

# **Guide de l'utilisateur BrightLink<sup>®</sup> 685Wi/695Wi**



---

# Table des matières

<b>Guide de l'utilisateur BrightLink 685Wi/695Wi</b> .....	<b>11</b>
<b>Présentation du projecteur</b> .....	<b>12</b>
Caractéristiques du projecteur .....	12
Contenu de la boîte du produit.....	14
Composants additionnels .....	16
Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs.....	17
Équipement en option et pièces de rechange.....	19
Information concernant l'enregistrement et la garantie .....	20
Système de notation employé dans la documentation .....	20
Où trouver plus d'information? .....	20
Emplacement des composants du projecteur .....	21
Composants du projecteur – Avant/dessus .....	22
Composants du projecteur – Côté .....	23
Composants du projecteur – Panneau d'interface .....	24
Composants du projecteur – Base .....	25
Composants du projecteur – Panneau de commande.....	26
Composants du projecteur – Crayons interactifs et plateau pour crayon.....	27
Composants du projecteur – Télécommande.....	29
Composants du projecteur - Unité tactile.....	31
<b>Installation du projecteur</b> .....	<b>33</b>
Emplacement du projecteur .....	33
Options de configuration et d'installation du projecteur .....	34
Distance de projection .....	35
Retrait et installation du cache-câbles.....	35
Raccordement du projecteur .....	37
Raccordement d'ordinateurs .....	37
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB .....	38
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA.....	39
Raccordement à un ordinateur pour l'audio et la vidéo HDMI .....	40
Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB .....	40

Raccordement à un ordinateur pour diffuser du son .....	41
Raccordement à des sources vidéo .....	42
Raccordement d'une source vidéo HDMI.....	42
Connexion à un dispositif compatible avec MHL.....	43
Raccordement d'une source vidéo en composantes.....	44
Raccordement d'une source vidéo composite .....	45
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son .....	46
Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe .....	47
Raccordement de haut-parleurs externes .....	48
Connexion d'un microphone .....	49
Raccordement de dispositifs USB externes .....	50
Projection depuis un dispositif USB .....	50
Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur .....	51
Sélection de la source USB raccordée.....	52
Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur .....	52
Raccordement d'une caméra de documents .....	53
Connexion de plusieurs projecteurs du même modèle .....	54
Installation des piles dans la télécommande .....	55
Installation de la pile dans les crayons .....	56
<b>Utilisation du projecteur sur un réseau .....</b>	<b>58</b>
Projection sur un réseau câblé .....	58
Connexion du projecteur à un réseau câblé .....	59
Sélection des paramètres du réseau câblé.....	59
Projection sur un réseau sans fil.....	62
Installation de l'unité LAN sans fil .....	63
Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection (Windows).....	65
Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil.....	67
Paramètres du menu LAN sans fil.....	70
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows .....	71
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS .....	71
Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil .....	72
Connexion directe à un téléphone intelligent ou une tablette.....	73
Configuration des courriels d'alerte du projecteur sur le réseau .....	75

Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau .....	76
Configuration de la surveillance avec SNMP.....	76
Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide d'un navigateur Web.....	78
Prise en charge de Crestron RoomView .....	81
Configuration de la prise en charge de Crestron RoomView .....	81
Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide de Crestron RoomView.....	82
<b>Fonctions de base du projecteur .....</b>	<b>84</b>
Mise sous tension du projecteur.....	84
Mise hors tension du projecteur .....	86
Sélection de la langue des menus du projecteur .....	87
Forme de l'image.....	88
Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale .....	88
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner .....	91
Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Correction de l'arc .....	93
Modification de la taille de l'image à l'aide des touches Wide et Tele .....	94
Réglage de la position de l'image.....	95
Mise au point de l'image .....	96
Fonctionnement de la télécommande .....	98
Utilisation de la télécommande comme souris sans fil.....	99
Utilisation de la télécommande comme pointeur .....	100
Sélection de la source d'image.....	101
Modes de projection .....	103
Modification du mode de projection avec la télécommande .....	104
Modification du mode de projection avec les menus .....	104
Rapport hauteur/largeur de l'image .....	105
Modification du rapport hauteur/largeur de l'image.....	106
Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles.....	106
Mode couleurs.....	107
Changement du Mode couleurs.....	107
Modes couleurs disponibles .....	108
Activation de la fonction Iris auto .....	109
Commande du volume à l'aide des touches Volume .....	110
Projection d'une présentation PC Free.....	110

Types de fichiers Annotation PC Free supportés.....	111
Lancement d'un diaporama sans ordinateur.....	112
Lecture d'un film sans ordinateur.....	113
Options d'affichage PC Free.....	115
<b>Réglage des fonctions du projecteur .....</b>	<b>117</b>
Projection de deux images simultanément.....	118
Sources d'entrée pour la projection avec écran divisé.....	120
Utilisation de plusieurs projecteurs (Duolink) .....	121
Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs .....	121
Réglage de l'identificateur du projecteur.....	122
Réglage de l'identificateur de commande à distance.....	123
Ajustement de l'uniformité des couleurs .....	124
Ajustement du niveau de luminosité des lampes .....	126
Harmonisation des couleurs de l'image .....	128
Réglage du paramètre RGBCMY .....	130
Désactivation provisoire de l'image et du son.....	133
Arrêt provisoire sur l'image vidéo .....	133
Agrandissement ou réduction des images .....	134
Fonctions de sécurité du projecteur .....	135
Options de sécurité par mot de passe .....	135
Création d'un mot de passe .....	135
Sélection des options de sécurité par mot de passe .....	137
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur .....	138
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage.....	139
Désactivation des touches du projecteur.....	141
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur .....	142
Installation d'un câble antivol.....	142
Création d'un Motif utilisateur pour l'affichage .....	143
Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre.....	144
Sauvegarde des paramètres sur une clé USB.....	145
Transfert des paramètres depuis une clé USB .....	146
Sauvegarde des paramètres sur un ordinateur .....	148
Transfert des paramètres depuis un ordinateur.....	149

<b>Utilisation des fonctions interactives .....</b>	<b>151</b>
Modes interactifs .....	151
Utilisation de l'écran projeté comme tableau blanc (mode tableau blanc intégré).....	152
Dessin sur une image projetée (mode d'annotation intégré).....	153
Contrôle des fonctions d'ordinateur depuis un écran projeté (mode Interactivité PC).....	155
Exigences du système pour le mode Interactivité PC .....	157
Utilisation des crayons interactifs .....	158
Utilisation des crayons.....	159
Calibrage du crayon .....	161
Calibrage automatique.....	162
Calibrage manuel.....	164
Utilisation de la fonction d'interactivité tactile .....	167
Consignes de sécurité importantes pour l'unité tactile .....	168
Calibrage pour la fonction d'interactivité tactile.....	169
Utilisation des opérations tactiles .....	173
Utilisation du BrightLink avec un ordinateur .....	176
Réglage de la zone d'opération du crayon.....	176
Logiciel Easy Interactive Tools .....	179
Saisie du crayon et fonction manuscrite de Windows.....	179
Activation de la saisie du crayon et de la fonction manuscrite de Windows.....	179
Utilisation de la saisie du crayon et de la fonction manuscrite de Windows.....	181
Utilisation du BrightLink sans ordinateur .....	182
Utilisation du mode d'annotation intégré.....	183
Outils intégrés pour une utilisation sans ordinateur .....	184
Utilisation du mode tableau blanc intégré .....	186
Modification de la largeur du trait et de la couleur du crayon à l'aide de la barre d'outils intégrée .....	187
Barre d'outils de contrôle du projecteur .....	188
Sélection d'une source d'appareil sur réseau .....	191
Division de l'écran.....	192
Paramètres d'écran divisé interactif .....	194
Utilisation des fonctions interactives avec deux projecteurs .....	196
Utilisation des fonctions interactives sur un seul projecteur de façon temporaire .....	196

<b>Réglage des paramètres de menus .....</b>	<b>199</b>
Utilisation des menus du projecteur .....	199
Paramètres de qualité d'image - Menu Image .....	201
Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal.....	203
Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage.....	206
Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé.....	211
Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau.....	222
Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO.....	224
Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information.....	226
Liste de codes d'Event ID .....	227
Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit. ....	229
<b>Entretien et transport du projecteur .....</b>	<b>231</b>
Entretien du projecteur .....	231
Nettoyage de la fenêtre de projection .....	232
Nettoyage du détecteur d'obstacles .....	232
Nettoyage du boîtier du projecteur .....	233
Entretien du filtre à air et des événements.....	233
Nettoyage du filtre à air et des événements.....	234
Remplacement du filtre à air .....	238
Entretien de la lampe.....	241
Remplacement de la lampe .....	242
Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe .....	246
Remplacement des piles de la télécommande .....	247
Remplacement de la pointe douce du crayon.....	249
Remplacement de la pointe dure du crayon .....	252
Transport du projecteur .....	253
<b>Résolution des problèmes.....</b>	<b>255</b>
Conseils pour les problèmes de projection.....	255
Témoins d'état du projecteur .....	256
Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur.....	259
Résolution des problèmes d'image ou de son .....	260
Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît.....	260
Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display .....	261

Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît.....	262
Affichage depuis un ordinateur portable Windows .....	262
Affichage depuis un ordinateur portable Mac.....	263
Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît.....	263
Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît .....	264
Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire .....	264
Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage .....	265
Solutions si l'image est floue.....	266
Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes .....	267
Solutions aux problèmes de son.....	267
Solutions aux problèmes de microphone.....	268
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande.....	269
Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur .....	269
Solutions pour les problèmes de télécommande .....	270
Solutions aux problèmes de mot de passe .....	270
Résolution des problèmes d'interactivité .....	271
Solutions lorsqu'apparaît le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function » .....	271
Solutions lorsque les crayons interactifs ne fonctionnent pas.....	272
Solutions lorsque la position du crayon interactif n'est pas exacte .....	273
Solutions lorsque le calibrage manuel ne fonctionne pas .....	273
Solutions lorsque les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser.....	273
Solutions lorsque les crayons interactifs causent de l'interférence ou des effets non désirés .....	274
Solutions lorsque l'interactivité tactile ne fonctionne pas .....	274
Résolution des problèmes de réseau .....	275
Solutions si les courriels d'alerte par réseau ne sont pas envoyés .....	275
Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau.....	276
Comment obtenir de l'aide.....	276
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>278</b>
Caractéristiques générales du projecteur.....	278
Caractéristiques de la lampe .....	280
Caractéristiques de la télécommande .....	280
Dimensions du projecteur.....	280

Caractéristiques électriques du projecteur .....	280
Caractéristiques environnementales du projecteur .....	281
Caractéristiques de sécurité et d'homologation du projecteur .....	282
Formats d'affichage vidéo pris en charge .....	282
Exigences système pour USB Display .....	284
<b>Avis</b> .....	<b>286</b>
Recyclage .....	286
Consignes de sécurité importantes .....	286
Renseignements de sécurité importants .....	287
Restriction d'utilisation .....	290
Liste des symboles de sécurité (correspondant à CEI60950-1 A2) .....	291
Déclaration de conformité avec la FCC .....	294
Licence des logiciels libres .....	295
Arbitrage exécutoire et recours collectifs.....	341
Marques de commerce.....	344
Avis sur les droits d'auteur.....	345
Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur	346
Attribution des droits réservés .....	346

---

# Guide de l'utilisateur BrightLink 685Wi/695Wi

Bienvenue au *Guide de l'utilisateur* du projecteur BrightLink 685Wi/695Wi.

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

---

# Présentation du projecteur

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

[Caractéristiques du projecteur](#)

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

[Où trouver plus d'information?](#)

[Emplacement des composants du projecteur](#)

## Caractéristiques du projecteur

Les projecteurs BrightLink 685Wi/695Wi comprennent les caractéristiques spéciales suivantes :

### Fonctions interactives uniques

- Annotations avec ou sans ordinateur
- Annotations avec deux crayons en même temps
- Barre d'outils Easy Interactive améliorée pour Windows et Mac
- BrightLink 695Wi : fonction d'interactivité tactile pour un maximum de six utilisateurs

### Système de projection à distance ultra-courte

- Projection d'une image de 99 po (251 cm) (WXGA) à seulement 11 po (279 mm) de distance
- Peut facilement être monté sur un mur ou une table (avec le support de montage pour projection sur table optionnel) pour une installation rapide et peu coûteuse
- Peut être monté à la verticale directement sur une table pour créer un espace de travail interactif
- Réduction des reflets et de l'interférence des ombres

### Images lumineuses de haute résolution

- Jusqu'à 3500 lumens de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) et 3500 lumens de luminosité blanche (sortie de lumière blanche)

**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**

- Trois ports HDMI (un compatible avec MHL) pour la connexion de dispositifs vidéo ou d'ordinateurs
- Connexion USB Plug-and-play 3 en 1 permettant une configuration instantanée pour effectuer des projections, émettre de l'audio et contrôler la souris
- Soutien pour la projection sur un réseau câblé
- Surveillance et commande du projecteur par un ordinateur relié en réseau distant
- Soutien pour réseau sans fil en option, y compris pour le transfert vidéo et audio
- Présentations sans ordinateur grâce à la connexion directe de dispositifs de stockage USB ou de caméras de documents Epson
- Deux ports VGA pour les connexions par plusieurs présentateurs
- Port pour la connexion d'un moniteur externe
- Port pour la connexion d'un microphone
- Projection à partir de dispositifs iOS ou Android avec l'unité LAN sans fil et l'application gratuite Epson iProjection; visitez le site Web [epson.com/iprojection](http://epson.com/iprojection) (É.-U.) ou [epson.ca/iprojection](http://epson.ca/iprojection) (Canada) pour plus d'informations.

### **Fonctionnalités et affichage novateurs**

- Possibilité d'une installation côte à côte de projecteurs avec annotation en continu
- Faible coût total de possession grâce à la lampe du projecteur ayant une longue durée de vie et au filtre à air à haute efficacité
- Rapport de zoom digital élevé pour des images plus larges avec de courtes distances de projection
- Rapport de contraste de 14000:1 et commande automatique de l'iris pour des images détaillées et nettes
- Décodeur de sous-titrage codé intégré
- Puissant système de haut-parleurs 16 W avec port de sortie audio pour connecter des haut-parleurs externes
- Fonctions Instant Off et Alimentation directe d'Epson accélérant la configuration et la mise hors tension
- Soutien pour les systèmes de surveillance du réseau Crestron RoomView
- Système de diffusion de messages sur le réseau pour projeter des messages en temps opportun sur tous les projecteurs reliés au réseau

### **Contenu de la boîte du produit**

Composants additionnels

Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs

Équipement en option et pièces de rechange

Information concernant l'enregistrement et la garantie

**Sujet parent:** Présentation du projecteur

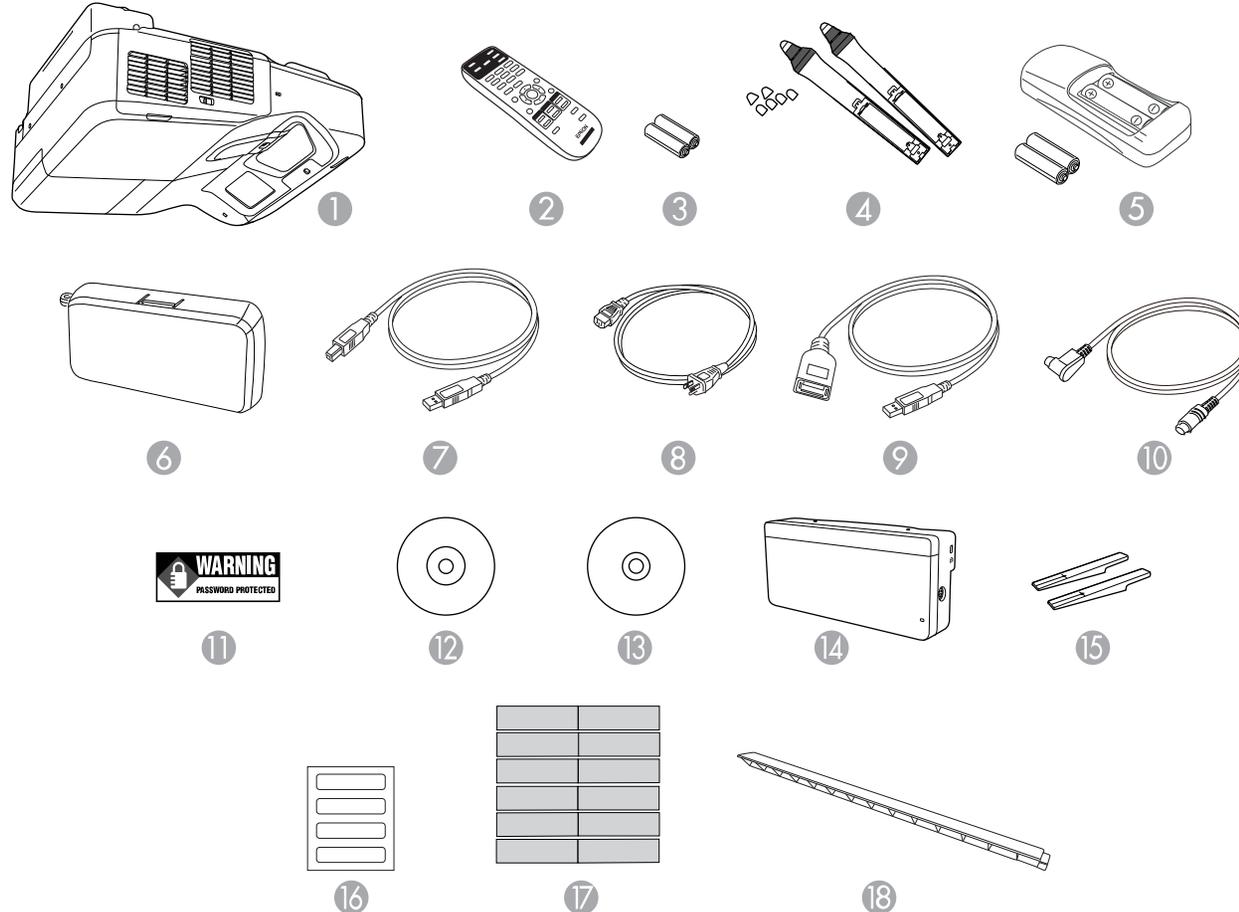
**Concepts associés**

Emplacement des composants du projecteur

## **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 les boîtes de votre projecteur contiennent toutes ces pièces :



