

Guide de l'utilisateur PowerLite® W16

Table des matières

Guide de l'utilisateur PowerLite W16.....	9
Présentation du projecteur	10
Caractéristiques du projecteur	10
Contenu de la boîte du produit.....	11
Composants additionnels	13
Équipement en option et pièces de rechange.....	14
Information concernant l'enregistrement et la garantie	15
Système de notation employé dans la documentation	15
Où trouver plus d'information?	16
Emplacement des composants du projecteur	16
Composants du projecteur – Avant/dessus	17
Composants du projecteur – Arrière.....	18
Composants du projecteur – Base	20
Composants du projecteur – Panneau de commande.....	21
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
Raccordement du projecteur	29
Raccordement à des sources vidéo	29
Raccordement d'une source vidéo HDMI.....	30
Raccordement d'une source vidéo en composantes VGA	30
Raccordement d'une source vidéo S-Vidéo	32
Raccordement d'une source vidéo composite	32
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son	33
Raccordement d'ordinateurs	34
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB	34
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA.....	36
Raccordement à un ordinateur pour l'audio et la vidéo HDMI	36

Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB	37
Raccordement à un ordinateur pour diffuser du son	38
Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe	38
Raccordement de haut-parleurs externes	39
Raccordement de dispositifs USB externes	40
Projection depuis un dispositif USB	40
Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur	41
Sélection de la source USB raccordée.....	42
Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur	42
Raccordement d'une caméra de documents	42
Installation des piles dans la télécommande	43
Ouverture du couvre-objectif	45
Fonctions de base du projecteur	46
Mise sous tension du projecteur	46
Mise hors tension du projecteur	48
Visionnement d'images 3D.....	50
Synchronisation des lunettes 3D avec le projecteur	51
Chargement des lunettes 3D	52
Portée de visionnement d'images en 3D	53
Sélection de la langue des menus du projecteur	54
Réglage de la hauteur de l'image	55
Forme de l'image.....	56
Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit.....	57
Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale	58
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner	60
Modification de la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom	62
Mise au point de l'image à l'aide de la bague de mise au point.....	63
Mise au point de l'image avec la fonctionnalité d'aide de mise au point Focus Help	63
Fonctionnement de la télécommande	65
Utilisation de la télécommande comme souris sans fil.....	67
Utilisation de la télécommande comme pointeur	68
Sélection de la source d'image	68
Modes de projection	70

Modification du mode de projection avec la télécommande	70
Modification du mode de projection avec les menus	71
Rapport hauteur/largeur de l'image	71
Modification du rapport hauteur/largeur de l'image	72
Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles	72
Mode couleurs	73
Changement du Mode couleurs	74
Modes couleurs disponibles	74
Activation de la fonction Iris auto	75
Commande du volume à l'aide des touches Volume	76
Projection d'un diaporama	77
Types de fichiers Slideshow supportés	77
Lancement d'un diaporama	78
Options d'affichage Slideshow	80
Réglage des fonctions du projecteur	82
Désactivation provisoire de l'image et du son	82
Arrêt provisoire sur l'image vidéo	83
Agrandissement ou réduction des images	83
Fonctions de sécurité du projecteur	84
Options de sécurité par de mot de passe	84
Création d'un mot de passe	85
Sélection des options de sécurité par mot de passe	86
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur	87
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage	88
Désactivation des touches du projecteur	90
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur	91
Installation d'un câble antivol	91
Réglage des paramètres de menus	93
Utilisation des menus du projecteur	93
Paramètres de qualité d'image – Menu Image	94
Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal	96
Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage	100
Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé	102

Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information.....	105
Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.....	107
Entretien et transport du projecteur	108
Entretien du projecteur	108
Nettoyage de l'objectif	109
Nettoyage des lunettes 3D	109
Nettoyage du boîtier du projecteur	110
Entretien du filtre à air et des événements.....	110
Nettoyage du filtre à air et des événements	110
Remplacement du filtre à air	111
Entretien de la lampe	113
Remplacement de la lampe	114
Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe	118
Remplacement des piles de la télécommande	119
Transport du projecteur	121
Résolution des problèmes.....	122
Conseils pour les problèmes de projection.....	122
Témoins d'état du projecteur	122
Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur.....	125
Résolution des problèmes d'image ou de son	125
Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît	126
Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display	127
Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît.....	128
Affichage depuis un ordinateur portable Windows	128
Affichage depuis un ordinateur portable Mac.....	129
Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît.....	129
Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît	129
Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire	130
Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage	130
Solutions si l'image est floue.....	131
Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes	132
Solutions pour régler les images 3D qui ne sont pas affichées correctement.....	133
Solutions si aucune image n'apparaît sur un moniteur externe	134

Solutions aux problèmes de son.....	134
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande.....	135
Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur	136
Solutions pour les problèmes de télécommande	136
Solutions aux problèmes de mot de passe	137
Comment obtenir de l'aide.....	138
Caractéristiques techniques	139
Caractéristiques générales du projecteur.....	139
Caractéristiques de la lampe	140
Caractéristiques de la télécommande	141
Dimensions du projecteur.....	141
Caractéristiques électriques du projecteur	141
Caractéristiques environnementales du projecteur	142
Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur	142
Formats d'affichage vidéo pris en charge	142
Exigences système pour USB Display	145
Avis.....	147
Recyclage	147
Consignes de sécurité importantes	147
Consignes de sécurité importantes	148
Consignes de sécurité importantes pour la projection 3D.....	151
Restriction d'utilisation.....	153
Déclaration de conformité avec la FCC	154
Marques de commerce.....	154
Licence des logiciels libres	155
Avis sur les droits d'auteur	196
Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur	197
Attribution des droits réservés	197

Guide de l'utilisateur PowerLite W16

Bienvenue au *Guide de l'utilisateur* du projecteur PowerLite W16.

Présentation du projecteur

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

[Caractéristiques du projecteur](#)

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

[Où trouver plus d'information?](#)

[Emplacement des composants du projecteur](#)

Caractéristiques du projecteur

Le projecteur PowerLite W16 offre les caractéristiques spéciales suivantes :

Projection 3D

- Projection 3D active avec lunettes à obturateur actif optionnelles
- Supporte les formats 3D de projection côte à côte, haut et bas et de superposition des images 3D

Système de projection à haute luminosité et à haute résolution

- Jusqu'à 3000 lumens de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) et 3000 lumens de luminosité blanche (sortie de lumière blanche) en mode 2D

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

- Résolution native de 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
- Présentations avec diaporamas de photos sans ordinateur (avec le logiciel PC Free) grâce à la connexion directe de dispositifs de stockage USB
- Deux ports VGA pour les connexions par plusieurs présentateurs
- Ports pour connecter un moniteur externe et des haut-parleurs externes

Fonctions de configuration et d'utilisation faciles d'emploi

- Correction de la distorsion verticale et horizontale automatique en temps réel permettant d'afficher continuellement un écran rectangulaire
- Fonction Screen Fit qui règle automatiquement la taille des images selon l'écran de projection
- Fonctions Instant Off et Alimentation directe d'Epson accélérant la configuration et la mise hors tension
- Décodeur de sous-titrage codé intégré
- Rapport de zoom optique 1,2× offrant une capacité de zoom améliorée
- Faible coût total de possession grâce à la durée de vie utile plus longue de la lampe

[Contenu de la boîte du produit](#)

[Composants additionnels](#)

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

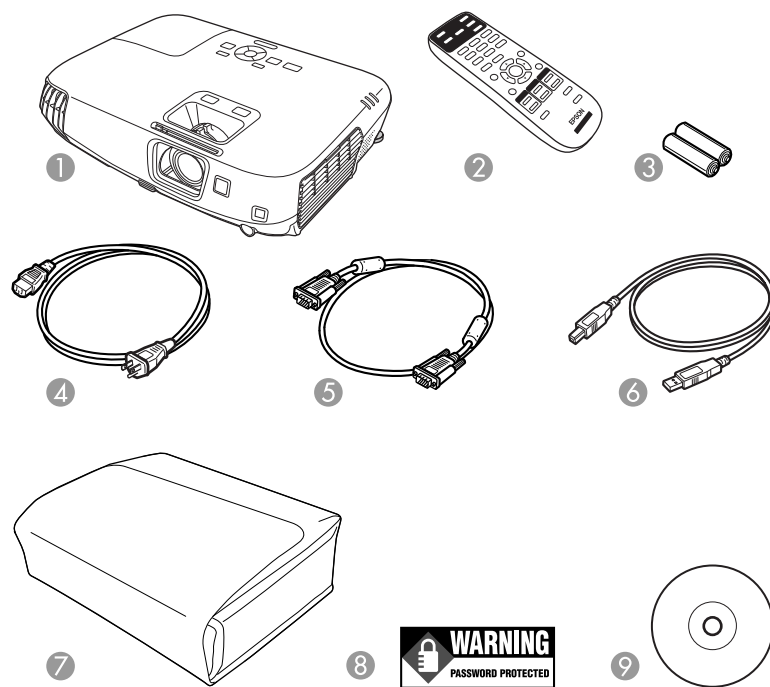
[Information concernant l'enregistrement et la garantie](#)

Sujet parent: [Présentation du projecteur](#)

Contenu de la boîte du produit

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

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



- 1 Projecteur
- 2 Télécommande
- 3 Piles de la télécommande (deux piles alcalines AA)
- 4 Cordon d'alimentation
- 5 Câble d'ordinateur VGA
- 6 Câble USB
- 7 Malette de transport
- 8 Étiquette de protection par mot de passe
- 9 CD de documentation du projecteur

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Composants additionnels

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

- Pour recevoir un signal vidéo composite, il vous faut un câble vidéo de type RCA ou un câble A/V. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.
- Pour recevoir un signal S-Vidéo, il vous faut un câble S-Vidéo compatible avec votre dispositif. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.
- Pour recevoir un signal de vidéo en composantes, il vous faut un câble vidéo en composantes VGA D-sub à 15 broches. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
- Pour recevoir un signal HDMI, il vous faut un câble HDMI compatible. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.

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

- Pour recevoir et visionner un signal 3D, il vous faut d'un câble HDMI compatible et des lunettes 3D à obturateur actif. Vous pouvez les acheter auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson. Si votre source vidéo est un disque Blu-ray 3D, il vous faut aussi un lecteur Blu-ray qui supporte la lecture 3D. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.

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

- Pour projeter un signal provenant de certains ports avec audio, il peut être nécessaire d'acheter un câble audio compatible avec votre appareil. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.

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

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Références associées

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

Équipement en option et pièces de rechange

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

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

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de produit
Lampe de rechange d'origine Epson (ELPLP67)	V13H010L67
Filtre à air de rechange (ELPAF42)	V13H134A42
Lunettes 3D à obturateur actif (ELPGS03)	V12H548006
Haut-parleurs actifs (ELPSP02)	V12H467020
Caméra de documents Epson DC-06	V12H321005
Caméra de documents Epson DC-11	V12H377020
Caméra de documents Epson DC-20	V12H500020
Support d'installation au plafond universel	ELPMBPJF
Trousse d'installation pour faux-plafond réglable	ELPMBP01
Trousse de plaque pour faux-plafond	ELPMBP02
Plaque circulaire pour plafond structural	ELPMBP03
Rallonge de colonne réglable (tuyau) 8 à 11 po (20 à 28 cm)	ELPMBC01
Verrouillage de sécurité Kensington	ELPSL01
Écran portatif pour projecteur Duet d'Accolade	ELPSC80
Écran portatif pour projecteur ES3000 (ELPSC26H)	V12H002S3Y

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de produit
Câble vidéo en composantes VGA	ELPKC19
1-Year Extended Exchange Warranty (Service d'échange d'une durée d'un an)	EPPEXPA1
2-Year Extended Exchange Warranty (Service d'échange d'une durée de deux ans)	EPPEXPA2

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 Puerto Rico. Consultez le document du service d'échange Extra Care pour plus de détails.

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

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

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Système de notation employé dans la documentation

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

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

Sujet parent: [Présentation du projecteur](#)

Où trouver plus d'information?

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

- Système d'aide intégré

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

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

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

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

Sujet parent: [Présentation du projecteur](#)

Références associées

[Comment obtenir de l'aide](#)

Tâches associées

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

Emplacement des composants du projecteur

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

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

[Composants du projecteur – Arrière](#)

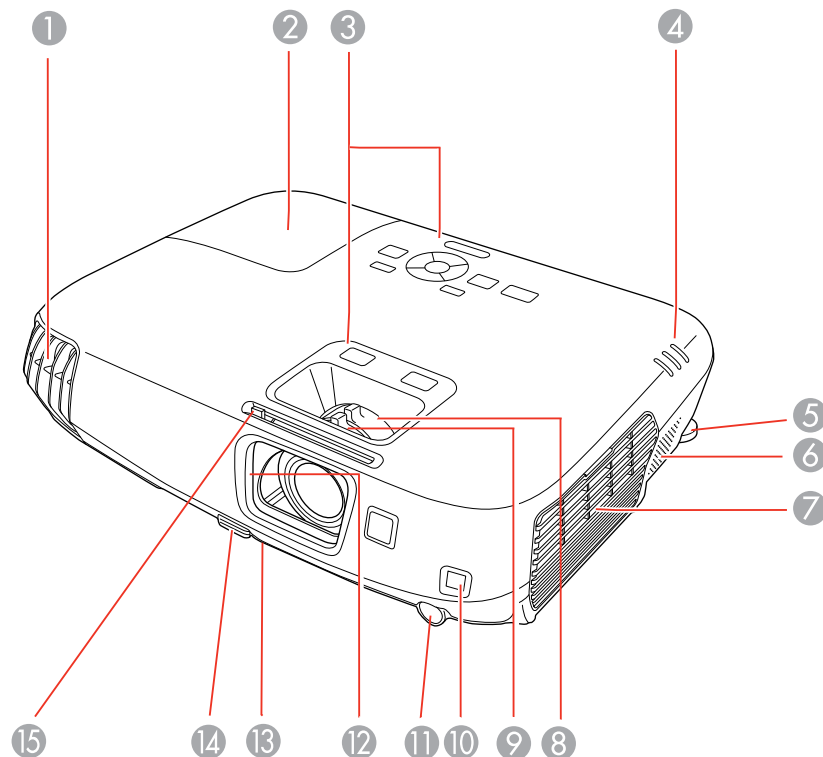
[Composants du projecteur – Base](#)

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

[Composants du projecteur – Télécommande](#)

Sujet parent: [Présentation du projecteur](#)

Composants du projecteur – Avant/dessus



- 1 Sortie d'air
- 2 Couvercle du logement de lampe
- 3 Panneau de commande
- 4 Témoins d'état du projecteur
- 5 Point de fixation pour le câble de sécurité et logement pour le verrou de sécurité Kensington
- 6 Haut-parleur
- 7 Couvercle du filtre à air et évent d'air extérieur
- 8 Bague de zoom

- 9 Bague de mise au point
- 10 Capteur Screen Fit
- 11 Récepteur de la télécommande
- 12 Levier de glissière A/V Mute
- 13 Patte avant réglable
- 14 Levier de déverrouillage de la patte
- 15 Levier de glissière A/V Mute

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

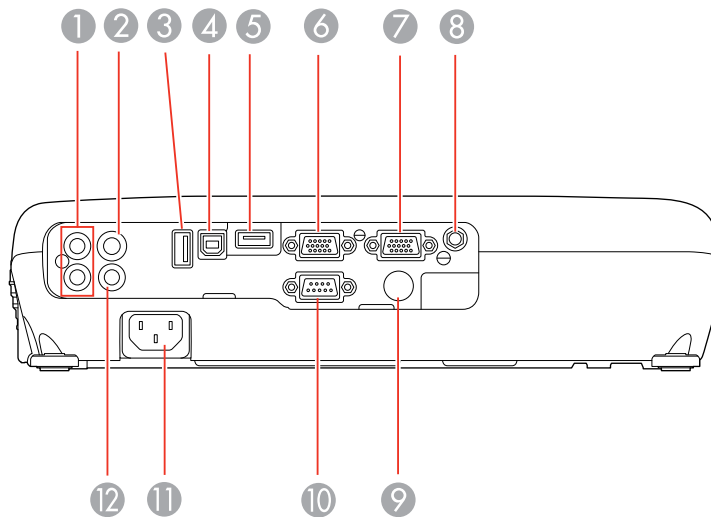
Références associées

[Témoins d'état du projecteur](#)

Tâches associées

[Installation d'un câble antivol](#)

Composants du projecteur – Arrière

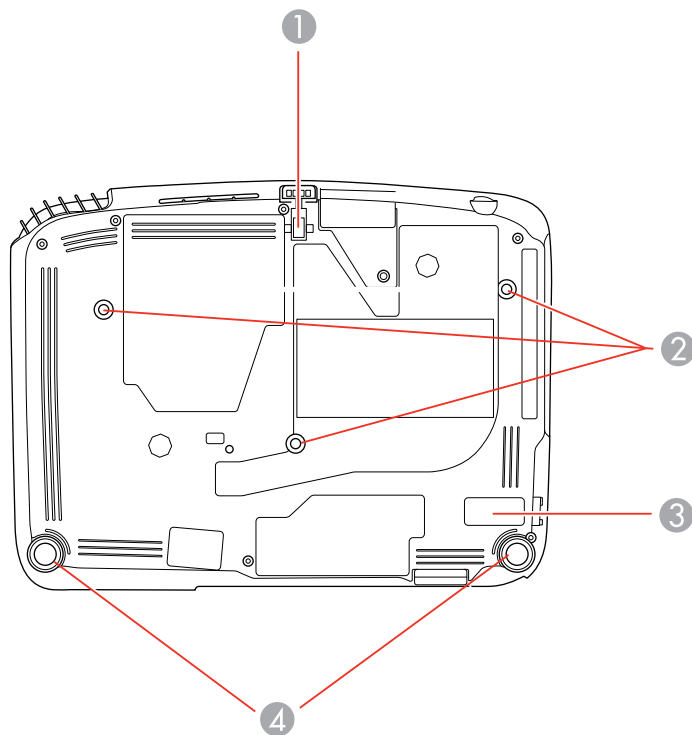


- 1 Ports **Audio**

- 2 Port **S-Video**
- 3 Port pour caméra de documents/**USB-A**
- 4 Port **USB-B**
- 5 Port **HDMI**
- 6 Port **Computer1**
- 7 Port **Monitor Out/Computer2**
- 8 Port **Audio Out**
- 9 Récepteur de la télécommande
- 10 Port **RS-232C**
- 11 Port d'entrée CA
- 12 Port **Video**

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

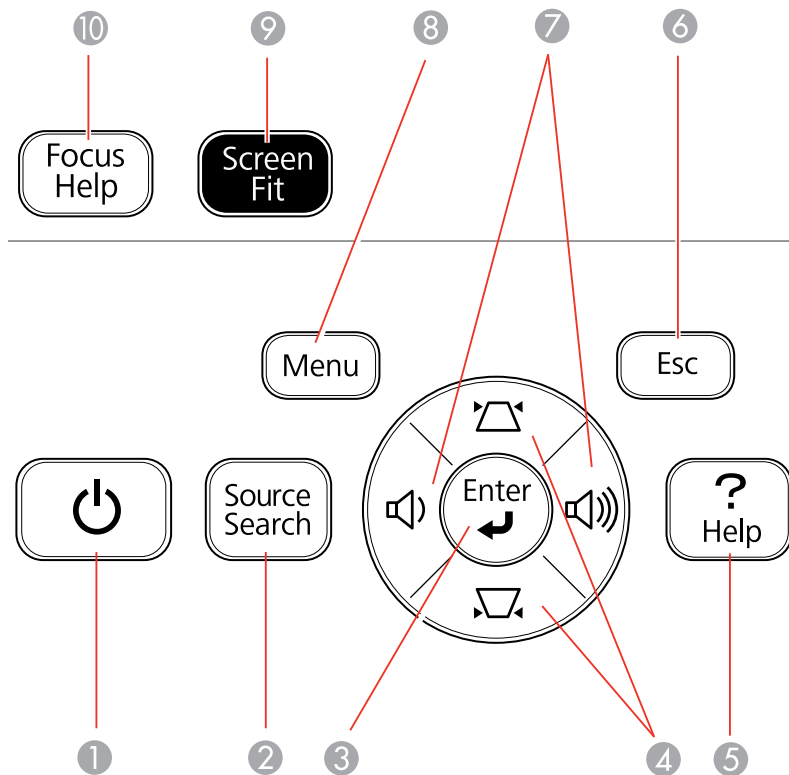
Composants du projecteur – Base



- 1 Patte avant réglable
- 2 Trous de support de montage
- 3 Point de fixation du câble de sécurité
- 4 Pattes arrière réglables

