logiciel Easy Interactive Tools ajoutera automatiquement la date et l'heure à chaque fichier enregistré.
6. Si vous souhaitez sélectionner des paramètres différents chaque fois que vous enregistrez, cochez la case **Vérifier lors de l'enregistrement**.
7. Sélectionnez **OK** pour fermer la fenêtre des paramètres.
8. Lorsque vous souhaitez enregistrer, sélectionnez l'outil  Enregistrer.

Si vous avez coché la case **Vérifier lors de l'enregistrement**, le clavier s'affichera à l'écran, de même qu'une fenêtre comme celle-ci :





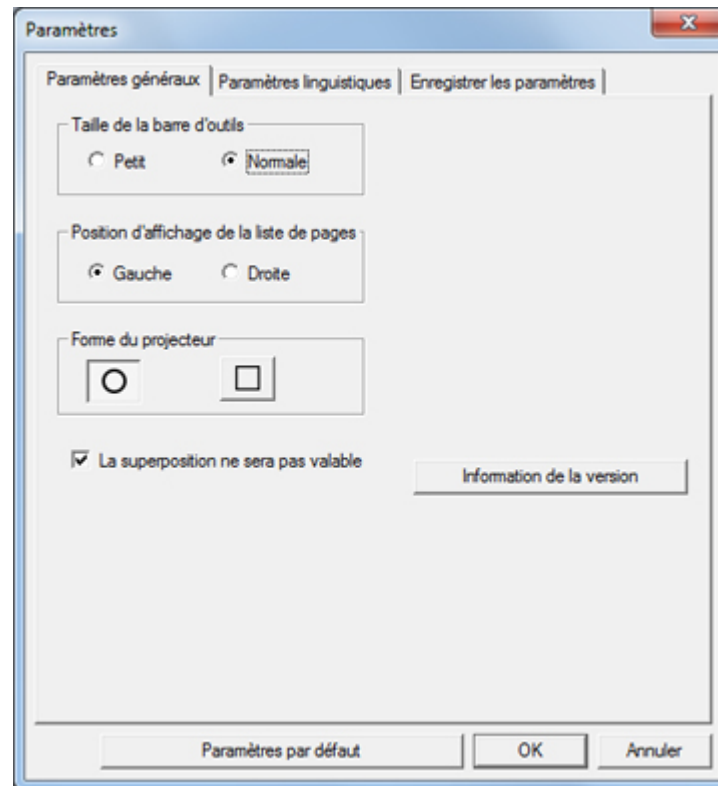
9. Sélectionnez l'emplacement et le type de fichier, puis entrez le nom de fichier en utilisant le clavier à l'écran si nécessaire.
10. Sélectionnez **Enregistrer**.

Sujet parent: [Utilisation du logiciel Easy Interactive Tools pour enregistrer, imprimer et bien plus](#)

Sélection de la langue et des paramètres généraux

Vous pouvez modifier les paramètres suivants dans Easy Interactive Tools :

- Taille de la barre d'outils
 - Position de la liste de pages
 - Forme du projecteur
 - Langue (Windows seulement)
1. Sélectionnez l'icône  Autres outils.
Des outils additionnels s'afficheront.
 2. Sélectionnez l'icône  Paramètres.
La fenêtre des paramètres s'affichera.



3. Sélectionnez la taille de la barre d'outils, la position de la liste des pages et la forme du projecteur.
4. Si vous souhaitez modifier la langue, sélectionnez l'onglet **Paramètres linguistiques**, puis sélectionnez la langue désirée.
5. Sélectionnez **OK** pour fermer la fenêtre des paramètres.

Sujet parent: [Utilisation du logiciel Easy Interactive Tools pour enregistrer, imprimer et bien plus](#)

Tablet PC et Outils Encre de Windows

Si vous utilisez Windows 7 ou Windows Vista, vous pouvez utiliser le Tablet PC et les Outils Encre pour ajouter des entrées manuscrites et des annotations à votre travail.

[Activation du Tablet PC et des Outils Encre de Windows](#)

[Utilisation du Tablet PC et des Outils Encre de Windows](#)

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

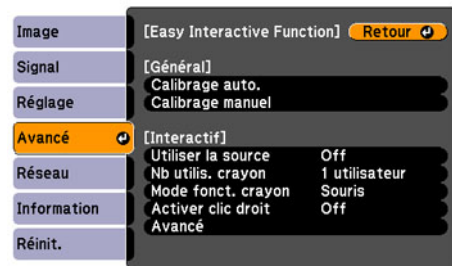
Activation du Tablet PC et des Outils Encre de Windows

Si vous souhaitez utiliser le Tablet PC et les Outils Encre dans Windows 7 ou Vista, vous devez régler les paramètres du crayon dans le menu Avancé.

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



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



3. Sélectionnez **Nb utilis. crayon** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **1 utilisateur** et appuyez sur **Enter**.
5. Appuyez sur **Esc** sur la télécommande pour revenir à l'écran Easy Interactive Function.
6. Sélectionnez **Mode fonct. crayon** et appuyez sur **Enter**.
7. Sélectionnez **Crayon** et appuyez sur **Enter**.


Sujet parent: [Tablet PC et Outils Encre de Windows](#)

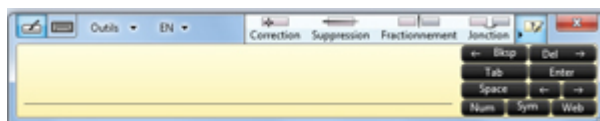
Utilisation du Tablet PC et des Outils Encre de Windows

Si vous utilisez Windows 7 ou Windows Vista, vous pouvez utiliser le panneau de saisie Tablet PC pour ajouter des entrées manuscrites et les convertir en texte.

Si vous avez Microsoft Office 2003 ou une version ultérieure, vous pouvez également utiliser les Outils Encre pour ajouter des notes manuscrites dans un document Word, une feuille de calcul Excel ou une présentation PowerPoint.

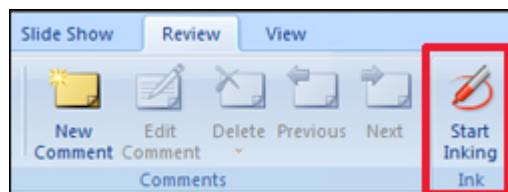
Remarque: Les noms d'option pour les fonctions d'annotation peuvent varier selon votre version de Microsoft Office.

- Pour ouvrir le panneau de saisie Tablet PC, sélectionnez  > **Tous les programmes > Accessoires > Tablet PC > Panneau de saisie Tablet PC.**

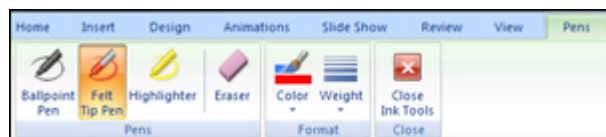


Vous pouvez écrire dans la boîte à l'aide du crayon, puis choisir parmi une variété d'options pour éditer et convertir le texte.

- Pour ajouter des annotations manuscrites dans les applications Microsoft Office, sélectionnez le menu **Review** (Révision), puis sélectionnez **Start Inking** (Commencer la saisie manuscrite).



Vous pouvez choisir parmi une variété d'Outils Encre :



- Pour annoter vos diapositives PowerPoint en mode diaporama, maintenez le crayon appuyé sur la surface de projection pour faire un clic droit, puis sélectionnez **Pointer Options > Pen** (Options du pointeur > Crayon) à partir du menu contextuel.

Remarque: Ce procédé fonctionne également sous Windows XP.

Pour plus d'informations sur ces fonctionnalités, consultez l'aide Windows.

Sujet parent: [Tablet PC et Outils Encre de Windows](#)

Utilisation du BrightLink sans ordinateur

Vous pouvez utiliser les crayons pour écrire ou dessiner sur la surface de projection sans connecter un ordinateur au projecteur. Vous pouvez annoter des images depuis une caméra de documents, un iPad, un lecteur DVD ou une autre source.

Ces deux modes sont disponibles :

- Le mode d'annotation affiche la barre d'outils intégrée sur n'importe quelle image projetée à partir d'une caméra de documents, d'un iPad ou de toute autre source.
- Le mode tableau blanc vous permet de projeter un écran blanc ou noir ou l'un des 4 motifs d'arrière-plan, et d'utiliser la barre d'outils pour écrire ou dessiner comme vous le feriez sur un tableau noir ou blanc.

Remarque: La barre d'outils intégrée n'est pas disponible lorsque vous projetez à partir d'un ordinateur.

[Utilisation de la barre d'outils intégrée](#)

[Outils intégrés pour une utilisation sans ordinateur](#)

[Faire un zoom sur les images avec la barre d'outils intégrée](#)

[Utilisation du mode tableau blanc intégré](#)

[Modification de la largeur du trait et de la couleur du crayon à l'aide de la barre d'outils intégrée](#)

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

Utilisation de la barre d'outils intégrée

Vous pouvez utiliser l'un des deux crayons avec la barre d'outils intégrée, mais pas les deux en même temps.


1. Appuyez sur l'un des boutons Source sur la télécommande pour sélectionner la source de l'image que vous souhaitez annoter. Si vous souhaitez simplement utiliser un écran vide, appuyez sur le bouton **Computer** et sélectionnez **Computer2** ou une autre source inutilisée.

Remarque: Vous ne pouvez pas utiliser la barre d'outils intégrée si vous sélectionnez la source attribuée au logiciel Easy Interactive Tools dans le menu Avancé.

2. Pour activer la barre d'outils, appuyez sur la surface de projection avec le crayon.


Les icônes de flèches  apparaîtront à la gauche et à la droite de l'image.

Remarque: Les flèches de la barre d'outils disparaissent lorsqu'elles ne sont pas utilisées. Pour les réactiver, appuyez sur la surface de projection avec le crayon.

3. Pour afficher la barre d'outils, sélectionnez l'une des flèches .

Remarque: Vous pouvez utiliser le crayon pour déplacer les flèches vers le haut ou vers le bas.

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

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

Sujet parent: [Utilisation du BrightLink sans ordinateur](#)

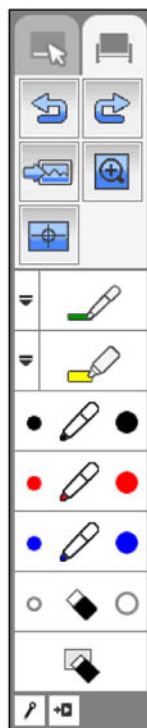
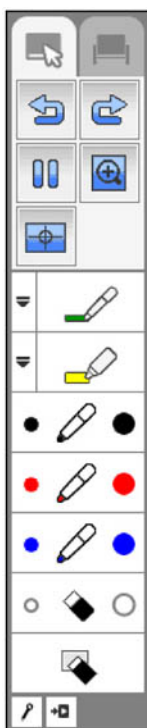
Références associées







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














Outils intégrés pour une utilisation sans ordinateur

La barre d'outils intégrée est incluse dans le projecteur et offre moins de fonctions que le logiciel Easy Interactive Tools. Par exemple, vous ne pouvez pas enregistrer votre travail avec la barre d'outils intégrée. Si vous souhaitez enregistrer vos pages, connectez un ordinateur au projecteur et utilisez le logiciel Easy Interactive Tools.

Dans l'illustration suivante, les outils en mode d'annotation sont indiqués sur la gauche, et les outils en mode tableau blanc, sur la droite :








	Passer en mode d'annotation
	Passer en mode tableau blanc
	Annuler la dernière annotation
	Rétablir la dernière annulation
	Mettre sur pause/reprendre la vidéo
	Sélectionner un arrière-plan blanc ou noir ou l'un des 4 motifs

	Faire un zoom avant ou arrière sur les images
	Répéter le calibrage
	Changer la couleur personnalisée du crayon et la largeur du trait
	Écrire ou dessiner des lignes à main levée avec le crayon personnalisé
	Changer la couleur du crayon surligneur
	Écrire ou dessiner des lignes à main levée avec le crayon surligneur transparent
	Crayon noir (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite)
	Crayon rouge (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite)
	Crayon bleu (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite)
	Gomme (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite)
	Effacer toutes les annotations
	Masquer la barre d'outils après chaque annotation
	Fermer la barre d'outils

Sujet parent: [Utilisation du BrightLink sans ordinateur](#)

Faire un zoom sur les images avec la barre d'outils intégrée





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

1. Sélectionnez l'outil  E-Zoom, puis tapez sur l'endroit de l'image où vous souhaitez faire un zoom.
Une mire apparaîtra sur l'image. Vous pouvez la déplacer si nécessaire.
2. Sélectionnez l'outil  E-Zoom de nouveau pour augmenter l'agrandissement (jusqu'à 24 fois).
3. Effectuez l'une des actions suivantes pour ajuster l'image si nécessaire :
 - Faites glisser le crayon pour vous déplacer sur l'image.
 - Sélectionnez l'icône  pour réduire l'image.
 - Sélectionnez l'icône  pour revenir à la taille originale.
4. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez l'icône  pour quitter la fonction E-Zoom.

Sujet parent: [Utilisation du BrightLink sans ordinateur](#)



Utilisation du mode tableau blanc intégré

En mode tableau blanc, vous pouvez projeter un arrière-plan de couleur unie ou à motif, puis l'utiliser pour écrire ou dessiner comme vous le feriez sur un tableau noir ou blanc.