- 1 Projecteur
- 2 Télécommande
- 3 Piles de la télécommande (deux piles alcalines AA)
- 4 Crayons et pointes de crayon de remplacement (deux pointes dures et quatre pointes douces)
- 5 Chargeur de piles et deux piles rechargeables

- 6 Étui à crayons
- 7 Câble USB
- 8 Cordon d'alimentation
- 9 Câble d'extension USB
- 10 Câble de connexion de l'unité tactile (BrightLink 695Wi)
- 11 Étiquette de protection par mot de passe
- 12 CD avec les manuels du projecteur et les liens de téléchargement vers les logiciels
- 13 CD avec le logiciel du projecteur pour Easy Interactive Function
- 14 Unité tactile (BrightLink 695Wi)
- 15 Marqueurs (x2) (BrightLink 695Wi)
- 16 Étiquettes (x4) (BrightLink 695Wi)
- 17 Ruban adhésif pour fixer les marqueurs (BrightLink 695Wi)
- 18 Déflecteurs infrarouges (x8) (BrightLink 695Wi)

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

**Concepts associés**

[Emplacement des composants du projecteur](#)

## Composants additionnels

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

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

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

Signal ou type de connexion	Composants additionnels nécessaires
Vidéo composite	Câble vidéo de type RCA ou A/V.
Vidéo en composantes	Câble ou adaptateur composantes à VGA D-sub, 15 broches. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
HDMI	Câble HDMI compatible. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.  <b>Remarque:</b> Les vieux ordinateurs Mac (2009 et antérieurs) pourraient ne pas supporter les signaux audio HDMI.
MHL	Appareil compatible avec MHL ou appareil avec un connecteur MHL intégré, un câble MHL ou un câble HDMI et un adaptateur MHL compatible avec votre appareil. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
Audio depuis certains ports	Câble audio disponible dans le commerce et compatible avec votre appareil.

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

## Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs

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

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

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

Logiciels du projecteur	Manuel	Description
EasyMP Monitor (Windows seulement)	<i>Guide d'utilisation EasyMP Monitor</i>	Permet de surveiller et de commander votre projecteur par le réseau.  Vous pouvez télécharger la plus récente version de ce logiciel ainsi que sa documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web <a href="http://epson.com/support">epson.com/support</a> (É.-U.) ou <a href="http://epson.ca/soutien">epson.ca/soutien</a> (Canada) et sélectionnez votre projecteur.
EasyMP Multi PC Projection	<i>Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection</i>	Permet d'ajouter une touche d'interactivité à vos réunions en projetant l'écran d'ordinateur des utilisateurs via le réseau.
EasyMP Network Updater (Windows seulement)	<i>EasyMP Network Updater Operation Guide</i>	Permet de mettre à jour le micrologiciel d'un projecteur connecté à un réseau local câblé.  Vous pouvez télécharger la plus récente version de ce logiciel ainsi que sa documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web <a href="http://epson.com/support">epson.com/support</a> (É.-U.) ou <a href="http://epson.ca/soutien">epson.ca/soutien</a> (Canada) et sélectionnez votre projecteur. (Logiciel et documentation disponibles en anglais seulement.)
Application Epson iProjection	Les instructions sont incluses avec l'application.	Permet la projection depuis des appareils iOS, Android ou un Chromebook si votre projecteur est connecté à un réseau qui inclut un point d'accès sans fil.  Visitez le site Web <a href="http://epson.com/iprojection">epson.com/iprojection</a> (É.-U.) ou <a href="http://epson.ca/iprojection">epson.ca/iprojection</a> (Canada) pour obtenir plus d'informations.
Logiciel Easy Interactive Tools	<i>Guide d'utilisation Easy Interactive Tools</i>	Permet d'utiliser votre ordinateur afin de dessiner de façon interactive sur des images projetées.

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

## Équipement en option et pièces de rechange

Vous pouvez vous procurer des écrans, d'autres accessoires en option ou des pièces de remplacement auprès d'un revendeur agréé Epson. Pour trouver le revendeur le plus près de chez vous, composez le 1 800 807-7766. Ou vous pouvez effectuer des achats en ligne au [epsonstore.com](http://epsonstore.com) (États-Unis) ou [epsonstore.ca](http://epsonstore.ca) (Canada).

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

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de pièce
Lampe de rechange d'origine Epson (ELPLP91)	V13H010L91
Filtre à air de rechange (ELPAF49)	V13H134A49
Unité LAN sans fil (ELPAP10)	V12H731P02
Crayon interactif additionnel A (ELPPN05A) (orange)	V12H773010
Crayon interactif additionnel B (ELPPN05B) (bleu)	V12H774010
Ensemble de pointes de crayon dures de rechange (ELPPS03)	V12H775010
Ensemble de pointes de crayon douces de rechange (ELPPS04)	V12H776010
Support de montage mural pour projection à ultra-courte distance (ELPMB46)	V12H777020
Support pour projection sur table (ELPMB29)	V12H516020
Caméra de documents USB Epson DC-07 (ELPDC07)	V12H759020
Caméra de documents Epson DC-13 (ELPDC13)	V12H757020
Caméra de documents Epson DC-21 (ELPDC21)	V12H758020
PowerLite Pilot 2 (ELPCB02)	V12H614020
Haut-parleurs actifs (ELPSP02)	V12H467020
Tableau blanc de 100 po	V12H831000
Pixie Plus	ELPSP10
Câble d'ordinateur VGA 6 pi (1,8 m)	F3H982-06
Câble d'ordinateur VGA 10 pi (3,0 m)	F3H982-10
Câble vidéo en composantes à VGA 10 pi (3,0 m)	ELPKC19

En plus des accessoires listés ci-dessus, des services de réparation d'un an ou de deux ans sont disponibles.

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

## Information concernant l'enregistrement et la garantie

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

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

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

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

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

## Système de notation employé dans la documentation

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

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

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

## Où trouver plus d'information?

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

- Système d'aide intégré

Appuyez sur la touche **Home** de la télécommande ou du projecteur, sélectionnez **Aide** et appuyez sur **Enter** pour obtenir des solutions rapides à des problèmes courants.

- [epson.com/support](http://epson.com/support) (É.-U.) ou [epson.ca/soutien](http://epson.ca/soutien) (Canada)

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

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

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

**Références associées**

[Comment obtenir de l'aide](#)

## Emplacement des composants du projecteur

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

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

[Composants du projecteur – Côté](#)

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

[Composants du projecteur – Base](#)

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

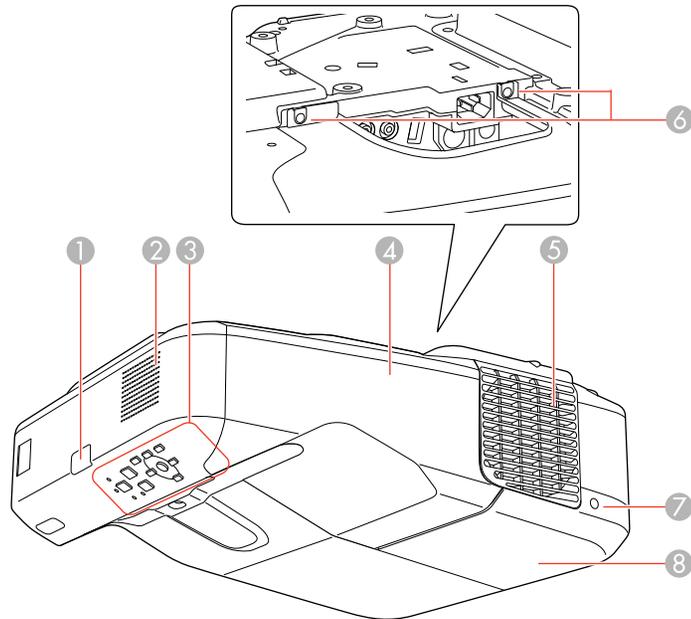
[Composants du projecteur – Crayons interactifs et plateau pour crayon](#)

[Composants du projecteur – Télécommande](#)

[Composants du projecteur - Unité tactile](#)

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

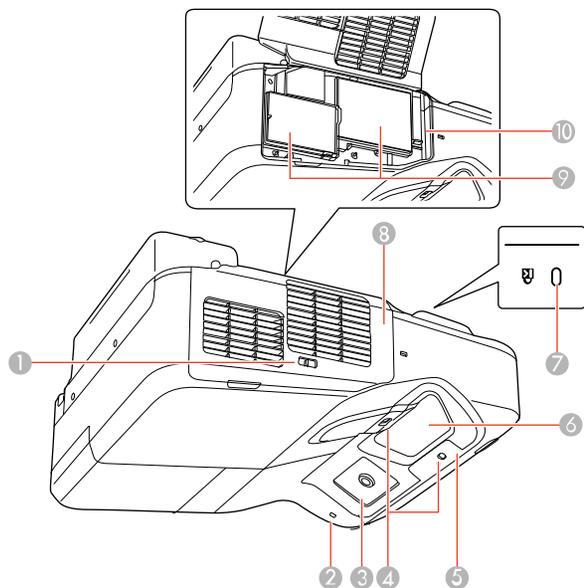
## Composants du projecteur – Avant/dessus



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

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

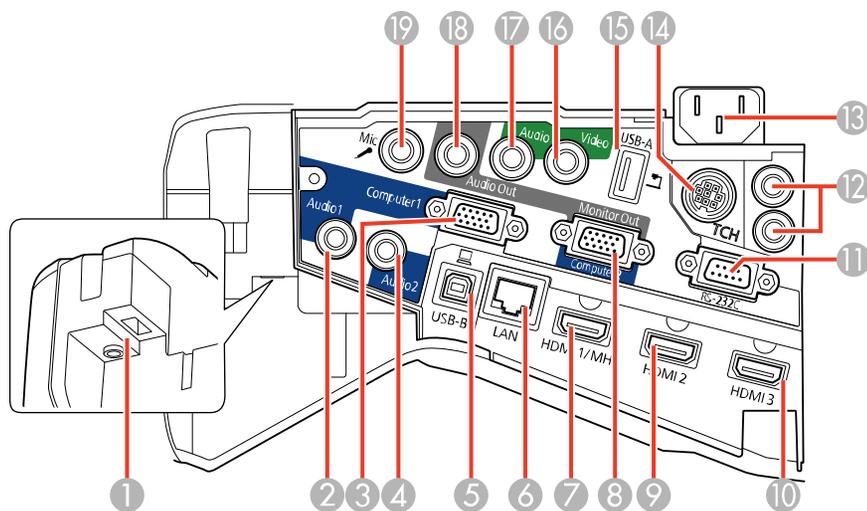
## Composants du projecteur – Côté



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

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

## Composants du projecteur – Panneau d'interface



- 1 Fente pour unité LAN sans fil en option
- 2 Port **Audio1**
- 3 Port **Computer1**
- 4 Port **Audio2**
- 5 Port **USB-B**
- 6 Port réseau (**LAN**)
- 7 Port **HDMI 1/MHL**
- 8 Port **Monitor Out/Computer2**
- 9 Port **HDMI 2**
- 10 Port **HDMI 3**
- 11 Port **RS-232C**
- 12 Port **SYNC In/Out**
- 13 Entrée d'alimentation
- 14 Port de l'unité tactile (**TCH**) (BrightLink 695Wi)

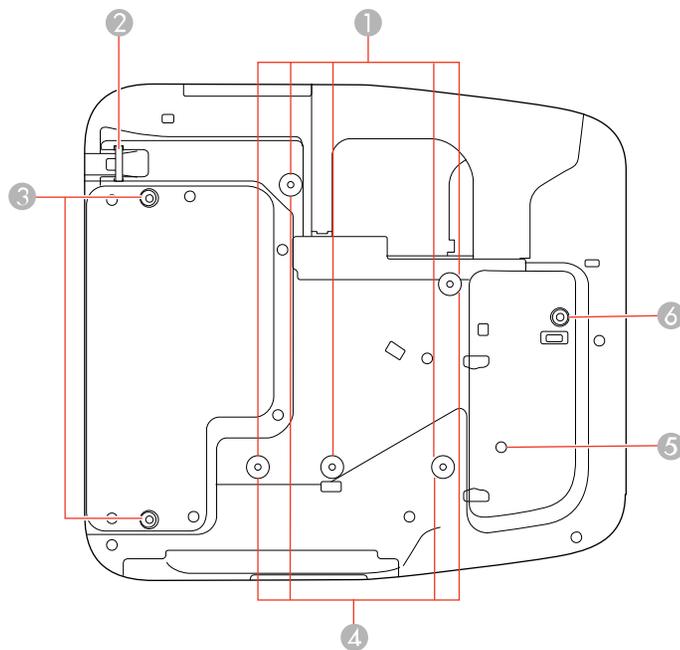
- 15 Port **USB-A**
- 16 Port **Video**
- 17 Port **Audio**
- 18 Port **Audio Out**
- 19 Port **Mic** (microphone)

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

**Références associées**

[Témoins d'état du projecteur](#)

## Composants du projecteur – Base

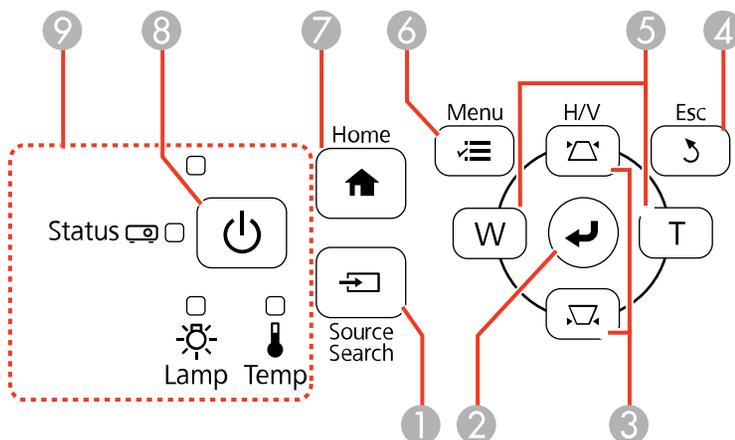


- 1 Trous de montage au plafond (5)
- 2 Point de fixation du câble de sécurité

- 3 Trous pour pattes arrière
- 4 Trous de montage de la plaque murale (4)
- 5 Capteur d'illumination
- 6 Trou pour patte avant

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

## Composants du projecteur – Panneau de commande

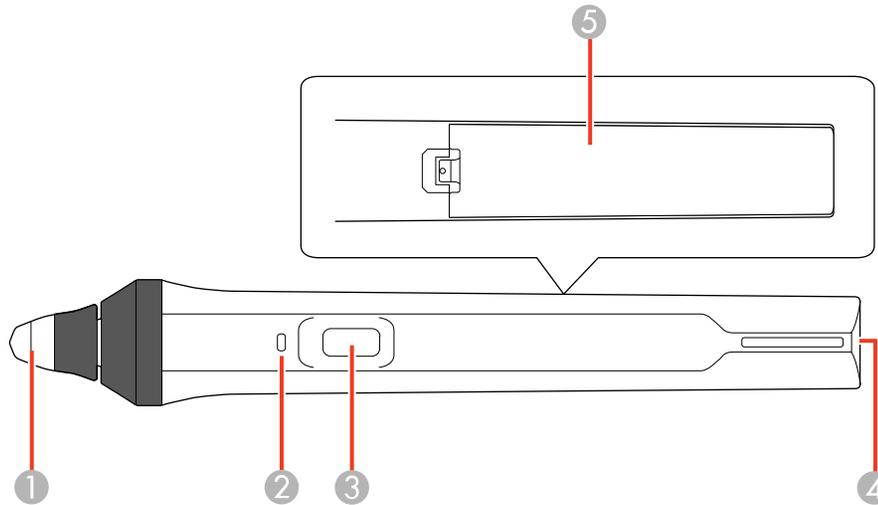


- 1 Touche **Source Search** (recherche des sources vidéo raccordées)
- 2 Touche **Enter** (sélectionne des options)
- 3 Touches de correction trapézoïdale horizontale/verticale (affichent l'écran d'ajustement et règlent la forme de l'écran) et touches fléchées
- 4 Touche **Esc** (annule les fonctions ou ferme les menus)
- 5 Touches **W/T** (règlent la taille de l'image projetée) et touches fléchées
- 6 Touche **Menu** (accède au système de menus du projecteur)
- 7 Touche **Home** (affiche l'écran d'accueil)
- 8 Touche d'alimentation