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

Composants du projecteur – Panneau de commande

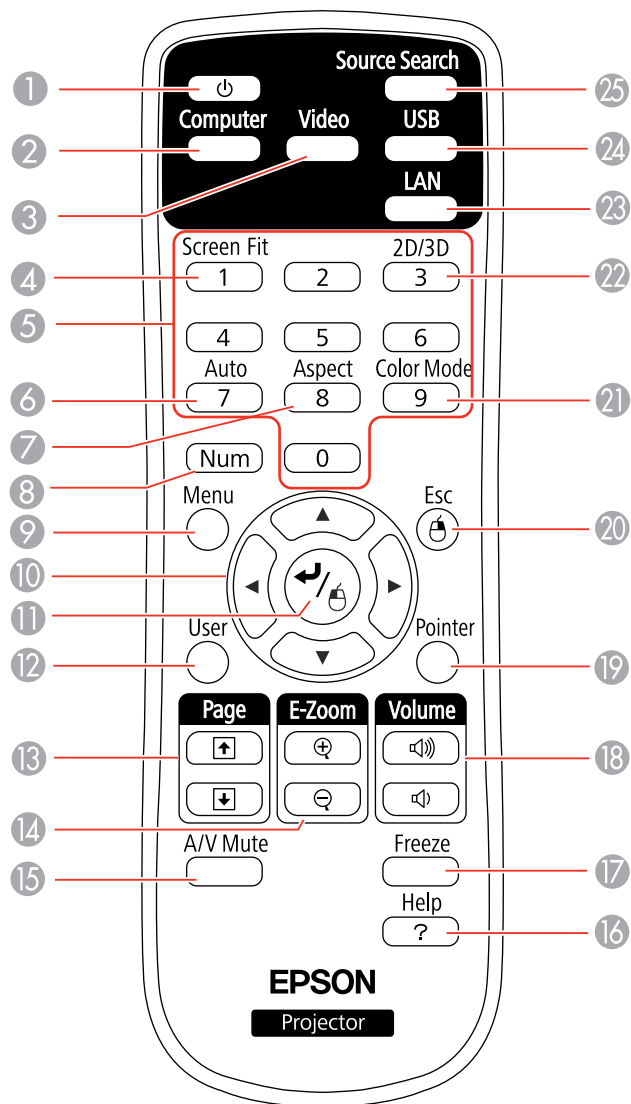


- 1 Touche d'alimentation
- 2 Touche **Source Search** (recherche des sources connectées)
- 3 Touche **Enter** (sélection des options)
- 4 Touches de correction trapézoïdale verticale (réglage de la forme de l'image) et touches fléchées
- 5 Touche **Help** (accès à l'information d'aide du projecteur)
- 6 Touche **Esc** (annule ou quitte les fonctions)
- 7 Touches de contrôle du volume, touches de correction trapézoïdale horizontale (réglage de la forme de l'image) et touches fléchées

- 8 Touche **Menu** (accès au système de menus du projecteur)
- 9 **Touche** Screen Fit (réglage de la forme de l'image)
- 10 **Touche** Focus Help (réglage de la mise au point)

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

Composants du projecteur – Télécommande



1 Touche d'alimentation

- 2 Touche **Computer** (fait défiler des ordinateurs raccordés)
- 3 Touche **Video** (défilement des sources vidéo raccordées)
- 4 **Touche** Screen Fit (réglage de la forme de l'image)
- 5 Touches numériques (entrée de chiffres)
- 6 Touche **Auto** (réglage automatique des paramètres de position, d'alignement et de synchronisation)
- 7 Touche **Aspect** (sélection du rapport hauteur/largeur de l'image)
- 8 Touche **Num** (si vous appuyez sur cette touche, vous pouvez passer des touches numériques à la fonction correspondant au nombre)
- 9 Touche **Menu** (accès au système de menus du projecteur)
- 10 Touches fléchées (défilement des options à l'écran et commande des fonctions de souris sans fil)
- 11 Touche Enter (sélection des options et commande des fonctions de souris sans fil)
- 12 Touche **User** (personnalisable pour différentes fonctions)
- 13 Touche **Page** vers le bas/vers le haut (commande des diapositives de présentation)
- 14 Touches **E-Zoom +/-** (agrandissement et rapetissement de l'image)
- 15 Touche **A/V Mute** (coupe l'image et le son)
- 16 Touche **Help** (accès à l'information d'aide du projecteur)
- 17 Touche **Freeze** (fige l'action vidéo)
- 18 Touches **Volume** pour augmenter/réduire le volume (réglage du volume du haut-parleur)
- 19 **Touche** Pointer (active le pointeur à l'écran)
- 20 Touche **Esc** (annuler/quitter les fonctions et contrôler les fonctions de souris sans fil)
- 21 Touche **Color Mode** (sélectionne le mode d'affichage)
- 22 Touche **2D/3D** (permet d'alternier entre le mode 2D et le mode 3D)
- 23 Touche **LAN** (cette touche n'est pas fonctionnelle)
- 24 **Touche** USB (permet de basculer d'une source USB connectées à l'autre)
- 25 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](#)

[Raccordement du projecteur](#)

[Installation des piles dans la télécommande](#)

[Ouverture du couvre-objectif](#)

Emplacement du projecteur

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

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

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

- Placez le projecteur sur une surface plane et robuste ou installez-le à l'aide d'un support compatible.
- Laissez amplement d'espace autour 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.

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

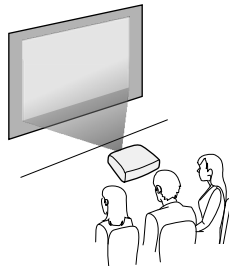
[Distance de projection](#)

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

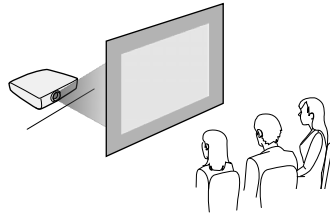
Options de configuration et d'installation du projecteur

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

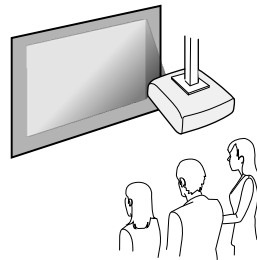
Avant



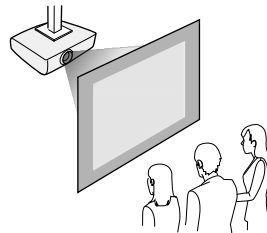
Arrière



Avant/Plafond



Arrière/Plafond



Peu importe où vous installez le projecteur, veuillez, dans la mesure du possible, à le placer perpendiculairement en avant du centre de l'écran et non pas de biais.

Si vous projetez du plafond ou de l'arrière, veuillez à sélectionner la bonne option sous la rubrique **Projection** dans le système de menus du projecteur.

Sujet parent: [Emplacement du projecteur](#)

Références associées

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

Distance de projection

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

Servez-vous des tableaux ci-dessous pour estimer à quelle distance de l'écran vous devez placer le projecteur en fonction de la taille de l'image projetée. (Les données de conversion pourraient avoir été arrondies.)

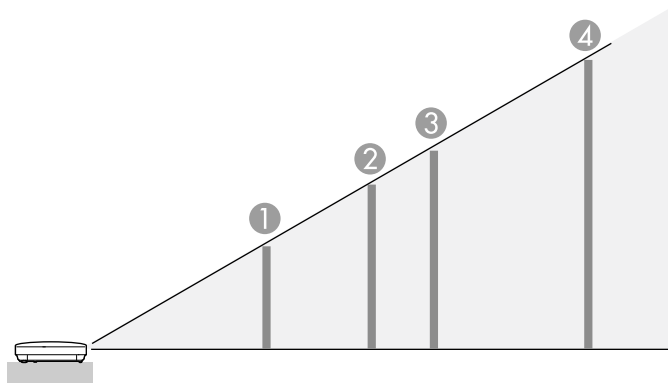


Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10

	Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand angle ou télé
1	50 po (126 cm)	55 à 66 po (139 à 168 cm)
2	80 po (203 cm)	88 à 106 po (225 à 270 cm)
3	100 po (254 cm)	111 à 133 po (281 à 338 cm)

	Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand angle ou télé
4	150 po (381 cm)	167 à 200 po (424 à 509 cm)

Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3

	Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand angle ou télé
1	50 po (126 cm)	62 à 75 po (158 à 190 cm)
2	80 po (203 cm)	100 à 121 po (255 à 306 cm)
3	100 po (254 cm)	126 à 151 po (319 à 383 cm)
4	150 po (381 cm)	189 à 227 po (480 à 577 cm)

Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9

	Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection Grand angle ou télé
1	50 po (126 cm)	56 à 68 po (143 à 172 cm)
2	80 po (203 cm)	91 à 109 po (231 à 278 cm)
3	100 po (254 cm)	114 à 137 po (289 à 348 cm)
4	150 po (381 cm)	171 à 206 po (435 à 523 cm)

Sujet parent: [Emplacement du projecteur](#)

Raccordement du projecteur

Vous pouvez brancher le projecteur à 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 téléphone intelligent avec appareil photo s'il est doté d'une sortie vidéo compatible.
- Si votre présentation ou vidéo comporte une trame sonore, vous pouvez brancher des câbles d'entrée audio, au besoin.
- Pour 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 à des sources vidéo](#)

[Raccordement d'ordinateurs](#)

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

[Raccordement de haut-parleurs externes](#)

[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](#)

Raccordement à des sources vidéo

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

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

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

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

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

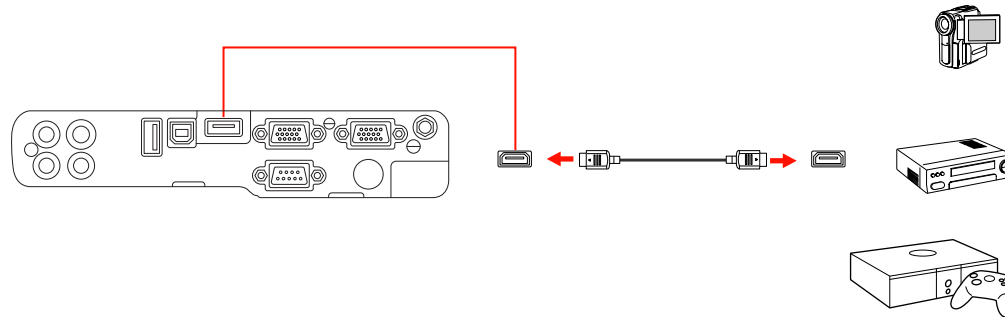
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Raccordement d'une source vidéo HDMI

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

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



Remarque: Le projecteur convertit le signal audio numérique envoyé à partir de votre source vidéo en un signal analogique mono pour le haut-parleur interne ou en un signal analogique stéréo si vous connectez des haut-parleurs externes.

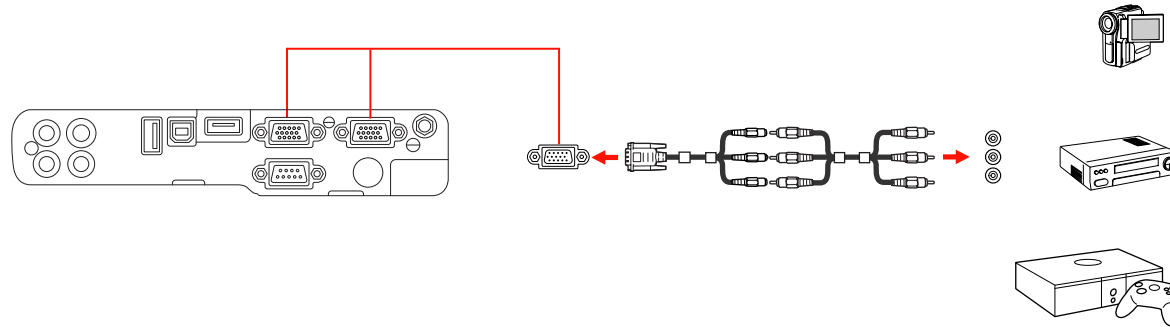
Remarque: Si vous avez branché une console de jeu, il est possible que vous deviez patienter quelques secondes avant que l'image s'affiche lorsque vous passez à la source d'entrée de la console de jeu. Pour réduire le temps de réponse des commandes du jeu, réglez le format du signal de sortie de la console de jeu à un signal progressif de 480p ou 720p. Consultez la documentation de la console de jeu pour obtenir plus d'instructions.

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

Raccordement d'une source vidéo en composantes VGA

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

1. Branchez les connecteurs composants aux ports de sortie vidéo en composants 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 composants.
2. Branchez le connecteur VGA dans un port **Computer** du projecteur.



Remarque: Si vous choisissez le port **Computer2**, il est possible que vous deviez modifier le paramètre **Port sortie moniteur** dans le menu Avancé du projecteur.

3. Serrez les vis du connecteur VGA.

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

Remarque: Si vous avez branché une console de jeu, il est possible que vous deviez patienter quelques secondes avant que l'image s'affiche lorsque vous passez à la source d'entrée de la console de jeu. Pour réduire le temps de réponse des commandes du jeu, réglez le format du signal de sortie de la console de jeu à un signal progressif de 480p ou 720p. Consultez la documentation de la console de jeu pour obtenir plus d'instructions.

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

Références associées

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

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

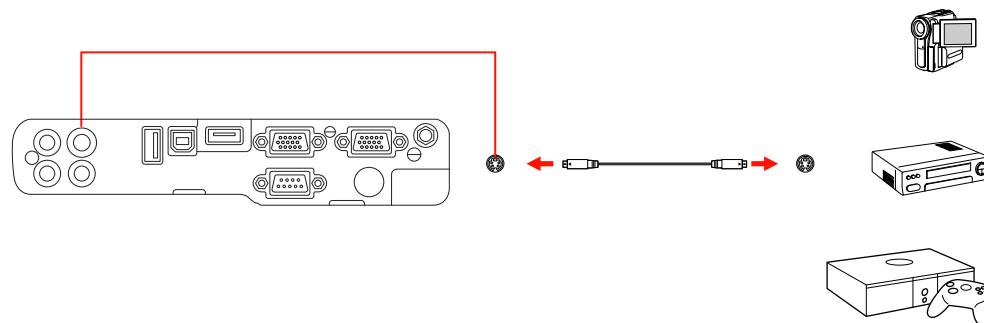
Tâches associées

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

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.



Remarque: Si vous avez branché une console de jeu, il est possible que vous deviez patienter quelques secondes avant que l'image s'affiche lorsque vous passez à la source d'entrée de la console de jeu. Pour réduire le temps de réponse des commandes du jeu, réglez le format du signal de sortie de la console de jeu à un signal progressif de 480p ou 720p. Consultez la documentation de la console de jeu pour obtenir plus d'instructions.

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

Tâches associées

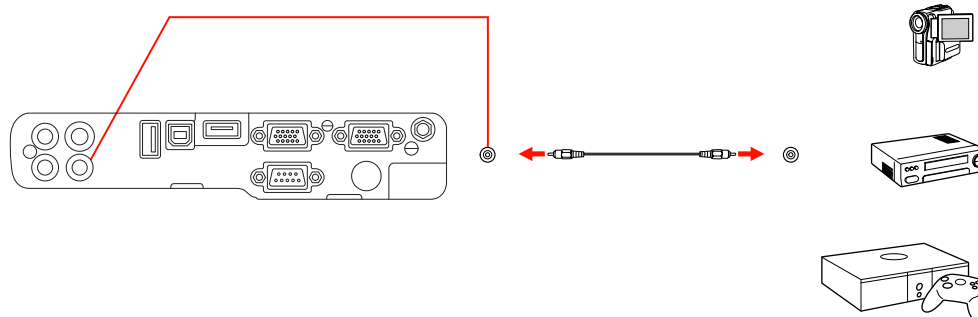
[Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son](#)

Raccordement d'une source vidéo composite

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

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

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



Remarque: Si vous avez branché une console de jeu, il est possible que vous deviez patienter quelques secondes avant que l'image s'affiche lorsque vous passez à la source d'entrée de la console de jeu. Pour réduire le temps de réponse des commandes du jeu, réglez le format du signal de sortie de la console de jeu à un signal progressif de 480p ou 720p. Consultez la documentation de la console de jeu pour obtenir plus d'instructions.

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

Tâches associées

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

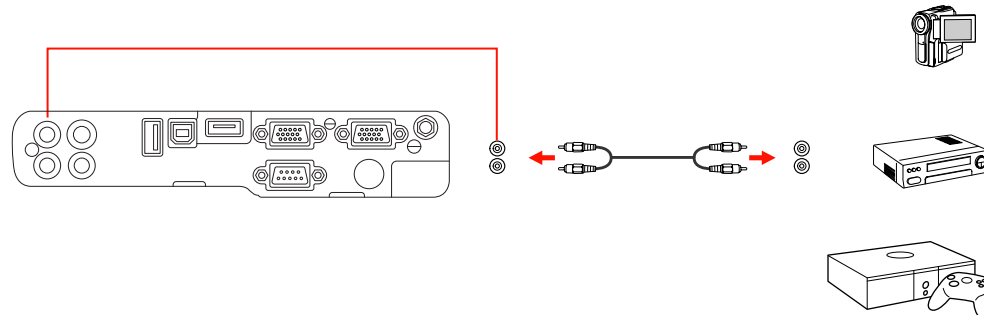
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son

Vous pouvez diffuser le son dans le haut-parleur du projecteur si votre appareil vidéo est doté de ports de sortie audio. Branchez le projecteur à la source vidéo en utilisant un câble audio RCA.

Remarque: Si vous connectez une source vidéo au projecteur en utilisant un câble HDMI, le signal audio est transféré avec le signal vidéo; vous n'avez pas besoin d'un câble additionnel pour le son.

1. Branchez une extrémité du câble audio aux ports de sortie audio de la source vidéo.

2. Branchez l'autre extrémité du câble dans le ou les ports **Audio** du projecteur.



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

Raccordement d'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 l'audio et la vidéo HDMI](#)

[Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB](#)

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

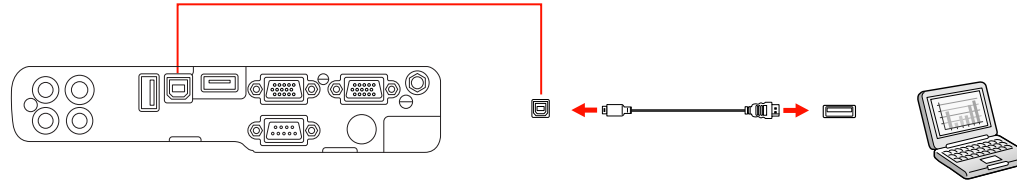
Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

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 du 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 dans le port **USB-B**.



3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.
4. Effectuez l'une des étapes suivantes :
- **Windows 8.x** : Cliquez sur **EPSON_PJ_UD** dans le coin supérieur droit, puis sélectionnez **Exécutez EMP_UDSE.EXE** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour installer le logiciel Epson USB Display.
 - **Windows 7/Windows Vista** : Sélectionnez **Exécuter EMP_UDSE.EXE** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour installer le logiciel Epson USB Display.
 - **Windows XP** : Patientez lorsque des messages s'affichent à l'écran de l'ordinateur alors que le projecteur installe le logiciel Epson USB Display sur votre ordinateur.
 - **Windows 2000** : Sélectionnez **Poste de travail**, **EPSON_PJ_UD** et **EMP_UDSE.EXE** pour installer le logiciel Epson USB Display.
 - **Mac OS X** : Le dossier de configuration USB Display s'affiche à l'écran. Sélectionnez **USB Display Installer** et 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.

Remarque: Si vous utilisez Windows XP ou Windows 2000 et qu'un message vous demande si vous souhaitez redémarrer votre ordinateur, sélectionnez **Non**.

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

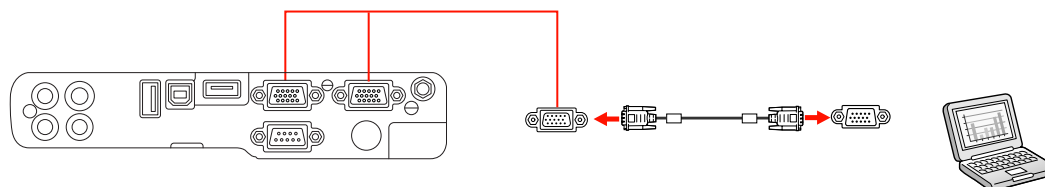
[Exigences système pour USB Display](#)

Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA

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

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

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



Remarque: Si vous choisissez le port **Computer2**, il est possible que vous deviez modifier le paramètre **Port sortie moniteur** dans le menu Avancé du projecteur.

4. Serrez les vis du connecteur VGA.

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

Références associées

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

Tâches associées

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

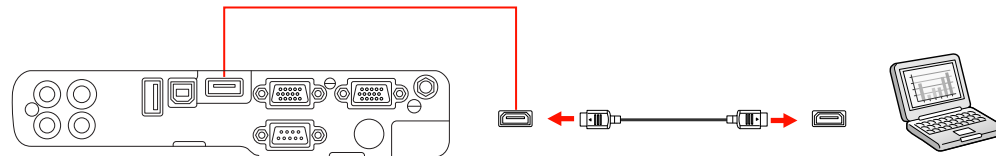
Raccordement à un ordinateur pour l'audio et la vidéo HDMI

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

Remarque: Pour connecter un ordinateur Mac, qui inclut uniquement un port Mini DisplayPort, un port Thunderbolt ou un port Mini-DVI pour la sortie vidéo, vous devez vous procurer un adaptateur qui vous

permet de le connecter au port **HDMI** du projecteur. Communiquez avec Apple pour connaître les adaptateurs compatibles. Les vieux ordinateurs Mac (2009 et antérieurs) pourraient ne pas supporter les signaux audio via le port **HDMI**.

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



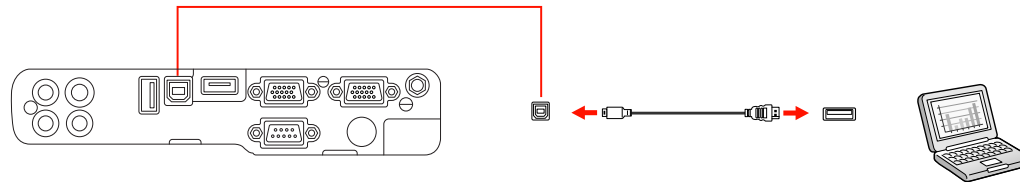
Remarque: Le projecteur convertit le signal audio numérique envoyé à partir de votre ordinateur en un signal analogique mono pour le haut-parleur interne ou en un signal analogique stéréo si vous connectez des haut-parleurs externes.