1. Sélectionnez l'outil  Mode tableau blanc sur la barre d'outils intégrée.
Un arrière-plan blanc apparaîtra.
2. Si vous souhaitez changer l'arrière-plan, procédez comme suit :
 - Sélectionnez l'outil  Sélectionner un arrière-plan.
 - Sélectionnez un arrière-plan noir ou l'un des 4 motifs différents.
 - Sélectionnez l'icône de la flèche droite pour fermer la fenêtre de sélection.
3. Effectuez l'une des options suivantes pour écrire ou dessiner sur l'arrière-plan.
 - Pour effacer, sélectionnez l'outil  Gomme.
 - Pour effacer tout ce qui se trouve sur l'écran, sélectionnez l'outil  Effacer l'écran.

Sujet parent: [Utilisation du BrightLink sans ordinateur](#)

Modification de la largeur du trait et de la couleur du crayon à l'aide de la barre d'outils intégrée

Lorsque vous utilisez le  crayon personnalisé, vous pouvez choisir parmi 8 couleurs et 4 épaisseurs de trait. Pour le  surligneur, vous pouvez choisir parmi 2 couleurs.

Remarque: Vous pouvez également sélectionner le crayon noir, rouge ou bleu sur la barre d'outils, puis sélectionner le petit cercle à gauche du crayon pour un trait mince, ou le grand cercle à droite pour un trait épais.

1. Sélectionnez la  flèche située à côté du  crayon personnalisé ou du  surligneur sur la barre d'outils.
2. Sélectionnez la couleur et la largeur du trait désirées.
3. Sélectionnez l'icône de la flèche droite pour fermer la fenêtre de sélection.

Sujet parent: [Utilisation du BrightLink sans ordinateur](#)

Réglage des paramètres de menus

Suivez les directives des sections suivantes pour accéder au système de menus du projecteur et modifier ses paramètres.

Utilisation des menus du projecteur

Paramètres de qualité d'image – Menu Image

Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal

Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage

Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé

Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau

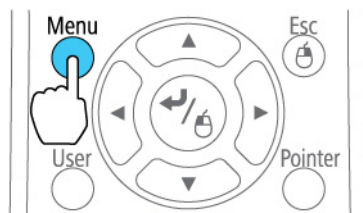
Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information

Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.

Utilisation des menus du projecteur

Vous pouvez utiliser les menus du projecteur pour régler les paramètres qui gèrent son fonctionnement. Le projecteur affiche les menus à l'écran.

1. Appuyez sur la touche **Menu** du panneau de commande ou de la télécommande.



L'écran de menu apparaît, affichant les paramètres du menu Image.



2. Appuyez sur les flèches vers le haut ou le bas pour faire défiler les menus figurant à la gauche. Les paramètres pour chaque menu s'affichent à droite.

Remarque: Les paramètres disponibles varient selon la source d'images sélectionnée.

3. Pour modifier les paramètres dans le menu affiché, appuyez sur **Enter**.
4. Appuyez sur les flèches vers le haut ou le bas pour faire défiler les paramètres.
5. Modifiez les paramètres en utilisant les touches indiquées au bas des écrans de menu.
6. Pour rétablir tous les paramètres de menus aux paramètres par défaut, sélectionnez **Réinit.**
7. Lorsque vous avez terminé de modifier les paramètres dans un menu, appuyez sur **Esc**.
8. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

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

Paramètres de qualité d'image – Menu Image

Les paramètres dans le menu Image vous permettent de régler la qualité de l'image provenant de la source d'entrée sélectionnée. Les paramètres disponibles varient selon la source d'images sélectionnée.



Pour modifier les paramètres d'une source d'entrée, assurez-vous que cette source est raccordée et sélectionnée.

Réglage	Options	Description
Mode couleurs	Reportez-vous à la liste des Modes couleurs disponibles.	Règle la vivacité des couleurs de l'image pour différents types d'images et d'environnements.
Luminosité	Différents niveaux sont disponibles.	Éclaircit ou assombrit l'ensemble de l'image.
Contraste	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la différence entre les zones claires et sombres de l'ensemble de l'image.
Intensité couleur	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'intensité des couleurs de l'image.
Nuance	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'équilibre entre les tons verts et magenta dans l'image.
Netteté	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la netteté ou le flou des détails de l'image.
Temp. couleur abs. (température absolue de la couleur)	5000 à 10 000 °K (Kelvin)	Règle les tons de couleurs en fonction de la température de la couleur.
Réglage couleur	Des glissières sont attribuées à chaque couleur.	Règle individuellement l'intensité des couleurs dans l'image.
Iris auto	On Off	Règle la luminance projetée en fonction de la luminosité de l'image lorsque certains Modes couleurs sont sélectionnés.

Remarque: Le paramètre **Luminosité** n'affecte pas la luminosité de la lampe. Pour modifier le mode de luminosité de la lampe, utilisez le paramètre **Consommation électr.**

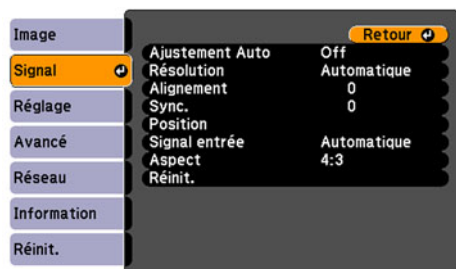
Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

Références associées

[Modes couleurs disponibles](#)

Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal

En règle générale, le projecteur détecte et optimise automatiquement les paramètres du signal d'entrée. Si vous devez personnaliser les paramètres, vous pouvez le faire depuis le menu Signal. Les paramètres disponibles varient selon la source d'images sélectionnée.



Remarque: Vous pouvez rétablir les valeurs par défaut des paramètres **Position**, **Alignement** et **Sync.** en appuyant sur la touche **Auto** de la télécommande.

Pour modifier les paramètres d'une source d'entrée, assurez-vous que cette source est raccordée et sélectionnée.

Réglage	Options	Description
Ajustement Auto	On Off	Optimise automatiquement la qualité de l'image d'un ordinateur (si activé).
Résolution	Automatique Normal Large	Règle la résolution du signal d'entrée si elle n'est pas automatiquement détectée par la fonction Automatique .
Alignement	Différents niveaux sont disponibles.	Modifiez cette valeur pour éliminer les bandes verticales des images d'ordinateur.
Sync.	Différents niveaux sont disponibles.	Modifiez cette valeur pour éliminer les flous et le scintillement des images d'ordinateur.

Réglage	Options	Description
Position	Vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite.	Règle la position de l'image sur l'écran.
Progressif	Off Vidéo Film/Auto	Règle la conversion des signaux entrelacés à progressifs pour certains types d'images vidéo. Off : pour les images vidéo à mouvements rapides. Vidéo : pour la plupart des images vidéo. Film/Auto : pour les films, les graphiques informatiques et l'animation.
Réduction bruit	Off NR1 NR2	Réduit le scintillement des images analogiques en deux niveaux.
Interv. vidéo HDMI	Normal Étendu Automatique	Règle l'intervalle vidéo pour correspondre aux paramètres de l'appareil raccordé au port d'entrée HDMI.
Signal entrée	Automatique RGB Composantes	Définit le type de signal provenant des sources d'entrée branchées aux ports d'ordinateur. Automatique : détecte automatiquement les signaux. RGB : corrige la couleur pour les entrées ordinateur ou vidéo RGB. Composantes : corrige la couleur pour les entrées vidéo en composantes.

Réglage	Options	Description
Signal Vidéo	Automatique Différentes normes vidéo sont disponibles.	Définit le type de signal des sources d'entrée raccordées aux ports vidéo. Automatique : détecte automatiquement les signaux.
Aspect	Reportez-vous à la liste des différents rapports hauteur/largeur disponibles.	Règle le rapport hauteur/largeur pour la source d'entrée sélectionnée.
Overscan	Automatique Off 4% 8%	Modifie le rapport hauteur/largeur de l'image projetée pour rendre les bords visibles selon un pourcentage sélectionnable ou de façon automatique.

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

Références associées

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

Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage

Les options du menu Réglage vous permettent de personnaliser les diverses fonctions du projecteur.



Réglage	Options	Description
Keystone	H/V-Keystone Quick Corner	Ajuste la forme de l'image à un rectangle (horizontalement et verticalement). H/V-Keystone : permet de faire la correction manuelle horizontale et verticale des côtés. Quick Corner : sélectionne la forme et l'alignement corrects de l'image en utilisant un affichage à l'écran.
Zoom	Différents niveaux sont disponibles.	Ajuste la taille de l'image projetée.
Décalage image	Différentes positions sont disponibles.	Ajuste la position de l'image projetée.
Blocage fonctionne.	Verrouill. compl. Verrouill. fonc. Off	Permet de verrouiller les touches afin de sécuriser le projecteur. Verrouill. compl. : verrouille toutes les touches. Verrouill. fonc. : verrouille toutes les touches sauf la touche d'alimentation. Off : aucune touche n'est verrouillée.
Forme de pointeur	Trois formes sont disponibles.	Modifie la forme du pointeur produit par la fonction de pointeur de la télécommande.

Réglage	Options	Description
Consommation électr.	Normal ECO	Sélectionne le mode de luminosité de la lampe du projecteur. Normal : règle la lampe à la luminosité maximale. ECO : réduit la luminosité de la lampe et le bruit du ventilateur et économise de l'énergie tout en prolongeant la durée de vie de la lampe.
Volume	Différents niveaux sont disponibles.	Règle le volume du système de haut-parleurs du projecteur ou des haut-parleurs externes.
Volume entrée micro	Différents niveaux sont disponibles.	Ajuste le volume du système de haut-parleurs du projecteur lorsque vous utilisez un microphone branché au projecteur.
Récepteur à distance	Avant Arrière Avant/Arrière Off	Limite la réception des signaux de la télécommande par le récepteur sélectionné; Off laisse tous les récepteurs désactivés.
Bouton utilisateur	Consommation électr. Information Progressif Sous-titres Mire Résolution Volume entrée micro Affichage du Motif	Attribue une option de menu à la touche User de la télécommande pour l'accès à l'aide d'une seule touche.

Réglage	Options	Description
Motif	Affichage du Motif Type de motif Motif Utilisateur Mire	<p>Sélectionne diverses options d'affichage de motifs.</p> <p>Affichage du Motif : permet d'afficher le type de motif sélectionné sur l'écran pour aider lors de la présentation.</p> <p>Type de motif : sélectionne le type de motif de grille ou de ligne à afficher.</p> <p>Motif Utilisateur : saisie un écran projeté et le sauvegarde comme un motif à afficher.</p> <p>Mire : affiche une mire afin d'aider à faire la mise au point et l'agrandissement de l'image, ainsi que la correction de la forme de l'image.</p>

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

Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé

Les paramètres du menu Avancé vous permettent de personnaliser diverses fonctions de configuration du projecteur qui gèrent son fonctionnement.



Réglage	Options	Description
Affichage	Message Afficher le fond Ecran démarrage Pause A/V	Sélectionne diverses options d'affichage. Message : détermine si des messages sont affichés à l'écran. Afficher le fond : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsqu'aucun signal n'est reçu. Ecran démarrage : définit si un écran spécial apparaît au démarrage du projecteur. Pause A/V : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsque Pause A/V est activé.
Sous-titres	Off CC1 CC2	Contrôle l'utilisation des sous-titres codés et sélectionne le canal de sous-titres.
Logo d'utilisateur	–	Crée un écran que le projecteur affiche pour s'identifier et accroître la sécurité.
Projection	Avant Avant/Retourné Arrière Arrière/Retourné	Sélectionne la manière dont le projecteur est orienté vers l'écran afin que l'image soit adéquatement projetée (les paramètres de projection arrière ne peuvent pas être utilisés avec les crayons interactifs).