9 Témoins d'état du projecteur (témoins d'alimentation, Status, Lamp et Temp)

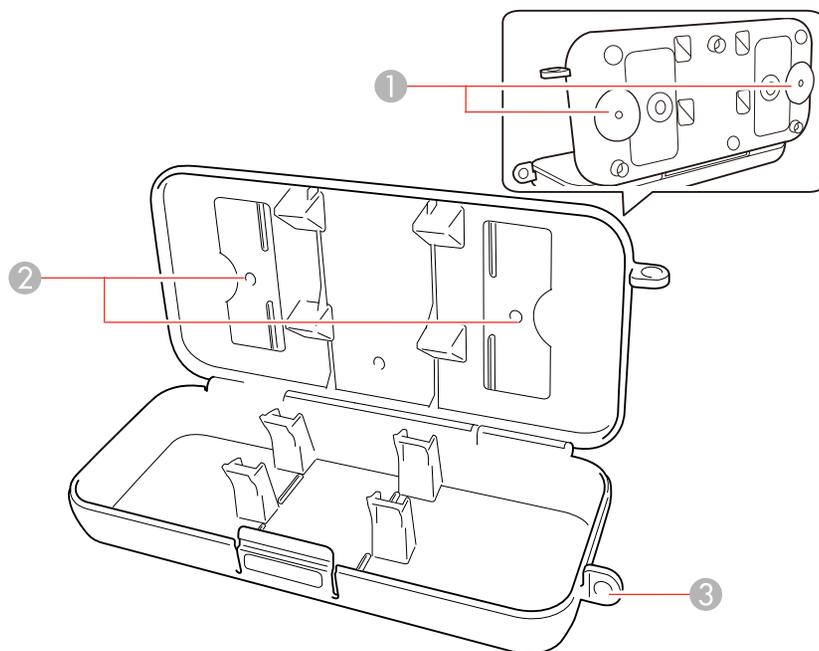
Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

## Composants du projecteur – Crayons interactifs et plateau pour crayon



- 1 Pointe du crayon
- 2 Témoin de la pile
- 3 Touche de fonction
- 4 Fixation pour dragonne ou cordon facultatif

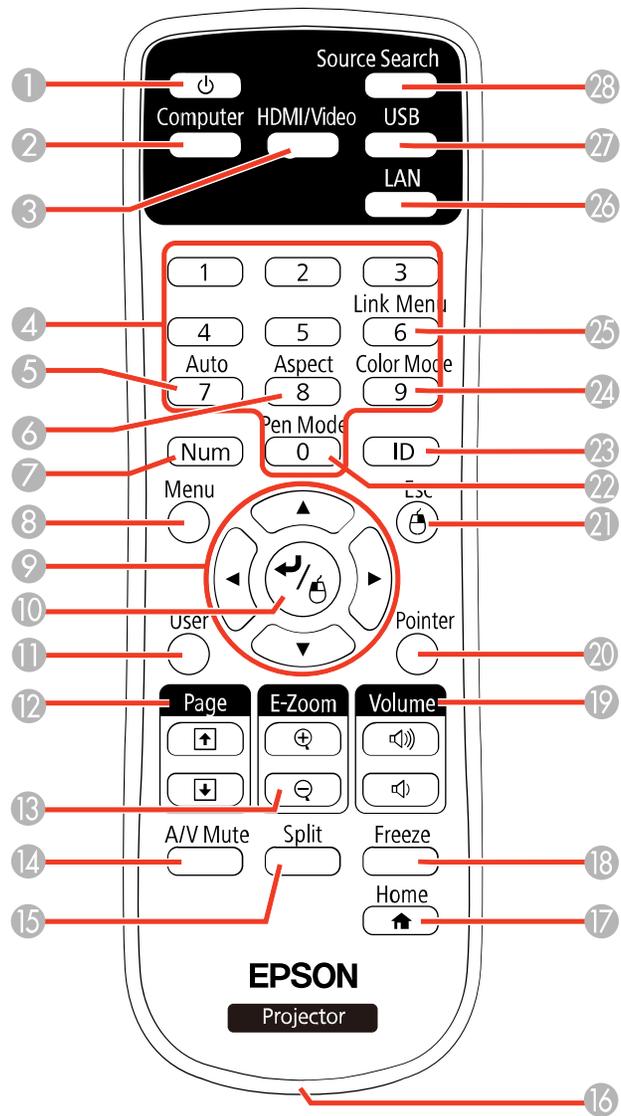
## 5 Couverture de la pile



- 1 Aimants d'installation
- 2 Trous de montage
- 3 Trou pour dispositif de sécurité

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

## Composants du projecteur – Télécommande



- 1 Touche d'alimentation
- 2 Touche **Computer** (fait défiler les ordinateurs raccordés)
- 3 Touche **HDMI/Video** (fait défiler les sources HDMI/vidéo connectées)
- 4 Touches numériques (permettent d'entrer des chiffres)
- 5 Touche **Auto** (règle automatiquement les paramètres de position, d'alignement et de synchronisation)
- 6 Touche **Aspect** (sélectionne le rapport hauteur/largeur de l'image)
- 7 Touche **Num** (si cette touche est maintenue enfoncée, passe des touches numériques à la fonction correspondant au chiffre)
- 8 Touche **Menu** (accède au système de menus du projecteur)
- 9 Touches fléchées (font défiler des options à l'écran et commandent des fonctions de souris sans fil)
- 10 Touche d'entrée (sélectionne des options et commande des fonctions de souris sans fil)
- 11 Touche **User** (personnalisable pour différentes fonctions)
- 12 Touches **Page** précédente/suivante (commandent les diapositives d'une présentation)
- 13 Touches **E-Zoom +/-** (agrandissent et rapetissent l'image)
- 14 Touche **A/V Mute** (coupe l'image et le son)
- 15 Touche **Split** (divise l'écran en deux sources d'image)
- 16 Point de fixation de la sangle
- 17 Touche **Home** (permet d'accéder à la sélection de la source, à l'information d'aide pour le projecteur et à d'autres fonctionnalités)
- 18 Touche **Freeze** (fige l'action vidéo)
- 19 Touches **Volume** du haut et du bas (règlent le volume du haut-parleur)
- 20 Touche **Pointer** (active le pointeur à l'écran)
- 21 Touche **Esc** (annule/quitte les fonctions et commande des fonctions de souris sans fil)
- 22 Touche **Pen Mode** (bascule entre les modes interactifs d'annotation et d'ordinateur)
- 23 Touche **Color Mode** (sélectionne le mode d'affichage)
- 24 Touche **ID** (sélectionne le projecteur à contrôler)
- 25 Touche **Link Menu** (affiche le menu principal du dispositif HDMI connecté)

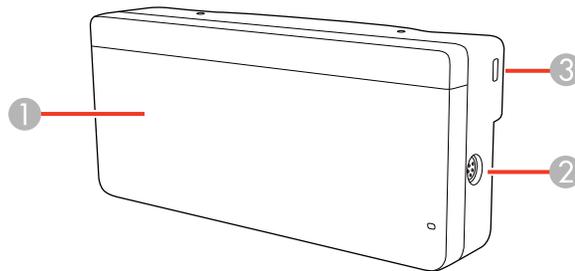
- 26 Touche **LAN**
- 27 Touche **USB** (fait défiler les sources USB raccordées)
- 28 Touche **Source Search** (recherche les sources connectées)

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

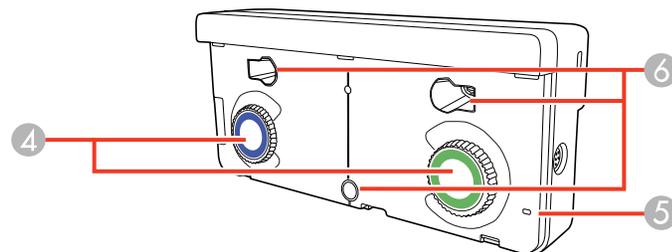
## Composants du projecteur - Unité tactile

L'unité tactile est incluse seulement avec le projecteur BrightLink 695Wi.

**Avant (avec le couvercle)**



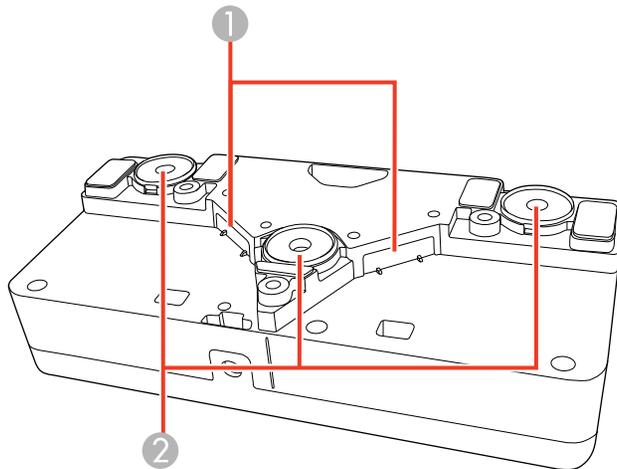
**Avant (sans le couvercle)**



- 1 Couvercle des molettes
- 2 Port de l'unité tactile (TCH)
- 3 Fente d'installation du câble antivol

- 4 Molettes d'ajustement
- 5 Témoin d'alimentation
- 6 Trous de montage

**Arrière**



- 1 Ports de diffusion de laser
- 2 Aimants d'installation

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

---

# Installation du projecteur

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

[Emplacement du projecteur](#)

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

[Raccordement du projecteur](#)

[Installation des piles dans la télécommande](#)

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

## Emplacement du projecteur

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

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

**Remarque:** La fonctionnalité tactile (BrightLink 695Wi) n'est disponible que si le projecteur est installé sur un mur (avec un support de montage au mur) ou à la verticale sur une table (avec un support pour table).

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

- Suivez les instructions dans le *Guide d'installation* fourni avec votre matériel de montage pour installer votre projecteur à l'aide du support de montage inclus.
- Laissez amplement d'espace autour du projecteur et sous celui-ci pour assurer une bonne aération et ne le placez pas de manière à ce que les événements soient obstrués.
- Assurez-vous que le projecteur se trouve à portée d'une prise de courant ou d'une rallonge.
- Si vous effectuez l'installation à la verticale sur une table, le support de montage pour table (V12H516020) est requis.
- Si vous installez le projecteur sur un mur, le support de montage au mur (V12H777020) est nécessaire.
- Si le projecteur n'est pas fixé à l'aide d'un support, placez-le sur une surface plane et stable.

- Pour la fonctionnalité tactile (BrightLink 695Wi), assurez-vous que la surface de projection est plate, uniforme et complètement droite, et qu'elle ne présente pas plus de 0,2 po (5 mm) d'inégalité dans toutes les directions.

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

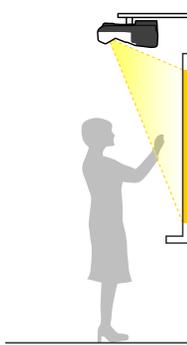
[Distance de projection](#)

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

## Options de configuration et d'installation du projecteur

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

Fixé sur le mur ou au plafond



Fixé à la verticale sur une table pour créer un espace de travail interactif



Placé sur une table ou un chariot portatif pour projeter l'image devant l'écran (BrightLink 685Wi)



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

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

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

#### Références associées

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

## Distance de projection

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

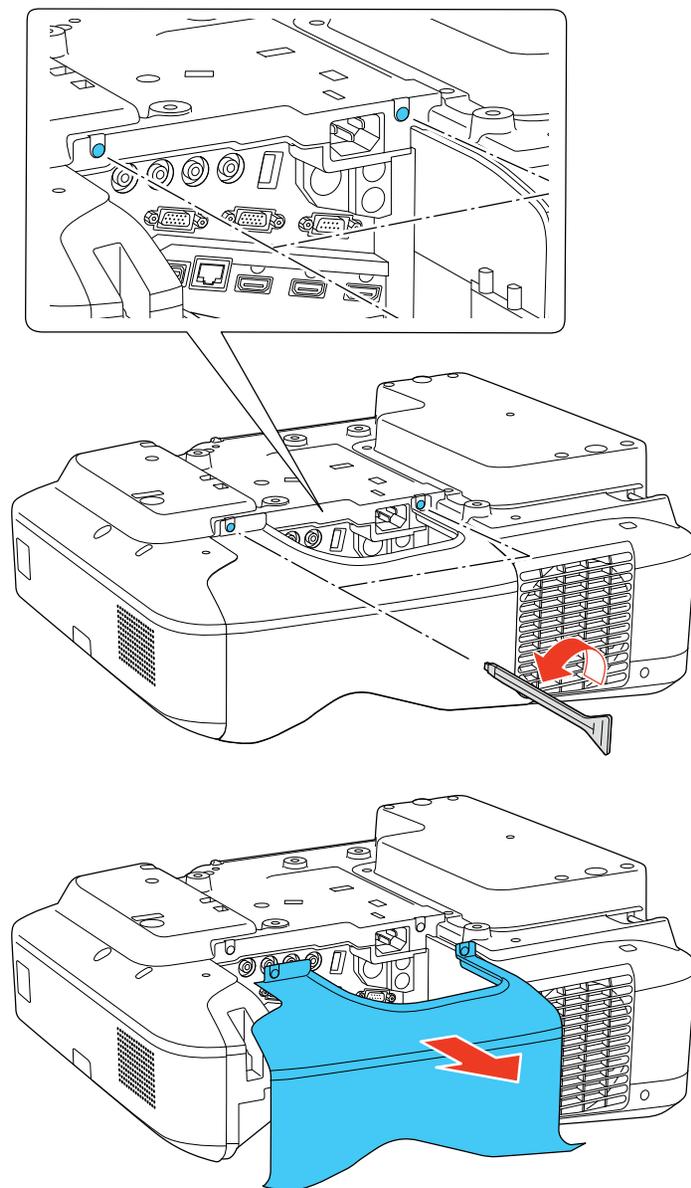
Consultez les tableaux dans le *Guide d'installation* inclus avec votre support de montage pour estimer à quelle distance de l'écran vous devez placer le projecteur en fonction de la taille de l'image projetée. (Les données de conversion pourraient avoir été arrondies.) Vous pouvez également consulter le calculateur de distance de projection à l'adresse [epson.com/support](https://epson.com/support) (É.-U.) ou [epson.ca/soutien](https://epson.ca/soutien) (Canada).

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

## Retrait et installation du cache-câbles

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

1. Utilisez un tournevis pour retirer les deux vis du cache-câbles.
2. Retirez le cache-câbles.



Pour réinstaller le cache-câbles, glissez-le en place et resserrez les vis avec un tournevis.

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

## Raccordement du projecteur

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

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

[Raccordement d'ordinateurs](#)

[Raccordement à des sources vidéo](#)

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

[Raccordement de haut-parleurs externes](#)

[Connexion d'un microphone](#)

[Raccordement de dispositifs USB externes](#)

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

[Connexion de plusieurs projecteurs du même modèle](#)

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

### Références associées

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

[Contenu de la boîte du produit](#)

## Raccordement d'ordinateurs

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

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

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

[Raccordement à un ordinateur pour 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](#)

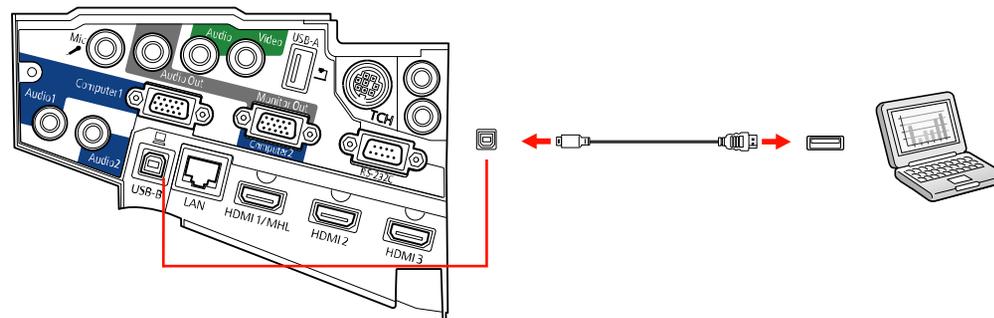
## Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB

Si votre ordinateur satisfait aux 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.

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

**Remarque:** Une connexion USB pourrait causer un délai pour le contenu exigeant une largeur de bande élevée tel que les films. Une connexion HDMI est recommandée pour la projection de films, de jeux vidéos et d'autre contenu de divertissement à domicile.

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



3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.
4. Pour utiliser USB Display, effectuez l'une des étapes suivantes :
  - **Windows 10/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.

- **Mac** : Le dossier de configuration USB Display s'affiche à l'écran. Sélectionnez **USB Display Installer** et suivez les directives à l'écran pour installer le logiciel Epson USB Display.

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

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

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

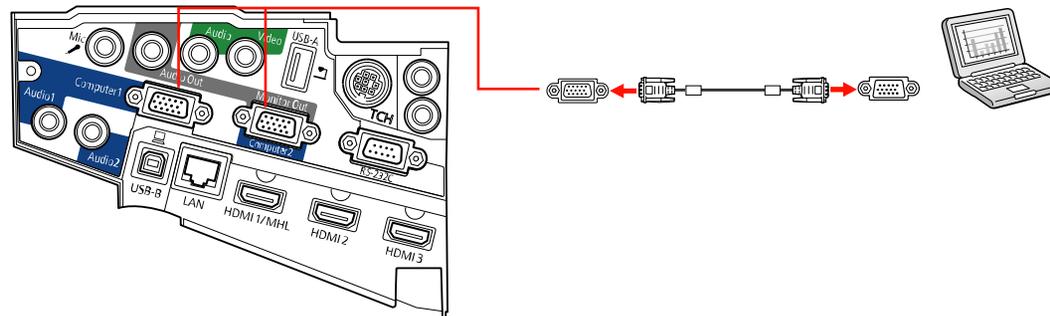
### Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA

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.