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

Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB

Si vous branchez votre ordinateur à un port **Computer**, **USB-B** ou **HDMI** du projecteur, vous pouvez configurer la télécommande pour qu'elle serve de souris sans fil. Cela vous permet de commander la projection à distance sur votre ordinateur. Pour ce faire, raccordez le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB, si ce n'est pas déjà fait.

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.
3. Au besoin, configurez 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](#)

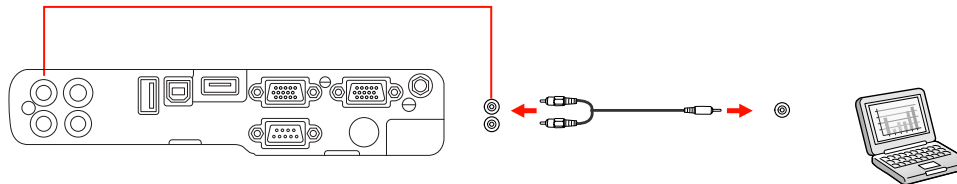
Tâches associées

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

Raccordement à un ordinateur pour diffuser du son

Si votre présentation comporte une trame sonore et que vous n'avez pas branché votre ordinateur au port **USB-B** ou **HDMI** du projecteur, vous pouvez quand même faire jouer le son par les haut-parleurs du projecteur. Branchez un câble adaptateur à mini-fiche stéréo en option (avec une mini-fiche de 3,5 mm et deux fiches RCA).

1. Branchez le câble audio à la prise des écouteurs 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 aux ports **Audio** du projecteur.



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

Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe

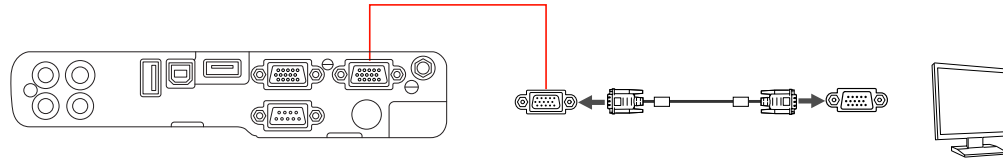
Si vous avez branché le projecteur à un ordinateur en utilisant le port **Computer**, vous pouvez aussi raccorder un moniteur externe au projecteur. Cela vous permet de visionner la présentation sur un moniteur externe même si l'image projetée n'est pas visible.

Si vous souhaitez envoyer des images vers un moniteur externe lorsque le projecteur est éteint, vous devez ajuster le paramètre **Config. attente** dans le menu Avancé du projecteur.

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

1. Assurez-vous que votre ordinateur est branché au port **Computer** du projecteur. S'il y a deux ports pour ordinateur, veillez à utiliser le port **Computer1**.

2. Branchez le câble du moniteur externe au port **Monitor Out** du projecteur.



Remarque: Il est possible que vous deviez modifier le paramètre **Sortie du moniteur** dans le menu Avancé du projecteur.

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Références associées

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

Raccordement de haut-parleurs externes

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

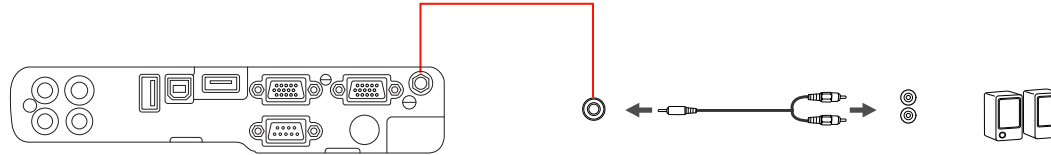
Remarque: Vous pouvez aussi brancher le projecteur à un amplificateur avec des haut-parleurs.

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

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



Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Références associées

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

Raccordement de dispositifs USB externes

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

[Projection depuis un dispositif USB](#)

[Raccordement d'un appareil USB 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 de ces appareils à votre projecteur :

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

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

Remarque: Les disques durs USB doivent répondre aux exigences suivantes :

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

Vous pouvez projeter des diaporamas à partir de fichiers d'image sur un dispositif USB ou un lecteur de carte mémoire branché au projecteur.

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

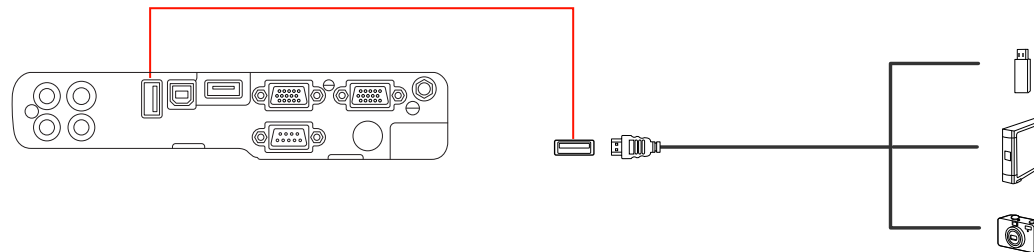
Sujets reliés

[Projection d'un diaporama](#)

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 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'un diaporama](#)

Sélection de la source USB raccordée

Vous pouvez commuter l'affichage du projecteur à la source branchée au 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 une caméra de documents à votre projecteur afin de projeter des images produites par la caméra.

Selon le modèle de caméra de documents Epson que vous possédez, effectuez l'une des étapes suivantes pour connecter la caméra de documents à votre projecteur :

- Pour la caméra de documents DC-06 Epson, trouvez le câble USB fourni avec la caméra et branchez-le dans le port **USB-A** du projecteur et dans le port USB Type B de la caméra de documents.
- Pour la caméra de documents DC-11 Epson, branchez-la dans le port **Computer** ou **Video** du projecteur et dans le port correspondant de la caméra de documents. Consultez le manuel de la caméra pour obtenir plus de détails.
- Pour la caméra de documents DC-20 Epson, branchez-la dans le port **HDMI**, **Computer** ou **Video** du projecteur et dans le port correspondant de la caméra de documents. Consultez le manuel de la caméra pour obtenir plus de détails.

Remarque: Pour bénéficier des autres caractéristiques supportées par le logiciel, branchez votre caméra de documents à votre ordinateur plutôt qu'à votre projecteur. Consultez le manuel de la caméra pour obtenir plus de détails.

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Références associées

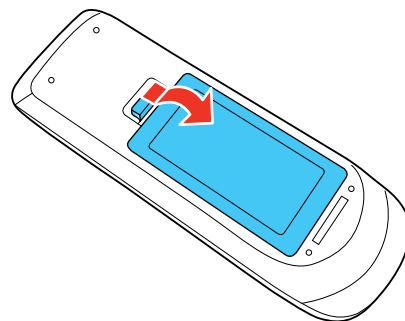
[Équipement en option et pièces de rechange](#)

Installation des piles dans la télécommande

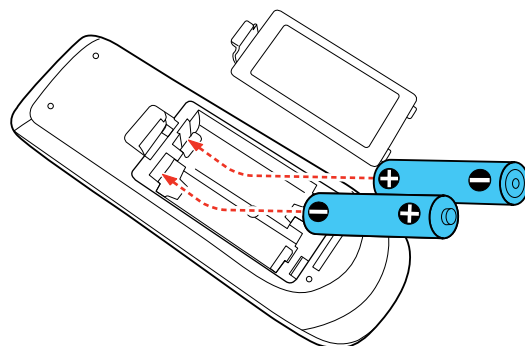
La télécommande est alimentée au moyen de deux piles AA fournies avec le projecteur.

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.

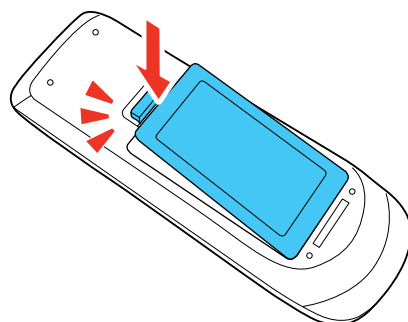
1. Ouvrez le couvercle du logement des piles.



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



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



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

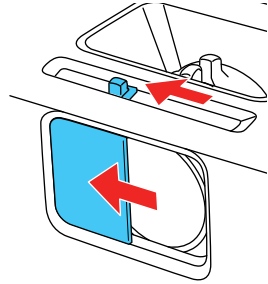
Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Références associées

[Caractéristiques de la télécommande](#)

Ouverture du couvre-objectif

1. Pour ouvrir le couvre-objectif du projecteur, faites glisser la coulisse **A/V Mute** jusqu'à ce qu'elle s'enclenche.



2. Pour recouvrir l'objectif ou provisoirement couper l'image et le son, fermez le couvre-objectif en glissant la coulisse **A/V Mute**.

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

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

Visionnement d'images 3D

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 de la bague de zoom

Mise au point de l'image à l'aide de la bague de mise au point

Mise au point de l'image avec la fonctionnalité d'aide de mise au point Focus Help

Fonctionnement de la télécommande

Sélection de la source d'image

Modes de projection

Rapport hauteur/largeur de l'image

Mode couleurs

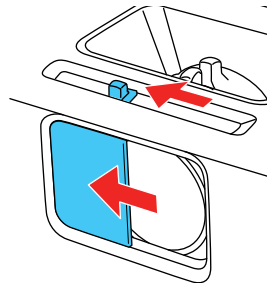
Commande du volume à l'aide des touches Volume

Projection d'un diaporama

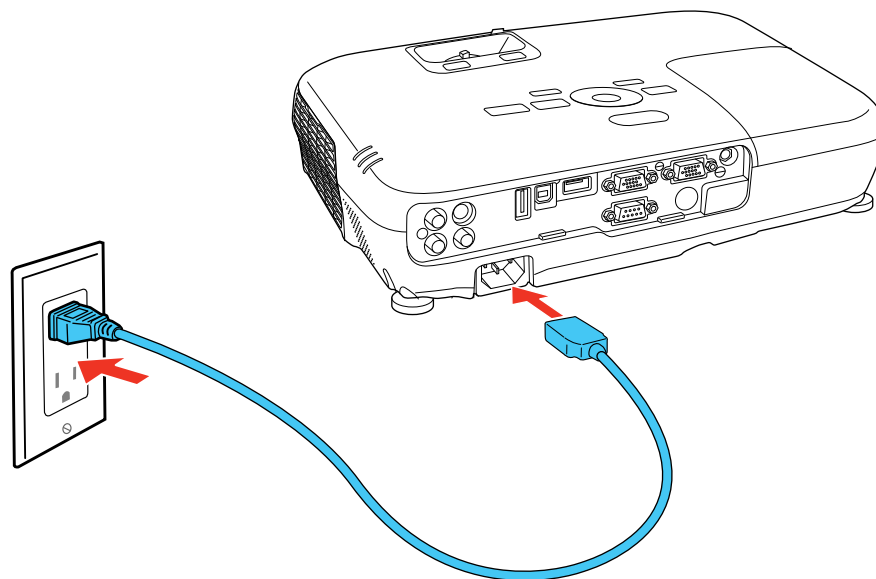
Mise sous tension du projecteur

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. Ouvrez le couvercle-objectif du projecteur.



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



3. 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.

4. 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. Une fois le projecteur réchauffé, le témoin d'alimentation cesse de clignoter et passe 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 en particulier.

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

- Vérifiez si le couvre-objectif est complètement ouvert.
- 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.
- Appuyez sur la touche de la source vidéo voulue sur la télécommande.

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

Références associées

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

Tâches associées

[Sélection de la source d'image](#)

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.

Souhaitez vous éteindre ?

Oui : Presser la touche 

Non: Presser une autre touche

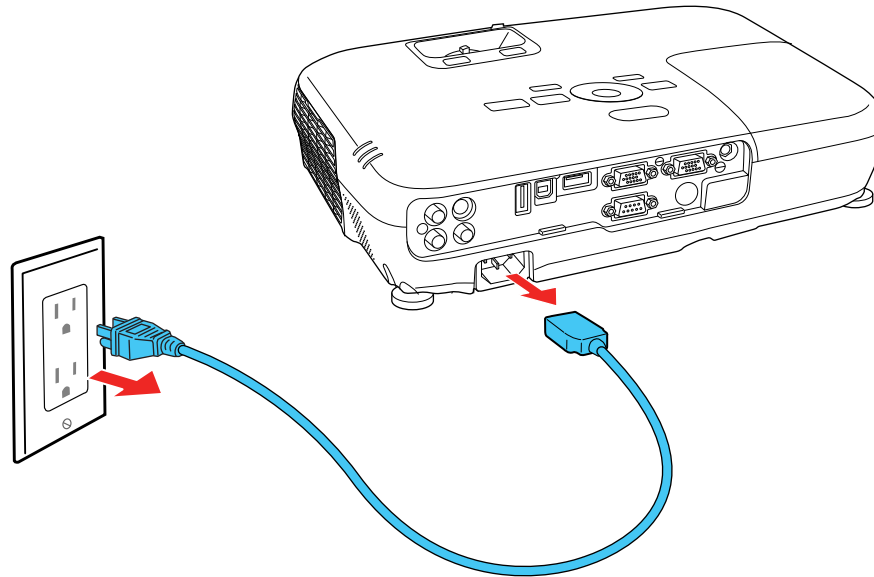
2. Appuyez sur la touche d'alimentation à nouveau. (Pour laisser le projecteur allumé, appuyez sur n'importe quel bouton.)

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

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

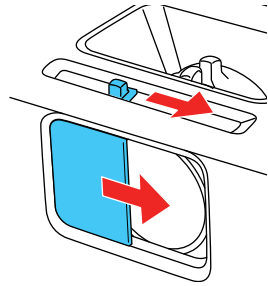
Mise en garde: N'allumez pas le projecteur immédiatement après l'avoir éteint. Allumer le projecteur et l'éteindre fréquemment peut raccourcir la durée de vie de la lampe.

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



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

4. Fermez le couvre-objectif du projecteur.



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

Visionnement d'images 3D

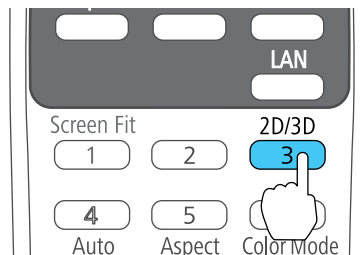
Vous pouvez visionner des images 3D en utilisant votre projecteur. Pour visionner des images 3D, il vous faut un dispositif vidéo compatible 3D et une paire de lunettes 3D RF Epson.

Vous pouvez acheter des lunettes 3D RF Epson auprès d'un revendeur autorisé Epson. Pour trouver le revendeur le plus près de chez vous, composez le 1 800 463-7766. Ou vous pouvez effectuer des achats en ligne au epsonstore.com (États-Unis) ou epson.ca (Canada) (site Web présenté en anglais seulement).

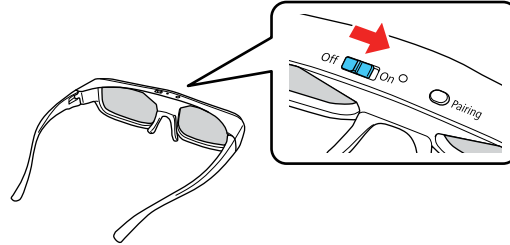
1. Branchez un dispositif vidéo compatible 3D au projecteur en utilisant un câble HDMI compatible.
2. Mettez le dispositif vidéo sous tension, puis mettez le projecteur sous tension.
3. Lancez la lecture à partir de votre dispositif vidéo.

Remarque: Assurez-vous de régler le dispositif vidéo afin qu'il diffuse du contenu en 3D.

4. Appuyez sur le bouton **2D/3D** sur la télécommande pour activer le mode 3D, au besoin.



5. Faites glisser l'interrupteur sur les lunettes 3D en position **On**.



6. Mettez les lunettes 3D. Si vous ne voyez pas d'images en 3D, synchronisez les lunettes avec le projecteur.

Remarque: Si vous modifiez la source vidéo ou si vous n'êtes pas dans la portée du projecteur, les lunettes passent en mode attente et le témoin lumineux clignote en vert. Faites glisser l'interrupteur d'alimentation sur les lunettes en position **Off**, puis en position **On** afin de reprendre le visionnement 3D.

[Synchronisation des lunettes 3D avec le projecteur](#)

[Chargement des lunettes 3D](#)

[Portée de visionnement d'images en 3D](#)

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

Tâches associées

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

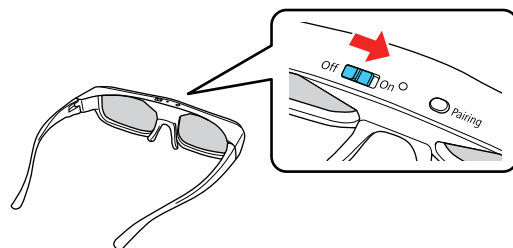
[Raccordement à un ordinateur pour l'audio et la vidéo HDMI](#)

Synchronisation des lunettes 3D avec le projecteur

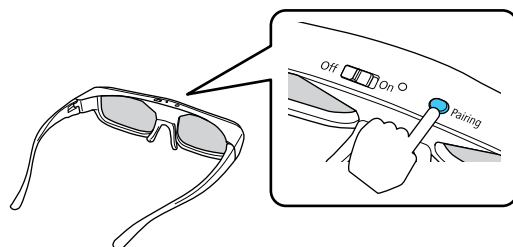
Synchronisez les lunettes avec le projecteur en établissant la communication entre les deux pour permettre le visionnement de contenu 3D.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Réglez la source d'image à HDMI.
3. Projetez une image 3D.

4. Faites glisser l'interrupteur sur les lunettes 3D en position **On**.



5. Assurez-vous que les lunettes sont à moins de 10 pi (3 m) du projecteur, puis appuyez sur le bouton **Pairing** sur les lunettes pendant au moins trois secondes.



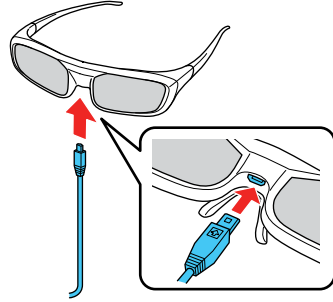
Le témoin d'état des lunettes clignote en alternance en vert et en rouge. Si la synchronisation est complétée, le témoin passe au vert pendant 10 secondes, puis il s'éteint.

Sujet parent: [Visionnement d'images 3D](#)

Chargement des lunettes 3D

Chargez les lunettes lorsque le témoin d'état sur les lunettes clignote en rouge pour indiquer une faible charge.

1. Branchez la plus petite extrémité du câble de chargement dans le port sur le pont des lunettes.



Remarque: Assurez-vous de brancher le câble selon l'orientation appropriée, sinon, vous pourriez endommager les lunettes ou le câble.

2. Branchez l'autre extrémité du câble dans le port **USB-A** sur le projecteur.

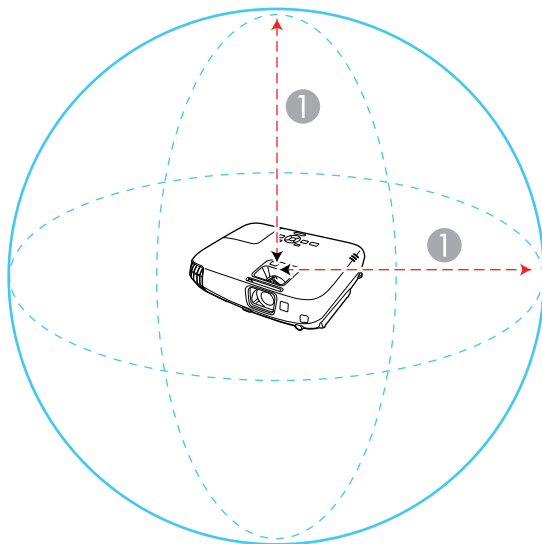
Remarque: Le projecteur doit être allumé afin de charger les lunettes.

Lorsque le témoin d'état des lunettes passe au vert, les lunettes sont complètement chargées.

Sujet parent: [Visionnement d'images 3D](#)

Portée de visionnement d'images en 3D

Lorsque vous visionnez des images 3D, assurez-vous d'être positionné à l'intérieur de la portée de visionnement indiquée ici.



1 32 pi (10 m)

Sujet parent: [Visionnement d'images 3D](#)

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**.



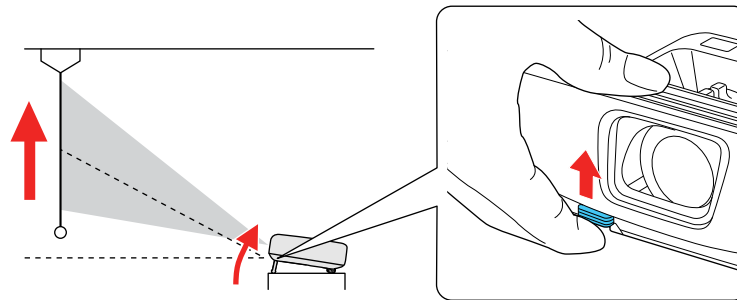
4. Sélectionnez le paramètre **Langue**, puis appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez la langue à utiliser, puis appuyez sur **Enter**.
6. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

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

Réglage de la hauteur de l'image

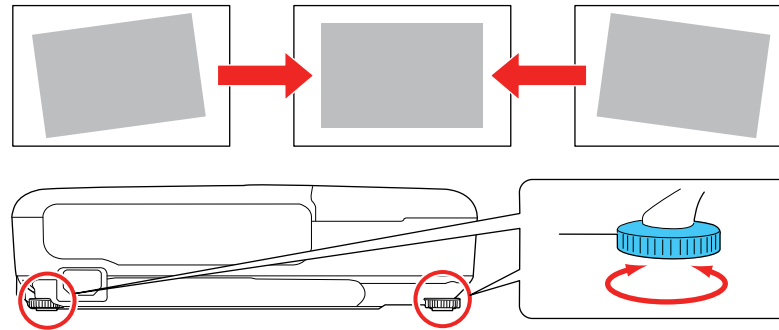
Si vous projetez depuis une table ou une autre surface plane et que l'image est trop haute ou trop basse, vous pouvez régler la hauteur de l'image à l'aide des pattes réglables du projecteur.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Pour régler la patte avant, tirez sur le levier de blocage de la patte et levez l'avant du projecteur.