Réglage	Options	Description
Fonctionnement	Aliment. Directe Mode veille Temps Mode veille Mode haute alt. Entrée audio	<p>Sélectionne diverses options de fonctionnement.</p> <p>Aliment. Directe : vous permet de mettre le projecteur en marche sans avoir à appuyer sur la touche d'alimentation.</p> <p>Mode veille : met automatiquement le projecteur hors tension après une période d'inactivité.</p> <p>Temps Mode veille : règle la période d'attente du mode veille.</p> <p>Mode haute alt. : régit la température de fonctionnement du projecteur s'il est utilisé à une altitude supérieure à 4921 pi (1500 m).</p> <p>Entrée audio : spécifie la source d'entrée audio si elle n'est pas détectée automatiquement en utilisant l'option Auto.</p>

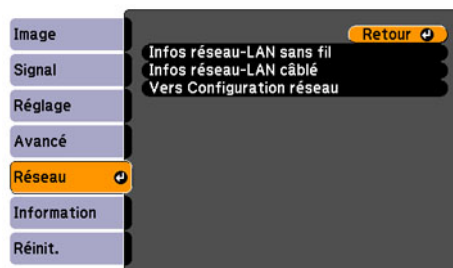
Réglage	Options	Description
Config. attente	Mode attente Micro en attente Audio attente	<p>Sélectionne les éléments suivants lorsque le projecteur est en mode attente (éteint) :</p> <p>Mode attente : Comm. activée permet que le projecteur soit contrôlé via un réseau et peut afficher des signaux de sortie sur un moniteur externe.</p> <p>Micro en attente : Le paramètre On vous permet de produire des signaux audio depuis un microphone connecté.</p> <p>Audio en attente : Le paramètre On vous permet de produire des signaux audio depuis une source connectée.</p>
USB Type B	Easy Interactive Function USB Display/Easy Interactive Function Souris Sans Fil/USB Display	<p>Dicte ce qui se produit lorsque vous connectez votre ordinateur au port USB-B du projecteur.</p> <p>Easy Interactive Function vous permet d'utiliser les crayons interactifs avec votre ordinateur.</p> <p>USB Display/Easy Interactive Function vous permet d'afficher l'image de votre ordinateur via le port USB et d'utiliser les crayons interactifs avec votre ordinateur (non recommandé).</p> <p>Souris Sans Fil/USB Display vous permet d'utiliser la fonction de souris sans fil et d'afficher l'image de votre ordinateur via le port USB (interactivité non disponible).</p>

Réglage	Options	Description
Easy Interactive Function	Calibrage auto. Calibrage manuel Utiliser la source Nb utilis. crayon Mode fonct. crayon Activer clic droit Bouton pointe crayon	<p>Sélectionne diverses options liées au fonctionnement du crayon interactif.</p> <p>Les deux options Calibrage démarrent le calibrage automatique ou manuel.</p> <p>Utiliser la source vous permet de sélectionner la source de l'image pour l'interactivité (avec Easy Interactive Tools).</p> <p>Nb utilis. crayon vous permet de spécifier 1 utilisateur (pour la compatibilité avec les fonctions Tablet PC et Outils Encre de Windows) ou 2 utilisateurs.</p> <p>Mode fonct. crayon vous permet de sélectionner le mode Souris ou Crayon lorsqu'un seul utilisateur est sélectionné.</p> <p>Activer clic droit vous permet d'appuyer la pointe du crayon longuement sur la surface pour faire un clic droit lorsque le mode Souris est sélectionné.</p> <p>Bouton pointe crayon vous permet d'assigner le Clic droit ou le Clic gauche au Bouton pointe crayon et de sélectionner soit Rég auto zone crayon, soit Rég man. zone crayon</p>
Langue	Différentes langues sont disponibles.	Sélectionne la langue dans les menus et les messages du projecteur (pas modifié par l'option Réinit.).

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

Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau

Les paramètres du menu Réseau vous permettent de voir les renseignements sur le réseau et de configurer le projecteur pour la surveillance et la commande en réseau.



Réglage	Options	Description
Infos réseau - LAN sans fil	Mode de connexion Niveau d'antenne Nom du projecteur SSID DHCP Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle Adresse MAC Code de région	Affiche l'état et les détails du réseau sans fil.
Infos réseau - LAN câblé	Nom du projecteur DHCP Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle Adresse MAC	Affiche l'état et les détails du réseau câblé.

Réglage	Options	Description
Vers Configuration réseau	Accès à d'autres menus réseau.	Configure vos paramètres réseau.

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

Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information

Vous pouvez afficher de l'information sur le projecteur et les sources d'entrée depuis le menu Information. Vous ne pouvez cependant pas modifier les paramètres dans ce menu.



Remarque: Les paramètres disponibles varient selon la source d'images sélectionnée. Le compteur d'heures d'utilisation de la lampe n'enregistre rien avant que la lampe n'ait été utilisée pendant au moins 10 heures.

Élément d'information	Description
Durée de lampe	Affiche le nombre d'heures (H) d'usage de la lampe en mode de consommation d'énergie Normal et ECO ; si l'information affichée est en jaune, ne tardez pas à vous procurer une lampe de remplacement EPSON d'origine.
Source	Affiche le nom du port auquel la source actuelle est branchée.
Signal entrée	Affiche le paramètre du signal d'entrée pour la source actuelle.
Résolution	Affiche la résolution de la source d'entrée actuelle.
Signal Vidéo	Affiche le format du signal vidéo de la source actuelle.
Taux rafraîchi.	Affiche le taux de rafraîchissement de la source d'entrée actuelle.

Élément d'information	Description
Info sync.	Fournit de l'information pouvant être utile au technicien de service.
Etat	Fournit de l'information sur les problèmes du projecteur pouvant être utile au technicien de service.
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.
Event ID	Affiche le numéro d'Event ID correspondant à un problème spécifique du projecteur; consultez la liste des codes d'Event ID.

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

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

Références associées

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

[Caractéristiques de la lampe](#)

Liste de codes d'Event ID

Si l'option **Event ID** du menu Information affiche un numéro de code, vérifiez la liste des codes d'Event ID afin d'obtenir la solution au problème du projecteur associé à ce code.

Code d'Event ID	Cause et solution
0432	Le programme EasyMP Network Projection n'a pas été lancé. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
0435	
0434	Communication réseau instable. Vérifiez l'état de la communication réseau, attendez quelques instants et essayez de vous connecter à nouveau au réseau.
0482	
0484	
0485	
0433	Impossible d'afficher les images transférées. Redémarrez le programme EasyMP Network Projection.
0481	La communication avec l'ordinateur a été coupée. Redémarrez le programme EasyMP Network Projection.

Code d'Event ID	Cause et solution
0483	Le programme EasyMP Network Projection s'est fermé de façon imprévue. Vérifiez l'état de la communication réseau et ensuite, mettez le projecteur hors tension et sous tension de nouveau.
04FE	
0479	Une erreur de système de projection s'est produite. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
04FF	
0891	Impossible de trouver un point d'accès avec le même SSID. Configurez votre ordinateur, point d'accès et projecteur avec le même SSID.
0892	Le type d'authentification WPA/WPA2 ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0893	Le type de chiffrement WEP/TKIP/AES ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0894	La communication avec un point d'accès non autorisé a été coupée. Communiquez avec votre administrateur réseau.
0898	Impossible d'acquérir DHCP. Assurez-vous que le serveur DHCP fonctionne correctement. Si vous n'utilisez pas DHCP, désactivez le paramètre DHCP dans les menus Réseau.
0899	Une erreur de communication s'est produite. Essayez de redémarrer le programme EasyMP Network Projection et redémarrez votre ordinateur. Si cela ne règle pas le problème, communiquez avec Epson pour obtenir de l'aide.

Sujet parent: [Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information](#)

Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.

Vous pouvez réinitialiser la majorité des paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut en utilisant l'option **Tout réinitialiser** dans le menu Réinit.

Vous pouvez aussi remettre à zéro le compteur d'heures d'utilisation de la lampe avec l'option **Réinitial. durée lampe**.



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

- Signal entrée
- Logo d'utilisateur
- Langue
- Éléments du menu Réseau
- Durée de lampe
- Mot de passe
- Zoom
- Décalage image

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

Entretien et transport du projecteur

Suivez les directives des sections suivantes pour faire l'entretien de votre projecteur et le transporter d'un endroit à l'autre.

[Entretien du projecteur](#)

[Transport du projecteur](#)

Entretien du projecteur

Un minimum d'entretien suffit pour maintenir votre projecteur en état de marche optimal.

Il peut être nécessaire de nettoyer la fenêtre de projection et le détecteur d'obstacles périodiquement, ainsi que de nettoyer le filtre à air et les événements afin d'empêcher la surchauffe du projecteur en raison d'une mauvaise ventilation.

Les seules pièces que vous devez remplacer sont la lampe, le filtre à air et les piles de la télécommande. Si vous devez remplacer une autre pièce, communiquez avec Epson ou avec un technicien EPSON agréé.

Avertissement: Avant de nettoyer tout composant du projecteur, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. N'ouvrez jamais de couvercles sur le projecteur sauf si ce manuel l'exige pour des raisons précises. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves.

Avertissement: N'essayez jamais de réparer ce produit vous-même à moins d'indication contraire dans le présent manuel. Pour toute autre réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

[Nettoyage de la fenêtre de projection](#)

[Nettoyage du détecteur d'obstacles](#)

[Nettoyage du boîtier du projecteur](#)

[Entretien du filtre à air et des événements](#)

[Entretien de la lampe](#)

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

[Remplacement des piles des crayons](#)

[Remplacement de la pointe du crayon](#)

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

Nettoyage de la fenêtre de projection

Nettoyez la fenêtre de projection régulièrement ou dès que vous remarquez de la poussière ou des taches sur la surface.

- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement la fenêtre de projection avec du papier à lentille.
- Pour enlever les taches tenaces, humidifiez un chiffon doux et sans peluches avec un nettoyant pour lentille et essuyez délicatement la surface de la fenêtre de projection.

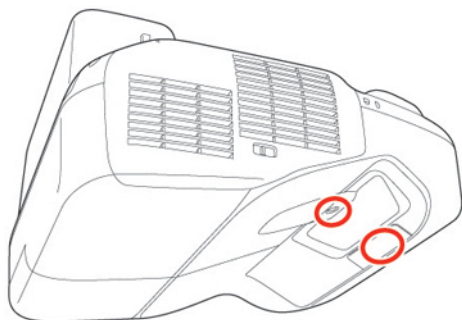
Avertissement: N'utilisez pas un nettoyant qui contient un gaz inflammable. La forte chaleur produite par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

Mise en garde: N'utilisez pas d'air comprimé car les gaz peuvent laisser un résidu.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Nettoyage du détecteur d'obstacles

Nettoyez la vitre du détecteur d'obstacles (encadré en rouge) régulièrement, ou si un message vous invitant à retirer tous les obstacles qui nuisent à la zone de projection apparaît.



- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement la vitre du détecteur d'obstacles avec du papier à lentille.

- Pour enlever les taches tenaces, humidifiez un chiffon doux et sans peluches avec un nettoyant pour lentille et essuyez délicatement la vitre du détecteur d'obstacles.

Avertissement: N'utilisez pas un nettoyant qui contient un gaz inflammable. La forte chaleur produite par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

Mise en garde: N'utilisez pas d'air comprimé car les gaz peuvent laisser un résidu.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour enlever la saleté ou la poussière, essuyez le boîtier à l'aide d'un chiffon doux, sec et sans peluches.
- Pour enlever la saleté tenace, utilisez un chiffon doux sans peluches humecté d'eau et de savon doux. Ne vaporisez aucun liquide directement sur le projecteur.

Mise en garde: N'utilisez pas de cire, d'alcool, de benzène, de diluant à peinture ou d'autres détergents chimiques pour nettoyer le boîtier. Vous risqueriez d'endommager le boîtier. N'utilisez pas d'air comprimé car les gaz peuvent laisser un résidu.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Entretien du filtre à air et des événements

Le filtre à air du projecteur purifie l'air d'admission. Si la poussière s'accumule sur le filtre à air ou sur les événements de ventilation, nettoyez ces parties tel que décrit dans ce guide. Les obstructions de poussière peuvent causer la surchauffe du projecteur en raison d'une ventilation inadéquate.

Veillez à nettoyer le filtre à air et les événements si un message vous invite à le faire. Assurez-vous également de ne pas obstruer les événements.

[Nettoyage du filtre à air et des événements](#)

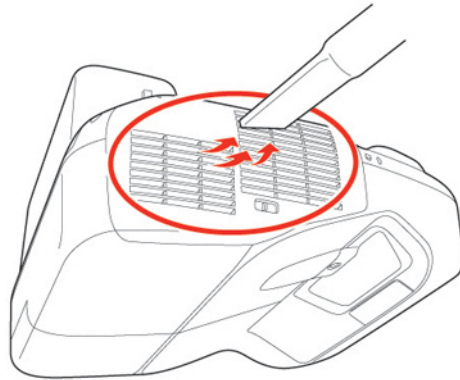
[Remplacement du filtre à air](#)

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Nettoyage du filtre à air et des événements

Nettoyez le filtre à air et les événements du projecteur s'ils sont poussiéreux ou si vous voyez un message vous avisant de les nettoyer.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Enlevez délicatement la poussière à l'aide d'un petit aspirateur conçu pour le nettoyage des ordinateurs ou avec une brosse très souple (comme un pinceau).



Remarque: Vous pouvez retirer le filtre à air afin de nettoyer ses deux côtés. Ne rincez pas le filtre à air dans l'eau et n'utilisez pas un détergent ou un solvant pour le nettoyer.

Mise en garde: N'utilisez pas d'air comprimé car les gaz peuvent laisser un résidu.

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

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

Remplacement du filtre à air

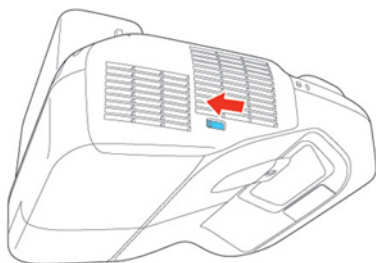
Si l'une des situations suivantes se présente, vous devez remplacer le filtre à air :

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

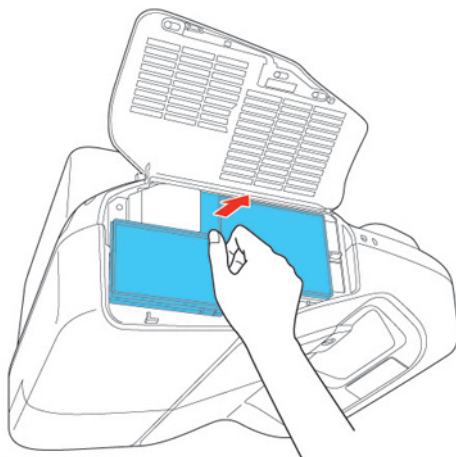
Au besoin, vous pouvez remplacer le filtre à air pendant que le projecteur est monté sur le mur ou au plafond.