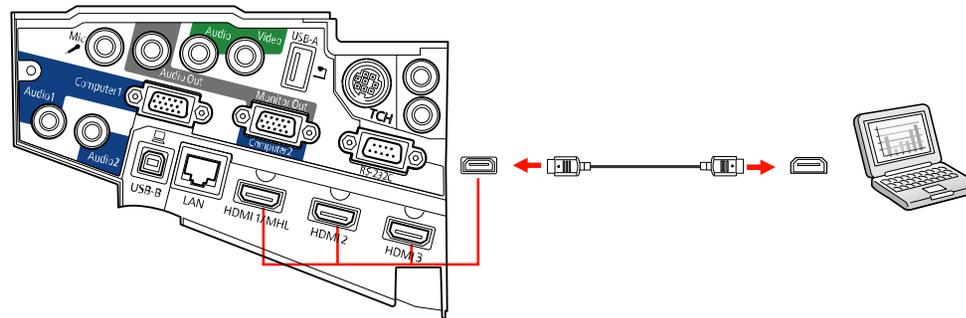
## Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

### 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 optionnel.

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

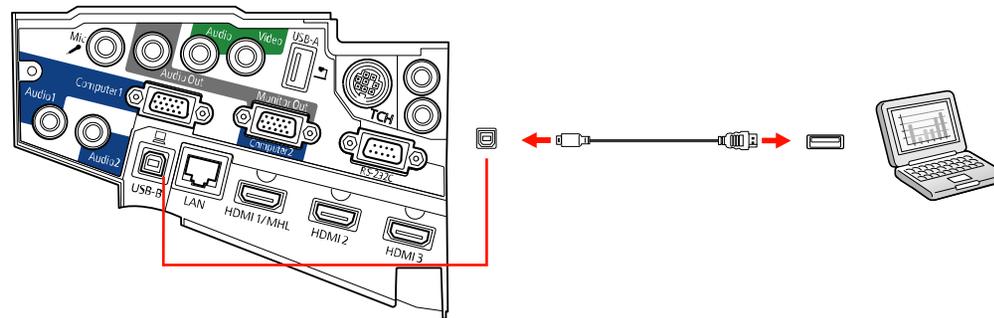
## Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

### 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. Réglez le paramètre **USB Type B** à **Souris Sans Fil/USB Display** dans le menu Avancé.

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



3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.
4. 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](#)

#### Références associées

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

[Composants du projecteur – Télécommande](#)

#### Tâches associées

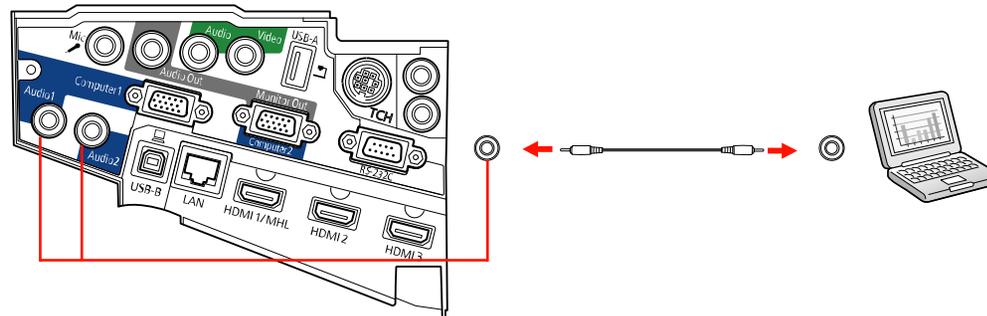
[Utilisation de la télécommande comme souris sans fil](#)

### 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 diffuser du son par les haut-parleurs du projecteur. Il suffit de brancher un câble audio mini-fiche stéréo de 3,5 mm en option de la manière suivante :

1. Branchez le câble audio à la prise 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 au port **Audio** correspondant au port **Computer** que vous utilisez.



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

## Raccordement à des sources vidéo

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

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

[Connexion à un dispositif compatible avec MHL](#)

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

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

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

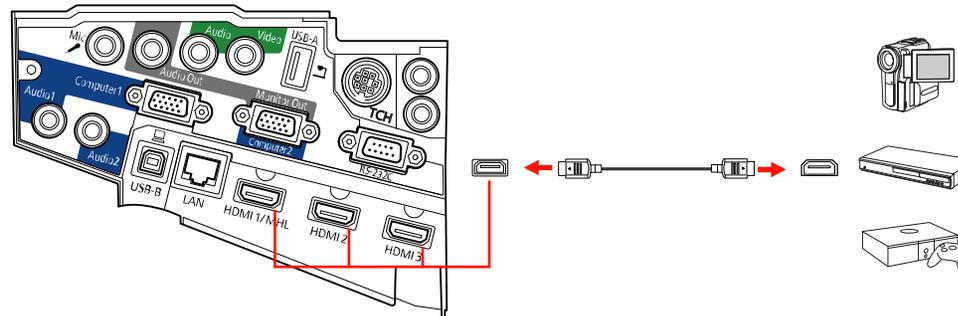
**Sujet parent:** [Raccordement du projecteur](#)

### 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 optionnel. La connexion HDMI offre la meilleure qualité d'image.

1. Branchez le câble HDMI au port de sortie HDMI de la source vidéo.

2. Branchez l'autre extrémité à l'un des ports 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.

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

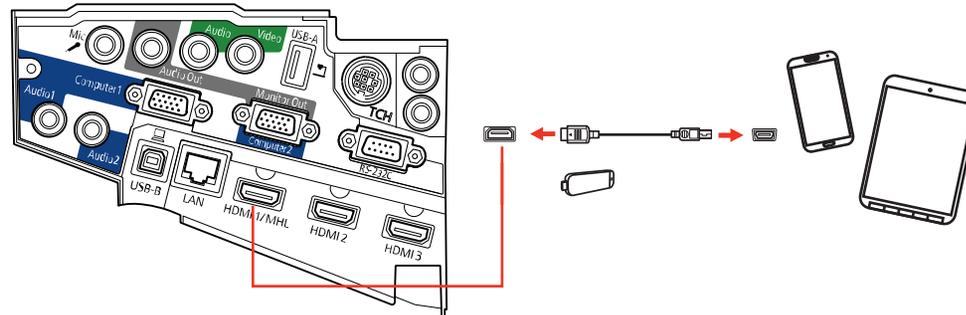
### Connexion à un dispositif compatible avec MHL

Si vous disposez d'une tablette ou d'un téléphone compatible avec MHL, vous pouvez connecter l'appareil au projecteur en utilisant un câble MHL ou un câble HDMI avec un adaptateur MHL compatible avec votre dispositif. Si vous disposez d'un appareil avec un connecteur MHL intégré, branchez-le directement dans le port **HDMI 1/MHL**.

**Remarque:** Il est possible que certains appareils ne soient pas alimentés lorsqu'ils sont utilisés avec un adaptateur MHL.

1. Branchez le câble ou l'adaptateur MHL au port Micro-USB de votre appareil.
2. Si vous utilisez un adaptateur MHL, branchez-le à un câble HDMI compatible avec MHL.

3. Branchez l'autre extrémité du câble au port **HDMI 1/MHL** 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.

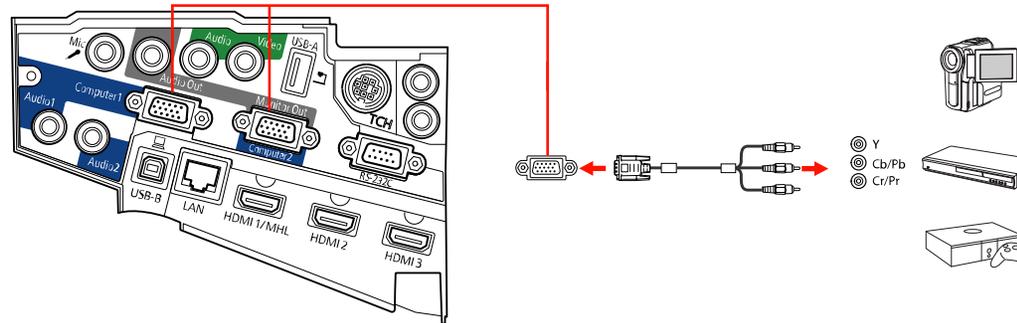
**Sujet parent:** [Raccordement à des sources vidéo](#)

### Raccordement d'une source vidéo en composantes

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

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

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



**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.

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

#### Références associées

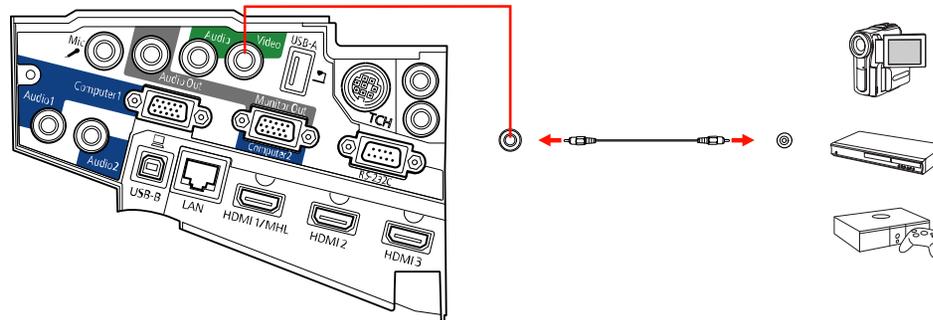
[Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal](#)

#### Raccordement d'une source vidéo composite

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

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

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



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

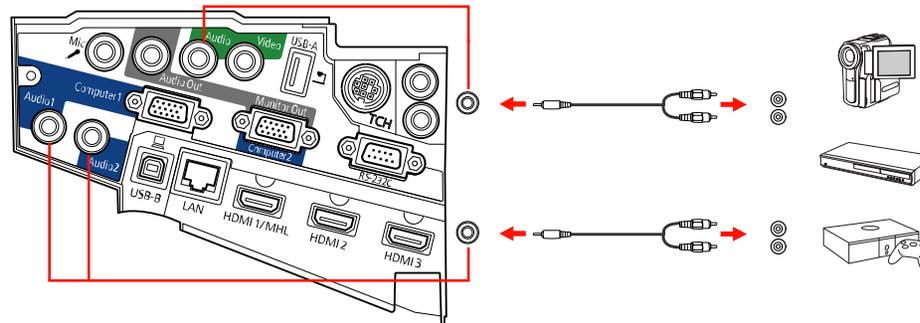
**Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son**

Vous pouvez diffuser du son provenant de votre équipement vidéo dans le haut-parleur du projecteur si votre appareil vidéo est doté de ports de sortie audio. Si vous projetez une vidéo en utilisant le port **Video** ou **Computer**, branchez le projecteur à la source vidéo en utilisant un câble audio avec mini-prise stéréo en option.

**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 port **Audio** du projecteur qui correspond au port que vous utilisez pour la vidéo.



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

## Raccordement d'un moniteur d'ordinateur externe

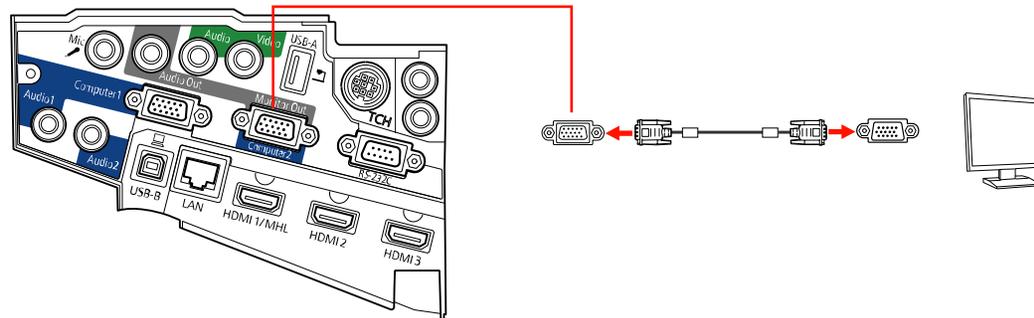
Si vous avez branché un ordinateur au projecteur en utilisant le port **Computer**, vous pouvez aussi raccorder un moniteur externe au projecteur. Cela vous permet de visionner la présentation sur un moniteur externe même si l'image projetée n'est pas visible.

Si vous souhaitez envoyer des images vers un moniteur externe lorsque le projecteur est éteint, vous devez sélectionner **Comm. activée** pour le paramètre **Mode attente** et **Toujours valide** pour le paramètre **Sortie A/V** dans le système de menus 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, veuillez à utiliser le port **Computer1**.

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



**Remarque:** Il est possible que vous deviez modifier le paramètre **Port sortie moniteur** dans le menu Avancé du projecteur et redémarrer l'ordinateur.

**Remarque:** Le contenu que vous dessinez en utilisant les fonctionnalités interactives n'est pas affiché sur un moniteur externe à moins d'avoir utilisé les outils Easy Interactive Tools.

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

## Raccordement de haut-parleurs externes

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

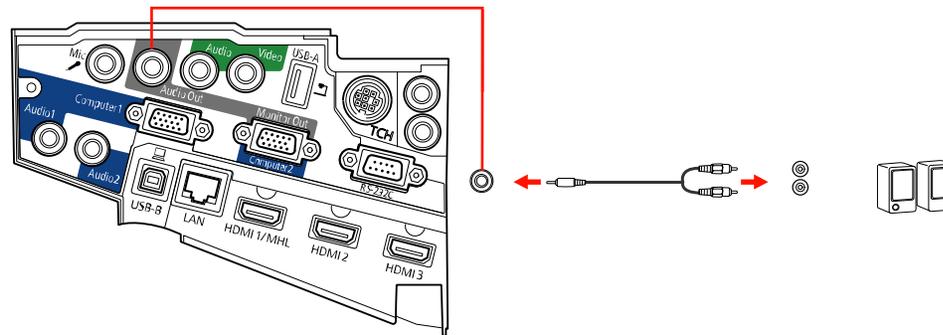
Vous pouvez aussi brancher le projecteur à un amplificateur avec des haut-parleurs.

Si vous souhaitez diffuser du son depuis les haut-parleurs externes lorsque le projecteur est éteint, vous devez sélectionner **Comm. activée** pour le paramètre **Mode attente** et **Toujours valide** pour le paramètre **Sortie A/V** dans le système de menus 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. Branchez une extrémité du câble dans vos haut-parleurs externes.
4. Branchez l'autre extrémité dotée d'une mini-fiche stéréo dans le port **Audio Out** du projecteur.



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

**Références associées**

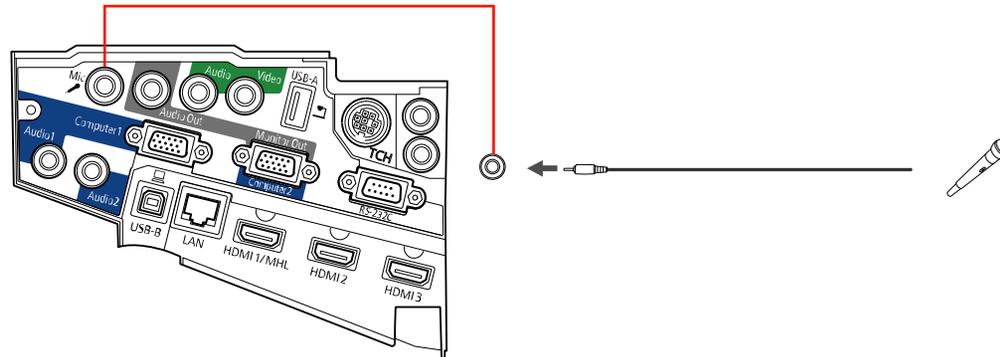
[Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé](#)

## Connexion d'un microphone

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

**Remarque:** Si vous souhaitez diffuser du son depuis le microphone lorsque le projecteur est éteint, vous devez sélectionner **Comm. activée** pour le paramètre **Mode attente** et **Toujours valide** pour le paramètre **Sortie A/V** dans le système de menus du projecteur.

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



2. Allumez le microphone, le cas échéant.
3. Si vous entendez un grésillement ou si le volume est trop fort ou trop bas, ajustez le réglage **Volume entrée micro** dans le menu Paramètres.

**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

**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)
- Ne possèdent pas plusieurs partitions

Vous pouvez projeter des diaporamas à partir de fichiers d'image sur un dispositif USB connecté.

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

**Sujets reliés**

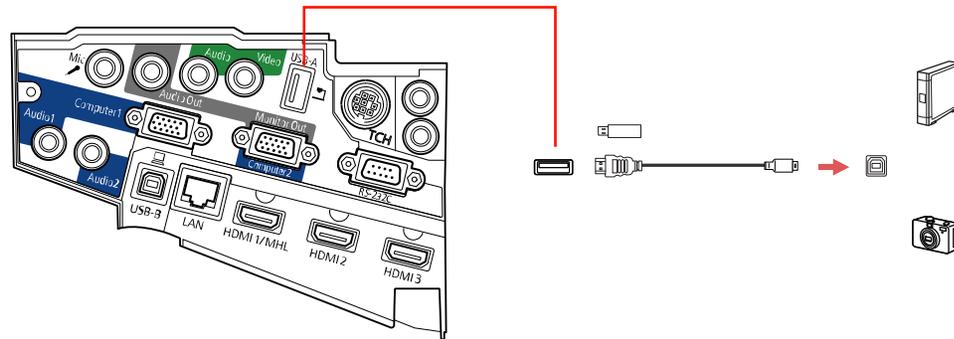
[Projection d'une présentation PC Free](#)

### **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 mémoire) au port **USB-A** du projecteur.



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

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

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

**Sujets reliés**

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

### Sélection de la source USB raccordée

Vous pouvez changer l'affichage du projecteur à la source connectée 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.