La patte s'allonge hors du projecteur.

3. Relâchez le levier pour bloquer la patte.
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](#)

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.

Si vous activez la correction trapézoïdale automatique dans le menu Réglage du projecteur, celle-ci corrige automatiquement l'effet trapézoïdal lorsque vous déplacez le projecteur.

[Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit](#)

[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](#)

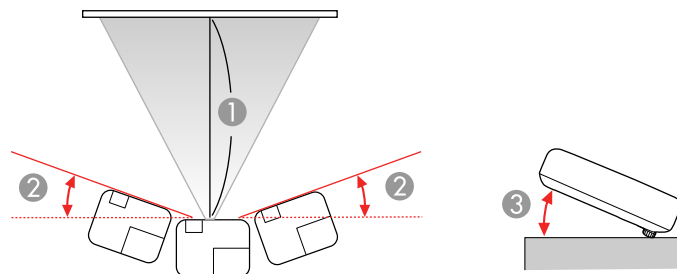
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit

Vous pouvez utiliser la fonction Screen Fit pour automatiquement corriger la forme et la position des images afin qu'elles conviennent à votre écran.

Le capteur du projecteur peut détecter la taille et la forme de l'écran dans les conditions suivantes :

- Le projecteur n'est pas monté au plafond.
- La taille de l'écran est de 100 po (254 cm) ou moins.
- La salle n'est pas trop sombre.
- La salle ne reçoit pas beaucoup de lumière du jour.
- La surface de projection ne présente pas de motif et ne réfléchit sur le capteur.
- Le projecteur est positionné à l'intérieur des distances et des angles listés ici.

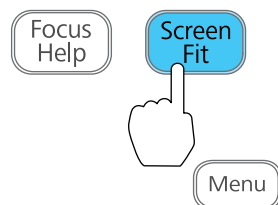


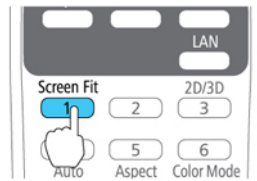
1 4 à 10 pi (1,2 à 3 m)

2 20°

3 30°

1. Appuyez sur la touche **Screen Fit** sur le projecteur ou la télécommande.





Un message s'affiche à l'écran.

2. Déplacez le projecteur au besoin afin d'afficher le message au centre de l'écran.
3. Agrandissez l'image jusqu'à ce que le cadre jaune s'étende au-delà des bordures de l'écran.
4. Appuyez sur la touche **Screen Fit** à nouveau.

Deux images s'affichent brièvement, puis le message suivant s'affiche :



5. Peaufinez la forme de l'image au besoin à l'aide des touches fléchées sur la panneau de commande.
6. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Esc**.

Au besoin, vous pouvez corriger les coins de l'image un par un à l'aide de la fonction Quick Corner en appuyant sur les touches fléchées sur le panneau de commande.

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

Tâches associées

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

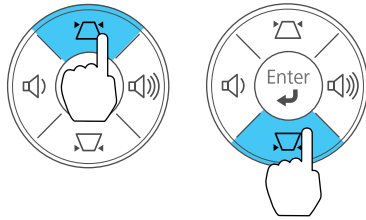
Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale

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

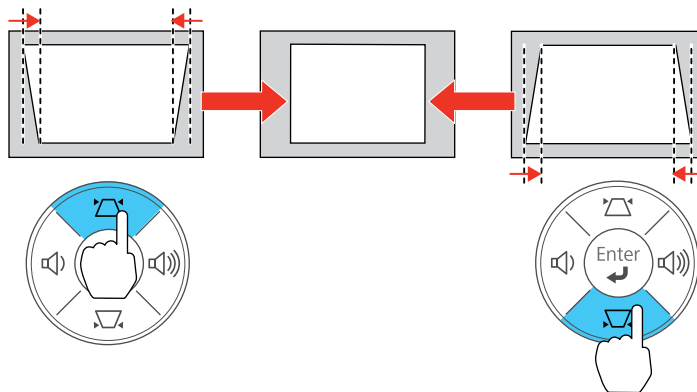
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

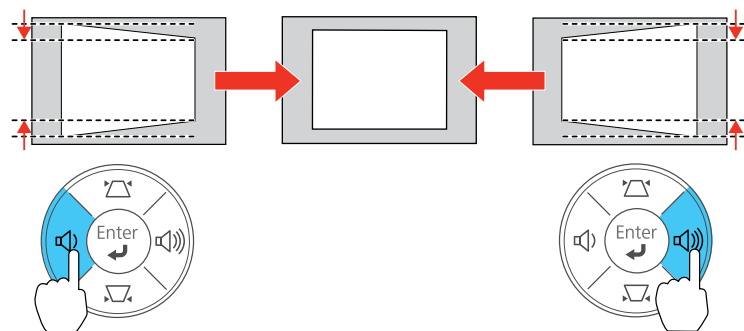
Remarque: Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

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.





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

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

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

Références associées

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

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

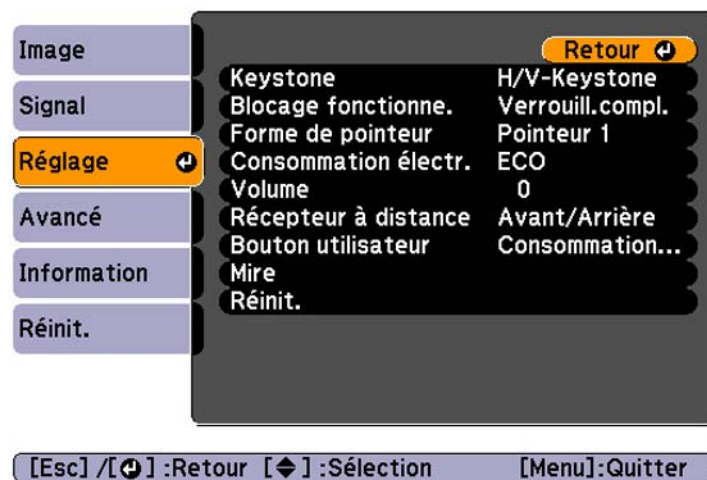
Vous pouvez utiliser le paramètre Quick Corner du projecteur pour corriger la forme et la taille d'une image qui n'est pas parfaitement rectangulaire.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

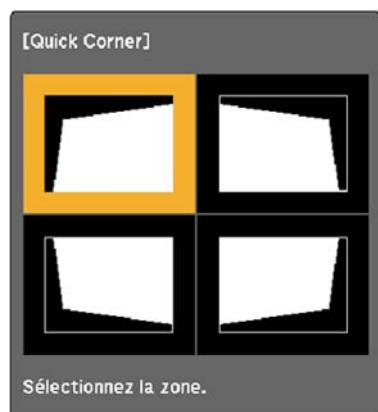
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

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



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

L'écran de réglage Quick Corner s'affiche :



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

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

Références associées

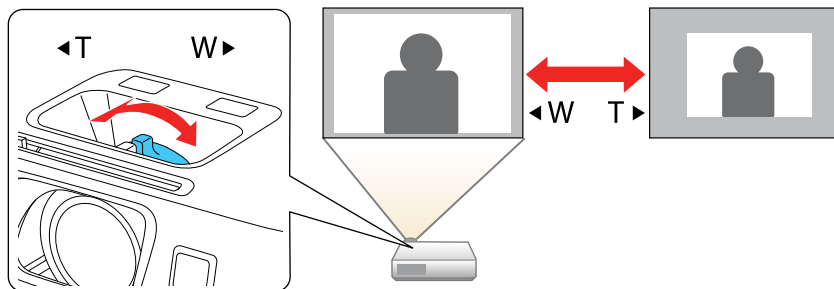
[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Modification de la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom

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. Pour agrandir ou réduire la taille de l'image, tournez la bague de zoom du projecteur.



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

Références associées

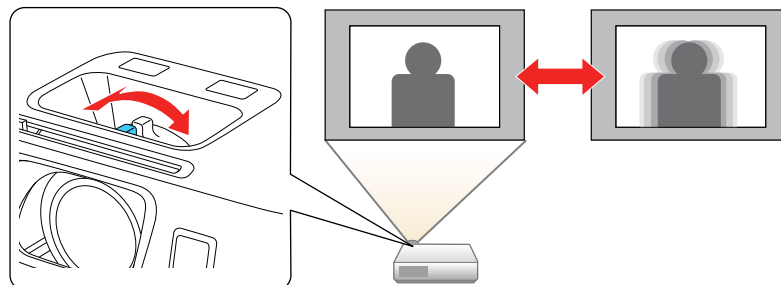
[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Mise au point de l'image à l'aide de la bague de mise au point

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. Pour améliorer la netteté de l'image, faites tourner la bague de mise au point du projecteur.



Remarque: Si vous avez besoin d'aide supplémentaire pour la mise au point de l'image, vous pouvez utiliser la fonction Focus Help.

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

Références associées

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

Tâches associées

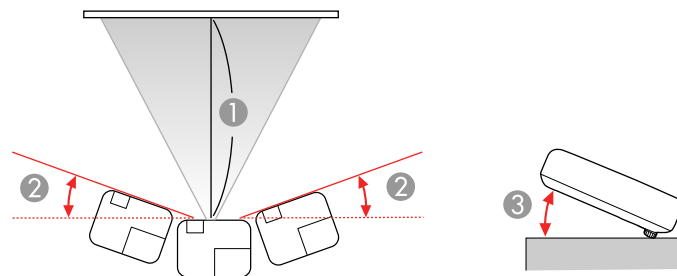
[Mise au point de l'image avec la fonctionnalité d'aide de mise au point Focus Help](#)

Mise au point de l'image avec la fonctionnalité d'aide de mise au point Focus Help

Vous pouvez utiliser la fonctionnalité Focus Help pour rendre l'image plus nette.

La fonctionnalité Focus Help fonctionne lorsque ces conditions sont respectées :

- La taille de l'écran est de 100 po (254 cm) ou moins.
- La salle n'est pas trop éclairée.
- Le projecteur est positionné à l'intérieur des distances et des angles listés ici :

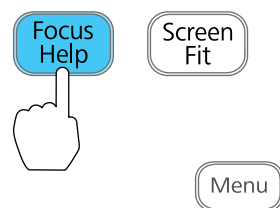


1 4 à 10 pi (1,2 à 3 m)

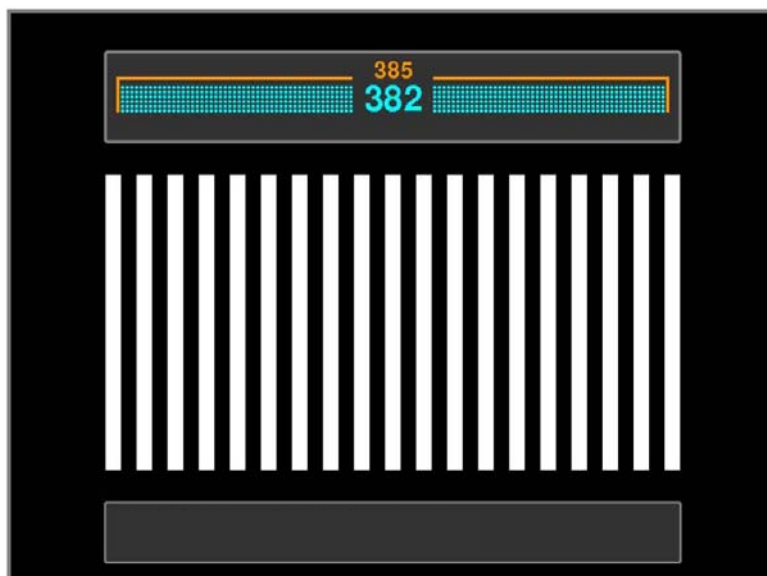
2 20°

3 30°

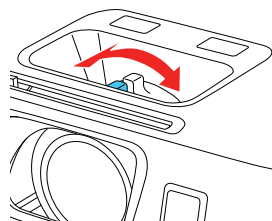
1. Appuyez sur le bouton **Focus Help** sur le projecteur.



Un écran comme celui-ci s'affiche :



2. Faites tourner la bague de mise au point jusqu'à ce que le chiffre en vert soit presque équivalent au chiffre en orange.



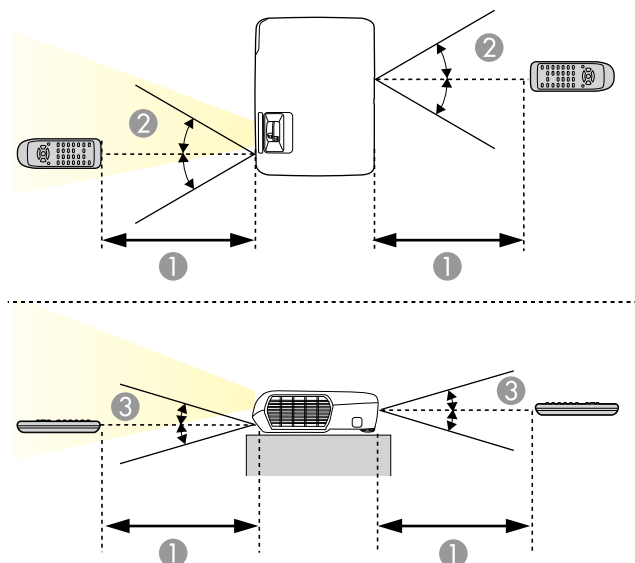
3. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Esc**.

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

Fonctionnement de la télécommande

La télécommande vous permet de contrôler le projecteur de pratiquement n'importe où dans la salle. Vous pouvez la pointer vers l'écran, vers l'avant ou vers l'arrière du projecteur.

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



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

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

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

[Utilisation de la télécommande comme pointeur](#)

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

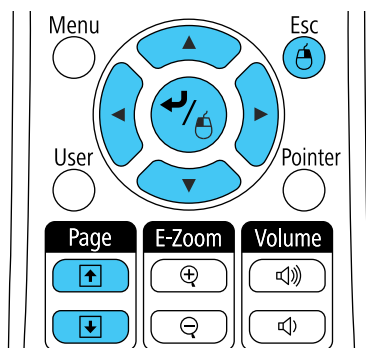
Tâches associées

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

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

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.



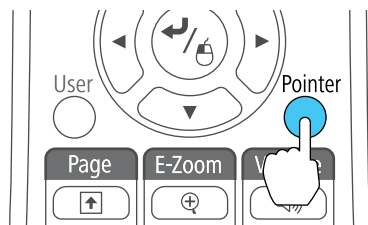
- Pour déplacer le curseur sur l'écran, utilisez les touches directionnelles.
- Pour un clic gauche, appuyez sur la touche  une fois (deux fois pour un double-clic).
- Pour un clic droit, appuyez sur la touche **Esc**.
- Pour glisser et déposer, tenez la touche  enfoncée en déplaçant le curseur avec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

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

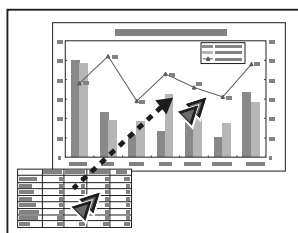
Utilisation de la télécommande comme pointeur

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

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



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



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

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

Références associées

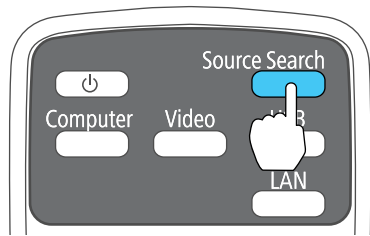
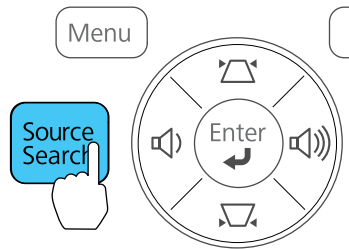
[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Sélection de la source d'image

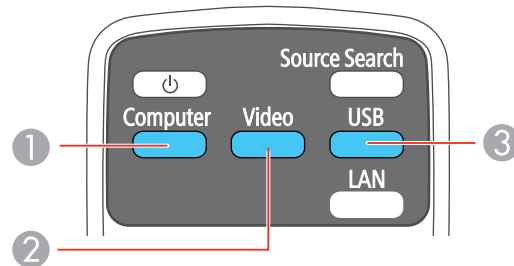
Si vous avez raccordé plusieurs sources d'image au projecteur, telles qu'un ordinateur et un lecteur de DVD, vous pouvez passer d'une source à l'autre.

1. Vérifiez si la source d'image raccordée que vous voulez utiliser est allumée.

2. Pour les sources d'image vidéo, insérez un DVD ou autre support vidéo, puis appuyez sur la touche de lecture (au besoin).
3. 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 des ports Computer

- 2 Sources Vidéo et HDMI
- 3 Sources du port USB (affichage de l'ordinateur et dispositifs externes)

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

Modes de projection

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

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

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

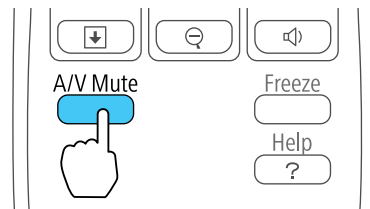
[Modification du mode de projection avec les menus](#)

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

Modification du mode de projection avec la télécommande

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

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



L'image disparaît brièvement et réapparaît inversée.

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

Sujet parent: [Modes de projection](#)

Modification du mode de projection avec les menus

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

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



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

Sujet parent: [Modes de projection](#)

Rapport hauteur/largeur de l'image

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

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

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

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

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

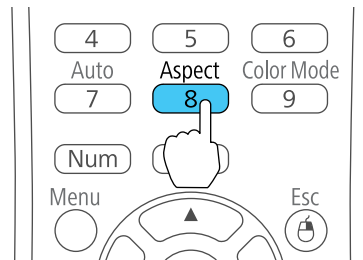
Références associées

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

Modification du rapport hauteur/largeur de l'image

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

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



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

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

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: Lorsque le projecteur est en mode 3D, le rapport hauteur/largeur est automatiquement réglé à **Normal**.

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

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
Automatique	Règle automatiquement le rapport hauteur/largeur selon le signal d'entrée.
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 et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image.
Zoom	Affiche les images sur la pleine largeur de la surface de projection, mais ne conserve pas le rapport hauteur/largeur.
Native	Affiche les images telles quelles (format et résolution conservés).

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

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

Mode couleurs

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

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

[Changement du Mode couleurs](#)

[Modes couleurs disponibles](#)

[Activation de la fonction Iris auto](#)

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

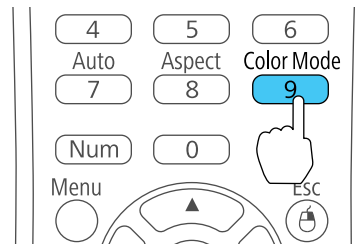
Références associées

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

Changement du Mode couleurs

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

1. Allumez le projecteur et passez à la source d'image que vous voulez utiliser.
2. Si vous projetez depuis un lecteur de DVD ou une autre source vidéo, insérez un disque ou 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 :

Images 2D

Mode couleurs	Description
Dynamique	Pour les jeux vidéo dans une salle bien éclairée.
Présentation	Pour les présentations couleur dans une salle bien éclairée.
Théâtre	Pour la projection de films dans une pièce sombre.

Mode couleurs	Description
Photo	Pour des images fixes projetées dans une pièce bien éclairée.
Sports	Pour les images de télévision 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).

Images 3D

Mode couleurs	Description
Dynamique 3D	Pour les jeux vidéo dans une salle bien éclairée.
Théâtre 3D	Pour la projection de films dans une pièce sombre.

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Activation de la fonction Iris auto

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

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

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



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

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

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

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

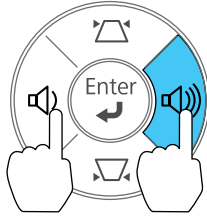
Commande du volume à l'aide des touches Volume

Vous pouvez utiliser les touches **Volume** du projecteur ou de la télécommande pour régler le volume lorsque vous projetez une présentation avec trame sonore. Les touches Volume contrôlent 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 ou sur les touches suivantes du panneau de commande :



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

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

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

Références associées

[Composants du projecteur – Télécommande](#)

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

Projection d'un diaporama

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.

[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](#)

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 : • Format CMYK • Format progressif • Hautement comprimé • Résolution de plus de 8192 × 8192
	.bmp	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 1280 × 800.
	.gif	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : • Résolution de plus de 1280 × 800 • Animé
	.png	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 1280 × 800.
Film	.avi	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : • Sauvegardé avec un codec audio autre que LPCM ou ADPCM • Une résolution plus élevée que 1280 × 720

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

Lancement d'un diaporama

Après avoir branché un dispositif USB au projecteur, vous pouvez passer à 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 fléchées afin de mettre en surbrillance le dossier et appuyez sur la touche **Enter**.
 - Pour revenir au dossier précédent sur votre dispositif, mettez en surbrillance **Haut page** et appuyez sur **Enter**.
 - Pour voir des images additionnelles dans un dossier, mettez en surbrillance **Page suivante** ou **Page précédente** ou appuyez sur les boutons **Page** vers le haut ou vers le bas sur la télécommande, et appuyez sur **Enter**.
3. Effectuez l'une des options suivantes pour démarrer votre diaporama :
 - Pour afficher une image individuelle, appuyez sur les touches fléchées pour mettre l'image en surbrillance et appuyez sur **Enter**. (Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir à l'écran de la liste des fichiers.)
 - Pour afficher un diaporama de toutes les images d'un dossier, appuyez sur les touches fléchées 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 fléchée de gauche ou de droite.
5. Pour cesser l'affichage, suivez les instructions à l'écran ou appuyez sur la touche **Esc**.