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

2. Faites glisser le verrou du couvercle du filtre à air et ouvrez le couvercle du filtre à air.

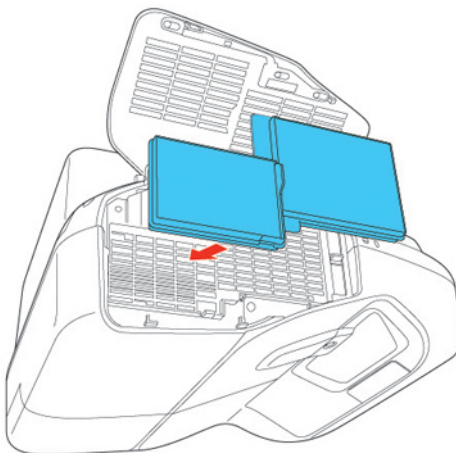


3. Tirez le filtre à air hors du projecteur.

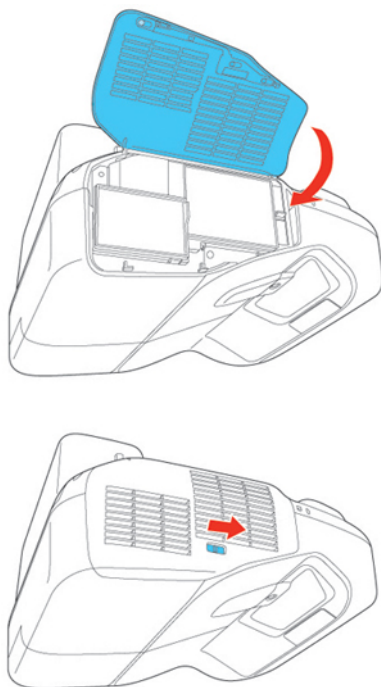


Remarque: Les filtres à air contiennent du polypropylène. Éliminez les filtres usés conformément à la réglementation locale.

4. Placez un nouveau filtre à air dans le projecteur comme indiqué.



5. Fermez le couvercle du filtre à air.



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

Entretien de la lampe

Le projecteur compte le nombre d'heures d'utilisation de la lampe et affiche cette information dans son système de menus.

Remplacez la lampe dès que possible lorsque l'une des situations suivantes se présente :

- L'image projetée devient de plus en plus sombre ou commence à se détériorer.
- Un message apparaît lorsque vous allumez le projecteur vous avisant de remplacer la lampe.
- Le témoin de la lampe du projecteur clignote en orange.

[Remplacement de la lampe](#)

[Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe](#)

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Références associées

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

[Caractéristiques de la lampe](#)

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

Remplacement de la lampe

Avant de remplacer la lampe, laissez le projecteur refroidir au moins une heure afin que la lampe ne soit plus chaude.

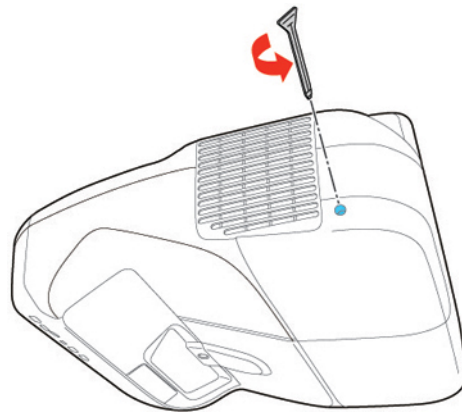
Avertissement: Laissez la lampe refroidir complètement avant de la remplacer afin d'éviter les blessures.

Au besoin, vous pouvez remplacer la lampe pendant que le projecteur est monté sur le mur ou au plafond.

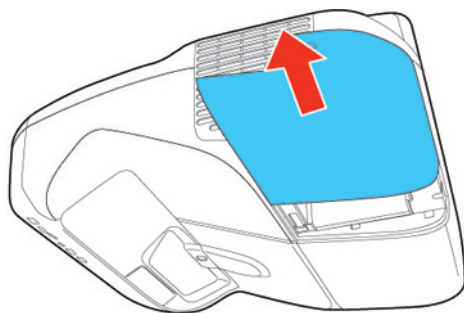
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Laissez la lampe refroidir au moins une heure.

Avertissement: Si la lampe est cassée, le logement de la lampe peut contenir des éclats de verre. Soyez prudent en enlevant le verre cassé afin d'éviter des blessures. Si le projecteur est fixé au mur ou au plafond, placez-vous sur le côté au cas où la lampe serait cassée.

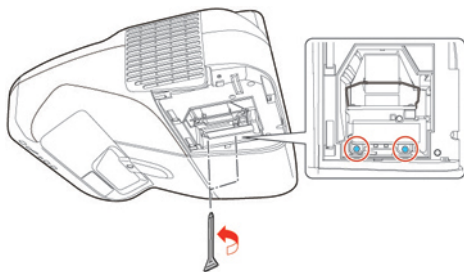
3. Utilisez le tournevis fourni avec la lampe de remplacement pour desserrer la vis de fixation du couvercle de la lampe.



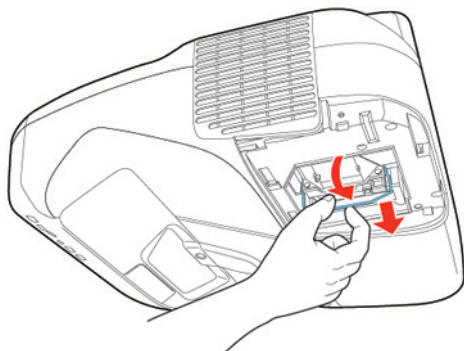
4. Retirez le couvercle de la lampe.



5. Desserrez les vis qui fixent la lampe au projecteur. Les vis ne s'enlèvent pas complètement.



6. Levez la poignée de la lampe et tirez délicatement la lampe hors du projecteur.

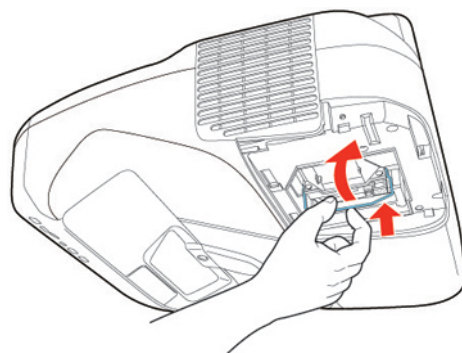




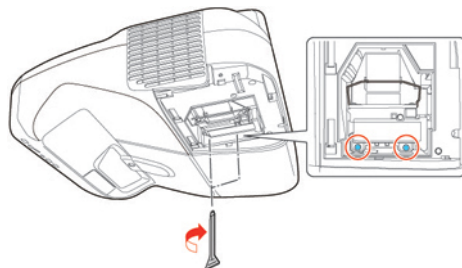
Remarque: La ou les lampes utilisées par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

7. Insérez délicatement la nouvelle lampe dans le projecteur le long du rail de guidage. Si la lampe ne s'insère pas aisément, assurez-vous qu'elle est orientée dans la bonne direction. Rabattez la poignée vers le bas.

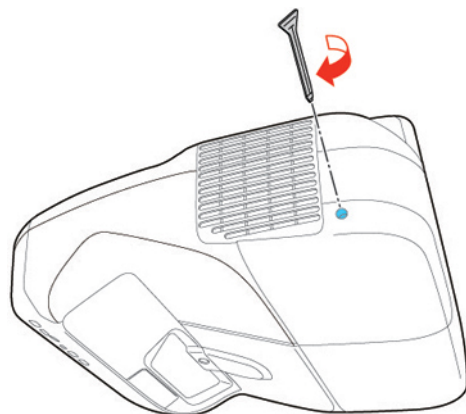
Mise en garde: Ne touchez à aucune partie en verre de la lampe afin d'éviter sa défaillance prématurée.



8. Serrez les vis pour fixer la lampe.



9. Remettez le couvercle en place et serrez la vis pour le fixer.



Remarque: Veillez à bien installer le couvercle de la lampe, sinon, elle ne s'allumera pas.

Remettez le compteur d'heures de la lampe à zéro pour faire le suivi de son usage.

Sujet parent: [Entretien de la lampe](#)

Tâches associées

[Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe](#)

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

Vous devez réinitialiser le compteur d'heures de la lampe du projecteur pour effacer le message de remplacement de la lampe et assurer un suivi adéquat de son utilisation.

Remarque: Ne remettez pas le compteur à zéro si vous n'avez pas remplacé la lampe afin d'éviter de produire de l'information inadéquate sur son utilisation.

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

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



4. Sélectionnez **Réinitial. durée lampe**, puis appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez remettre à zéro les heures de la lampe.
5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
6. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

Sujet parent: [Entretien de la lampe](#)

Tâches associées

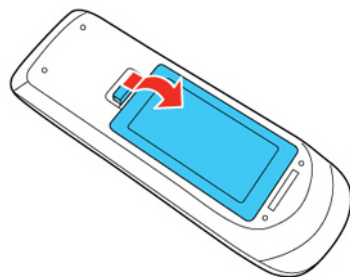
[Remplacement de la lampe](#)

Remplacement des piles de la télécommande

La télécommande utilise deux piles AA alcalines ou au manganèse. Remplacez les piles dès qu'elles sont épuisées.

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

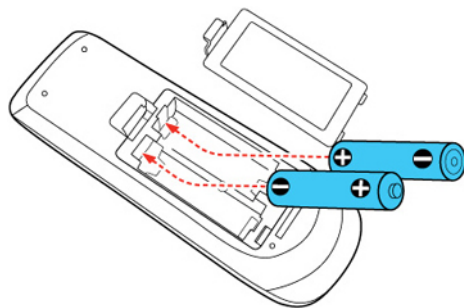
1. Ouvrez le couvercle du logement de la pile comme illustré.



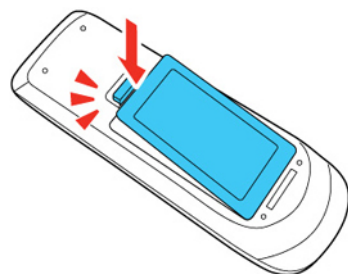
2. Retirez les piles usées.

Avertissement: Si les piles ont laissé fuir du liquide, essuyez-le immédiatement avec un chiffon doux et évitez le contact avec la peau. Si vos mains viennent en contact avec le liquide, lavez-les immédiatement afin d'éviter les blessures.

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



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



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

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Références associées

[Fonctionnement de la télécommande](#)

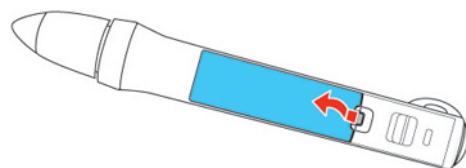
Remplacement des piles des crayons

Chaque crayon utilise une pile rechargeable alcaline AA ou Sanyo Eneloop. Remplacez la pile dès qu'elle est épuisée.

Lorsque la pile est faible, le témoin du crayon clignote dès que vous l'allumez. Lorsque la pile est épuisée, le témoin s'éteint.

Mise en garde: Utilisez uniquement le type de piles spécifié dans ce manuel.

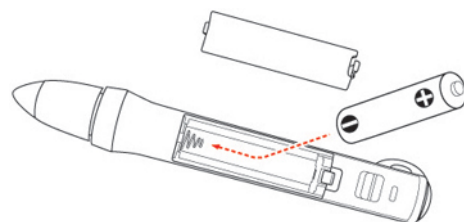
1. Ouvrez le couvercle du logement de la pile comme illustré.



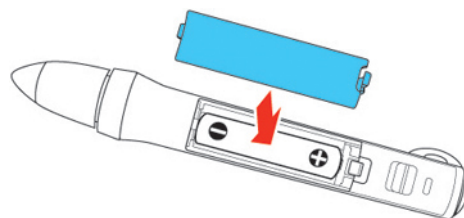
2. Retirez la pile usée.

Avertissement: Si les piles ont laissé fuir du liquide, essuyez-le immédiatement avec un chiffon doux et évitez le contact avec la peau. Si vos mains viennent en contact avec le liquide, lavez-les immédiatement afin d'éviter les blessures.

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



4. Replacez le couvercle du logement de la pile et appuyez dessus pour l'enclencher.



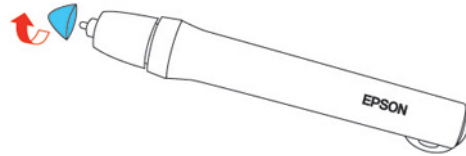
Avertissement: Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

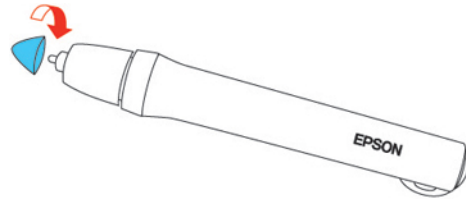
Remplacement de la pointe du crayon

Si la pointe du crayon est endommagée ou ne fonctionne plus correctement, vous pouvez la remplacer.