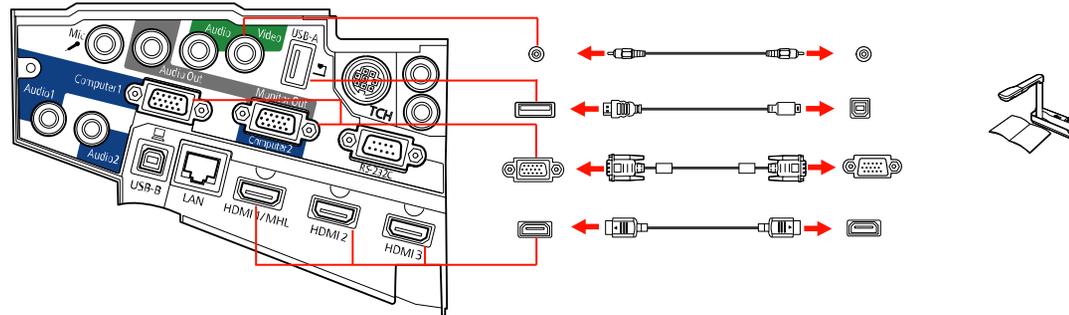
**Sujet parent:** [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

## 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-07 Epson, trouvez le câble USB fourni avec la caméra et branchez-le au port **USB-A** du projecteur et au port USB Type B de la caméra de documents.
- Pour la caméra de documents DC-13 Epson, branchez-la au port **HDMI**, **Computer** ou **Video** du projecteur et au port correspondant de la caméra de documents. Consultez le manuel de la caméra pour obtenir plus de détails.
- Pour la caméra de documents DC-21 Epson, branchez-la au port **HDMI**, **Computer** ou **Video** du projecteur et au 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](#)

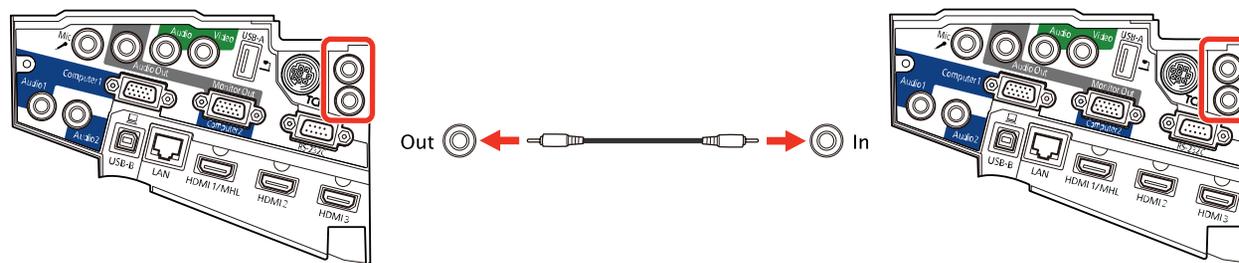
**Références associées**

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

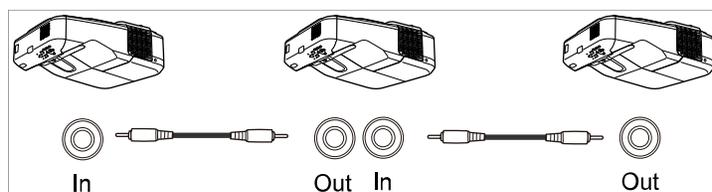
## Connexion de plusieurs projecteurs du même modèle

Si vous utilisez les fonctions interactives de plusieurs projecteurs du même modèle dans la même pièce, vous devez synchroniser les projecteurs. Pour ce faire, vous devez brancher l'ensemble de câbles de la télécommande optionnel (V12H005C28) au port **SYNC** de chaque projecteur.

1. Branchez une extrémité du câble au port **SYNC In** d'un projecteur et branchez l'autre extrémité dans le port **SYNC Out** de l'autre projecteur.



**Remarque:** Lors de la connexion de trois projecteurs ou plus, branchez les projecteurs comme une chaîne tel qu'illustré.



2. Dans le menu Avancé de chaque projecteur, réglez le paramètre **Sync des projecteurs** à **Câblé**.

**Remarque:** Si vous synchronisez plusieurs projecteurs avec une combinaison de connexions câblées et infrarouges, réglez le paramètre **Mode synchro filaire** à **Mode 2** dans le menu Avancé de chaque projecteur. Si vous synchronisez à l'aide d'une connexion infrarouge et que les projecteurs sont placés à plus de 6,6 pieds (2 m) de distance l'un de l'autre, réglez le paramètre **Distance projecteurs** à **Mode 1** dans le menu Avancé de chaque projecteur.

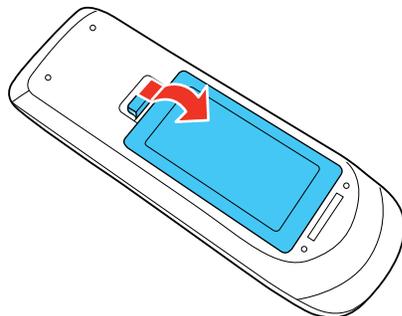
**Sujet parent:** [Raccordement du projecteur](#)

## Installation des piles dans la télécommande

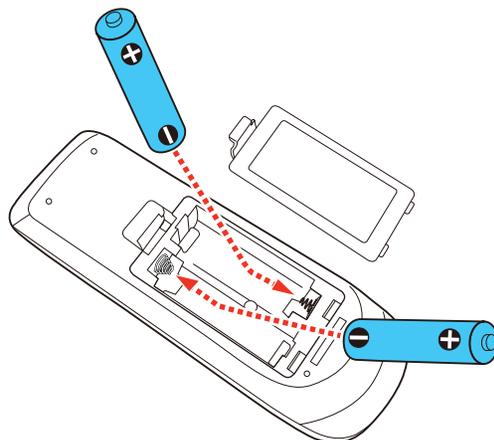
La télécommande est alimentée au moyen de deux piles AA fournies avec le projecteur.

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

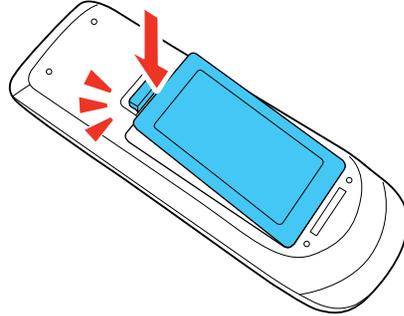
1. Retirez le couvercle des piles.



2. Insérez les piles avec les bornes + et - tel qu'illustré.



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



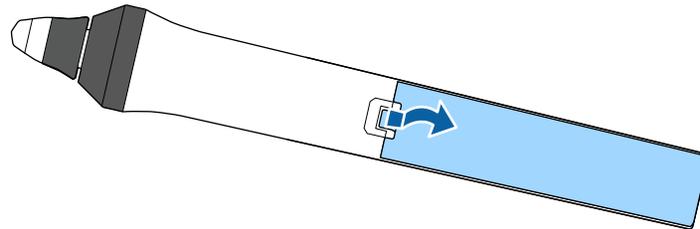
**Avertissement:** Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

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

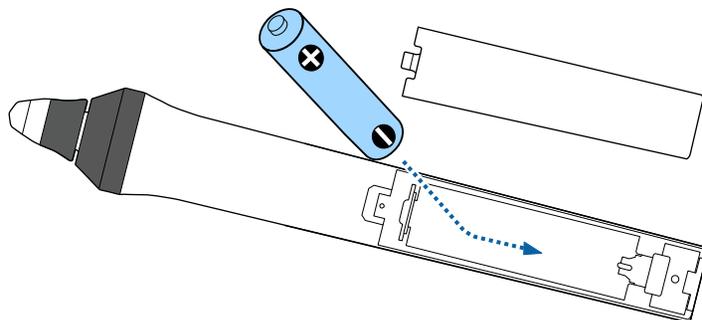
## Installation de la pile dans les crayons

Chaque crayon utilise une pile AA.

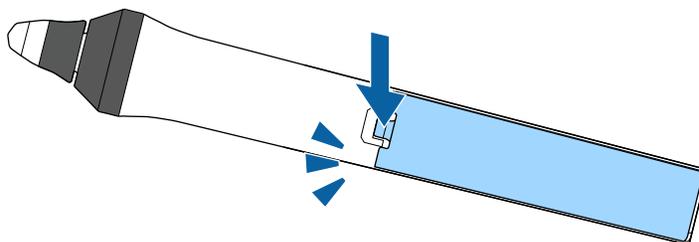
1. Retirez le couvercle du logement de pile comme illustré.



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



3. Replacez le couvercle du logement de la pile et appuyez dessus pour l'enclencher.



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

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

---

## Utilisation du projecteur sur un réseau

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

**Remarque:** Les fonctions interactives peuvent être plus lentes avec une connexion réseau qu'avec une connexion USB.

[Projection sur un réseau câblé](#)

[Projection sur un réseau sans fil](#)

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

[Configuration de la surveillance avec SNMP](#)

[Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide d'un navigateur Web](#)

[Prise en charge de Crestron RoomView](#)

### Projection sur un réseau câblé

Vous pouvez projeter via un réseau câblé. Pour ce faire, vous devez connecter le projecteur au réseau, puis configurer le projecteur et l'ordinateur pour la projection depuis un réseau.

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

**Remarque:** Si votre projecteur est connecté par un câble de réseau local (LAN) à un réseau qui inclut un point d'accès sans fil, vous pouvez établir une connexion sans fil au projecteur via le point d'accès en utilisant les logiciels de réseau Epson.

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

[Sélection des paramètres du réseau câblé](#)

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

**Références associées**

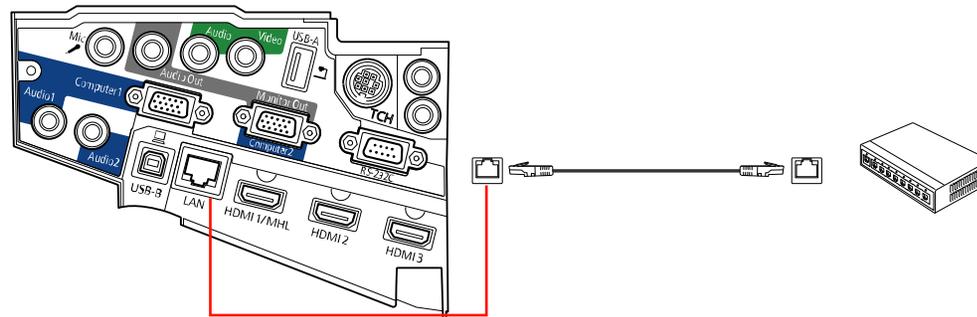
[Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs](#)

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

## Connexion du projecteur à un réseau câblé

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

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



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

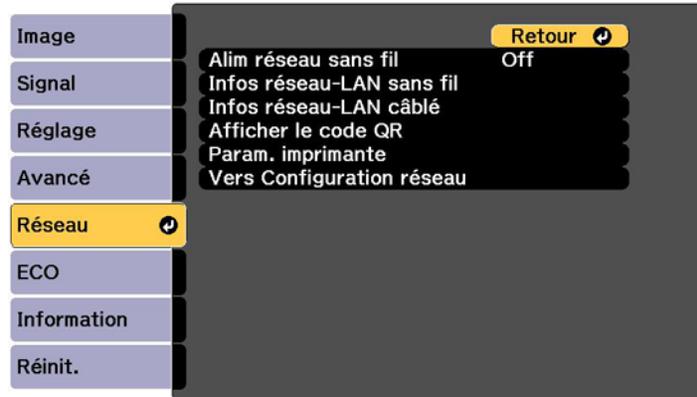
## Sélection des paramètres du réseau câblé

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

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

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

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



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

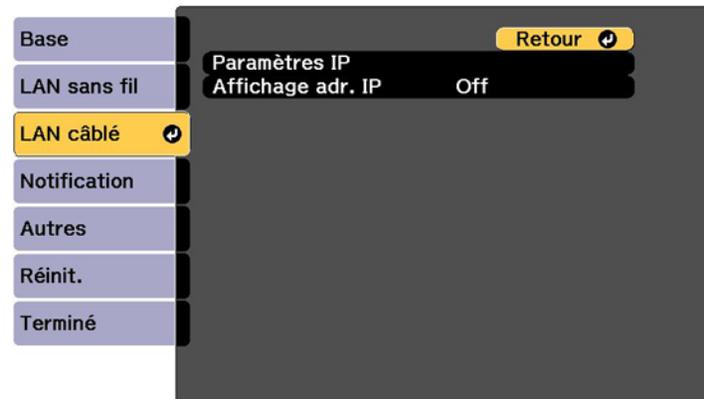


- Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :
  - Nom du projecteur** vous permet d'entrer un nom comptant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur sur le réseau.

- **Mot passe PJLink** vous permet d'entrer un mot de passe comptant jusqu'à 32 caractères alphanumériques afin d'utiliser le protocole PJLink pour commander le projecteur.
- **Mot de passe Remote** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder à l'écran Remote ou Commandes de base dans Epson Web Control. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONREMOTE**; le mot de passe par défaut est **guest**.)
- **MotPss ContrôleWeb** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur par le Web. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONWEB**; le mot de passe par défaut est **admin**.)
- **Mt de passe modérat.** vous permet d'entrer un mot de passe de 4 chiffres pour accéder au projecteur en tant que modérateur avec EasyMP Multi PC Projection ou l'application Epson iProjection (aucun mot de passe par défaut).
- **Mot-clé projecteur** vous permet d'activer un mot de passe de sécurité pour entraver l'accès au projecteur à quiconque n'est pas dans la même pièce. Vous devez entrer un mot-clé aléatoire affiché par un ordinateur utilisant le logiciel EasyMP Multi PC Projection afin d'accéder au projecteur.
- **Afficher infos LAN** vous permet de sélectionner la façon dont le projecteur affiche l'information réseau. Vous pouvez sélectionner une option qui vous permet d'afficher un code QR servant à connecter rapidement votre appareil iOS ou Android à l'aide de l'application Epson iProjection.

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

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



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

**Remarque:** Pour mettre les chiffres voulus en surbrillance sur le clavier affiché, appuyez sur les touches fléchées de la télécommande. Pour sélectionner un chiffre en surbrillance, appuyez sur **Enter**. Ou encore, maintenez enfoncée la touche **Num** de la télécommande tout en entrant les chiffres désirés.

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

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

#### **Références associées**

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

## **Projection sur un réseau sans fil**

Vous pouvez projeter via un réseau sans fil. Pour ce faire, vous devez configurer le projecteur et l'ordinateur pour la projection sans fil.

Vous pouvez connecter le projecteur sans fil de deux manières :

- En créant une clé Quick Wireless Connection USB (Windows seulement) à l'aide du logiciel Easy MP Multi PC Projection
- En configurant manuellement la connexion à l'aide des menus Réseau du projecteur.

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

**Remarque:** Si votre projecteur est connecté par un câble de réseau local (LAN) à un réseau qui inclut un point d'accès sans fil, vous pouvez établir une connexion sans fil au projecteur via le point d'accès en utilisant les logiciels de réseau Epson.

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

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

[Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil](#)  
[Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows](#)  
[Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS](#)  
[Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil](#)  
[Connexion directe à un téléphone intelligent ou une tablette](#)

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

**Références associées**

[Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau](#)  
[Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs](#)  
[Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau](#)

## Installation de l'unité LAN sans fil

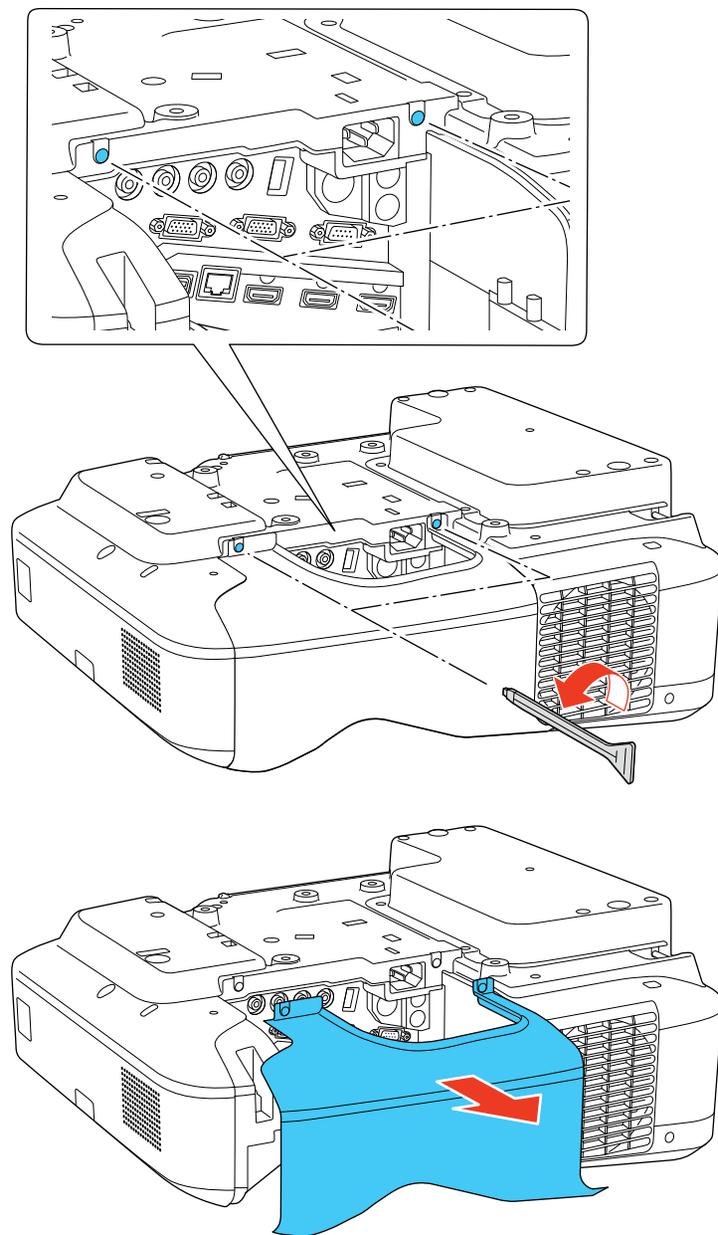
Pour utiliser le projecteur sur un réseau sans fil, installez l'unité LAN sans fil 802.11b/g/n d'Epson dans le projecteur. N'installez aucun autre type d'unité LAN fil.