Options d'affichage Slideshow

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

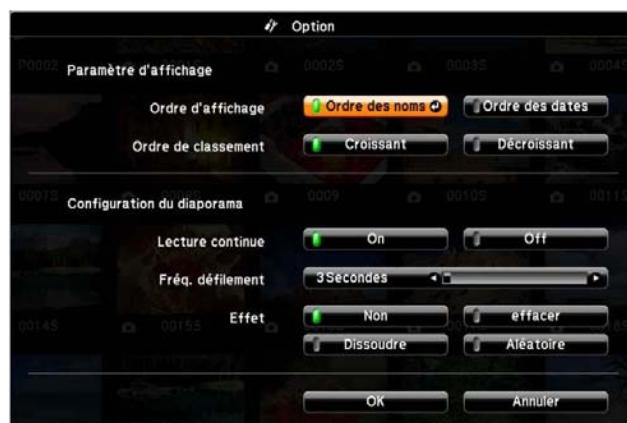
Tâches associées

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

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

Options d'affichage Slideshow

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



Réglage	Options	Description
Ordre d'affichage	Ordre des noms	Affiche les fichiers dans l'ordre des noms.
	Ordre des dates	Affiche les fichiers dans l'ordre des dates.

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

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

Réglage des fonctions du projecteur

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

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

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

[Agrandissement ou réduction des images](#)

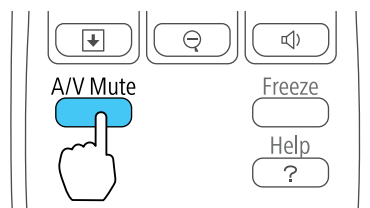
[Fonctions de sécurité du projecteur](#)

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**.

Remarque: Vous pouvez aussi cesser la projection à l'aide de la glissière **A/V Mute** sur le projecteur.

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

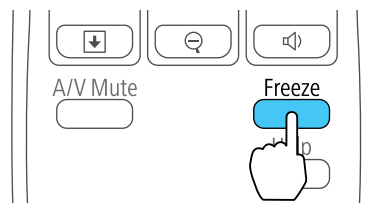
Tâches associées

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

Arrêt provisoire sur l'image vidéo

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

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



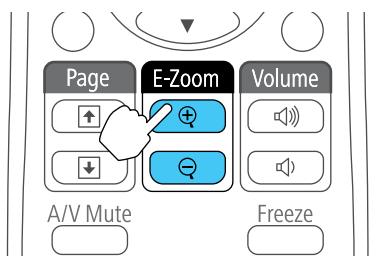
2. Pour reprendre l'action en cours, appuyez de nouveau sur la touche **Freeze**.

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

Agrandissement ou réduction des images

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

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



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

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

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

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

Fonctions de sécurité du projecteur

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

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

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

[Désactivation des touches du projecteur](#)

[Installation d'un câble antivol](#)

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

Options de sécurité par de mot de passe

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

- L'option **Protec. démarrage** empêche quiconque d'utiliser le projecteur sans d'abord entrer un mot de passe.
- L'option **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.

[Création d'un mot de passe](#)

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

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

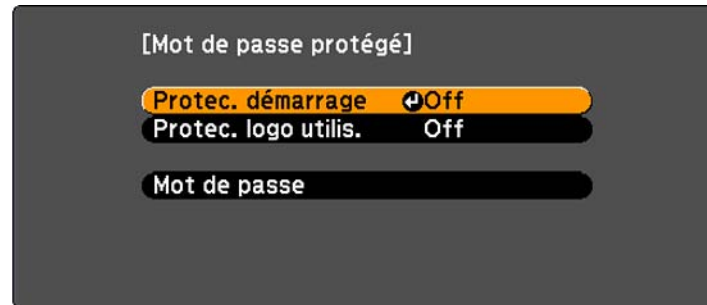
[Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage](#)

Sujet parent: Fonctions de sécurité du projecteur

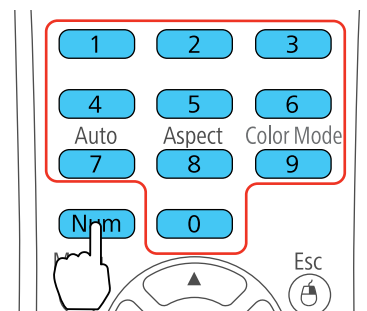
Création d'un mot de passe

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

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



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



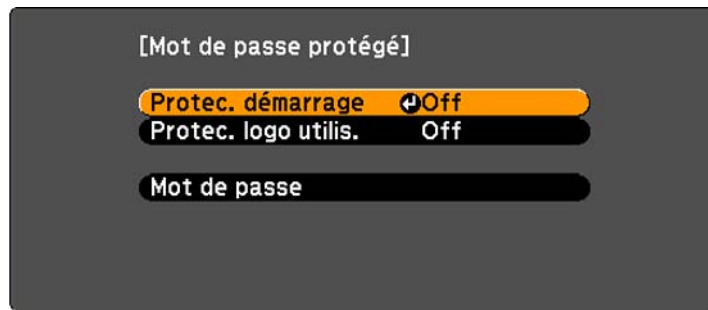
Le mot de passe s'affiche sous forme d'astérisques (****) lorsque vous l'entrez. L'invite de confirmation s'affiche alors.

5. Saisissez le mot de passe de nouveau.
Le message « Mot de passe accepté » s'affiche.
6. Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir au menu.
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**.

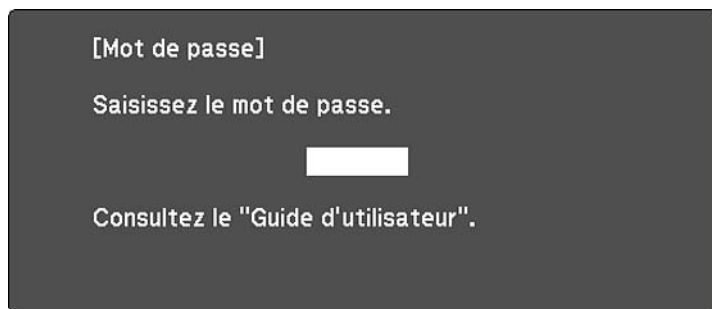
Vous pouvez apposer l'autocollant de protection par mot de passe au projecteur pour une prévention du vol accrue.

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

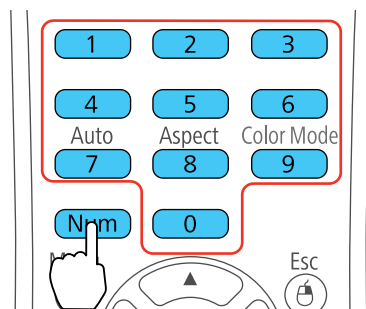
Si un mot de passe est défini et qu'un mot de passe **Protec. démarrage** est activé, une invite vous demande d'entrer un mot de passe chaque fois que vous allumez le projecteur.



[0-9] :Entrée

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

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



L'écran du mot de passe se ferme.

2. Si vous entrez le mauvais mot de passe, ceci pourrait se produire :
 - Un message s'affiche indiquant que le mot de passe est incorrect et vous invitant à essayer de nouveau. Entrez le bon mot de passe afin de pouvoir continuer.

- Si vous entrez un mot de passe incorrect plusieurs fois de suite, le projecteur affichera un code de requête et un message pour communiquer avec le soutien d'Epson. Lorsque vous communiquez avec le soutien d'Epson, veuillez fournir le code de requête affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.

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

Références associées

[Comment obtenir de l'aide](#)

Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage

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

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

Remarque: Si le projecteur est en mode 3D, vous devez choisir le mode 2D avant de pouvoir enregistrer un logo d'utilisateur. Vous pouvez modifier le mode en appuyant sur le bouton **2D/3D** sur la télécommande ou en modifiant le paramètre **Affichage 3D** dans le menu Signal du projecteur.

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](#)

Références associées

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

Tâches associées

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

[Création d'un mot de passe](#)

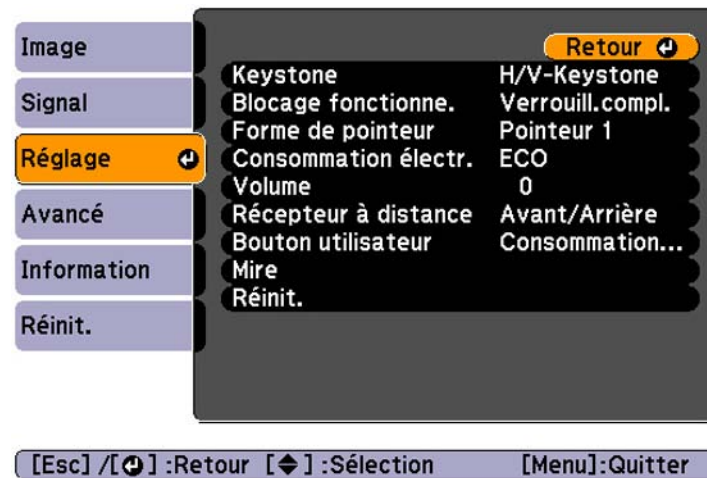
[Sélection des options de sécurité par mot de passe](#)

Désactivation des touches du projecteur

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

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

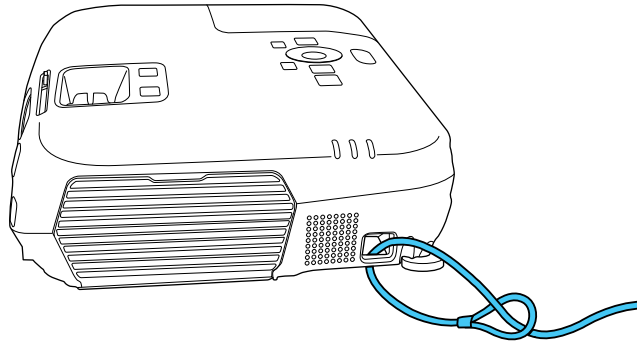
Si les touches du projecteur ont été verrouillées, tenez la touche **Enter** du panneau de commande du projecteur enfoncée pendant sept secondes pour les déverrouiller.

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 sur le 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](#)

Références associées

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

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

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

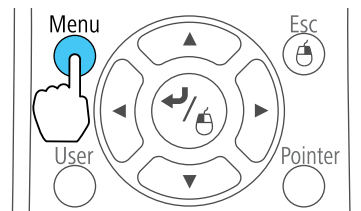
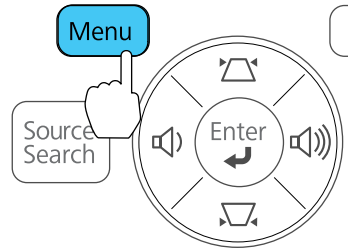
Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information

Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.

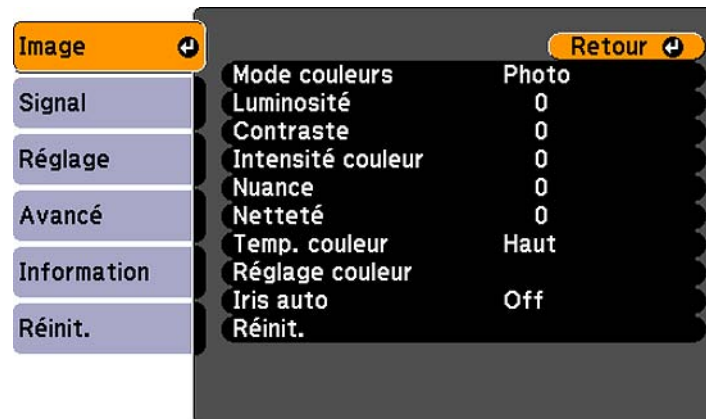
Utilisation des menus du projecteur

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

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



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



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

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

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

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

Paramètres de qualité d'image – Menu Image

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



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

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 (température de la couleur)	Haut Moyen Bas	Règle le ton général de la couleur; Haut colore l'image bleu et Bas colore l'image rouge.

Réglage	Options	Description
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.**

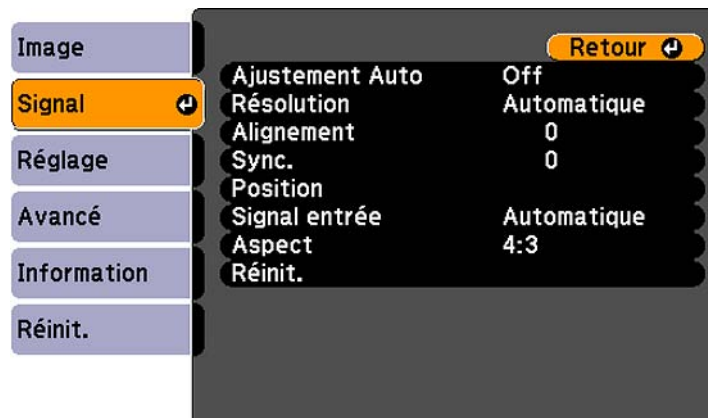
Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

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'image sélectionnée.



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

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

Réglage	Options	Description
Ajustement Auto	On Off	Optimise automatiquement la qualité de l'image d'un ordinateur (si activé).
Résolution	Automatique Normal Large	Règle la résolution du signal d'entrée si elle n'est pas automatiquement détectée par la fonction 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.
Position	Vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite.	Règle la position de l'image sur l'écran.

Réglage	Options	Description
Configuration 3D	Affichage 3D Format 3D Luminosité 3D Inverser lunettes 3D Notification aff. 3D	Sélectionne diverses options d'affichage 3D. Affichage 3D : active le mode 3D. Format 3D : sélectionne le format 3D. Luminosité 3D : règle la luminosité des images 3D. Inverser les lunettes 3D : permet d'inverser la synchronisation pour les obturateurs des lunettes avec obturateur actif 3D (activez cette fonctionnalité seulement si les images 3D ne sont pas affichées correctement). Notification aff. 3D : permet la notification de visionnement lorsque le mode 3D est activé.
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.

Réglage	Options	Description
Interv. vidéo HDMI	Normal Étendu Automatique	Règle l'intervalle vidéo pour correspondre aux paramètres de l'appareil raccordé au port d'entrée HDMI. Automatique : détecte l'intervalle vidéo automatiquement. Étendu : normalement pour les images provenant d'un ordinateur; peut aussi être sélectionné si l'image est trop sombre. Normal : normalement pour les images provenant d'un dispositif autre qu'un ordinateur; peut aussi être sélectionné si les zones noires de l'image sont trop claires.
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.
Signal Vidéo	Automatique Différentes normes vidéo	Définit le type de signal des sources d'entrée raccordées aux ports vidéo. Automatique : détecte automatiquement les signaux.

Réglage	Options	Description
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.

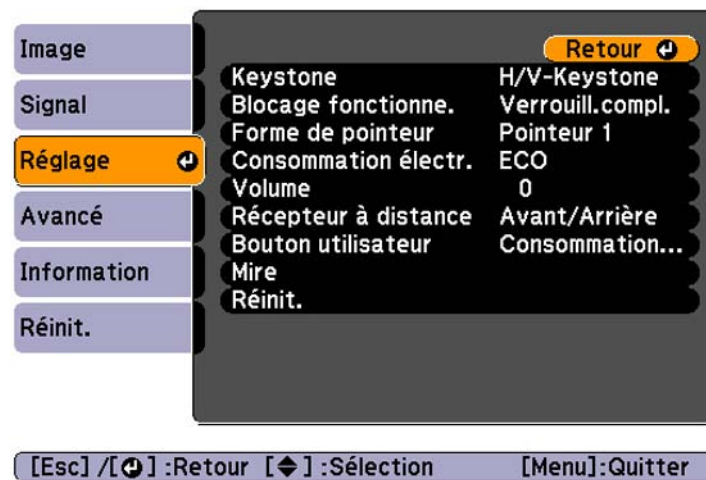
Sujet parent: [Réglage des paramètres de menus](#)

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 la correction manuelle horizontale et verticale des côtés ou active ou désactive la correction trapézoïdale. Quick Corner : sélectionne la forme et l'alignement corrects de l'image en utilisant un affichage à l'écran.
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.
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.

Réglage	Options	Description
Volume	Différents niveaux sont disponibles.	Règle le volume du système de haut-parleurs du 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 Luminosité 3D	Attribue une option de menu à la touche User de la télécommande pour l'accès à l'aide d'une seule touche.
Mire	On Off	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 (appuyez sur Esc pour annuler l'affichage de la mire).

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

Tâches associées

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

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

Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé

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



Paramètre	Options	Description
Affichage	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	Commande l'utilisation des sous-titres et sélectionne le type de sous-titres (les sous-titres sont seulement visibles pour les signaux NTSC provenant du port S-Video ou Video).

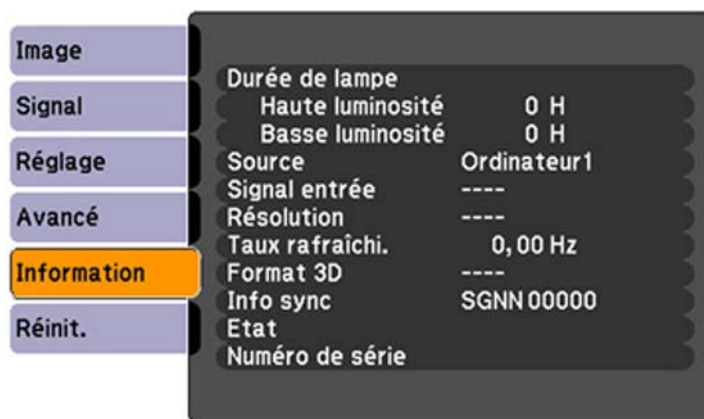
Paramètre	Options	Description
Logo d'utilisateur	–	Crée un écran que le projecteur affiche pour s'identifier et accroître la sécurité.
Projection	Avant Avant/Plafond Arrière Arrière/Plafond	Sélectionne la manière dont le projecteur est orienté vers l'écran afin que l'image soit adéquatement projetée.
Fonctionnement	Aliment. Directe Mode veille Temps Mode veille Minut cache objectif Mode haute alt. Port sortie moniteur	Sélectionne diverses options de fonctionnement. Aliment. Directe : vous permet de mettre le projecteur en marche sans avoir à appuyer sur la touche d'alimentation. Mode veille : met automatiquement le projecteur hors tension après une période d'inactivité. Temps Mode veille : règle la période d'attente du mode veille. Minut. cache objectif : éteint automatiquement le projecteur après 30 minutes si le couvre-objectif est fermé. Mode haute alt. : régit la température de fonctionnement du projecteur s'il est utilisé à une altitude supérieure à 4921 pi (1500 m). Port sortie moniteur : spécifie la fonction du port de sortie moniteur/Computer2.

Paramètre	Options	Description
Config. attente	Mode attente Audio attente	Sélectionne les éléments suivants lorsque le projecteur est en mode attente (éteint) : Mode attente : Comm. activée indique que le projecteur peut être contrôlé depuis un ordinateur et peut afficher des signaux de sortie sur un moniteur externe. Audio attente : Le paramètre On indique que le projecteur peut produire des signaux audio depuis une source connectée.
Langue	Différentes langues sont disponibles.	Sélectionne la langue utilisée dans les menus et les messages du projecteur (pas modifié par l'option Réinit.).

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. L'information affichée varie selon la source d'entrée qui est actuellement sélectionnée.



Remarque: Le compteur d'heures d'utilisation de la lampe n'enregistre rien avant que la lampe n'ait été utilisée pendant au moins 10 heures. Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.

Élément d'information	Description
Durée de lampe	Affiche le nombre d'heures (H) d'usage de la lampe pour chaque mode de consommation d'énergie; si l'information affichée est en jaune, ne tardez pas à vous procurer une lampe de remplacement d'Epson.
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.
Format 3D	Affiche le format 3D de la source actuelle.
Info sync	Fournit de l'information pouvant être utile au technicien de service.
Etat	Fournit de l'information sur les problèmes du projecteur pouvant être utile au technicien de service.
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.

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

Références associées

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

[Caractéristiques de la lampe](#)

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
- Durée de lampe
- Mot de passe
- Bouton utilisateur

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

Entretien et transport du projecteur

Suivez les directives des sections suivantes pour faire l'entretien de votre projecteur et le transporter d'un endroit à l'autre.

[Entretien du projecteur](#)

[Transport du projecteur](#)

Entretien du projecteur

Un minimum d'entretien suffit pour maintenir votre projecteur en état de marche optimal.

Il peut être nécessaire de nettoyer l'objectif 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 l'objectif](#)

[Nettoyage des lunettes 3D](#)

[Nettoyage du boîtier du projecteur](#)

[Entretien du filtre à air et des événements](#)

[Entretien de la lampe](#)

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

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

Références associées

[Comment obtenir de l'aide](#)

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez régulièrement l'objectif, sinon vous remarquerez de la poussière ou des taches sur la surface.

- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement l'objectif avec du papier à lentille.
- Pour enlever les taches tenaces, humidifiez un chiffon doux et sans peluches avec un nettoyant pour lentille et essuyez délicatement la surface de l'objectif. Ne vaporisez aucun liquide directement sur l'objectif.