1. Dévissez la pointe du crayon pour la retirer.



2. Vissez une nouvelle pointe de crayon.



Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Références associées

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

Transport du projecteur

Le projecteur contient des pièces de précision dont certaines sont en verre. Suivez les directives suivantes pour transporter ou expédier le projecteur en toute sécurité :

- Débranchez tout équipement raccordé au projecteur.
- Lorsque vous transportez le projecteur sur une longue distance ou comme bagage enregistré, emballez-le dans une boîte solide avec un rembourrage autour du projecteur et marquez « Fragile » sur la boîte.
- Lors de l'expédition du projecteur en vue de sa réparation, placez-le dans l'emballage d'origine, si possible, ou placez du matériel amortissant équivalent autour du projecteur. Marquez « Fragile » sur la boîte.

Remarque: Epson ne peut être tenu responsable des dommages encourus lors du transport.

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

Résolution des problèmes

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes avec le projecteur :

[Conseils pour les problèmes de projection](#)

[Témoins d'état du projecteur](#)

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

[Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

[Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

[Résoudre les problèmes du crayon interactif](#)

[Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues](#)

[Comment obtenir de l'aide](#)

Conseils pour les problèmes de projection

Si le projecteur ne fonctionne pas correctement, essayez d'abord de le mettre hors tension et de débrancher le cordon d'alimentation. Ensuite, rebranchez le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension.

Si le problème persiste, vérifiez ce qui suit :

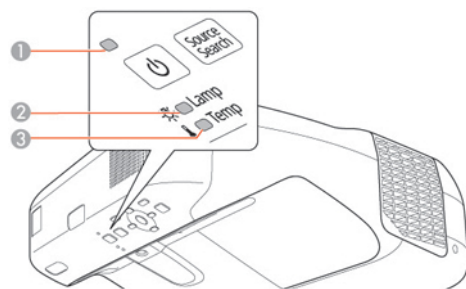
- Les témoins sur le projecteur peuvent donner une indication du problème.
- Le système d'aide du projecteur peut donner de l'information sur des problèmes courants, si le projecteur fonctionne.
- Les solutions offertes dans ce guide peuvent vous aider à résoudre de nombreux problèmes.

Si aucune de ces solutions ne vous aide, vous pouvez communiquer avec le soutien technique d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Témoins d'état du projecteur

Les témoins du panneau de commande du projecteur indiquent l'état du projecteur et vous préviennent en cas de problème. Vérifiez l'état et la couleur des témoins et cherchez la solution dans le tableau ci-dessous.



- 1 Témoign d'alimentation
- 2 Témoign de la lampe
- 3 Témoign de la température

Témoign d'alimentation	Témoign de la lampe	Témoign de la température	État et solution
Vert	Éteint	Éteint	Fonctionnement normal.
Clignotant vert	Éteint	Éteint	Réchauffage. Attendez que l'image s'affiche.
Orange	Éteint	Éteint	En attente ou en mode veille.
Clignotant orange	Éteint	Éteint	Préparation pour la surveillance réseau ou la mise hors tension. (Attendez que le témoin demeure allumé en orange avant de débrancher le projecteur.)
Clignotant rouge	Éteint	Clignotant orange	Le projecteur est trop chaud. <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués de poussière ou par des objets à proximité. • Assurez-vous que la température ambiante n'est pas trop élevée. • Si la surchauffe se poursuit, remplacez le filtre à air.

Témoin d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
Rouge	Éteint	Rouge	<p>Le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Laissez-le hors tension cinq minutes afin qu'il puisse refroidir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués de poussière ou par des objets à proximité. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le Mode haute alt. • Si la surchauffe se poursuit, remplacez le filtre à air. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
Rouge	Clignotant rouge	Éteint	<p>Il y a un problème avec la lampe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si la lampe est grillée, cassée ou mal installée. Réinstallez ou remplacez la lampe, au besoin. • Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués de poussière ou par des objets à proximité. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le Mode haute alt. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
Varie	Clignotant orange	Éteint	Remplacez la lampe sans tarder afin d'éviter tout dommage. Cessez d'utiliser le projecteur.
Rouge	Éteint	Clignotant rouge	Il y a un problème avec un ventilateur ou un capteur. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Témoin d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
Varie	Clignotant orange	Clignotant orange	Un obstacle a été détecté autour de la fenêtre de projection. Enlevez l'obstacle ou nettoyez le détecteur d'obstacles. Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
Rouge ou clignotant rouge	Clignotant rouge	Clignotant rouge	Erreur interne. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Remarque: Si les témoins agissent d'une façon qui n'est pas énumérée dans le tableau ci-dessus, mettez le projecteur hors tension, débranchez-le et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Références associées

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

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

[Comment obtenir de l'aide](#)

Tâches associées

[Nettoyage du filtre à air et des événements](#)

[Remplacement du filtre à air](#)

[Remplacement de la lampe](#)

Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur

Pour résoudre certains problèmes courants, vous pouvez afficher l'information contenue dans le système d'aide du projecteur.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Help** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.
Le menu d'aide s'affiche.
3. Utilisez les flèches vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance le problème que vous voulez résoudre.
4. Appuyez sur **Enter** pour afficher les solutions.

5. Lorsque vous avez terminé, effectuez l'une des tâches suivantes :
- Pour sélectionner un autre problème à résoudre, appuyez sur **Esc**.
 - Pour quitter le système d'aide, appuyez sur la touche **Help**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Résolution des problèmes d'image ou de son

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes avec les images projetées ou le son.

[Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît](#)

[Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display](#)

[Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

[Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît](#)

[Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît](#)

[Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire](#)

[Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage](#)

[Solutions si l'image est floue](#)

[Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes](#)

[Solutions s'il n'y a pas de son ou si le volume est faible](#)

[Solutions aux problèmes de microphone](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît

Si aucune image n'apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour voir si l'image avait été temporairement désactivée.
- Assurez-vous que les câbles nécessaires sont tous bien branchés et que le projecteur et les sources vidéo sont sous tension.
- Appuyez sur la touche d'alimentation du projecteur pour le sortir du mode d'attente ou de veille. Vérifiez également si l'ordinateur raccordé est en mode de veille ou s'il affiche un écran vide.
- Vérifiez les paramètres dans le menu Signal pour vous assurer qu'ils sont exacts pour la source vidéo actuelle.
- Réglez le paramètre **Luminosité** et sélectionnez le mode de consommation d'énergie **Normal**.

- Vérifiez le paramètre **Affichage** pour vous assurer que **Message** est réglé à **On**.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches du panneau de commande, elles pourraient être verrouillées. Déverrouillez les touches.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches de la télécommande, assurez-vous que les récepteurs de télécommande sont activés.
- Pour les images projetées avec Windows Media Center en plein écran, réduisez la taille de l'écran.
- Pour les images projetées à partir d'applications en utilisant Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

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

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

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

Tâches associées

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

Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display

Si aucune image n'est affichée ou si l'image semble incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande.
- Assurez-vous que le logiciel USB Display a été installé correctement. Installez-le manuellement si nécessaire.
- Assurez-vous que le paramètre **USB Type B** du menu Avancé est réglé à **USB Display**, au besoin.
- Sous Mac OS X, sélectionnez l'icône **USB Display** sur le Dock ou à partir du dossier **Applications**.
- Si Windows Media Center est affiché plein écran, réduisez la taille de l'écran.
- Sous Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.
- Si le curseur de la souris clignote, sélectionnez **Permet de fluidifier le mouvement du curseur de la souris** dans le programme des paramètres EPSON USB Display sur votre ordinateur.
- Désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres EPSON USB Display de votre ordinateur.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît

Si le message « Pas de signal » apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Source Search** et attendez quelques secondes qu'une image apparaisse.
- Mettez sous tension l'ordinateur ou la source vidéo raccordé et appuyez sur la touche de lecture pour commencer votre présentation, au besoin.
- Vérifiez la connexion du projecteur à vos sources vidéo.
- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, assurez-vous qu'il est configuré pour pouvoir afficher sur un moniteur externe.
- Au besoin, mettez le projecteur et la source vidéo ou l'ordinateur hors tension, puis rallumez-les.

[Affichage depuis un ordinateur portable Windows](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Mac](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Affichage depuis un ordinateur portable Windows

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable Windows, vous devez configurer l'ordinateur portable pour afficher sur un moniteur externe.

1. Tenez la touche **Fn** de l'ordinateur portable enfoncée et appuyez sur la touche marquée d'une icône de moniteur ou **CRT/LCD**. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.) Patientez quelques secondes afin que l'image s'affiche.
2. Pour afficher à la fois sur l'écran de l'ordinateur portable et sur le projecteur, essayez d'appuyer sur les mêmes touches encore une fois.
3. Si la même image n'est pas affichée sur l'ordinateur portable et le projecteur, vérifiez l'utilitaire **Affichage** pour vous assurer que le port de moniteur externe est activé. (Consultez la documentation de l'ordinateur ou de Windows pour des directives.)
4. Au besoin, vérifiez les paramètres de votre carte vidéo et réglez l'option d'affichage multiple à **Cloner**.

Sujet parent: [Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

Tâches associées

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

Affichage depuis un ordinateur portable Mac

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable Mac, vous devez configurer l'ordinateur portable pour l'affichage en miroir. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.)

1. Ouvrez l'utilitaire **Préférences Système** et sélectionnez **Moniteurs**.
2. Sélectionnez l'option **Moniteur VGA** ou **Écran à cristaux liquides**, au besoin.
3. Cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger**.
4. Sélectionnez la cache à cocher **Recopier les écrans**.

Sujet parent: [Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît

Si le message « Non supporté » apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez qu'un signal d'entrée correct est sélectionné dans le menu **Signal**.
- Vérifiez si la résolution de l'écran de l'ordinateur ne dépasse pas la résolution et la limite de fréquence du projecteur. Au besoin, sélectionnez une résolution différente pour votre ordinateur. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît

Si seulement une image partielle apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande afin d'optimiser le signal.
- Essayez de modifier la position de l'image à l'aide du menu **Position**.
- Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande pour sélectionner un rapport hauteur/largeur de l'image différent.
- Si vous avez agrandi ou réduit l'image avec les touches **E-Zoom**, appuyez deux fois sur la touche **Esc** pour revenir à l'affichage plein écran.
- Vérifiez les paramètres d'affichage de votre ordinateur pour désactiver l'affichage sur deux écrans et réglez la résolution selon les limites du projecteur. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)
- Vérifiez la résolution attribuée à vos fichiers de présentation afin de voir s'ils ont été créés à une résolution différente de la résolution de projection. (Consultez l'aide du logiciel pour les détails.)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire

Si l'image projetée n'est pas parfaitement rectangulaire, essayez l'une des solutions suivantes :

- Si le projecteur n'est pas fixé sur le mur ou au plafond, placez-le directement devant le centre de l'écran, de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à l'écran.
- Utilisez le paramètre **Décalage image** pour ajuster la position de l'image au lieu de déplacer le projecteur.
- Si vous réglez la hauteur du projecteur à l'aide des pattes, appuyez sur les touches Keystone du projecteur pour corriger la forme de l'image.
- Réglez le paramètre **Quick Corner** ou **Keystone** pour corriger la forme de l'image.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

Tâches associées

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

[Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale](#)

[Réglage de la position de l'image](#)

Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage

Si l'image projetée semble subir de l'interférence électronique (bruit) ou du brouillage, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez les câbles servant à brancher l'ordinateur ou la source vidéo au projecteur. Ils devraient :
 - être à l'écart du cordon d'alimentation afin de prévenir l'interférence
 - être solidement branchés aux deux extrémités
 - ne pas être branchés à une rallonge
- Vérifiez si les paramètres du menu Signal du projecteur correspondent à la source vidéo.
- Sélectionnez une résolution vidéo sur l'ordinateur qui est compatible avec celle du projecteur.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande pour régler automatiquement les paramètres **Alignement** et **Sync**.