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

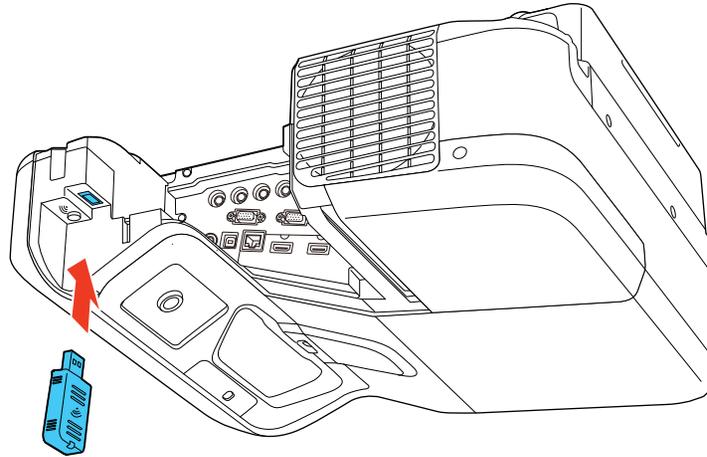
**Remarque:** L'unité LAN sans fil n'est pas incluse avec votre projecteur.

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

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



3. Insérez l'unité LAN sans fil dans le port tel qu'illustré ici.



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

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

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

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

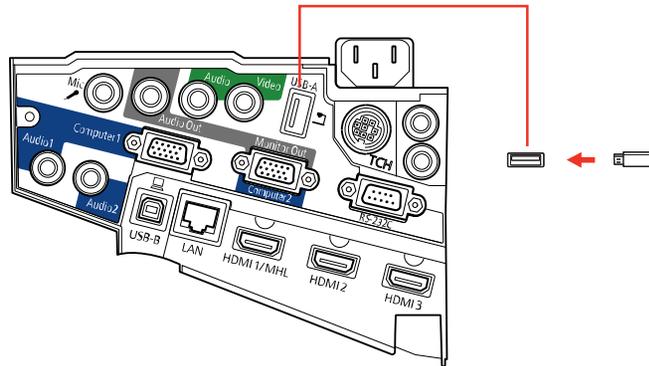
**Remarque:** Aucune clé USB n'est incluse avec votre projecteur.

1. Créez une clé USB Quick Wireless Connection à l'aide d'une clé USB et du logiciel EasyMP Multi PC Projection.

**Remarque:** Pour des instructions à ce sujet, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection*.

2. Mettez le projecteur sous tension.

3. Insérez la clé USB dans le port **USB-A** du projecteur.



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

4. Retirez la clé USB.
5. Insérez la clé USB dans le port USB de votre ordinateur.

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

6. Suivez les instructions à l'écran pour installer le logiciel EasyMP Multi PC Projection.

**Remarque:** Si un message concernant le coupe-feu Windows s'affiche, cliquez sur **Oui** pour désactiver le coupe-feu. Vous devez détenir les droits d'administrateur pour installer le logiciel. S'il ne s'installe pas automatiquement, double-cliquez sur **MPPLaunch.exe** sur la clé USB.

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

7. Faites votre présentation, au besoin.
8. Lorsque vous avez terminé la projection sans fil, sélectionnez l'option **Retirer le périphérique en toute sécurité** dans la barre des tâches Windows, puis retirez la clé USB de votre ordinateur.

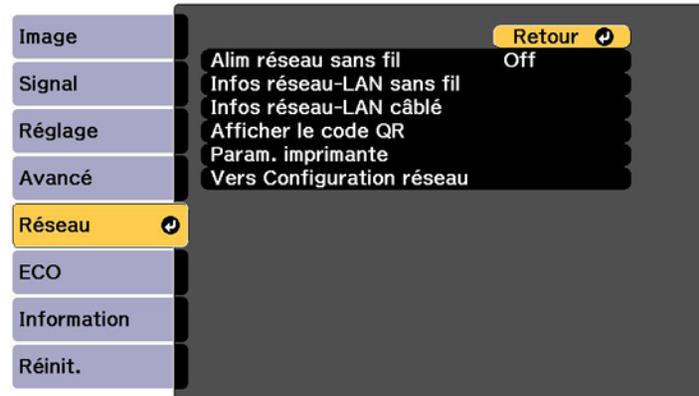
**Remarque:** Vous pouvez partager la clé USB avec d'autres ordinateurs sans déconnecter votre ordinateur. Il peut être nécessaire de redémarrer votre ordinateur pour activer de nouveau la connexion au réseau local sans fil.

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

## Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

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

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



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

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



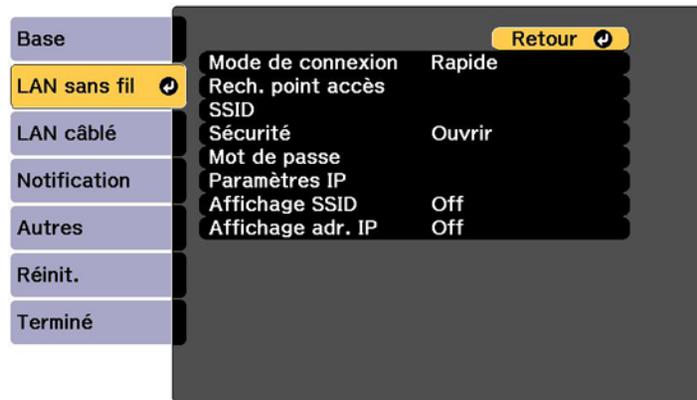
7. Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :

- **Nom du projecteur** vous permet d'entrer un nom comptant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur sur le réseau.
- **Mot passe PJLink** vous permet d'entrer un mot de passe comptant jusqu'à 32 caractères alphanumériques afin d'utiliser le protocole PJLink pour commander le projecteur.
- **Mot de passe Remote** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder à l'écran Remote ou Basic Control dans Epson Web Control. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONREMOTE**; le mot de passe par défaut est **guest**.)
- **MotPss ContrôleWeb** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur par le Web. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONWEB**; le mot de passe par défaut est **admin**.)
- **Mt de passe modérat.** vous permet d'entrer un mot de passe de 4 chiffres pour accéder au projecteur en tant que modérateur avec EasyMP Multi PC Projection ou l'application Epson iProjection.
- **Mot-clé projecteur** vous permet d'activer un mot de passe de sécurité pour entraver l'accès au projecteur à quiconque n'est pas dans la même pièce. Le projecteur affiche un mot-clé aléatoire que vous devez saisir depuis un ordinateur en utilisant le logiciel EasyMP Multi PC Projection ou un appareil iOS ou Android utilisant iProjection.

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

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

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



9. Sélectionnez les paramètres du menu **LAN sans fil** au besoin pour votre réseau.
10. Lorsque vous avez terminé de régler les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

[Paramètres du menu LAN sans fil](#)

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

## Paramètres du menu LAN sans fil

Paramètre	Options	Description
<b>Mode de connexion</b>	<b>Rapide</b> <b>Avancé</b>	Définit le type de connexion sans fil :  <b>Rapide</b> : permet la connexion rapide et directe à plusieurs ordinateurs ou appareils, ou l'utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection pour établir une connexion.  <b>Avancé</b> : permet la connexion à plusieurs projecteurs ou appareils par un point d'accès sans fil.
<b>Rech. point accès</b>	<b>Vers Recherche</b>	Recherche les points d'accès sans fil disponibles en mode de connexion <b>Avancé</b> .
<b>SSID</b>	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques.	Définit le SSID (nom du réseau) du réseau local sans fil auquel le projecteur se connecte.
<b>Sécurité</b>	<b>On</b> <b>WPA2-PSK</b> <b>WPA/WPA2-PSK</b>	Définit le type de sécurité utilisée pour le réseau sans fil (certaines options ne sont disponibles que lorsque le paramètre <b>Mode de connexion</b> est réglé sur <b>Avancé</b> ).
<b>Mot de passe</b>	Entre 8 et 63 caractères alphanumériques.	Règle une phrase passe pour le réseau sans fil.
<b>Paramètres IP</b>	<b>DHCP (On ou Off)</b> <b>Adresse IP</b> <b>Masque ss-rés</b> <b>Adresse passerelle</b>	Sélectionne DHCP si votre réseau attribue des adresses automatiquement ou désactive DHCP afin que vous puissiez entrer l'adresse IP, le masque sous-réseau et l'adresse passerelle du réseau tel que nécessaire.

Paramètre	Options	Description
Affichage SSID	On Off	Définit si le SSID est affiché ou non sur l'écran attente du réseau.
Affichage adr. IP	On Off	Définit si l'adresse IP est affichée ou non sur l'écran attente du réseau.

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

## Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows

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

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

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

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

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

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

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

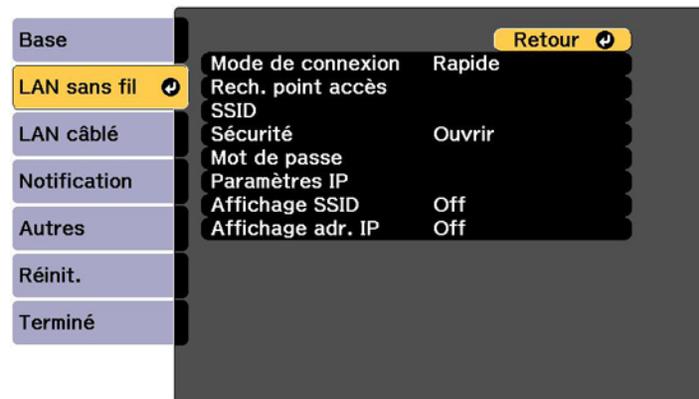
## Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil

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

- Sécurité WPA/WPA2-PSK (mode de connexion Avancé)
- Sécurité WPA/WPA2-PSK (mode de connexion Rapide et Avancé)

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

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



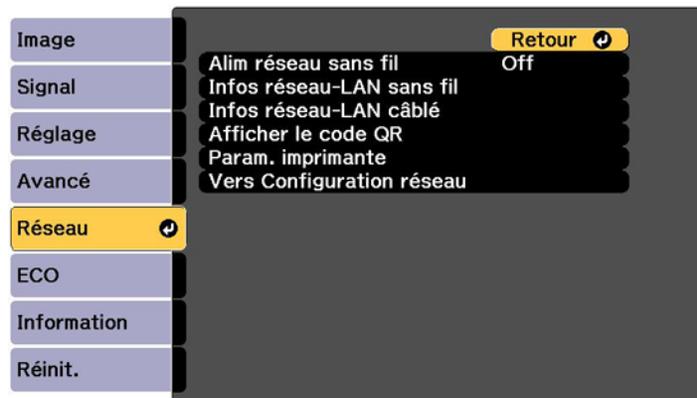
5. Sélectionnez le paramètre **Sécurité**, puis appuyez sur **Enter**.
6. Sélectionnez les paramètres de sécurité pour votre réseau.
7. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

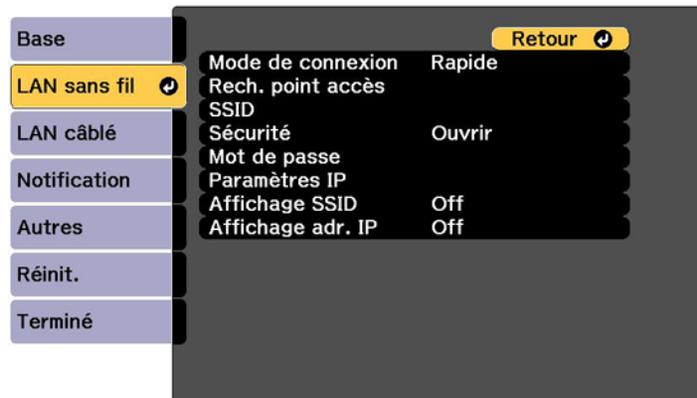
## Connexion directe à un téléphone intelligent ou une tablette

Vous pouvez afficher un code QR à l'écran et l'utiliser afin de connecter un seul téléphone intelligent ou une tablette à votre projecteur avec l'application Epson iProjection.

1. Téléchargez la plus récente version d'Epson iProjection depuis l'App Store ou Google Play et installez-la sur votre téléphone intelligent ou votre tablette.
2. Appuyez sur la touche **Menu** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau**, puis appuyez sur **Enter**.



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



6. Sélectionnez **Mode de connexion** et appuyez sur **Enter**.
7. Sélectionnez **Rapide** et appuyez sur **Enter**, puis appuyez sur **Enter** de nouveau.
8. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.
9. Appuyez sur la touche **Home** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.



10. Sélectionnez l'icône code QR , puis appuyez sur **Enter**.  
Votre projecteur affichera un code QR sur la surface de projection.
11. Ouvrez l'application Epson iProjection sur votre téléphone intelligent ou votre tablette.
12. Utilisez la fonction de lecteur de code QR pour lire le code QR et connecter votre appareil au projecteur.

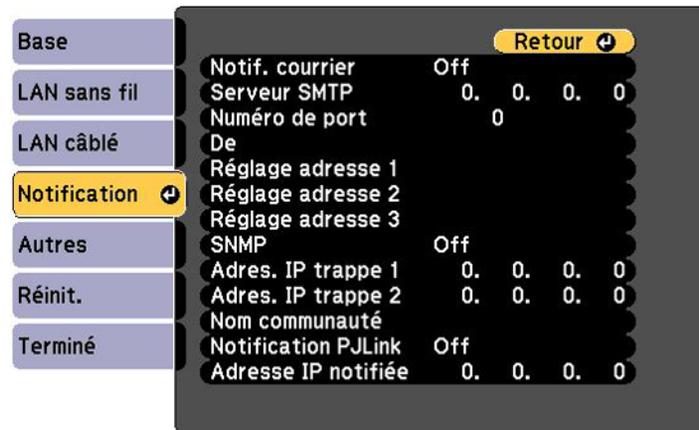
Votre téléphone intelligent ou votre tablette est maintenant connecté à votre projecteur. Visitez le site Web [epson.com/iprojection](http://epson.com/iprojection) (É.-U.) ou [epson.ca/iprojection](http://epson.ca/iprojection) (Canada) pour obtenir plus d'informations sur la façon de contrôler votre projecteur avec l'application Epson iProjection.

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

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

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

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



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

**Remarque:** Pour entrer l'adresse IP à l'aide des touches numériques de la télécommande, appuyez sur la touche **Num** et maintenez-la enfoncée. N'utilisez pas les adresses suivantes : 127.x.x.x ni 224.0.0.0 à 255.255.255.255 inclusivement (où x est un numéro de 0 à 255).

7. Sélectionnez un **Numéro de port** pour le serveur SMTP de 1 à 65535 (25 par défaut).
8. Entrez l'adresse courriel de l'expéditeur pour le paramètre **De**.
9. Choisissez un champ **Réglage adresse**, entrez l'adresse de courriel et sélectionnez les alertes que vous voulez y envoyer. Répétez pour un maximum de trois adresses. Votre adresse peut compter jusqu'à 32 caractères alphanumériques.

10. Si vous utilisez le standard PJLink pour contrôler le projecteur, activez le paramètre **Notification PJLink**, puis entrez l'adresse IP où vous souhaitez recevoir les notifications PJLink au paramètre **Adresse IP notifiée**.
11. Lorsque vous avez terminé de configurer les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

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

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

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

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

- L'adresse courriel entrée au paramètre **De**
- Les termes « **Epson Projector** » dans la ligne objet
- Le nom du projecteur subissant un problème
- L'adresse IP du projecteur affecté
- Des informations détaillées sur le problème

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

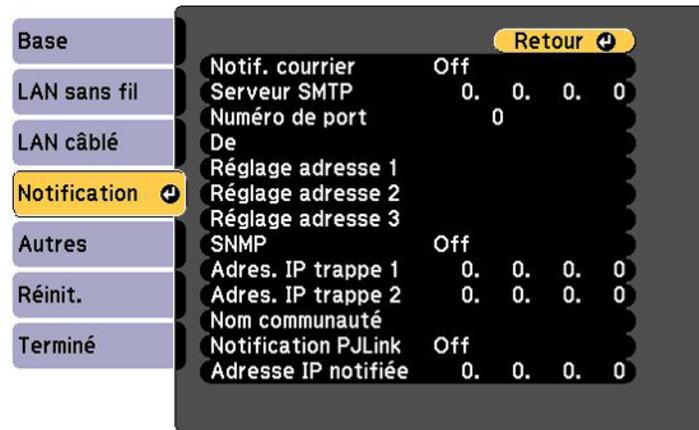
**Sujet parent:** [Configuration des courriels d'alerte du projecteur sur le réseau](#)

## Configuration de la surveillance avec SNMP

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

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

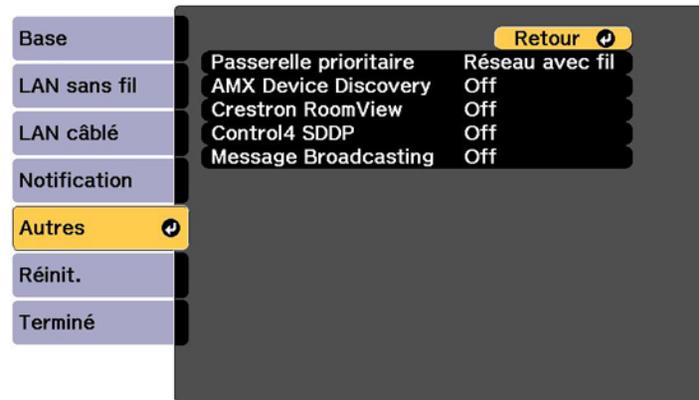
- Sélectionnez le menu **Notification** et appuyez sur **Enter**.