Avertissement: N'utilisez pas un nettoyant qui contient un gaz inflammable. La forte chaleur produite par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

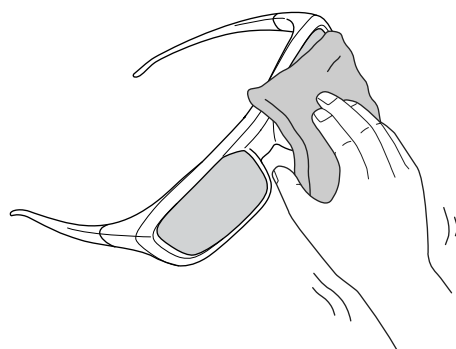
Mise en garde: N'utilisez pas de nettoyant pour vitres ou de matériaux abrasifs pour nettoyer l'objectif. Ne soumettez pas l'objectif à des impacts, sinon, vous risquez de l'endommager. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu. Évitez de toucher l'objectif avec les mains nues afin de ne pas laisser des empreintes ou d'endommager la surface.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Nettoyage des lunettes 3D

Pour enlever la saleté, la poussière, le maculage ou les traces de doigts sur les lunettes, utilisez un chiffon sans peluches.

Remarque: Débranchez tout câble permettant le chargement des lunettes avant d'effectuer le nettoyage.



Mise en garde: N'utilisez pas d'essuie-tout ou d'autres matériaux abrasifs pour nettoyer les lunettes.

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 inflammable.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Entretien du filtre à air et des événements

L'entretien régulier du filtre est important afin de maintenir votre projecteur en bon état. Votre projecteur Epson a été créé avec un filtre qui est facile d'accès et qui peut être remplacé par l'utilisateur afin de protéger votre projecteur et de rendre l'entretien régulier simple. La fréquence de l'entretien du filtre peut varier selon l'environnement.

Si un entretien régulier n'est pas effectué, votre projecteur Epson vous avertira lorsque la température à l'intérieur du projecteur a atteint un niveau élevé. N'attendez pas de recevoir cet avertissement pour entretenir le filtre de votre projecteur, car une exposition prolongée à de hautes températures peut réduire la durée de vie utile de votre projecteur ou de votre lampe.

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

[Nettoyage du filtre à air et des événements](#)

[Remplacement du filtre à air](#)

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

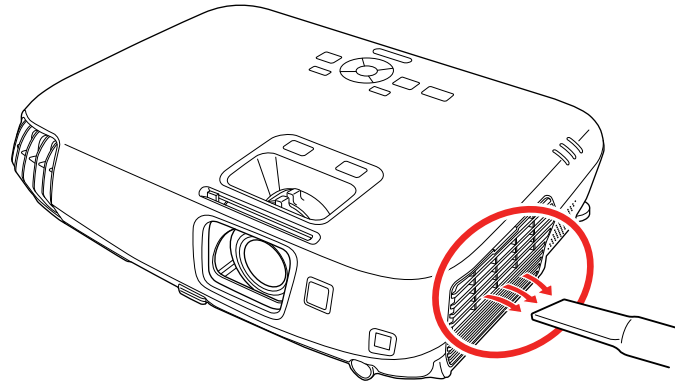
Références associées

[Témoins d'état du projecteur](#)

Nettoyage du filtre à air et des événements

Nettoyez le filtre à air et les événements du projecteur s'ils sont poussiéreux ou si vous voyez un message vous avisant de les nettoyer.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Enlevez délicatement la poussière à l'aide d'un petit aspirateur conçu pour le nettoyage des ordinateurs ou avec une brosse très souple (comme un pinceau).



Remarque: Vous pouvez retirer le filtre à air afin de nettoyer ses deux côtés. Ne rincez pas le filtre à air dans l'eau et n'utilisez pas un détergent ou un solvant pour le nettoyer.

Mise en garde: N'utilisez pas d'air comprimé. Les gaz pourraient laisser un résidu inflammable ou de la poussière et des débris dans l'optique du projecteur ou d'autres zones fragiles.

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

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

Tâches associées

[Remplacement du filtre à air](#)

Remplacement du filtre à air

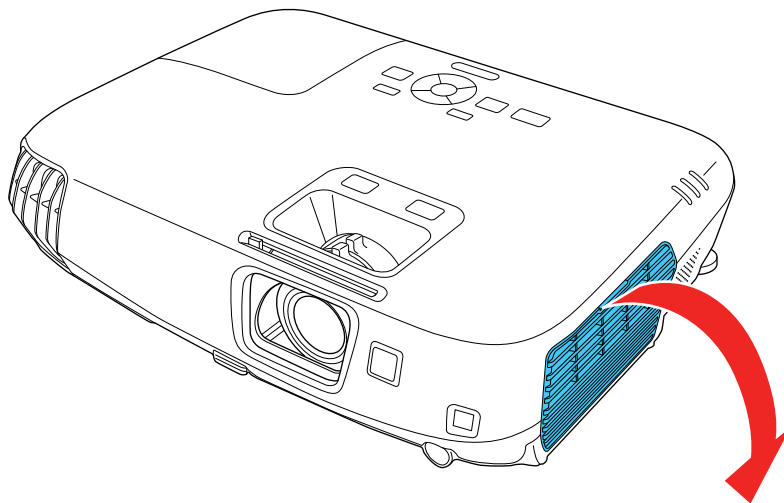
Si l'une des situations suivantes se présente, vous devez remplacer le filtre à air :

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

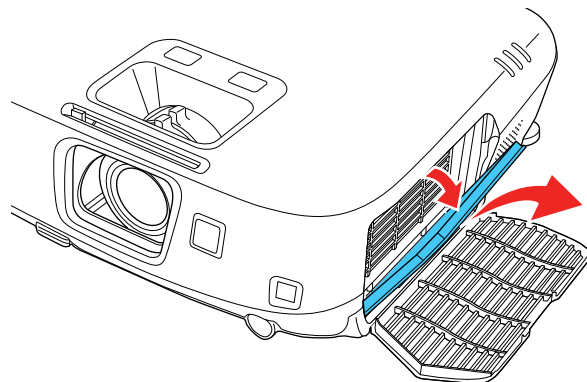
Au besoin, vous pouvez remplacer le filtre à air pendant que le projecteur est monté au plafond ou sur une table.

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

2. Placez votre doigt dans le creux sur le dessus du filtre à air et tirez pour ouvrir le couvercle.

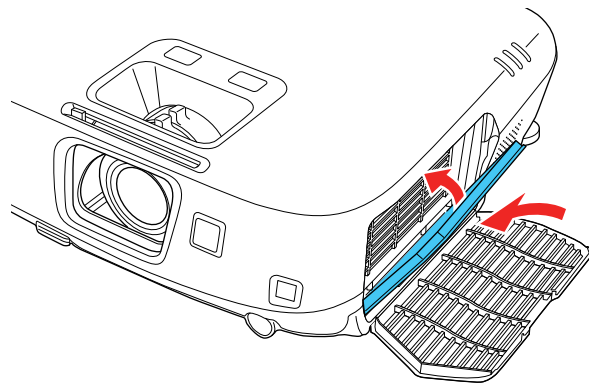


3. Tirez le filtre à air hors du projecteur.



Remarque: Les filtres à air contiennent de la résine ABS et de la mousse de polyuréthane. Éliminez les filtres usés conformément à la réglementation locale.

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



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 clignote en orange.

[Remplacement de la lampe](#)

[Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe](#)

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Références associées

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

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

[Caractéristiques de la lampe](#)

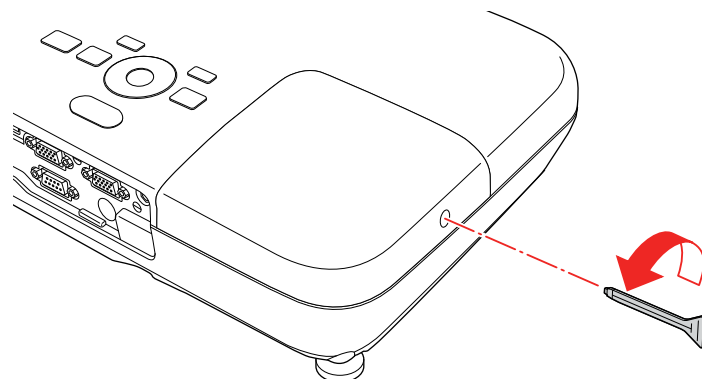
Remplacement de la lampe

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.

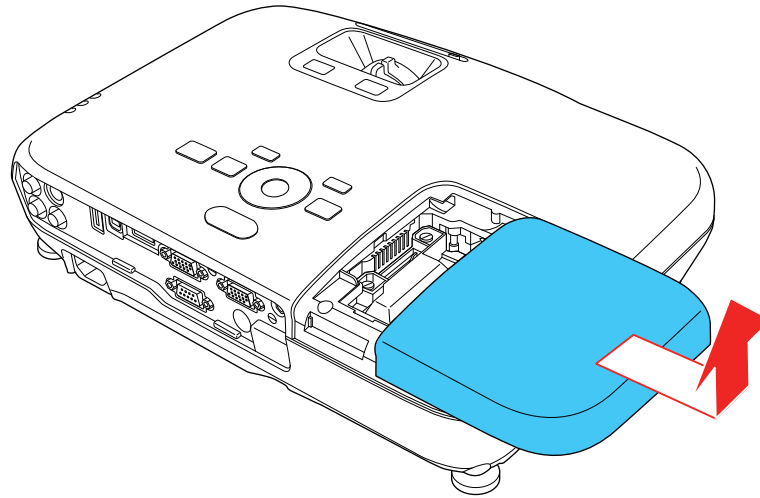
Au besoin, vous pouvez remplacer la lampe alors que le projecteur est monté au plafond.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Laissez la lampe refroidir au moins une heure.
3. Utilisez le tournevis fourni avec la lampe de remplacement pour desserrer la vis de fixation du couvercle de la lampe.

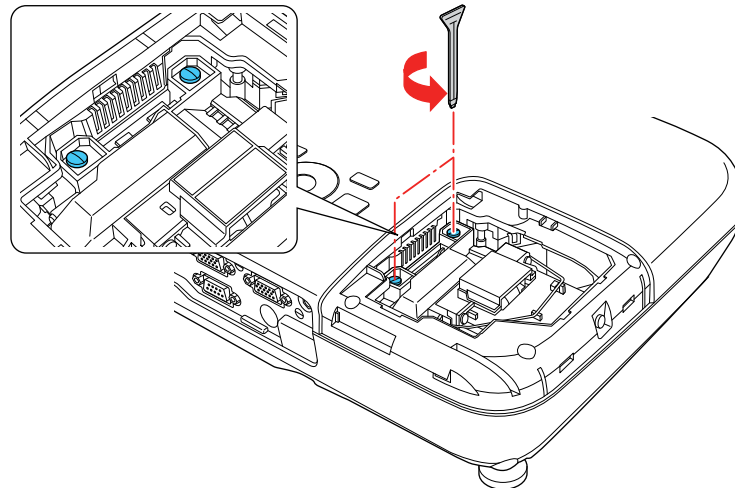


Avertissement: Si la lampe est cassée, le logement de la lampe peut contenir des éclats de verre. Soyez prudent en enlevant le verre cassé afin d'éviter des blessures. Si le projecteur est installé au plafond, placez-vous à côté du couvercle de la lampe et non pas sous ce dernier; des morceaux de verre pourraient tomber dans vos yeux ou votre bouche lorsque vous ouvrez le couvercle de la lampe.

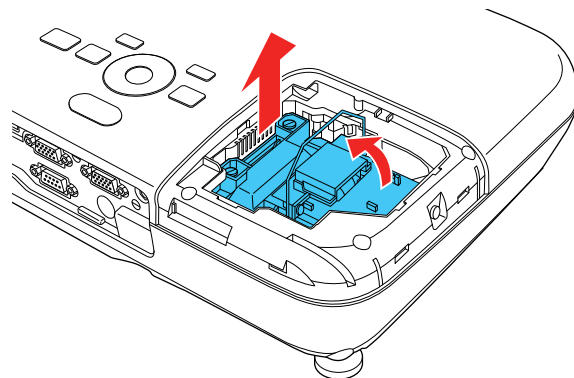
4. Faites glisser le couvercle de la lampe vers le côté du projecteur, puis retirez-le.



5. Desserrez les vis qui fixent la lampe au projecteur. Les vis ne s'enlèvent pas complètement.

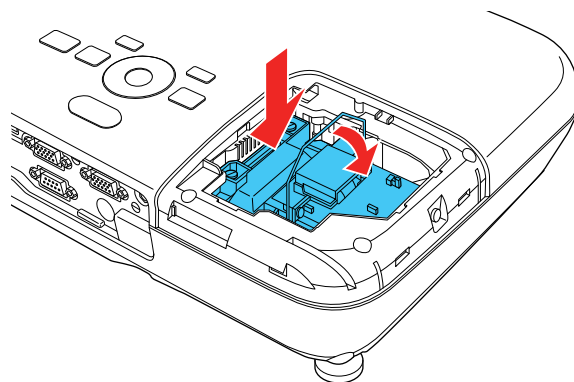


6. Levez la poignée de la lampe et tirez délicatement la lampe hors du projecteur.



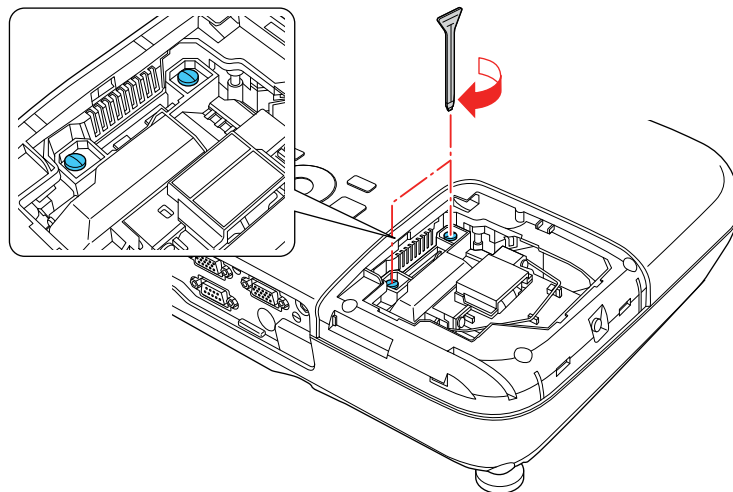
Remarque: (Hg) La ou les lampes utilisées par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

7. Insérez délicatement la nouvelle lampe dans le projecteur. Si l'installation de celle-ci n'est pas facile, assurez-vous qu'elle est orientée dans la bonne direction. Appuyez sur la poignée jusqu'à ce qu'elle s'enclenche.

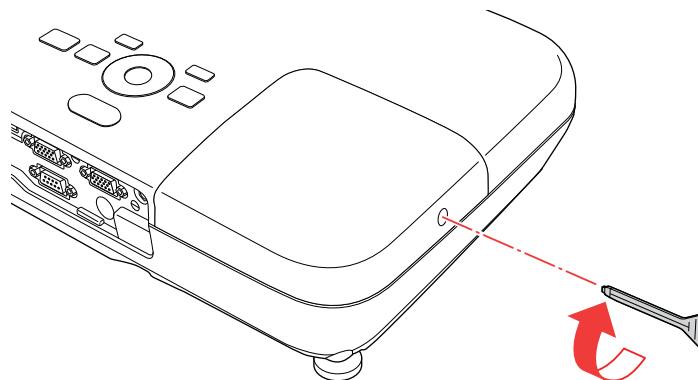


Mise en garde: Ne touchez à aucune partie en verre de la lampe afin d'éviter sa défaillance prématurée.

8. Poussez fermement sur la lampe et serrez les vis de fixation.



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** et appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez remettre à zéro les heures de la lampe.
5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
6. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

Sujet parent: [Entretien de la lampe](#)

Tâches associées

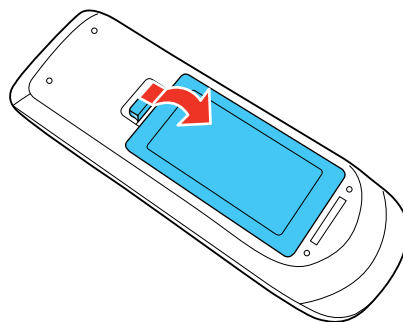
[Remplacement de la lampe](#)

Remplacement des piles de la télécommande

La télécommande utilise deux piles AA alcalines ou au manganèse. Remplacez les piles dès qu'elles sont épuisées.

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

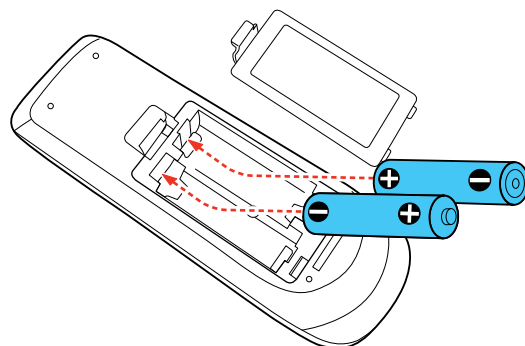
1. Ouvrez le couvercle du logement des piles comme illustré.



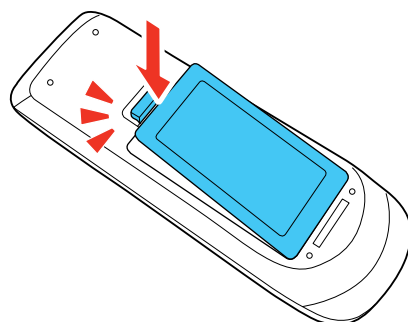
2. Retirez les piles usées.

Avertissement: Si les piles ont laissé fuir du liquide, essuyez-les immédiatement avec un chiffon doux et évitez le contact avec la peau. Si vos mains viennent en contact avec le liquide, lavez-les immédiatement afin d'éviter les blessures.

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



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



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

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Références associées

[Fonctionnement de la télécommande](#)

Transport du projecteur

Le projecteur contient des pièces de précision dont certaines sont en verre. Observez les directives suivantes pour transporter ou expédier le projecteur en toute sécurité :

- Fermez le couvre-objectif afin de protéger l'objectif.
- Débranchez tout équipement raccordé au projecteur.
- Utilisez une mallette pour transporter le projecteur à la main.
- Lors du transport du projecteur sur une longue distance ou en bagage enregistré, rangez-le dans un étui de transport. Placez ensuite l'étui dans un boîtier solide entouré de matériel amortissant 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 tenue 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](#)

[Comment obtenir de l'aide](#)

Conseils pour les problèmes de projection

Si le projecteur ne fonctionne pas correctement, essayez d'abord de le mettre hors tension et de débrancher le cordon d'alimentation. Ensuite, rebranchez le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension.

Si le problème persiste, vérifiez ce qui suit :

- Les témoins sur le projecteur peuvent donner une indication du problème.
- Le système d'aide du projecteur peut donner de l'information sur des problèmes courants, si le projecteur fonctionne.
- Les solutions offertes dans ce guide peuvent vous aider à résoudre de nombreux problèmes.

Si aucune de ces solutions ne vous aide, vous pouvez communiquer avec le soutien technique d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Références associées

[Témoins d'état du projecteur](#)

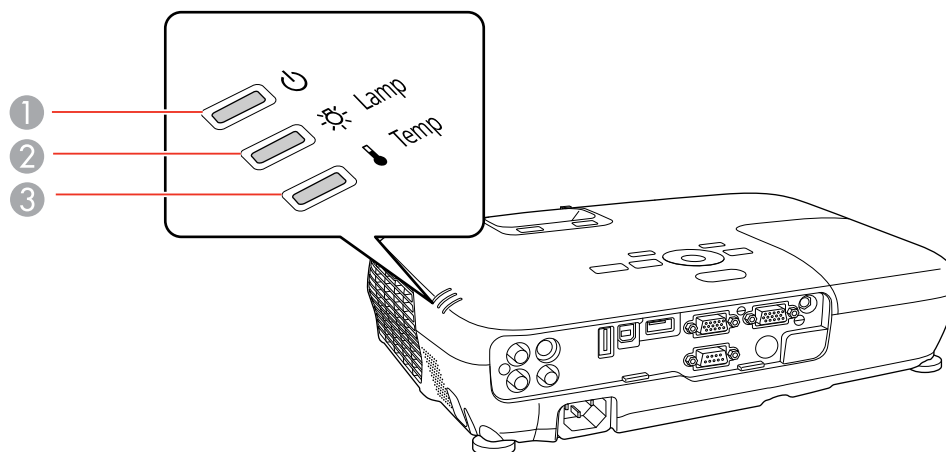
[Comment obtenir de l'aide](#)

Tâches associées

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

Témoins d'état du projecteur

Les témoins du projecteur indiquent l'état du projecteur et vous préviennent en cas de problème. Vérifiez l'état et la couleur des témoins et cherchez la solution dans ce tableau.



- 1 Témoin d'alimentation
- 2 Témoin de la lampe
- 3 Témoin de la température

Témoin d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
Vert	Éteint	Éteint	Fonctionnement normal.
Clignotant vert	Éteint	Éteint	Réchauffage. Attendez que l'image s'affiche.
Orange	Éteint	Éteint	En mode attente ou en mode veille.
Clignotant orange	Éteint	Éteint	Mise hors tension. (Lorsque le témoin est orange, vous pouvez débrancher le projecteur.)
Clignotant rouge	Éteint	Clignotant orange	Le projecteur est trop chaud. • Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité. • Nettoyez ou remplacez le filtre à air. • Assurez-vous que la température ambiante n'est pas trop élevée.