- Si vous avez réglé la forme de l'image à l'aide des commandes du projecteur, essayez de réduire le paramètre **Netteté** afin d'améliorer la qualité de l'image.
- Si vous utilisez une rallonge pour le câble d'alimentation, essayez de projeter sans l'utiliser afin de savoir si elle brouille le signal.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

Tâches associées

[Affichage depuis un ordinateur portable Windows](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Mac](#)

Solutions si l'image est floue

Si l'image projetée est floue, essayez l'une des solutions suivantes :

- Réglez la mise au point.
- Placez le projecteur assez près de l'écran, directement en avant de l'écran.
- Placez le projecteur afin que l'angle de réglage de la distorsion trapézoïdale ne soit pas si vaste et qu'il ne déforme pas l'image.
- Modifiez le paramètre **Netteté** pour améliorer la qualité de l'image.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande du projecteur pour automatiquement régler les paramètres d'alignement et de synchronisation. Si des bandes floues ou un flou général demeurent, affichez une image au motif uniforme à l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

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

[Distance de projection](#)

Tâches associées

[Mise au point de l'image](#)

[Nettoyage de la fenêtre de projection](#)

Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes

Si l'image projetée est trop sombre ou trop claire, ou si les couleurs sont incorrectes, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Color Mode** de la télécommande afin de sélectionner le meilleur réglage pour l'image et les conditions de visionnement.
- Réglez les paramètres disponibles dans le menu Image pour la source d'entrée actuelle, tels que **Luminosité**, **Contraste**, **Nuance**, **Réglage couleur** et/ou **Intensité couleur**.
- Assurez-vous d'avoir sélectionné le paramètre **Signal entrée** ou **Signal Vidéo** correct dans le menu Signal, si disponible pour votre source d'images.
- Assurez-vous que tous les câbles sont bien raccordés au projecteur et à votre dispositif vidéo. Si vous avez raccordé de longs câbles, essayez de raccorder des câbles plus courts.
- Si vous utilisez le mode de consommation électrique **ECO**, essayez le mode **Normal** dans le menu Réglage.
- Si l'image s'assombrit graduellement, il pourrait être nécessaire de remplacer la lampe du projecteur sous peu.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Concepts associés

[Entretien de la lampe](#)

Références associées

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

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

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

Solutions s'il n'y a pas de son ou si le volume est faible

S'il n'y a pas de son ou si le volume est faible lorsque vous vous attendez à avoir du son, essayez l'une des solutions suivantes :

- Réglez les paramètres de volume du projecteur.
- Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour reprendre la lecture vidéo et audio provisoirement interrompue.
- Appuyez sur la touche **Source Search** pour passer à la bonne source d'entrée, au besoin.
- Vérifiez si le volume est correctement réglé sur l'ordinateur ou la source vidéo et si la sortie audio est réglée pour la source appropriée.

- Vérifiez les connexions du câble audio entre le projecteur et la source vidéo.
- Vérifiez si tous les câbles audio utilisés sont étiquetés « No Resistance » (Aucune résistance).
- Si vous utilisez un Mac et que vous n'entendez pas le son d'une source HDMI, assurez-vous que votre Mac supporte l'audio via le port HDMI. Si ce n'est pas le cas, vous devrez connecter un câble audio.
- Si vous souhaitez utiliser une source audio connectée lorsque le projecteur est éteint, réglez l'option **Mode attente à Comm. activée** et activez l'option **Audio attente**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Solutions aux problèmes de microphone

Si aucun son n'est émis lorsque vous utilisez un microphone qui est branché au projecteur, essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le microphone est correctement connecté au projecteur.
- Assurez-vous d'utiliser un microphone électrodynamique et non pas un microphone à condensateur.
- Réglez le paramètre **Volume entrée micro** au besoin dans les menus du projecteur.
- Si vous souhaitez utiliser le microphone lorsque le projecteur est éteint, réglez l'option **Mode attente à Comm. activée** et activez l'option **Micro en attente**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

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

Tâches associées

[Connexion d'un microphone](#)

Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes d'utilisation du projecteur ou de la télécommande.

[Solutions de problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur](#)

[Solutions pour les problèmes de télécommande](#)

[Solutions aux problèmes de mot de passe](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Solutions de problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur

Si le projecteur ne se met pas sous tension lorsque vous appuyez sur la touche d'alimentation ou s'il se met hors tension de manière inattendue, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si le cordon d'alimentation est bien branché dans le projecteur et à une prise de courant alimentée.
- Les touches du projecteur pourraient être verrouillées à des fins de sécurité. Déverrouillez les touches ou utilisez la télécommande pour mettre le projecteur sous tension.
- Le cordon d'alimentation est peut-être défectueux. Débranchez le cordon et contactez Epson.
- Si la lampe s'éteint de manière inattendue, le projecteur pourrait s'être mis en mode attente après une période d'inactivité. Appuyez sur le bouton d'alimentation pour réveiller le projecteur.
- Si la lampe du projecteur s'éteint et que les témoins d'alimentation et **Temp** sont rouges, le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Vérifiez les solutions pour cette combinaison de témoins.
- Si la touche d'alimentation de la télécommande ne met pas le projecteur sous tension, vérifiez l'état des piles et vérifiez si le paramètre **Récepteur à distance** est activé dans le menu du projecteur, au besoin.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Références associées

[Témoins d'état du projecteur](#)

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

Tâches associées

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

Solutions pour les problèmes de télécommande

Si le projecteur ne réagit pas aux commandes de la télécommande, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si les piles sont bien installées dans la télécommande et qu'elles ont encore une charge. Au besoin, remplacez les piles.
- Veillez à utiliser la télécommande dans l'angle et la portée de réception du projecteur.
- Vérifiez si une des touches de la télécommande est coincée, ce qui la met en mode de veille. Relâchez la touche pour réveiller la télécommande.
- Un puissant éclairage fluorescent, la lumière directe du soleil ou des signaux d'appareils à IR peuvent nuire au fonctionnement des capteurs du projecteur. Atténuez l'éclairage ou déplacez le projecteur hors de la lumière du soleil ou de la portée de l'équipement causant l'interférence.

- Si disponible, désactivez un des récepteurs de télécommande du projecteur à l'aide du système de menus ou vérifiez si tous les récepteurs sont désactivés.
- Si vous attribuez un numéro d'identification à la télécommande pour opérer plusieurs projecteurs, il peut être nécessaire de vérifier ou de modifier l'identificateur (cette fonction n'est pas disponible pour tous les projecteurs).
- Si vous perdez la télécommande, vous pouvez en acheter une auprès d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Références associées

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

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

[Fonctionnement de la télécommande](#)

Solutions aux problèmes de mot de passe

Si vous ne pouvez pas entrer un mot de passe ou si vous l'avez oublié, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vous pourriez avoir activé la protection par mot de passe sans avoir d'abord créé un mot de passe. Essayez d'entrer **0000** à l'aide de la télécommande.
- Si vous avez entré un mauvais mot de passe trop de fois de suite et que vous voyez un message affichant un code de demande, notez ce code et contactez Epson. Veuillez fournir le code de requête affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.
- Si vous perdez la télécommande, vous ne pourrez pas entrer un mot de passe. Procurez-vous une nouvelle télécommande auprès d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Résoudre les problèmes du crayon interactif

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes avec les crayons interactifs :

[Solutions lorsqu'un message indiquant que le matériel n'est pas reconnu apparaît](#)

[Solutions lorsque le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function » apparaît](#)

[Solutions lorsque les crayons interactifs ne fonctionnent pas](#)

[Solutions lors de problèmes durant le calibrage manuel](#)

[Solutions lorsque la barre d'outils intégrée ne fonctionne pas](#)

[Solutions lorsque la position du crayon interactif n'est pas exacte](#)

[Solutions lorsque les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser](#)

[Solutions lorsque les crayons interactifs causent de l'interférence ou des effets non désirés](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Solutions lorsqu'un message indiquant que le matériel n'est pas reconnu apparaît

Si un message indiquant que le matériel n'est pas reconnu apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez que le câble USB est bien connecté au projecteur et à l'ordinateur. Essayez de débrancher et de rebrancher le câble.
- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, assurez-vous que la batterie est suffisamment chargée ou branchez l'ordinateur dans une prise électrique.
- Si votre câble USB est installé dans le mur, essayez de brancher un autre câble USB pour le projecteur et l'ordinateur.

Sujet parent: [Résoudre les problèmes du crayon interactif](#)

Solutions lorsque le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function » apparaît

Si le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function » apparaît, contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Sujet parent: [Résoudre les problèmes du crayon interactif](#)

Références associées

[Comment obtenir de l'aide](#)

Solutions lorsque les crayons interactifs ne fonctionnent pas

Si les crayons ne fonctionnent pas, essayez les solutions suivantes :

- Les crayons entreront en mode attente si vous oubliez de les éteindre. Touchez la pointe du crayon pour l'activer.
- Assurez-vous que vous ne couvrez pas la partie noire près de la pointe du crayon.
- Assurez-vous que rien ne bloque le signal entre le crayon et le récepteur du crayon (situé près de la fenêtre de projection du projecteur).
- Essayez de tenir le crayon à un angle différent afin que votre main ne bloque pas le signal.

- Assurez-vous que le cache-câble est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.
- Assurez-vous que la pile du crayon est suffisamment chargée. Essayez de remplacer la pile.
- Si vous projetez d'un ordinateur, assurez-vous que le câble USB est connecté à l'ordinateur et au projecteur.
- Tamisez les lumières de la salle et éteignez toutes les lumières fluorescentes. Assurez-vous que la surface de projection et le récepteur du crayon ne sont pas dans la lumière directe du soleil ou de toute autre source de lumière intense.
- Si la pointe du crayon est usée ou endommagée, vous devrez peut-être la remplacer.
- Assurez-vous que le récepteur du crayon sur le projecteur est propre et exempt de poussière.
- Vérifiez qu'il n'y a aucune interférence de télécommandes infrarouges ou de microphones infrarouges.
- Assurez-vous que l'option **USB Type B** dans le menu Avancé est réglée à **Easy Interactive Function** ou **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Assurez-vous que l'option **Utiliser la source** dans le menu Avancé est réglée à la bonne source.
- Assurez-vous que vous avez calibré le système. Essayez de le recalibrer.

Remarque: Vous ne pouvez pas vous servir des deux crayons en même temps si vous utilisez la barre d'outils intégrée.

Sujet parent: [Résoudre les problèmes du crayon interactif](#)

Références associées

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

Tâches associées

[Utilisation des crayons](#)

[Remplacement de la pointe du crayon](#)

Solutions lors de problèmes durant le calibrage manuel

Si vous rencontrez des problèmes de calibrage manuel, essayez les solutions suivantes :

- Si le cercle ne se déplace pas à la position suivante, ou s'il se déplace automatiquement, tamisez ou éteignez toutes les sources de lumière intenses près de la surface de projection.
- Assurez-vous que le projecteur n'est pas trop près de la surface de projection.

Sujet parent: [Résoudre les problèmes du crayon interactif](#)

Solutions lorsque la barre d'outils intégrée ne fonctionne pas

Si vous n'arrivez pas à utiliser le crayon sans ordinateur, essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que l'option **USB Type B** dans le menu Avancé est réglée à **Easy Interactive Function** ou **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Appuyez sur l'un des boutons Source sur la télécommande pour sélectionner la source de l'image que vous souhaitez annoter. Pour utiliser un écran vide, sélectionnez **Computer2** ou une autre source inutilisée.

Remarque: Vous ne pouvez pas utiliser la barre d'outils intégrée si vous sélectionnez la source attribuée au logiciel Easy Interactive Tools dans le menu Avancé.

- Assurez-vous que vous avez calibré le système. Essayez de le recalibrer.

Sujet parent: [Résoudre les problèmes du crayon interactif](#)

Références associées

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

Solutions lorsque la position du crayon interactif n'est pas exacte

Si la position du crayon ne correspond pas à celle du curseur, essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que vous avez calibré le système. Essayez le calibrage manuel.
- Assurez-vous que le cache-câble est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.
- Essayez d'ajuster la zone du crayon.
- Lorsque vous utilisez le bouton **E-Zoom +** de la télécommande pour agrandir l'image, la position du crayon ne sera pas exacte. Lorsque vous revenez à la taille d'origine, la position du crayon devrait être rétablie.

Sujet parent: [Résoudre les problèmes du crayon interactif](#)

Tâches associées

[Réglage de la zone du crayon](#)

[Calibrage automatique](#)

[Calibrage manuel](#)

Solutions lorsque les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser

Si les crayons sont difficiles à utiliser ou trop lents, essayez les solutions suivantes :

- Pour faciliter son utilisation, maintenez le crayon perpendiculaire à la surface de projection.
- Pour une performance optimale, connectez votre ordinateur au projecteur via un câble d'ordinateur VGA pour l'affichage et un câble USB pour l'interactivité.
- Si vous utilisez l'affichage USB sous Windows, vous devrez peut-être désactiver Windows Aero dans les paramètres EPSON USB Display sur votre ordinateur.

Sujet parent: [Résoudre les problèmes du crayon interactif](#)

Solutions lorsque les crayons interactifs causent de l'interférence ou des effets non désirés

Si les crayons causent de l'interférence ou des effets non désirés, essayez les solutions suivantes :

- Lorsque les deux crayons sont utilisés en même temps, assurez-vous qu'ils sont à environ 4 pouces (10 cm) l'un de l'autre.
- Éteignez les crayons lorsqu'ils ne sont pas utilisés.
- Ne déposez pas les crayons sur la zone de l'image d'un tableau interactif afin d'éviter de causer de l'interférence avec la souris de votre ordinateur.

Sujet parent: [Résoudre les problèmes du crayon interactif](#)

Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues

Si vous ne recevez pas de courriel vous alertant de problèmes avec le projecteur sur le réseau, essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le projecteur est sous tension et correctement relié au réseau. (Si une erreur a causé la mise hors tension du projecteur, il ne peut pas envoyer de courriel.)
- Vérifiez si les paramètres d'alerte par courriel du projecteur sont réglés correctement dans le menu Courriel du réseau ou dans le logiciel de réseau.
- Réglez le paramètre **Mode attente à Comm. activée** afin que le logiciel de réseau puisse surveiller le projecteur en mode attente.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Concepts associés

[Projection sur un réseau câblé](#)

[Projection sur un réseau sans fil](#)

Références associées

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

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

Comment obtenir de l'aide

Si vous avez besoin de contacter Epson pour obtenir des services de soutien technique, utilisez l'une des options suivantes :

Assistance via Internet

Visitez le site de soutien Web d'Epson à www.epson.ca/support (Canada) pour obtenir des solutions à des problèmes courants. Vous pouvez y télécharger des utilitaires et de la documentation en français, consulter une foire aux questions et des conseils de dépannage, ou envoyer vos questions par courriel à Epson (site Web présenté en anglais seulement).