- Activez le paramètre **SNMP**.
- Entrez une ou deux adresses IP pour recevoir les notifications SNMP pour le paramètre **Adres. IP trappe**, en utilisant un nombre de 0 à 255 pour chaque champ de l'adresse.

**Remarque:** Pour entrer l'adresse IP à l'aide des touches numériques de la télécommande, appuyez sur la touche **Num** et maintenez-la enfoncée. N'utilisez pas les adresses suivantes : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 à 255.255.255.255 inclusivement (où x est un numéro de 0 à 255).

- Sélectionnez le menu **Autres**, puis appuyez sur **Enter**.



- Si disponible, sélectionnez le paramètre **Passerelle prioritaire** pour votre réseau.
- Si votre environnement réseau utilise un contrôleur AMX, activez le paramètre **AMX Device Discovery** pour permettre au projecteur d'être détecté.
- Si votre environnement réseau utilise un contrôleur Crestron RoomView, sélectionnez le paramètre **Crestron RoomView** pour permettre au projecteur d'être détecté.
- Si vous utilisez le projecteur avec un système d'automatisation Control 4 Simple Device Discovery Protocol (SDDP), activez le paramètre **Control4 SDDP**.
- Si vous souhaitez que ce projecteur reçoive des messages diffusés sur le réseau, activez le paramètre **Message Broadcasting**. Les administrateurs peuvent diffuser des messages sur le réseau en utilisant le plugiciel Message Broadcasting pour EasyMP Monitor (Windows seulement).
- Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

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

## Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide d'un navigateur Web

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

**Remarque:** Les fonctions de commande et la configuration Web supportent Microsoft Internet Explorer 9.0 ou les versions ultérieures et Safari sur les réseaux qui n'utilisent pas de serveur proxy pour la connexion. Vous ne pouvez pas sélectionner tous les paramètres du menu du projecteur ou commander toutes les fonctions du projecteur lorsque vous utilisez un navigateur Web.

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

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

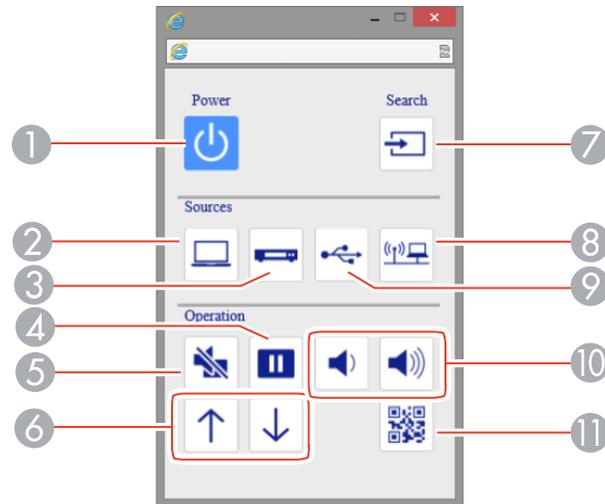
4. Sélectionnez l'icône .

**Remarque:** Il est possible que vous deviez ouvrir une session avant de voir l'écran Web Control. Si vous voyez une fenêtre d'ouverture de session, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONWEB**; le mot de passe par défaut est **admin**.)

L'écran Web Control s'affiche.

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

Un écran comme celui-ci s'affiche :



- 1 Allume ou éteint le projecteur.
- 2 Sélectionne la source du port **Computer**.
- 3 Sélectionne les sources des ports **Video** et **HDMI**
- 4 Commande la touche **Freeze**.
- 5 Commande la touche **A/V Mute**.
- 6 Commande les touches **Page Up** et **Page Down**.
- 7 Recherche les sources.
- 8 Sélectionne la source de réseau.
- 9 Sélectionne la source USB Display ou de dispositif USB.
- 10 Commande les touches de **Volume**.
- 11 Affiche un code QR qui permet de connecter des appareils iOS ou Android à l'aide de l'application Epson iProjection.

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

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

## Références associées

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

## Prise en charge de Crestron RoomView

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

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

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

[Configuration de la prise en charge de Crestron RoomView](#)

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

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

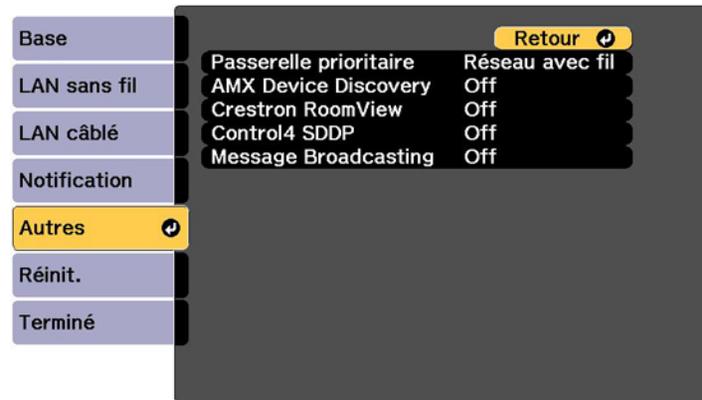
## Configuration de la prise en charge de Crestron RoomView

Pour configurer votre projecteur afin d'utiliser le système de surveillance et de commande de Crestron RoomView, assurez-vous que votre ordinateur et le projecteur sont branchés au réseau. Si vous souhaitez établir une connexion sans fil, installez le projecteur en utilisant le mode de connexion réseau Avancé.

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

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

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



- Réglez le paramètre **Crestron RoomView** à **On** afin de permettre au projecteur d'être détecté.

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

- Lorsque vous avez terminé de configurer les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.
- Mettez le projecteur hors tension, puis rallumez-le afin d'activer le paramètre.

**Sujet parent:** [Prise en charge de Crestron RoomView](#)

#### Références associées

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

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

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

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

L'écran suivant s'affiche :



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

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

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

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

**Sujet parent:** [Prise en charge de Crestron RoomView](#)

---

## Fonctions de base du projecteur

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

Mise sous tension du projecteur

Mise hors tension du projecteur

Sélection de la langue des menus du projecteur

Forme de l'image

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

Réglage de la position de l'image

Mise au point de l'image

Fonctionnement de la télécommande

Sélection de la source d'image

Modes de projection

Rapport hauteur/largeur de l'image

Mode couleurs

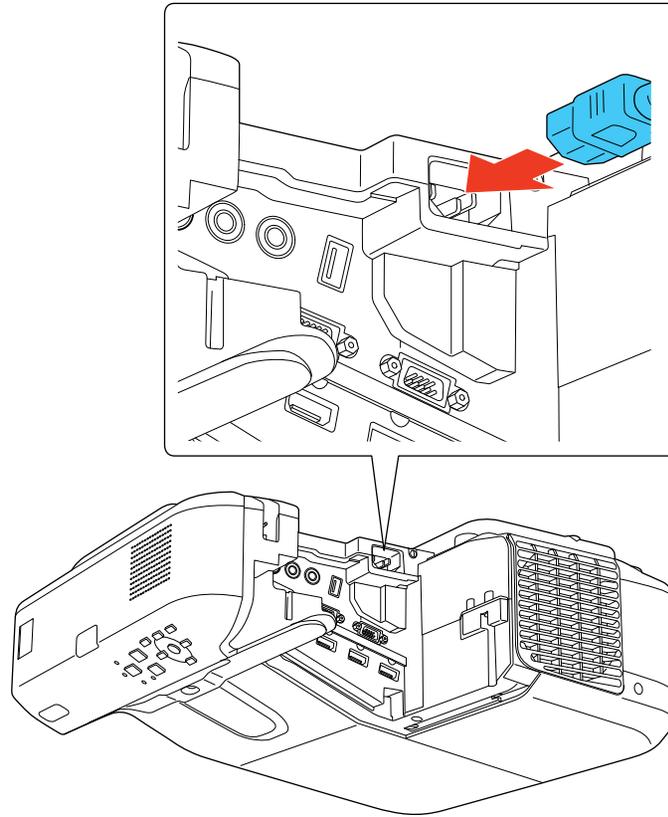
Commande du volume à l'aide des touches Volume

Projection d'une présentation PC Free

### Mise sous tension du projecteur

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

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



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

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

Le témoin d'alimentation du projecteur s'allume en bleu. Cela signifie que le projecteur est alimenté.

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

Le projecteur émet un bip et le témoin d'état clignote en bleu pendant que l'appareil se réchauffe. Une fois le projecteur réchauffé, le témoin d'état cesse de clignoter et passe au bleu.

**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 :

- Allumez l'ordinateur ou l'appareil vidéo raccordé.
- Insérez un DVD ou autre support vidéo et appuyez sur la touche de lecture (au besoin).
- Appuyez sur la touche **Source Search** du projecteur ou de la télécommande afin de détecter la source vidéo.
- Si l'écran d'accueil est affiché, sélectionnez la source que vous souhaitez projeter.

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

**Références associées**

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

## Mise hors tension du projecteur

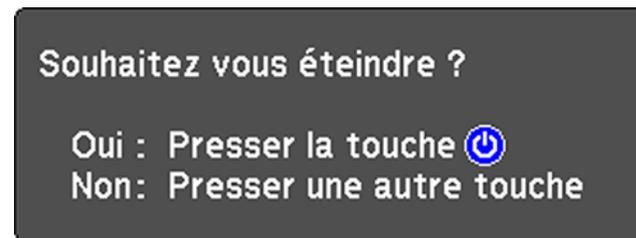
Avant de mettre le projecteur hors tension, arrêtez tout ordinateur raccordé afin que vous puissiez voir l'affichage de la séquence d'arrêt de l'ordinateur.

**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.

**Remarque:** Lorsque vous utilisez la fonctionnalité A/V Mute, la lampe demeure allumée. Pour éteindre la lampe, mettez le projecteur hors tension.

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

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



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

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

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

3. Pour transporter ou ranger le projecteur, assurez-vous que le témoin Status est éteint, puis débranchez le cordon d'alimentation.

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

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

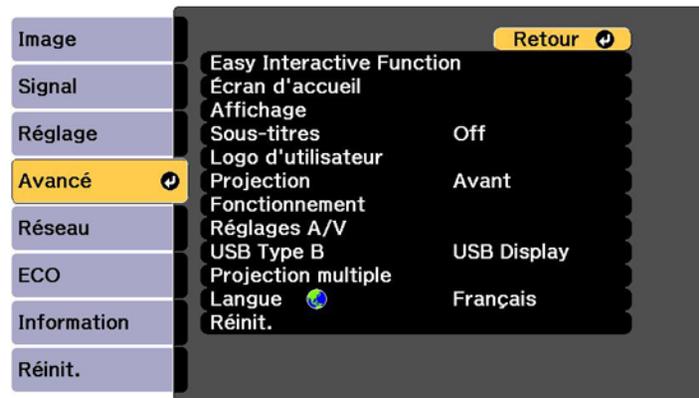
**Références associées**

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

## Sélection de la langue des menus du projecteur

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

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



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

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

#### **Références associées**

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

## **Forme de l'image**

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

**Remarque:** Pour une utilisation interactive, l'image doit être uniformément rectangulaire, sans distorsion.

[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](#)

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

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

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

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

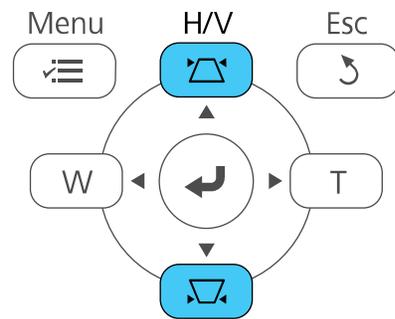
**Remarque:** Vous pouvez utiliser les touches Keystone pour corriger l'image de jusqu'à  $\pm 3^\circ$  horizontalement ou verticalement.

**Remarque:** L'utilisation des touches de correction trapézoïdales pourrait affecter le calibrage des crayons interactifs et de la fonctionnalité tactile.

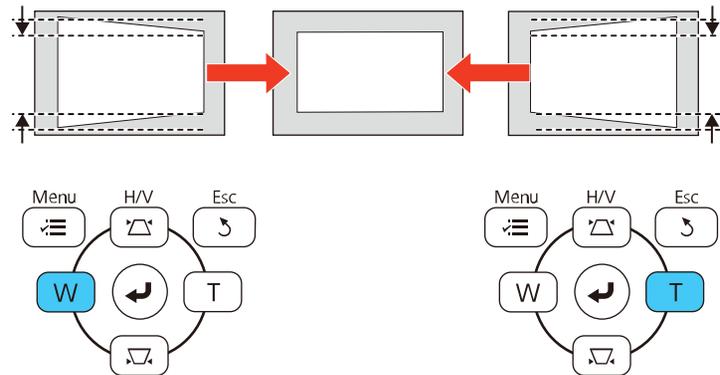
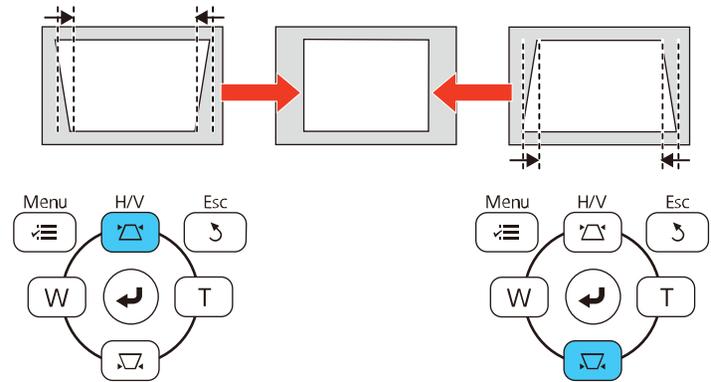
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

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



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



**Remarque:** Les touches de correction trapézoïdale horizontale sont étiquetées **W** et **T**.

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 **H/V-Keystone** (correction trapézoïdale) du menu du projecteur.

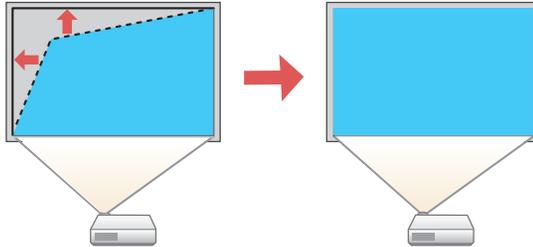
**Sujet parent:** [Forme de l'image](#)

**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.



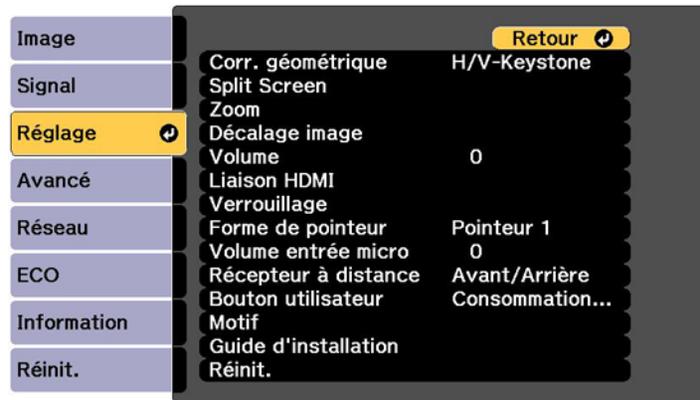
**Remarque:** L'ajustement du paramètre Quick Corner pourrait affecter le calibrage des crayons interactifs et de la fonction tactile.

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.

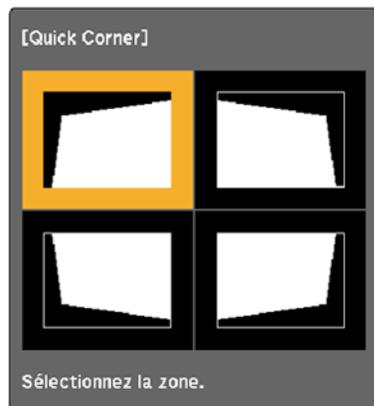
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

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



- Sélectionnez le paramètre **Corr. géométrique** et appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez le paramètre **Quick Corner**, puis appuyez sur **Enter**. Ensuite, appuyez sur **Enter** de nouveau.