Témoin d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
Rouge	Éteint	Rouge	Le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Laissez-le hors tension afin qu'il puisse refroidir. Lorsque le témoin de température est éteint et que le témoin d'alimentation est passé à l'orange (après environ cinq minutes), essayez les suggestions suivantes : • Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité. • Nettoyez ou remplacez le filtre à air. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le Mode haute alt. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
Rouge	Clignotant rouge	Éteint	Il y a un problème avec la lampe. • Vérifiez si la lampe est grillée, cassée ou mal installée. Réinstallez ou remplacez la lampe, au besoin. • Nettoyez ou remplacez le filtre à air. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le Mode haute alt. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
L'état des témoins 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.
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 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'affichera.
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 pour régler les images 3D qui ne sont pas affichées correctement
Solutions si aucune image n'apparaît sur un moniteur externe
Solutions aux problèmes de son

Sujet parent: Résolution des problèmes

Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît

Si aucune image n'apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le couvre-objectif est complètement ouvert.
- 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.
- Si vous avez branché la source vidéo au port **Monitor Out/Computer2**, assurez-vous que le paramètre **Port sortie moniteur** est réglé à **Computer2**.
- 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](#)

Concepts associés

[Raccordement du projecteur](#)

Références associées

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

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

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

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

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.
- Sous Mac OS X, sélectionnez l'icône **USB Display** sur le Dock ou à partir du dossier **Applications**.
- Pour les images projetées avec Windows Media Center en plein écran, réduisez la taille de l'écran.
- Pour les images projetées à partir d'applications en utilisant Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.
- Si le curseur de la souris clignote, sélectionnez **Permet de fluidifier le mouvement du curseur de la souris** dans le programme des paramètres Epson USB Display sur votre ordinateur (fonctionnalité non disponible avec Windows 2000).
- Désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

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** ou **Search** et attendez quelques secondes qu'une image apparaisse.
- Mettez sous tension la source vidéo ou l'ordinateur raccordé et appuyez sur la touche de lecture pour commencer votre présentation, au besoin.
- Vérifiez la connexion du projecteur à vos sources vidéo.
- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, assurez-vous qu'il est configuré pour pouvoir afficher sur un moniteur externe.
- Au besoin, mettez le projecteur et la source vidéo ou l'ordinateur hors tension, puis rallumez-les.

[Affichage depuis un ordinateur portable Windows](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Mac](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Concepts associés

[Raccordement du projecteur](#)

Affichage depuis un ordinateur portable Windows

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable Windows, vous devez configurer l'ordinateur portable pour afficher sur un moniteur externe.

1. Tenez la touche **Fn** de l'ordinateur portable enfoncée et appuyez sur la touche marquée d'une icône de moniteur ou **CRT/LCD**. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.) Patientez quelques secondes afin que l'image s'affiche.
2. Pour afficher à la fois sur l'écran de l'ordinateur portable et sur le projecteur, essayez d'appuyer sur les mêmes touches encore une fois.
3. Si la même image n'est pas affichée sur l'ordinateur portable et le projecteur, vérifiez l'utilitaire **Affichage** Windows pour vous assurer que le port de moniteur externe est activé et que le mode de bureau étendu est désactivé. (Consultez la documentation de l'ordinateur ou de Windows pour des directives.)
4. Au besoin, vérifiez les paramètres de votre carte vidéo et réglez l'option d'affichage multiple à **Cloner** ou **Miroir**.

Sujet parent: [Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

Affichage depuis un ordinateur portable Mac

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable Mac, vous devez configurer l'ordinateur portable pour l'affichage en miroir. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.)

1. Ouvrez l'utilitaire **Préférences Système** et sélectionnez **Moniteurs**.
2. Sélectionnez l'option **Affichage** ou **Écran à cristaux liquides**, au besoin.
3. Cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger**.
4. Cochez la case **Recopier les écrans**.

Sujet parent: [Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît

Si le message « Non supporté » apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez qu'un signal d'entrée correct est sélectionné dans le menu **Signal**.
- Vérifiez si la résolution de l'écran de l'ordinateur ne dépasse pas la résolution et la limite de fréquence du projecteur. Au besoin, sélectionnez une résolution différente pour votre ordinateur. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît

Si seulement une image partielle apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande afin d'optimiser le signal.
- Essayez de modifier la position de l'image à l'aide du menu **Position**.
- Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande pour sélectionner un rapport hauteur/largeur de l'image différent.
- Si vous avez agrandi ou réduit l'image avec les touches **E-Zoom**, appuyez sur la touche **Esc** jusqu'à ce que le projecteur revienne à l'affichage plein écran.
- Vérifiez les paramètres d'affichage de votre ordinateur pour désactiver l'affichage sur deux écrans et réglez la résolution selon les limites du projecteur. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)

- Vérifiez la résolution attribuée à vos fichiers de présentation afin de voir s'ils ont été créés à une résolution différente de la résolution de projection. (Consultez l'aide du logiciel pour les détails.)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image 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 possible, placez le projecteur devant le centre de l'écran, de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à l'écran.
- 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.
- Activez la correction trapézoïdale automatique à l'aide des menus du projecteur.
- Appuyez sur la touche **Screen Fit** et réglez la forme de l'image en utilisant l'information affichée à l'écran.
- Réglez le paramètre **Quick Corner** pour corriger la forme de l'image.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

Tâches associées

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

[Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit](#)

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

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

- ne pas dépasser 10 pieds (3 m)
- Vérifiez si les paramètres du menu Signal du projecteur correspondent à la source vidéo. S'ils sont disponibles pour votre source vidéo, réglez les paramètres **Progressif** et **Réduction bruit**.
- Sélectionnez une résolution vidéo et un taux de rafraîchissement sur l'ordinateur qui sont compatibles avec ceux du projecteur.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande 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.
- Si vous utilisez la fonction USB Display, désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

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

Solutions si l'image est floue

Si l'image projetée est floue, essayez l'une des solutions suivantes :

- Réglez la mise au point.
- Nettoyez l'objectif du projecteur.

Remarque: Pour éviter la condensation sur l'objectif lorsque vous venez d'un environnement froid, laissez le projecteur se réchauffer à la température ambiante avant de l'utiliser.

- Placez le projecteur assez près de l'écran.
- 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.
- Lorsque vous utilisez la fonction **Screen Fit**, placez le projecteur à une distance compatible de l'écran ou réglez la forme de l'image manuellement.
- Activez le réglage de la correction trapézoïdale automatique à l'aide des menus du projecteur.

- Modifiez le paramètre **Netteté** pour améliorer la qualité de l'image.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande du projecteur pour régler automatiquement les paramètres d'alignement et de synchronisation. Si des bandes floues ou un flou général demeurent, affichez une image au motif uniforme à l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync**.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, utilisez une résolution plus basse.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

[Distance de projection](#)

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

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

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

Tâches associées

[Mise au point de l'image à l'aide de la bague de mise au point](#)

[Mise au point de l'image avec la fonctionnalité d'aide de mise au point Focus Help](#)

[Nettoyage de l'objectif](#)

[Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit](#)

Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes

Si l'image projetée est trop sombre ou trop claire, ou si les couleurs sont incorrectes, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Color Mode** de la télécommande afin de sélectionner le meilleur réglage pour l'image et les conditions de visionnement.
- Vérifiez les paramètres de source vidéo.
- Réglez les paramètres disponibles dans le menu Image pour la source d'entrée actuelle, tels que **Luminosité**, **Contraste**, **Nuance**, **Réglage couleur** et/ou **Intensité couleur**.
- Assurez-vous d'avoir sélectionné le bon paramètre **Signal entrée** ou **Signal Vidéo** dans le menu Réglage, si disponible pour votre source d'image.
- Assurez-vous que tous les câbles sont bien raccordés au projecteur et à votre dispositif vidéo. Si vous avez raccordé de longs câbles, essayez de raccorder des câbles plus courts.
- Si vous utilisez le mode de consommation électrique **ECO**, essayez le mode **Normal** dans les menus du projecteur.

Remarque: Si le produit est utilisé dans un endroit sujet à des températures élevées ou à une haute altitude, l'image pourrait devenir plus foncée et il est possible que vous ne puissiez pas régler le paramètre de consommation électrique.

- Placez le projecteur assez près de l'écran.
- 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 de qualité d'image – Menu Image](#)

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

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

Solutions pour régler les images 3D qui ne sont pas affichées correctement

Si une image 3D n'est pas affichée correctement, essayez les solutions suivantes :

- Appuyez sur le bouton **2D/3D** de la télécommande pour passer au mode 3D, au besoin. Vous pouvez aussi activer le mode 3D en réglant le paramètre **Affichage 3D** du menu Signal à **On**.
- Assurez-vous que le dispositif vidéo et le format du média sont compatibles avec la 3D. Consultez la documentation fournie avec votre dispositif vidéo pour obtenir plus d'informations.
- Assurez-vous d'utiliser un câble HDMI qui supporte les signaux 3D.
- Assurez-vous de sélectionner le bon paramètre **Format 3D** dans le menu Signal. Ce paramètre devrait normalement être réglé à **Automatique**, mais dans certaines situations, il est possible que vous deviez sélectionner un paramètre différent afin qu'il corresponde au signal 3D de votre dispositif vidéo.
- Assurez-vous d'utiliser des lunettes à obturateur actif 3D RF. Vous pouvez les acheter auprès d'Epson.
- Assurez-vous que les lunettes 3D sont allumées et qu'elles sont complètement chargées. Si les lunettes sont en mode attente, glissez l'interrupteur d'alimentation sur les lunettes en position **Off**, puis glissez-le en position **On** de nouveau.
- Assurez-vous d'avoir effectué le pairage des lunettes 3D avec le projecteur.
- Assurez-vous d'être dans la portée du visionnement 3D.

- Évitez de placer le projecteur près de réseaux sans fil, de fours micro-ondes, de téléphones sans fil 2,4 GHz ou d'autres dispositifs qui utilisent une bande de fréquences de 2,4 GHz. Ces dispositifs peuvent causer de l'interférence au niveau du signal entre le projecteur et les lunettes 3D.
- Si les solutions mentionnées ci-dessus ne résolvent pas le problème, modifiez le paramètre **Inverser lunettes 3D** dans le menu Signal. Réglez le paramètre à sa valeur par défaut si cela ne permet pas de régler le problème.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

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

[Portée de visionnement d'images en 3D](#)

Tâches associées

[Chargement des lunettes 3D](#)

[Synchronisation des lunettes 3D avec le projecteur](#)

Solutions si aucune image n'apparaît sur un moniteur externe

Si aucune image n'apparaît sur un moniteur externe branché, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si un câble VGA raccorde votre ordinateur au port **Computer1** du projecteur.
- Vérifiez si le câble de votre moniteur externe est branché au moniteur et au port **Monitor Out** du projecteur.
- Assurez-vous que le paramètre **Port sortie moniteur** est réglé à **Sortie du moniteur**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associées

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

Solutions aux problèmes de son

S'il n'y a pas de son lorsque vous vous attendez à avoir du son ou si le volume est trop faible ou fort, essayez l'une des solutions suivantes :

- Réglez les paramètres de volume du projecteur.
- Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour reprendre la lecture vidéo et audio provisoirement interrompue.
- Appuyez sur la touche **Source Search** ou **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.
- Si vous n'entendez pas de son d'une source HDMI, réglez la sortie du dispositif raccordé à PCM.
- Vérifiez si tous les câbles audio utilisés sont étiquetés « No Resistance » (Aucune résistance).
- Si vous utilisez la fonction USB Display, activez le paramètre **Sortie audio du projecteur** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.
- Si vous utilisez un Mac et que vous n'entendez pas le son d'une source HDMI, assurez-vous que votre Mac supporte l'audio via le port HDMI. Si ce n'est pas le cas, vous devrez connecter un câble audio.
- Si vous 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**.
- Si vous mettez le projecteur sous tension immédiatement après l'avoir éteint, les ventilateurs pourraient fonctionner à une vitesse maximale durant quelques instants et ainsi causer un bruit inattendu. C'est normal.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Concepts associés

[Raccordement du projecteur](#)

Références associées

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

Tâches associées

[Commande du volume à l'aide des touches Volume](#)

Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes d'utilisation du projecteur ou de la télécommande.

[Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur](#)

[Solutions pour les problèmes de télécommande](#)

[Solutions aux problèmes de mot de passe](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur

Si le projecteur ne se met pas sous tension lorsque vous appuyez sur la touche d'alimentation ou s'il se met hors tension de manière inattendue, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si le cordon d'alimentation est bien branché dans le projecteur et à une prise de courant alimentée.
- Les touches du projecteur pourraient être verrouillées à des fins de sécurité. Déverrouillez les touches ou utilisez la télécommande pour mettre le projecteur sous tension.
- 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 de veille après une période d'inactivité. Lancez une présentation 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

[Comment obtenir de l'aide](#)

[Témoins d'état du projecteur](#)

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

Tâches associées

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

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

Solutions pour les problèmes de télécommande

Si le projecteur ne réagit pas aux commandes de la télécommande, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si les piles sont bien installées dans la télécommande et si elles ont encore une charge. Au besoin, remplacez les piles.
- Veillez à utiliser la télécommande dans l'angle et la portée de réception du projecteur.
- Assurez-vous que le projecteur n'est pas en cours de réchauffement ou de mise hors tension.

- Vérifiez si une des touches de la télécommande est coincée, ce qui la met en mode de veille. Relâchez la touche pour réveiller la télécommande.
- Un puissant éclairage fluorescent, la lumière directe du soleil ou des signaux d'appareils à IR peuvent nuire au fonctionnement des capteurs du projecteur. Atténuez l'éclairage ou déplacez le projecteur hors de la lumière du soleil ou de la portée de l'équipement causant l'interférence.
- Si disponible, désactivez un des récepteurs de télécommande du projecteur à l'aide du système de menus ou vérifiez si tous les récepteurs sont désactivés.
- Si vous attribuez un numéro d'identification à la télécommande pour opérer plusieurs projecteurs, il peut être nécessaire de vérifier ou de modifier l'identificateur (cette fonction n'est pas disponible pour tous les projecteurs).
- Si vous perdez la télécommande, vous pouvez en acheter une auprès d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Références associées

[Fonctionnement de la télécommande](#)

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

[Comment obtenir de l'aide](#)

Tâches associées

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

Solutions aux problèmes de mot de passe

Si vous ne pouvez pas entrer un mot de passe ou si vous l'avez oublié, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vous pourriez avoir activé la protection par mot de passe sans avoir d'abord créé un mot de passe. Essayez d'entrer **0000** à l'aide de la télécommande.
- Si vous avez entré un mauvais mot de passe trop de fois de suite et que vous voyez un message affichant un code de demande, notez ce code et contactez Epson. Veuillez fournir le code de demande affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.
- Si vous perdez la télécommande, vous ne pourrez pas entrer un mot de passe. Procurez-vous une nouvelle télécommande auprès d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Références associées

[Comment obtenir de l'aide](#)

Comment obtenir de l'aide

Si vous avez besoin de contacter Epson pour obtenir des services de soutien technique, utilisez l'une des options suivantes :

Assistance via Internet

Visitez le site de soutien Web d'Epson à epson.ca/support (Canada) pour obtenir des solutions à des problèmes courants. Vous pouvez y télécharger des utilitaires et de la documentation en français, consulter une foire aux questions et des conseils de dépannage, ou envoyer vos questions par courriel à Epson (site Web présenté en anglais seulement).

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 du produit
- Numéro de série du produit (situé sur le dessous ou l'arrière du projecteur ou dans le système de menus)
- Preuve d'achat (telle qu'un reçu de magasin) et date d'achat
- Configuration informatique ou vidéo
- Description du problème

Achat de fournitures et d'accessoires

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

Pour acheter une télécommande de remplacement, composez le (562) 276-4394 (États-Unis) ou (905) 709-3839 (pour obtenir les coordonnées d'un revendeur au Canada).

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Caractéristiques techniques

Les sections suivantes présentent les caractéristiques techniques de votre projecteur.

[Caractéristiques générales du projecteur](#)

[Caractéristiques de la lampe](#)

[Caractéristiques de la télécommande](#)

[Dimensions du projecteur](#)

[Caractéristiques électriques du projecteur](#)

[Caractéristiques environnementales du projecteur](#)

[Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur](#)

[Formats d'affichage vidéo pris en charge](#)

[Exigences système pour USB Display](#)

Caractéristiques générales du projecteur

Type d'affichage	Matrice active TFT polysilicium
Résolution	1280 × 800 pixels (WXGA)
Objectif	F = 1,58 à 1,72 Longueur focale : 16,9 à 20,28 mm
Reproduction des couleurs	Couleur complète, 1 milliard de couleurs
Luminosité	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 2400 lumens (norme ISO 21118)
Rapport de contraste	Mode 2D : Jusqu'à 5000:1 avec le mode de consommation électrique Normal Mode 3D : Jusqu'à 3000:1 avec le mode de consommation électrique Normal
Taille d'image	29 po (0,74 m) à 320 po (8,13 m)

Distance de projection	36 po (0,91 m) à 429 po (10,90 m)
Méthodes de projection	Avant, arrière, plafond
Rapport forme optique (largeur sur hauteur)	16:10
Mise au point	Manuelle
Réglage du zoom	Manuel (optique)
Rapport de zoom (Télé sur grand angle)	1:1,2
Système sonore intégré	2 W monaural
Niveau de bruit	36 dB (mode de consommation électrique Normal) 29 dB (mode de consommation électrique ECO)
Angle de correction trapézoïdale	Verticale : $\pm 30^\circ$ (manuelle); $\pm 30^\circ$ (avec autocorrection trapézoïdale ou Screen Fit) Horizontale : $\pm 30^\circ$ (manuelle); $\pm 20^\circ$ (avec autocorrection trapézoïdale ou Screen Fit)
Compatibilité du port USB de type B	Conforme USB 1.1 et 2.0 pour l'affichage USB ou une souris externe
Compatibilité du port USB de type A	Un port conforme à 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	200 W
Durée utile de la lampe	Mode de consommation électrique Normal : Jusqu'à environ 4000 heures Mode de consommation électrique ECO : Jusqu'à environ 5000 heures

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

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques de la télécommande

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)	3,03 po (77 mm)
Largeur	12,8 po (325 mm)
Profondeur	9,57 po (243 mm)
Poids	6,0 lb (2,7 kg)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques électriques du projecteur

Fréquence nominale	50/60 Hz
Source d'alimentation	De 100 à 240 V CA, $\pm 10\%$ 2,9 à 1,3 A
Consommation électrique (110 à 120 V)	Fonctionnement : Mode de consommation électrique Normal : 289 W Mode de consommation électrique ECO : 237 W Veille : 0,36 W (Comm. désactivée), 3,2 W (Comm. activée)

Consommation électrique

(220 à 240 V)

Fonctionnement :

Mode de consommation électrique Normal : 277 W

Mode de consommation électrique ECO : 230 W

Veille :

0,40 W (Comm. désactivée), 3,3 W (Comm. activée)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques 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 15B Classe B (DoC)

UL60950-1

Canada

ICES-003 Classe B

CSA-C22.2 No. 60950-1-07 (cTUVus Mark)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Formats d'affichage vidéo pris en charge

Pour les meilleurs résultats, la résolution du port de votre écran d'ordinateur ou de votre carte vidéo devrait être réglée à la résolution native du projecteur. Toutefois, votre projecteur est doté de la puce SizeWise d'Epson qui prend en charge d'autres résolutions d'affichage d'ordinateur; votre image sera donc automatiquement redimensionnée.

Le taux de rafraîchissement du port de votre écran ou carte vidéo (fréquence verticale) doit être compatible avec celle du projecteur. (Consultez le manuel de l'ordinateur ou de la carte vidéo pour les détails.)

Les tableaux suivants donnent le taux de rafraîchissement et la résolution pour chaque format d'affichage vidéo compatible.

Signaux 2D

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	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60/75/85	1280 × 800
	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WSXGA+*	60	1680 × 1050
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Vidéo composite		

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (PAL)	50/60	720 × 576
TV (SECAM)	50	720 × 576
Vidéo en composantes		
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/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
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

* Résolution **Large** seulement

Signaux 3D

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)	Formats 3D
HDTV750p (720p)	50/60	1280 × 720	Superposition de cadres Côte à côte Haut et bas
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920 × 1080	Côte à côte
HDTV1125p (1080p)	24	1920 × 1080	Superposition de cadres Haut et bas
	50/60	1920 × 1080	Côte à côte

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Exigences système pour USB Display

Votre système informatique doit répondre aux exigences système listées ici pour utiliser le logiciel USB Display du projecteur.

Exigences	Windows	Mac
Système d'exploitation	Windows 2000 (Service Pack 4 seulement)	Mac OS X 10.5.8 (32 bits); Mac OS X 10.6.x, 10.7.x, ou 10.8.x (32 et 64 bits)
	Windows XP Édition Professionnelle, Édition familiale, et Tablet PC Édition (32 bits); à l'exception de Service Pack 1	
	Windows Vista Édition Intégrale, Entreprise, Professionnelle, Familiale Premium et Familiale Basique (32 bits)	
	Windows 7 Édition intégrale, Entreprise, Professionnelle et Familiale Premium (32 et 64 bits); Familiale Basique et Starter (32 bits)	
	Windows 8.x, Windows 8 Entreprise et Pro (32 bits et 64 bits)	
Version USB	USB 1.1 ou supérieur (USB 2.0 recommandé)	
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz ou plus rapide (1,6 GHz ou plus rapide recommandé)	Power PC G4 1 GHz ou plus rapide (Core Duo 1,83 GHz ou plus rapide recommandé)
Mémoire	256 Mo ou plus (512 Mo ou plus recommandé)	512 Mo ou plus
Espace disque dur	20 Mo ou plus	
Affichage	Résolution entre 640 × 480 et 1600 × 1200, 16 bits couleur ou plus	Résolution entre 640 × 480 et 1680 × 1200, 16 bits couleur ou plus

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

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](#)

[Marques de commerce](#)

[Licence des logiciels libres](#)

[Avis sur les droits d'auteur](#)

Recyclage

Epson offre un programme de recyclage des produits en fin de vie. Veuillez consulter le site Web epson.com/recycle pour obtenir des informations sur la façon de retourner votre produit pour une élimination appropriée (Site Web disponible en anglais seulement.)