Contacteur un représentant du soutien

Pour utiliser le service EPSON PrivateLine Support, composez le 1 800 637-7661. Ce service est offert pendant toute la durée de votre garantie. Vous pouvez également communiquer avec un spécialiste du soutien pour les projecteurs en composant le (562) 276-4394 (É.-U.) ou le (905) 709-3839 (Canada).

Le soutien technique est offert de 6 h à 20 h, heure du Pacifique, du lundi au vendredi et de 7 h à 16 h, heure du Pacifique, le samedi.

Les jours et les heures de service peuvent changer sans préavis. Des frais d'interurbain peuvent s'appliquer.

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

- Nom de produit
- Numéro de série du produit (situé sur le dessous ou l'arrière du projecteur ou dans le système de menus)
- Preuve d'achat (telle qu'un reçu de magasin) et date d'achat
- Configuration informatique ou vidéo
- Description du problème

Achat de fournitures et d'accessoires

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

Pour acheter une télécommande de remplacement, composez le (562) 276-4394 (États-Unis) ou (905) 709-3839 pour obtenir les coordonnées d'un revendeur au Canada.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Caractéristiques techniques

Les sections suivantes présentent les caractéristiques techniques de votre projecteur.

[Caractéristiques générales du projecteur](#)

[Caractéristiques de la lampe](#)

[Caractéristiques de la télécommande](#)

[Dimensions du projecteur](#)

[Caractéristiques électriques du projecteur](#)

[Spécifications environnementales du projecteur](#)

[Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur](#)

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

[Exigences système pour USB Display](#)

Caractéristiques générales du projecteur

Type d'affichage	Matrice active TFT polysilicium
Résolution	PowerLite 470/480 : 1024 × 768 pixels (XGA) PowerLite 475W/485W : 1280 × 800 pixels (WXGA)
Objectif	F= 1.80 Longueur focale : 3,71 mm
Reproduction des couleurs	Couleur complète, 16,77 millions de couleurs
Luminosité	PowerLite 470/475W : Mode de consommation électrique Normal : Sortie lumineuse blanche de 2600 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 2600 lumens Mode de consommation d'énergie ECO : Sortie lumineuse blanche de 1800 lumens (norme ISO 21118)

	PowerLite 480 : Mode de consommation électrique Normal : Sortie lumineuse blanche de 3000 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 3000 lumens Mode de consommation d'énergie ECO : Sortie lumineuse blanche de 1800 lumens (norme ISO 21118)
	PowerLite 485W : Mode de consommation électrique Normal : Sortie lumineuse blanche de 3100 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 3100 lumens Mode de consommation d'énergie ECO : Sortie lumineuse blanche de 1800 lumens (norme ISO 21118)
Rapport de contraste	3000:1 avec Iris auto à On et en mode de consommation électrique à Normal
Taille d'image	PowerLite 470/480 : 55,9 à 93,2 po (1,42 à 2,37 m) PowerLite 475W/485W : 60 à 100 po (1,52 à 2,54 m)
Distance de projection	13,7 à 23,5 po (0,35 à 0,60 m)
Méthodes de projection	Avant, arrière, fixé au mur ou au plafond
Rapport forme optique (largeur sur hauteur)	PowerLite 470/480 : 4:3 PowerLite 475W/485W : 16:10
Mise au point	Manuel
Réglage du zoom	Numérique
Rapport de zoom (Télé sur grand angle)	1:1,35

Système sonore intégré	16 W monaural
Niveau de bruit	35 dB (mode de consommation électrique Normal) 28 dB (mode de consommation électrique ECO)
Angle de correction trapézoïdale	Vertical : $\pm 5^\circ$ Horizontal : $\pm 5^\circ$
Compatibilité du port USB-B	Conforme USB 1.1 et 2.0 pour l'affichage USB ou une souris externe
Compatibilité du port USB-A	Conforme USB 1.1 et 2.0 pour l'entrée de dispositif USB ou l'affichage à partir d'une caméra de documents EPSON

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques de la lampe

Type	UHE (Ultra High Efficiency)
Consommation électrique	PowerLite 470/475W : 190 W PowerLite 480/485W : 215 W
Durée utile de la lampe	Mode de consommation électrique Normal : Jusqu'à environ 3000 heures Mode de consommation électrique ECO : Jusqu'à environ 4000 heures

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

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques de la télécommande

Portée de réception	19,7 pi (6 m)
----------------------------	---------------

Piles

Deux piles AA alcalines ou au manganèse

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Dimensions du projecteur

Hauteur (excluant les pattes)	5,6 po (143 mm)
Largeur	14,4 po (367 mm)
Profondeur	14,8 po (375 mm)
Poids	11,5 lb (5,2 kg)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques électriques du projecteur

Fréquence nominale	50/60 Hz
Source d'alimentation	De 100 à 240 V CA, $\pm 10\%$ PowerLite 470/475W : 2,9 à 1,3 A PowerLite 480/485W : 3,1 à 1,5 A
Consommation électrique (110 à 120 V)	Fonctionnement : PowerLite 470/475W : Mode de consommation électrique Normal : 287 W Mode de consommation d'énergie ECO : 223 W PowerLite 480/485W : Mode de consommation électrique Normal : 313 W Mode de consommation d'énergie ECO : 223 W Veille : 0,21 W (Comm. désactivée), 7,5 W (Comm. activée)

Consommation électrique
(220 à 240 V)

Fonctionnement :

PowerLite 470/475W :

Mode de consommation électrique Normal : 275 W

Mode de consommation électrique ECO : 215 W

PowerLite 480/485W :

Mode de consommation électrique Normal : 300 W

Mode de consommation électrique ECO : 215 W

Veille :

0,27 W (Comm. désactivée), 8,3 W (Comm. activée)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Spécifications environnementales du projecteur

Températures

Fonctionnement : 41 à 95 °F (5 à 35 °C)

Stockage : 14 à 140 °F (–10 à 60 °C)

Humidité (relative, sans condensation)

Fonctionnement : 20 à 80 %

Stockage : 10 à 90 %

Altitude de fonctionnement

Jusqu'à 4921 pi (1500 m)

Jusqu'à 7500 pi (2286 m) avec le mode haute altitude activé

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur

États-Unis

FCC Partie 15 Classe B (DoC)

UL60950-1

Canada

ICES-003 Classe B

CSA C22.2 n° 60950-1

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Formats d'affichage vidéo pris en charge

Pour les meilleurs résultats, la résolution de votre écran d'ordinateur ou de votre carte vidéo devrait être réglée à la résolution native du projecteur. Toutefois, votre projecteur est doté de la puce SizeWise d'Epson qui prend en charge d'autres résolutions d'affichage d'ordinateur; votre image sera donc automatiquement redimensionnée.

Le taux de rafraîchissement de votre écran ou carte vidéo (fréquence verticale) doit être compatible avec celle du projecteur. (Consultez le manuel de l'ordinateur ou de la carte vidéo pour les détails.)

Le tableau suivant donne le taux de rafraîchissement et la résolution pour chaque format d'affichage vidéo compatible.

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
Signaux d'ordinateur (RVB analogique)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/72/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 1024
	60/75/85	1280 × 960
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+*	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
MAC 13 po	67	640 × 480
MAC 16 po	75	832 × 624

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
MAC 19 po	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC 21 po	75	1152 × 870
Vidéo composite		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
Vidéo composantes		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
Signaux d'entrée HDMI		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
WSXGA*	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
UXGA	60	1600 × 1200
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080

* PowerLite 475W/485W seulement

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Exigences système pour USB Display

Votre système informatique doit répondre aux exigences système listées ici pour utiliser le logiciel USB Display du projecteur.

Exigences	Windows	Mac
Système d'exploitation	Windows 2000 (Service Pack 4 seulement)	Mac OS X 10.5.x, 10.6.x, ou 10.7.x
	Windows XP Édition Professionnelle, Édition familiale, et Tablet PC Édition (32 bits)	
	Windows Vista Édition Intégrale, Entreprise, Professionnelle, Familiale Premium et Familiale Basique (32 bits)	
	Windows 7 Édition intégrale, Entreprise, Professionnelle et Familiale Premium (32 et 64 bits); Familiale Basique et Starter (32 bits)	
Version USB	USB 1.1 ou supérieur (USB 2.0 recommandé)	
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz ou plus rapide (1,6 GHz ou plus rapide recommandé)	Power PC G4 1 GHz ou plus rapide (Core Duo 1,83 GHz ou plus rapide recommandé)

Exigences	Windows	Mac
Mémoire	256 Mo ou plus (512 Mo ou plus recommandé)	512 Mo ou plus
Espace disque dur	20 Mo ou plus	
Affichage	Résolution entre 640 × 480 et 1600 × 1200, 16 bits couleur ou plus	

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Avis

Vérifiez ces sections pour des avis importants concernant votre projecteur.

[Recyclage](#)

[Consignes de sécurité importantes](#)

[Consignes de sécurité importantes](#)

[Déclaration de conformité avec la FCC](#)

[Réglementation de l'Acte de la télégraphie sans fil](#)

[Marques de commerce](#)

[Droits d'auteurs des logiciels](#)

[Avis sur les droits d'auteur](#)

Recyclage

Epson offre un programme de recyclage des produits en fin de vie. Veuillez consulter le site Web www.epson.com/recycle pour obtenir des informations sur la façon de retourner votre produit pour une élimination appropriée (site disponible en anglais seulement).

Sujet parent: [Avis](#)

Consignes de sécurité importantes

Mise en garde: Ne regardez jamais dans l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée; la lumière intense peut abîmer votre vue. Ne laissez jamais des enfants regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur, à l'exception des couvercles de la lampe et du filtre. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves. Sauf indication contraire dans le présent *Guide de l'utilisateur*, n'essayez jamais de réparer vous-même ce produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

Avertissement: Le projecteur et ses accessoires sont livrés dans des sacs de plastique. Afin d'éviter tout risque d'étouffement, gardez les sacs de plastique hors de portée des enfants.

Mise en garde: Lorsque vous remplacez la lampe, ne touchez jamais la nouvelle lampe des doigts; les traces invisibles laissées par les doigts peuvent en réduire la durée utile. Utilisez un chiffon ou des gants pour manipuler la lampe neuve.

Sujet parent: [Avis](#)

Consignes de sécurité importantes

Suivez ces consignes de sécurité au moment d'installer et d'utiliser le projecteur :

- Ne regardez pas dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. Le faisceau lumineux intense peut abîmer votre vue.
- Ne placez pas votre main ou un objet près de la fenêtre de projection. Une température élevée de cette zone pourrait causer des brûlures, un feu ou d'autres dommages.
- Ne posez pas le projecteur sur un chariot, une table ou un support instable.
- N'utilisez pas le projecteur de côté ou en position inclinée. N'inclinez pas le projecteur de plus de 5° vers l'avant ou l'arrière.
- Pour monter le projecteur au plafond ou au mur, adressez-vous à un technicien qualifié qui utilisera le matériel de montage conçu pour le projecteur.
- Lorsque vous installez ou réglez le support de montage au plafond ou au mur, n'utilisez pas d'adhésifs pour empêcher les vis de se desserrer ni d'huiles ou de lubrifiants. Cela pourrait fissurer le boîtier du projecteur et détacher ce dernier de son dispositif de fixation au plafond. Cela pourrait causer des blessures graves à quiconque se trouvant sous le support de fixation et le projecteur pourrait s'abîmer.
- N'utilisez pas le projecteur à proximité d'eau ou de sources de chaleur.
- Utilisez le type de source d'alimentation indiqué sur le projecteur. L'utilisation d'une source d'alimentation différente peut provoquer un incendie ou une décharge électrique. Si vous avez un doute quant à l'alimentation, consultez votre revendeur ou votre compagnie d'électricité.
- Placez le projecteur près d'une prise de courant où la fiche peut être débranchée facilement.
- Prenez les précautions ci-après pour la fiche : Ne saisissez pas la fiche avec des mains humides. N'insérez pas la fiche dans une prise 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 débranchez. Ne pas se conformer à ces consignes pourrait provoquer un incendie ou une décharge électrique.
- Évitez de surcharger les prises murales, les rallonges ou les blocs multiprises. N'insérez pas la fiche dans une prise poussiéreuse. Vous risquez de provoquer un incendie ou une décharge électrique.
- Ne placez pas le projecteur à un endroit où l'on peut facilement marcher sur le cordon d'alimentation. Cela risque de dénuder le cordon ou d'endommager la fiche.
- Débranchez le projecteur de la prise murale avant de le nettoyer. Utilisez pour le nettoyage un chiffon sec (ou, pour les saletés ou taches difficiles à enlever, un chiffon humide bien essoré). N'utilisez pas de nettoyeurs liquides ni d'aérosols.

- Ne bouchez pas les fentes et les ouvertures du boîtier du projecteur. Elles assurent la ventilation et empêchent la surchauffe du projecteur. Ne placez pas le projecteur sur un sofa, sur un tapis ou sur toute surface molle ou encore sur une pile de feuilles de papier détachées qui pourraient bloquer les fentes et les ouvertures de ventilation sous le projecteur. Si vous installez le projecteur à proximité d'un mur, laissez un espace d'au moins 7,9 po (20 cm) entre le mur et la bouche de sortie d'air.
- N'utilisez pas le projecteur dans un endroit encastré, à moins qu'une ventilation appropriée ait été prévue.
- N'introduisez jamais d'objets quels qu'ils soient dans les ouvertures du boîtier du projecteur. Ne renversez jamais de liquide dans le projecteur.
- Si vous utilisez plusieurs projecteurs côte à côte, prévoyez au moins 2 pi (60 cm) d'espace entre les projecteurs pour assurer une ventilation adéquate.
- Il est possible que vous deviez nettoyer le filtre à air et les orifices de ventilation. Un filtre à air et/ou un orifice de ventilation bloqués peuvent nuire à la ventilation requise pour le refroidissement du projecteur. N'utilisez pas d'air comprimé car les gaz peuvent laisser un résidu.
- Ne rangez pas le projecteur à l'extérieur pendant des périodes prolongées.
- Sauf indication contraire dans le présent manuel, ne tentez pas de réparer vous-même le produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié. L'ouverture ou le retrait des couvercles de l'appareil risque de vous exposer à des tensions dangereuses et à d'autres dangers.
- N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur sauf si ce guide de l'utilisateur l'exige pour des raisons précises. Ne tentez jamais de démonter ou de modifier le projecteur. Pour toutes les réparations, adressez-vous à un technicien qualifié.
- Débranchez le projecteur de la prise murale et adressez-vous à un technicien qualifié dans les cas suivants : Si le projecteur ne fonctionne pas normalement même si vous suivez les directives d'utilisation ou si vous notez des changements marqués concernant son rendement; si le projecteur émet de la fumée, des odeurs étranges ou des bruits étranges; lorsque le cordon d'alimentation est dénudé ou la fiche est endommagée; si du liquide ou des objets inconnus ont pénétré à l'intérieur du projecteur, ou s'il a été exposé à la pluie ou à l'eau; si le projecteur a fait l'objet d'une chute ou si le boîtier a été endommagé.
- Ne touchez pas la fiche durant un orage électrique. Sinon, vous pourriez recevoir un choc électrique.
- Débranchez le projecteur si vous comptez ne pas l'utiliser pendant un certain temps.
- N'utilisez pas le projecteur où il peut être exposé à la pluie, à l'eau ou à un niveau d'humidité excessif.
- N'utilisez pas le projecteur où il peut être exposé à de la fumée, des gaz corrosifs ou de la poussière excessive.
- N'utilisez pas et n'entrez pas le projecteur ou sa télécommande à proximité d'un appareil de chauffage, sous la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé.

- Si vous utilisez le projecteur dans un pays autre que celui dans lequel vous l'avez acheté, utilisez le cordon d'alimentation approprié pour ce pays.
- Ne montez pas sur le projecteur et ne placez pas d'objets lourds dessus.
- Utilisez seulement le projecteur si la température est comprise entre 41 à 95 °F (5 à 35 °C). En dehors de cette plage de températures, l'image projetée risque d'être instable et le projecteur peut être endommagé.
- N'entrez pas le projecteur à des températures qui ne sont pas comprises entre 14 et 140 °F (– 10 et 60 °C) ou à la lumière directe du soleil pendant de longues périodes. Cela peut endommager le boîtier.
- Ne placez rien qui puisse se tordre ou s'abîmer du fait de la chaleur à proximité des bouches d'aération. N'approchez pas vos mains ni votre visage des bouches d'aération en cours de projection.
- Avant de déplacer le projecteur, assurez-vous qu'il est hors tension, que sa fiche est débranchée de la prise et que tous les câbles sont déconnectés.
- Ne tentez jamais d'enlever la lampe immédiatement après utilisation car elle est brûlante. Avant de retirer la lampe, éteignez le projecteur et attendez au moins une heure pour que la lampe puisse refroidir.
- Ne démontez pas la lampe et ne la soumettez pas à des chocs.
- Ne placez pas la source d'une flamme nue, comme une bougie allumée, sur le projecteur ou à proximité de celui-ci.
- Ne modifiez pas le cordon d'alimentation. Ne placez pas d'objets trop lourds sur le cordon d'alimentation et évitez de le tordre, de le courber ou de tirer dessus. Faites en sorte que le cordon d'alimentation ne se trouve pas à proximité d'appareils électriques chauds.
- Si la lampe se brise, aérez la pièce de manière à éviter que les gaz émis lorsque la lampe se brise ne soient inhalés ou n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche. Si vous inhalez du gaz ou s'il y a contact entre le gaz et vos yeux ou votre bouche, consultez immédiatement un médecin.
- Si le projecteur est monté au plafond et que la lampe se brise, soyez vigilant afin d'éviter que des fragments de la lampe brisée n'entrent en contact avec vos yeux lorsque vous retirez le couvercle de lampe.



Remarque: La ou les lampes utilisées par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

AVERTISSEMENT : Les câbles/cordons fournis avec ce produit contiennent des produits chimiques, y compris du plomb, reconnus par l'État de Californie comme étant la cause d'anomalies congénitales et d'autres dangers pour le système reproductif. ***Lavez-vous les mains après chaque manipulation.*** (Cet avis est fourni en conformité avec la Proposition 65 du Code de santé et de sécurité de l'État de la Californie, § 25249.5 et suivants.)

[Restriction d'utilisation](#)

Sujet parent: [Avis](#)

Restriction d'utilisation

Lorsque ce produit est utilisé pour des applications nécessitant une grande fiabilité/sécurité comme les dispositifs de transport liés aux domaines aéronautique, ferroviaire, maritime et automobile; aux appareils de prévention des catastrophes; à divers dispositifs de sécurité ou dispositifs fonctionnels/de précision, vous devriez utiliser ce produit seulement après avoir pris en considération l'ajout de dispositifs de sécurité et de redondances dans votre conception afin de maintenir la sécurité et la fiabilité totale du système.

Puisque ce produit n'est pas destiné à être utilisé dans des applications nécessitant une très grande fiabilité/sécurité tels que le matériel aéronautique, le matériel de communication principal, le matériel de contrôle de l'énergie nucléaire ou le matériel médical lié à des soins médicaux directs, veuillez juger par vous-même si ce produit convient à l'utilisation que vous souhaitez en faire après avoir effectué une évaluation complète.

Sujet parent: [Consignes de sécurité importantes](#)

Déclaration de conformité avec la FCC

Pour les utilisateurs américains

À l'issue des tests dont il a fait l'objet, cet appareil a été déclaré conforme aux normes des appareils numériques de classe B conformément à la partie 15 de la réglementation FCC. Ces normes sont destinées à assurer un niveau de protection adéquat contre les interférences 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 appareil brouille la réception des ondes radio et télévision, ce que vous pouvez déterminer en éteignant et en rallumant l'appareil, nous vous encourageons à prendre l'une ou plusieurs des mesures correctives suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne réceptrice.
- Éloignez 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 l'appareil 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 de l'utilisateur.

Pour les utilisateurs au Canada

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

Sujet parent: [Avis](#)

Réglementation de l'Acte de la télégraphie sans fil

Les actes suivants sont interdits par l'Acte de la télégraphie sans fil :

- Modification et démontage (y compris l'antenne)
- Retrait de l'étiquette de conformité

Sujet parent: [Avis](#)

Marques de commerce

EPSON®, Instant Off®, PowerLite® et Quick Corner® sont des marques déposées et EPSON Exceed Your Vision est un logotype déposé de Seiko Epson Corporation.

BrightLink® et PrivateLine® sont des marques déposées et EPSON Store^{MS} et Extra Care^{MS} sont des marques de service d'Epson America, Inc.

HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques de commerce ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC.



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



Sujet parent: [Avis](#)

Droits d'auteurs des 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, contact Epson as described in the *Guide de l'utilisateur*.

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-1.13.4**
- **iptables-1.4.4**
- **libgcc1(gcc-4.3.3)**
- **libstdc++-6.0.10**
- **linux-2.6.27**
- **patches**
- **udhcp 0.9.8**

- **uvc rev.219**
- **wireless_tools 29**
- **Pilotes originaux EPSON**

La licence GNU GPL version 2 figure ci-dessous. Vous pouvez également la consulter au <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

LICENCE GPL GNU

Version 2, Juin 1991

Copyright ©) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street , Fifth Floor, Boston , MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the

user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

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

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

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of

the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

Copyright ©) <year> <name of author>

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

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Voir la licence GNU GPL pour plus de détails

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

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

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

Gnomovision version 69, Copyright ©) year name of author

Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

Voir la licence GNU GPL pour plus de détails

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

LGPL Programs

- **glibc-2.8**
- **SDL-1.2.13**
- **SDL-Image**

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright ©) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications

and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

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

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

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

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

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

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

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

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on

the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the 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 ©) <year> <name of author>

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

Thats all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

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

Copyright (c) The Regents of the University of California.

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

MMMMMMMM **libjpeg-6b**

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

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane.

This file is part of the Independent JPEG Group's software.

For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You dont have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that youve used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane.

All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG authors name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Groups software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

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

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

List of libpng programs

MMMM 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 Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.

2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp@users.sourceforge.net

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

MMMMMMMM **zlib-1.1.4**

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

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided as-is, without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software. Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly Mark Adler

jloup@gzip.org madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

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"

MMMMMMM mDNSResponder-107.6 M (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.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aessrc-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

MMMMMM aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09" are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester , UK . All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

newlib

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

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

List of newlib programs

MMMMMMMM newlib 1.17.0

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

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at <http://www.opensource.org/licenses>. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California , Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California .

All rights reserved.

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

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- * Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

AMD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL AMD BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA , or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin , TX 78741

800-292-9263

(5) C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warrantee on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the SuperH Support Center via e-mail at softwaresupport@superh.com.

SuperH, Inc.

405 River

Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska H M M gskolan

(Royal Institute of Technology , Stockholm , Sweden).

All rights reserved.

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

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

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

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin <phantom@FreeBSD.org>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow , Russia .

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft <mike@FreeBSD.org>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation.

Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev , Ukraine .

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow , Russia .

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF

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

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

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

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

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

(37) MIPS Technologies, Inc

/*

* Copyright (c) 2009 MIPS Technologies, Inc.

*

* All rights reserved.

*
* Redistribution and use in source and binary forms, with or without
* modification, are permitted provided that the following conditions
* are met:
*
* * Redistributions of source code must retain the above copyright
* notice, this list of conditions and the following disclaimer.
* * Redistributions in binary form must reproduce the above
* copyright
* notice, this list of conditions and the following disclaimer
* in the documentation and/or other materials provided with
* the distribution.
* * Neither the name of MIPS Technologies Inc. nor the names of its
* contributors may be used to endorse or promote products derived
* from this software without specific prior written permission.
*
* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
* "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
* LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR
* A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT
* OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
* SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT
* LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,
* DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY
* THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT
* (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE
* OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
*/

Sujet parent: [Avis](#)

Avis sur les droits d'auteur

Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire, de conserver dans un système central ou de transmettre le contenu de cette publication sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit – reproduction électronique ou mécanique, photocopie, enregistrement ou autre – sans la permission écrite préalable de Seiko Epson Corporation. L'information contenue dans la présente ne peut être utilisée qu'avec ce produit EPSON. Epson décline toute responsabilité en cas d'utilisation de cette information avec d'autres produits.

Ni Seiko Epson Corporation ni ses sociétés affiliées ne peuvent être tenues responsables par l'acheteur de ce produit ou par des tiers de tout dommage, pertes, frais ou dépenses encourus par l'acheteur ou les tiers suite à : un accident, le mauvais usage ou l'usage abusif de ce produit, ou de modifications, réparations ou altérations non autorisées du produit, ou (sauf aux É.-U.) du manquement à respecter strictement les instructions d'utilisation et d'entretien de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation décline toute responsabilité en cas de dommages ou de problèmes découlant de l'utilisation d'options ou de produits consommables autres que les produits désignés comme produits EPSON d'origine ou comme produits approuvés pour EPSON par Seiko Epson Corporation.

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

[Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur](#)

[Attribution des droits réservés](#)

Sujet parent: [Avis](#)

Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur

Epson encourage les utilisateurs à faire preuve de responsabilité et à respecter les lois sur les droits d'auteur lorsqu'ils utilisent les produits EPSON. Dans certains pays, la loi permet une reproduction ou réutilisation limitée de matériel protégé dans certaines circonstances, mais ces dernières sont parfois moins étendues que le croient certaines personnes. Pour toute question relative aux droits d'auteur, communiquez avec votre conseiller juridique.

Sujet parent: [Avis sur les droits d'auteur](#)

Attribution des droits réservés

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

© 2014 Epson America, Inc.

2/14

CPD-35680R2

Sujet parent: [Avis sur les droits d'auteur](#)