Sujet parent: [Avis](#)

Consignes de sécurité importantes

Mise en garde: Ne regardez jamais dans l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée; la lumière intense peut abîmer votre vue. Ne laissez jamais des enfants regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur, à l'exception des couvercles de la lampe et du filtre. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves. Sauf indication contraire dans le présent *Guide de l'utilisateur*, n'essayez jamais de réparer vous-même ce produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

Avertissement: Le projecteur et ses accessoires sont livrés dans des sacs de plastique. Afin d'éviter tout risque d'étouffement, gardez les sacs de plastique hors de portée des enfants.

Mise en garde: Lorsque vous remplacez la lampe, ne touchez jamais la nouvelle lampe avec les doigts; les traces invisibles laissées par les doigts peuvent en réduire la durée utile. Utilisez un chiffon ou des gants pour manipuler la lampe neuve.

Sujet parent: [Avis](#)

Consignes de sécurité importantes

Suivez ces consignes de sécurité au moment d'installer et d'utiliser le projecteur :

- Ne regardez pas dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. Le faisceau lumineux intense peut abîmer votre vue. Évitez de vous tenir debout devant le projecteur afin que la lumière intense ne brille pas devant vos yeux.
- Ne posez pas le projecteur sur un chariot, une table ou un support instable.
- N'utilisez pas le projecteur de côté ou en position inclinée. N'inclinez pas le projecteur à plus de 30° vers l'avant ou l'arrière.
- Pour monter le projecteur au plafond ou au mur, adressez-vous à un technicien qualifié qui utilisera le matériel de montage conçu pour le projecteur.
- Lorsque vous installez ou réglez le support de montage au plafond ou au mur, n'utilisez pas d'adhésifs pour empêcher les vis de se desserrer ni d'huiles ou de lubrifiants. Cela pourrait fissurer le boîtier du projecteur et détacher ce dernier de son dispositif de fixation au plafond. Cela pourrait causer des blessures graves à quiconque se trouvant sous le support de fixation et le projecteur pourrait s'abîmer.
- N'utilisez pas le projecteur près de l'eau, de sources de chaleur, de fils électriques à haute tension ou de sources de champs magnétiques.
- Utilisez le type de source d'alimentation indiqué sur le projecteur. L'utilisation d'une source d'alimentation différente peut provoquer un incendie ou une décharge électrique. Si vous avez un doute quant à l'alimentation, consultez votre revendeur ou votre compagnie d'électricité.
- Placez le projecteur près d'une prise de courant où la fiche peut être débranchée facilement.
- Prenez les précautions ci-après pour la fiche : Ne saisissez pas la fiche avec des mains humides. N'insérez pas la fiche dans une prise poussiéreuse. Insérez la fiche à fond dans la prise. Ne tirez pas sur le cordon d'alimentation pour débrancher la fiche; tenez fermement cette dernière lorsque vous la débranchez. Évitez de surcharger les prises murales, les rallonges ou les blocs multiprises. Ne pas se conformer à ces consignes pourrait provoquer un incendie ou une décharge électrique.
- Ne placez pas le projecteur à un endroit où l'on peut facilement marcher sur le cordon d'alimentation. Cela risque de dénuder le cordon ou d'endommager la fiche.
- Débranchez le projecteur de la prise murale avant de le nettoyer. Pour le nettoyage, utilisez un chiffon sec (ou, pour les saletés ou taches difficiles à enlever, un chiffon humide bien essoré). N'utilisez pas de nettoyants aérosol ou liquides, de pulvérisateurs contenant des gaz inflammables ou des solvants tels que l'alcool, le diluant pour peintures et le benzène.
- N'obstruez pas les fentes et les ouvertures du boîtier du projecteur. Elles assurent la ventilation et empêchent la surchauffe du projecteur. Ne placez pas le projecteur sur un sofa, sur un tapis ou sur

toute surface molle ou encore sur une pile de feuilles de papier détachées. Ne couvrez pas le projecteur avec une couverture, un rideau ou une nappe de table. Si vous installez le projecteur à proximité d'un mur, laissez un espace d'au moins 7,9 po (20 cm) entre le mur et la bouche de sortie d'air.

- N'utilisez pas le projecteur dans un endroit encastré, à moins qu'une ventilation appropriée ait été prévue.
- Ne permettez jamais l'insertion d'objets dans les ouvertures du projecteur. Ne laissez pas d'objets, particulièrement les objets inflammables, près du projecteur. Ne renversez jamais de liquide dans le projecteur.
- Si vous utilisez plusieurs projecteurs côte à côte, prévoyez au moins 2 pi (60 cm) d'espace entre les projecteurs pour assurer une ventilation adéquate.
- Il est possible que vous deviez nettoyer le filtre à air et les orifices de ventilation. Un filtre à air et/ou un orifice de ventilation bloqué peut nuire à la ventilation requise pour le refroidissement du projecteur. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu.
- Ne rangez pas le projecteur à l'extérieur pendant des périodes prolongées.
- Sauf indication contraire dans le présent manuel, ne tentez pas de réparer vous-même le produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié. L'ouverture ou le retrait des couvercles de l'appareil risque de vous exposer à des tensions dangereuses et à d'autres dangers.
- N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur sauf si ce guide de l'utilisateur l'exige pour des raisons précises. Ne tentez jamais de démonter ou de modifier le projecteur. Pour toutes les réparations, adressez-vous à un technicien qualifié.
- Débranchez le projecteur de la prise murale et adressez-vous à un technicien qualifié dans les cas suivants : si le projecteur ne fonctionne pas normalement même si vous suivez les directives d'utilisation ou si vous notez des changements marqués concernant son rendement; si le projecteur émet de la fumée, des odeurs étranges ou des bruits étranges; lorsque le cordon d'alimentation est dénudé ou la fiche est endommagée; si du liquide ou des objets inconnus ont pénétré à l'intérieur du projecteur, ou s'il a été exposé à la pluie ou à l'eau; si le projecteur a fait l'objet d'une chute ou si le boîtier a été endommagé.
- Ne touchez pas la fiche durant un orage électrique. Sinon, vous pourriez recevoir un choc électrique.
- Débranchez le projecteur si vous comptez ne pas l'utiliser pendant un certain temps.
- N'utilisez pas le projecteur où il peut être exposé à la pluie, à l'eau ou à un niveau d'humidité excessif.
- N'utilisez pas ou n'entrez pas le projecteur où il peut être exposé à de la fumée, de la vapeur d'eau, des gaz corrosifs, de la poussière excessive, des vibrations ou des impacts.
- N'utilisez pas le projecteur où des gaz inflammables ou explosifs pourraient être présents.

- N'utilisez pas et n'entreposez pas le projecteur ou sa télécommande à proximité d'un appareil de chauffage, sous la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé.
- Si vous utilisez le projecteur dans un pays autre que celui dans lequel vous l'avez acheté, utilisez le cordon d'alimentation approprié pour ce pays.
- Ne montez pas sur le projecteur et ne placez pas d'objets lourds dessus.
- N'utilisez pas le projecteur à des températures qui ne sont pas comprises entre 41 et 95 °F (5 et 35 °C). En dehors de cette plage de températures, l'image projetée risque d'être instable et le projecteur peut être endommagé. N'utilisez pas ou n'entreposez pas le projecteur où il pourrait être exposé à des changements soudains de température.
- N'entreposez pas le projecteur à des températures qui ne sont pas comprises entre 14 et 140 °F (– 10 et 60 °C) ou à la lumière directe du soleil pendant de longues périodes. Cela peut endommager le boîtier.
- Ne placez rien qui puisse se tordre ou s'abîmer du fait de la chaleur à proximité des bouches d'aération. N'approchez pas vos mains ni votre visage des bouches d'aération en cours de projection. N'approchez pas votre visage du projecteur en cours de projection.
- Avant de déplacer le projecteur, assurez-vous qu'il est hors tension, que sa fiche est débranchée de la prise et que tous les câbles sont déconnectés.
- Ne tentez jamais d'enlever la lampe immédiatement après utilisation, car elle est brûlante. Avant de retirer la lampe, éteignez le projecteur et attendez au moins une heure pour que la lampe puisse refroidir.
- Ne démontez pas la lampe et ne la soumettez pas à des chocs.
- Ne placez pas la source d'une flamme nue, comme une bougie allumée, sur le projecteur ou à proximité de celui-ci.
- Lors de la projection, n'obstruez pas l'objectif à l'aide d'un livre ou d'un objet autre que le couvre-objectif. Cela pourrait endommager le projecteur ou provoquer un incendie.
- Ne modifiez pas le cordon d'alimentation. Ne placez pas d'objets trop lourds sur le cordon d'alimentation et évitez de le tordre, de le courber ou de tirer dessus. Faites en sorte que le cordon d'alimentation ne se trouve pas à proximité d'appareils électriques chauds.
- Si la lampe se brise, aérez la pièce de manière à éviter que les gaz émis lorsque la lampe se brise ne soient inhalés ou n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche. Si vous inhalez du gaz ou s'il y a contact entre le gaz et vos yeux ou votre bouche, consultez immédiatement un médecin.
- Si le projecteur est monté au plafond et que la lampe se brise, soyez vigilant afin d'éviter que des fragments de la lampe brisée n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche lorsque vous retirez le couvercle de la lampe. Si des morceaux de verre entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche, demandez un avis médical immédiatement.

- Baissez toujours le volume avant de mettre le projecteur hors tension. Allumer le projecteur avec un volume trop élevé peut endommager votre ouïe.

Remarque:  La ou les lampes utilisées par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

AVERTISSEMENT : Les câbles/cordons fournis avec ce produit contiennent des produits chimiques, y compris du plomb, reconnus par l'État de la Californie comme étant la cause d'anomalies congénitales et d'autres dangers pour le système reproductif. **Lavez-vous les mains après chaque manipulation.** (Cet avis est fourni en conformité avec la Proposition 65 du Code de santé et de sécurité de l'État de la Californie, § 25249.5 et suivants.)

[Consignes de sécurité importantes pour la projection 3D](#)

[Restriction d'utilisation](#)

Sujet parent: [Avis](#)

Consignes de sécurité importantes pour la projection 3D

Suivez ces consignes de sécurité pour la projection 3D au moment d'installer et d'utiliser le projecteur :

- Si vous ou un autre utilisateur présentez les symptômes ou inconforts suivants lors du visionnement des images vidéo 3D, cessez immédiatement leur visionnement et contactez votre prestataire de soins de santé : convulsions, tics oculaires ou musculaires, perte de conscience, altération de la vision, mouvements involontaires, désorientation, fatigue oculaire, nausée/vomissements, vertige, maux de tête, fatigue, vision trouble/double durant plus de quelques secondes. Ne pratiquez pas une activité potentiellement dangereuse (comme conduire un véhicule ou opérer une machinerie) tant que les symptômes ne se sont pas complètement dissipés. Si les symptômes persistent, cessez toute utilisation et ne reprenez pas le visionnement 3D stéréoscopique avant d'avoir parlé de vos symptômes à un prestataire de soins de santé ou médecin.
- Certains utilisateurs peuvent avoir une crise ou perdre connaissance lorsqu'ils sont exposés à des images ou lumières scintillantes contenues dans certains contenus 3D. Toute personne avec des antécédents de crises, pertes de connaissance, symptômes liés à une condition d'épilepsie ou dont la famille présente des antécédents d'épilepsie, doit consulter un prestataire de soins de santé avant d'utiliser la fonction 3D. Il est conseillé à tous les utilisateurs visionnant des images vidéo 3D ou jouant à des jeux 3D stéréoscopiques de prendre régulièrement des pauses. Les pauses suggérées doivent durer au moins de 5 à 15 minutes après chaque cycle de 30 à 60 minutes de visionnement de contenu 3D stéréoscopique.*

*Selon les directives publiées par le 3D Consortium, révision datant du 10 décembre 2008. La durée et la fréquence des pauses requises varieront d'une personne à l'autre. Si vous éprouvez un malaise,

vous devriez cesser immédiatement le visionnement des images vidéo 3D ou des jeux 3D stéréoscopiques jusqu'à ce que le malaise se dissipe; consultez au besoin un prestataire de soins de santé/médecin.

- En raison de l'impact possible sur le développement de la vue, les utilisateurs visionnant des images vidéo 3D devraient être âgés de 6 ans et plus. Les enfants et adolescents peuvent être plus susceptibles à des problèmes de santé associés au visionnement en 3D et devraient être étroitement supervisés pour éviter tout visionnement prolongé sans repos.
- Maintenez une distance de l'écran d'au moins trois fois la hauteur de l'écran lorsque vous visionnez des images 3D. La distance de visionnement recommandée pour un écran de 80 po est d'au moins 10 pi (3 m) et d'au moins 12 pi (3,6 m) pour un écran de 100 po. De plus, nous vous recommandons d'utiliser un écran dont la taille est de moins de 120 po. Le non-respect de la distance de visionnement ou le visionnement sur un écran plus large pourrait provoquer une fatigue oculaire.
- Le visionnement de contenu 3D peut provoquer chez certains utilisateurs vertige et désorientation. Donc, pour éviter les blessures, ne placez pas votre projecteur ou écran près d'une cage d'escalier ouverte, d'un balcon ou de fils et ne vous asseyez pas près d'objets qui pourraient briser s'ils étaient heurtés par inadvertance.
- Il convient de limiter le visionnement de contenu 3D chez les personnes suivantes :
 - Personnes avec des antécédents de photosensibilité
 - Personnes souffrant de troubles cardiaques
 - Personnes en mauvaise santé
 - Personnes privées de sommeil
 - Personnes fatiguées
 - Personnes sous l'influence de la drogue ou de l'alcool
 - Toute personne ayant subi des crises d'épilepsie ou des troubles sensoriels déclenchés par une lumière scintillante
 - CERTAINS MOTIFS DE LUMIÈRE PEUVENT INDUIRE UNE CRISE CHEZ LES PERSONNES SANS AUCUN ANTÉCÉDENT D'ÉPILEPSIE.
- N'utilisez pas l'appareil à proximité d'équipement médical ou d'équipements contrôlés de manière automatique, tels que des portes automatiques ou des alarmes incendie. Les interférences électromagnétiques de l'appareil peuvent entraîner des anomalies de fonctionnement au niveau de l'équipement et causer un accident.
- Ne désassemblez pas ou ne modifiez pas les lunettes 3D. Cela pourrait causer un incendie ou les images affichées pourraient être anormales et entraîner un malaise chez l'utilisateur.

- Ne laissez pas les lunettes 3D ou toute pièce fournie avec les lunettes à la portée des enfants. Ces pièces pourraient être avalées par accident. Si l'une des pièces est avalée accidentellement, contactez immédiatement un médecin.
- Ne placez pas les lunettes 3D dans un feu ou sur une source de chaleur et ne les laissez pas sans surveillance dans un lieu exposé à des températures élevées. Ce dispositif est équipé d'une batterie au lithium intégrée et rechargeable, il peut donc entraîner des brûlures ou un incendie en cas d'inflammation ou d'explosion.
- Lors du chargement des lunettes 3D, utilisez seulement le câble de chargement fourni et branchez le câble dans le port USB indiqué par Epson. Ne procédez pas au chargement des lunettes 3D à l'aide d'autres dispositifs, cela peut entraîner une fuite, une surchauffe, une inflammation ou une explosion de la batterie.
- Ne laissez pas tomber les lunettes 3D et n'appuyez pas trop fort dessus. Le bris de leurs parties en verre ou d'autres matières pourrait entraîner un risque de blessure. Rangez les lunettes dans la trousse fournie.
- Faites attention aux bords de la monture lorsque vous portez les lunettes 3D et ne placez pas vos doigts dans l'une des parties mobiles (comme les charnières) des lunettes 3D. Sinon, vous pourriez subir une blessure aux yeux ou aux doigts.
- Lorsque vous souhaitez vous défaire des lunettes 3D, respectez les lois et réglementations locales.

Sujet parent: [Consignes de sécurité importantes](#)

Restriction d'utilisation

Lorsque ce produit est utilisé pour des applications nécessitant une grande fiabilité/sécurité comme les dispositifs de transport liés aux domaines aéronautique, ferroviaire, maritime et automobile; aux appareils de prévention des catastrophes; à divers dispositifs de sécurité ou dispositifs fonctionnels/de précision, vous devriez utiliser ce produit seulement après avoir pris en considération l'ajout de dispositifs de sécurité et de redondances dans votre conception afin de maintenir la sécurité et la fiabilité totale du système.

Puisque ce produit n'est pas destiné à être utilisé dans des applications nécessitant une très grande fiabilité/sécurité telles que le matériel aéronautique, le matériel de communication principal, le matériel de contrôle de l'énergie nucléaire ou le matériel médical lié à des soins médicaux directs, veuillez juger par vous-même si ce produit convient à l'utilisation que vous souhaitez en faire après avoir effectué une évaluation complète.

Sujet parent: [Consignes de sécurité importantes](#)

Déclaration de conformité avec la FCC

Pour les utilisateurs américains

À l'issue des tests dont il a fait l'objet, cet appareil a été déclaré conforme aux normes des appareils numériques de classe B conformément à la partie 15 de la réglementation FCC. Ces normes sont destinées à assurer un niveau de protection adéquat contre les interférences néfastes dans les installations résidentielles. Cet appareil produit, utilise et peut émettre des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas installé ou utilisé conformément aux directives, peut brouiller les communications radio ou télévision. Toutefois, il est impossible de garantir qu'aucune interférence ne se produira dans une installation particulière. Si cet équipement brouille la réception des ondes radio et télévision, ce que vous pouvez déterminer en éteignant et en rallumant l'équipement, nous vous encourageons à prendre l'une ou plusieurs des mesures correctives suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne.
- Éloignez l'appareil du récepteur.
- Branchez l'appareil à une autre prise ou sur un autre circuit que celui du récepteur.
- Demandez conseil au revendeur de l'appareil ou à un technicien radio/télévision expérimenté.

AVERTISSEMENT

Le branchement d'un câble d'interface non blindé à ce matériel entraînera l'annulation de l'homologation FCC de cet appareil et risque de causer des interférences dépassant les limites établies par la FCC pour ce matériel. Il incombe à l'utilisateur de se procurer et d'utiliser un câble d'interface blindé avec cet appareil. Si le matériel est doté de plusieurs connecteurs d'interface, évitez de connecter des câbles à des interfaces inutilisées. Toute modification non expressément autorisée par le fabricant peut annuler la permission d'utilisation du matériel.

Pour les utilisateurs du Canada

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

Sujet parent: [Avis](#)

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.

Accolade® et PrivateLine® sont des marques déposées; Duet^{MC} et SizeWise^{MC} sont des marques de commerce; et Extra Care^{MS} est une marque 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](#)

Licence des logiciels libres

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs"). We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. 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
- EPSON original drivers
- Stonestreet One Drivers

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

LICENCE GPL GNU

Version 2, Juin 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the

user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

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

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

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of

the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Voir la licence GNU GPL pour plus de détails

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Voir la licence GNU GPL pour plus de détails

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

LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

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

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

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original authors reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

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

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

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General

Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is

unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

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

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

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

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the users computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form)

with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND

PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

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

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

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

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob (alibrary for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

Thats all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. Tous droits réservés.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Groups free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You dont have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that youve used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG authors name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Groups software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng progra

libpng-1.2.49

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.2.6, August 15, 2004, through 1.2.49, March 29, 2012, are Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.

2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp at users.sourceforge.net

March 29, 2012

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided as-is, without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise

transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

newlib

This projector product includes the open source software program "newlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "newlib".

The "newlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of newlib programs

newlib 1.17.0

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "newlib" are as follows.

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. =====This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at <http://www.opensource.org/licenses>. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California, Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

AMD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL AMD BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA, or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin, TX 78741

800-292-9263

(5) C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warranty on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the SuperH Support Center via e-mail at softwaresupport@superh.com .

SuperH, Inc.

405 River Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska H skolan (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of KTH nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY KTH AND ITS CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL KTH OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin <phantom@FreeBSD.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the

results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft <mike@FreeBSD.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation. Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON

ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ARM LTD BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of CodeSourcery nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY CODESOURCERY, INC. "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL CODESOURCERY BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(37) MIPS Technologies, Inc

/*

* Copyright (c) 2009 MIPS Technologies, Inc.

*

* 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.

Bluetopia est fourni pour votre usage par Stonestreet One, LLC en vertu d'un contrat de licence de logiciels. Stonestreet One, LLC est et demeure l'unique propriétaire de tous les droits, titres et intérêts à et de Bluetopia et votre usage doit respecter le contrat de licence et la propriété. Stonestreet One, LLC se réserve tous les droits liés à Bluetopia non expressément accordés dans le cadre du contrat de licence et aucun autres droits ou licences ne sont accordées que ce soit directement, par implication, par préclusion ou autrement, ni en vertu de brevets, de droits d'auteur, d'oeuvres de masquage, de secrets commerciaux ou d'autres droits de propriété intellectuelle de Stonestreet One, LLC. © 2000-2012 Stonestreet One, LLC Tous droits réservés.

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

[Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur](#)

[Attribution des droits réservés](#)

Sujet parent: [Avis](#)

Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur

Epson encourage les utilisateurs de ses produits à faire preuve de responsabilité et à respecter les lois sur les droits d'auteur. Dans certains pays, la loi permet une reproduction ou réutilisation limitée de matériel protégé dans certaines circonstances, mais ces dernières sont parfois moins étendues que le croient certaines personnes. Pour toute question relative aux droits d'auteur, communiquez avec votre conseiller juridique.

Sujet parent: [Avis sur les droits d'auteur](#)

Attribution des droits réservés

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

© 2013 Epson America, Inc.

12/13

CPD-38071R1

Sujet parent: [Avis sur les droits d'auteur](#)