L'écran de réglage Quick Corner s'affiche :



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

6. À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, sélectionnez le coin de l'image que vous voulez corriger. Ensuite, appuyez sur **Enter**.
7. Appuyez sur les touches fléchées pour corriger la forme de l'image au besoin. Appuyez sur **Enter** pour retourner à l'écran de sélection de la zone.
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](#)

## Correction de la forme de l'image à l'aide du paramètre Correction de l'arc

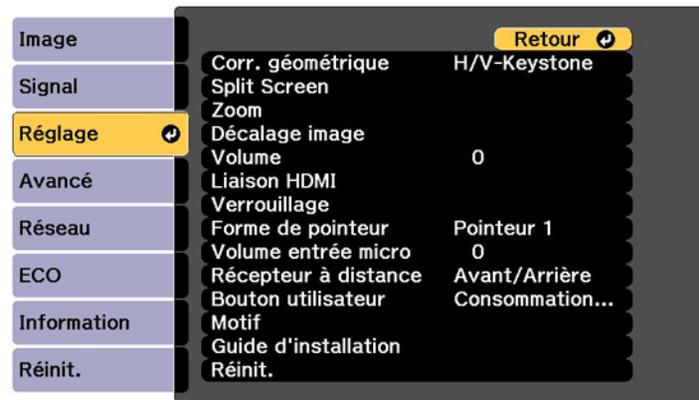
Vous pouvez utiliser le paramètre Correction de l'arc pour ajuster la courbe ou l'arc des côtés de votre image.

**Remarque:** L'ajustement du paramètre Correction de l'arc pourrait affecter le calibrage des crayons interactifs et de la fonction tactile.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

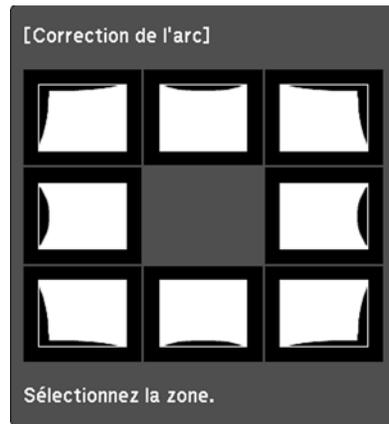
**Remarque:** Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

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



4. Sélectionnez le paramètre **Corr. géométrique** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez le paramètre **Correction de l'arc** et appuyez sur **Enter**. Puis, appuyez sur **Enter** à nouveau.

L'écran de réglage Correction de l'arc s'affiche :



6. À l'aide des touches fléchées du projecteur ou de la télécommande, sélectionnez le coin ou le côté 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](#)

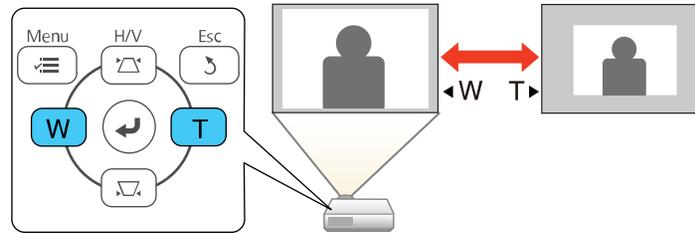
**Références associées**

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

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

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

3. Pour réduire la taille de l'image, appuyez sur la touche **T** (Tele).



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

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

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

**Références associées**

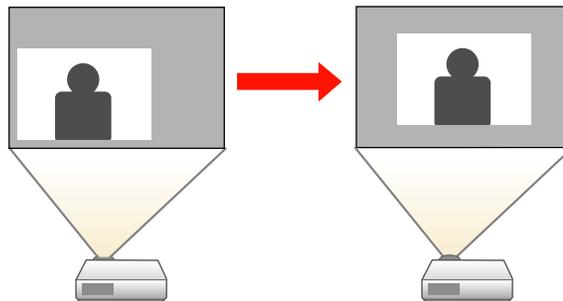
[Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage](#)

**Tâches associées**

[Réglage de la position de l'image](#)

## Réglage de la position de l'image

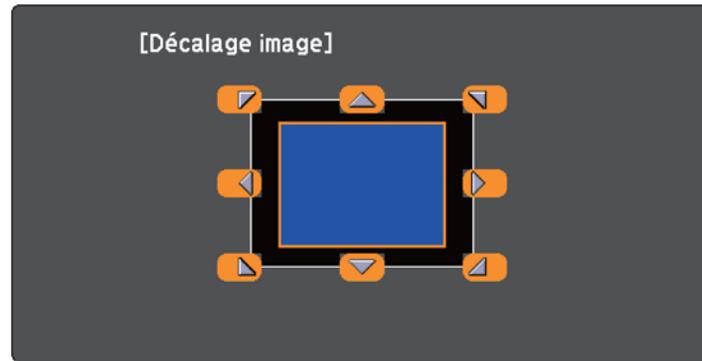
Vous pouvez utiliser la fonction Décalage image pour ajuster la position de l'image sans déplacer le projecteur.



**Remarque:** Cette fonctionnalité n'est pas disponible si l'option **Zoom** est réglée au paramètre maximal.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Ajustez la taille de l'image à l'aide des touches **W** (Wide) et **T** (Tele).

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



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

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

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

**Références associées**

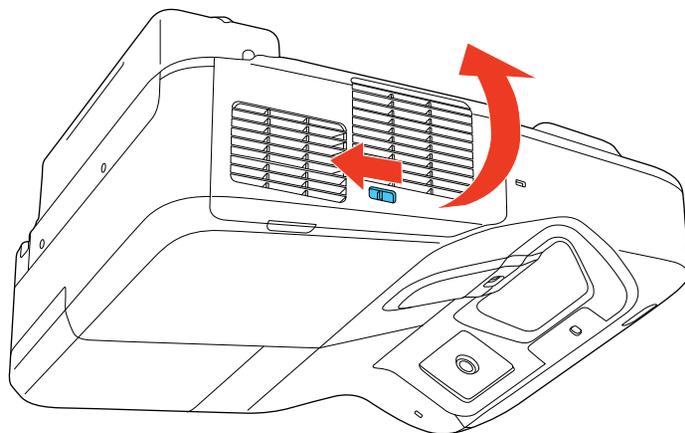
[Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage](#)

## Mise au point de l'image

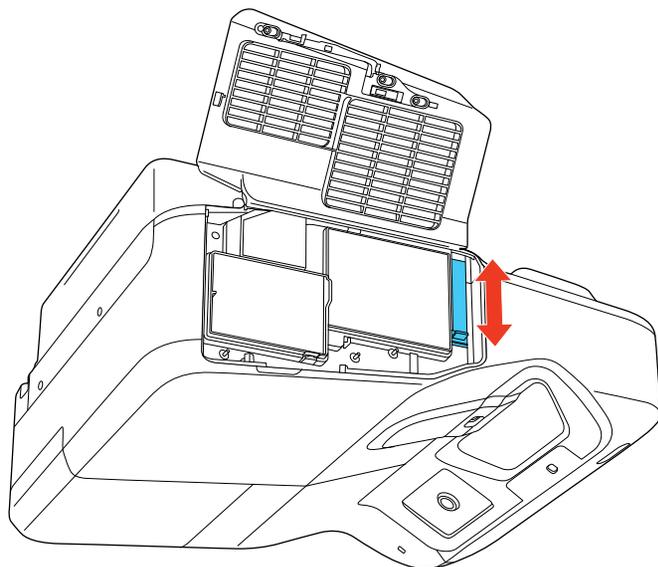
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

2. Faites glisser le loquet du couvercle du filtre à air et ouvrez le couvercle du filtre à air.



3. Levez ou abaissez le levier de mise au point pour ajuster la netteté de l'image.



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

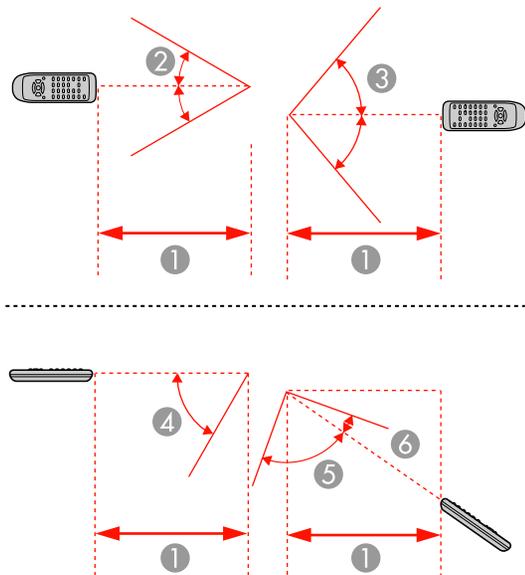
## Références associées

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

## Fonctionnement de la télécommande

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

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



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

**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, retirez les piles.

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

[Utilisation de la télécommande comme pointeur](#)

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

## 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. L'ordinateur doit fonctionner sous Windows Vista ou une version ultérieure, OS X 10.7 ou une version ultérieure, ou macOS 10.12.x.

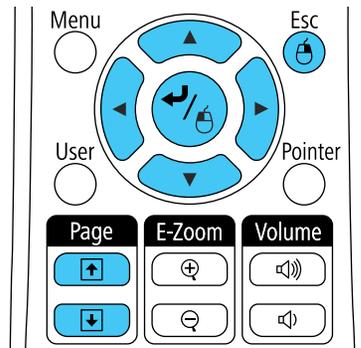
**Remarque:** Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction en même temps que les crayons interactifs. Si vous souhaitez utiliser la télécommande comme une souris sans fil, vous devez changer le réglage **USB Type B** dans le menu Avancé du projecteur.

1. Branchez le projecteur dans un ordinateur en utilisant le port **USB-B, Computer** ou **HDMI** pour afficher une vidéo.

**Remarque:** Vous ne pouvez pas utiliser la fonction de souris sans fil avec une connexion MHL.

2. Si vous avez connecté votre ordinateur à un autre port que le port **USB-B** du projecteur, branchez aussi un câble USB au port **USB-B** du projecteur et au port USB sur votre ordinateur (pour le support de la souris sans fil).
3. Lancez votre présentation.

4. Utilisez les touches suivantes de la télécommande pour contrôler votre présentation :
- Pour passer d'une diapositive ou d'une page à l'autre, appuyez sur les touches de **Page** précédente/suivante.



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

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

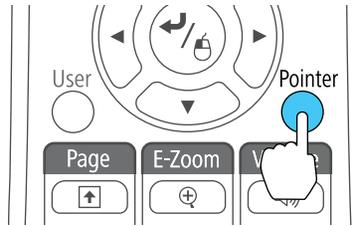
**Tâches associées**

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

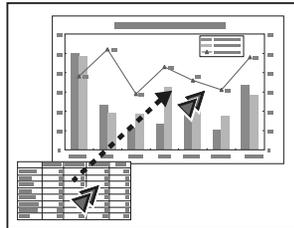
## Utilisation de la télécommande comme pointeur

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](#)

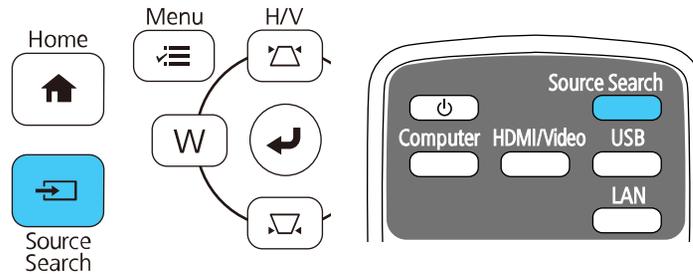
## Sélection de la source d'image

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.

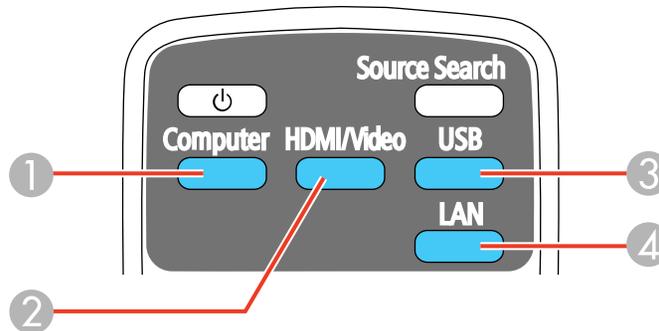
**Remarque:** Si vous avez activé le paramètre **Rech. source auto** du menu Avancé, le projecteur passera automatiquement à une autre source d'image détectée si le signal de la source d'image actuelle est perdu.

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

2. Pour les sources d'image vidéo, insérez un DVD ou un autre support vidéo, puis appuyez sur la touche de lecture (au besoin).
3. Effectuez l'une des étapes suivantes :
  - Appuyez sur la touche **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 du port Computer
- 2 Sources Vidéo, HDMI et MHL
- 3 Sources du port USB (affichage de l'ordinateur et dispositifs externes)
- 4 Source réseau (LAN)

- Appuyez sur la touche **Home** de la télécommande et sélectionnez votre source d'image.



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

## Modes de projection

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

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

**Remarque:** Les deux modes de projection Arrière ne peuvent pas être utilisés avec les crayons interactifs.

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

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

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

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

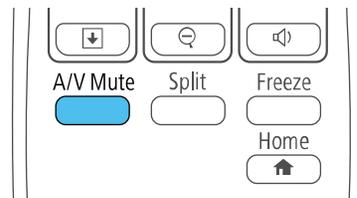
**Références associées**

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

## 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 inverser l'image verticalement et/ou horizontalement à l'aide des menus du projecteur.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

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



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

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

#### Références associées

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

## Rapport hauteur/largeur de l'image

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

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

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

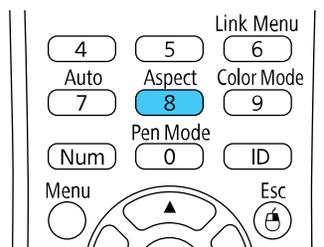
[Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles](#)

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

## 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'image.

**Remarque:** Selon le rapport hauteur/largeur et la résolution du signal d'entrée, il est possible que des bandes noires apparaissent ou que les images soient rognées.

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

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

**Remarque:** Le paramètre de rapport hauteur/largeur **Automatique** est disponible seulement pour les sources d'image 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](#)

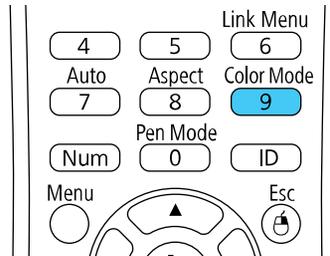
**Sujet parent:** [Fonctions de base du projecteur](#)

## Changement du Mode couleurs

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

1. Allumez le projecteur et passez à la source d'image que vous voulez utiliser.
2. Si vous projetez depuis un lecteur de DVD ou une autre source vidéo, insérez un disque ou un autre support média et appuyez au besoin sur la touche de lecture.

- 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.

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

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

## Modes couleurs disponibles

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

Mode couleurs	Description
Présentation	Pour les présentations couleur dans une salle bien éclairée.
Dynamique	Pour les jeux vidéo dans une salle bien éclairée.
Cinéma	Pour la projection de films dans une pièce sombre.
sRGB	Pour l'affichage sRGB standard des ordinateurs.
Tableau noir	Pour les présentations sur un tableau vert (règle les couleurs en conséquence).

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

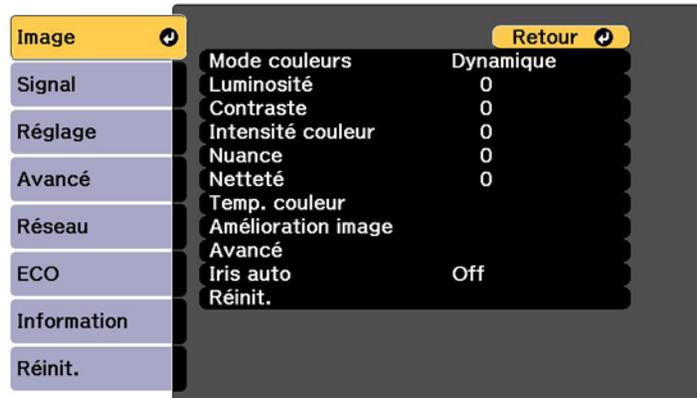
### Références associées

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

## 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 choisissez l'une des options suivantes :
  - Le paramètre **Haute vitesse** ajuste la luminosité aussitôt que la scène change.
  - Le paramètre **Normal** permet un ajustement standard de la luminosité.

**Remarque:** Vous pouvez régler **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.

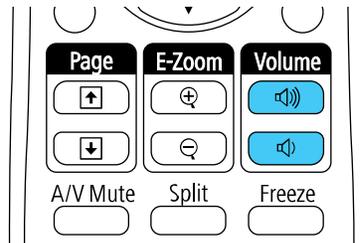
**Sujet parent:** [Mode couleurs](#)

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

Vous pouvez utiliser les touches **Volume** 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.



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

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

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

**Références associées**

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

## Projection d'une présentation PC Free

Vous pouvez utiliser la fonction Annotation PC Free du projecteur lorsque vous connectez un dispositif USB qui contient des fichiers de présentation compatibles. Cela vous permet d'afficher le contenu des fichiers rapidement et facilement et de contrôler leur affichage en utilisant la télécommande du projecteur.

[Types de fichiers Annotation PC Free supportés](#)

[Lancement d'un diaporama sans ordinateur](#)

[Lecture d'un film sans ordinateur](#)

[Options d'affichage PC Free](#)

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

## Tâches associées

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

### Types de fichiers Annotation PC Free supportés

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

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

Type et extension de fichier	Détails
Image (.jpg)	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"><li>• Format CMYK</li><li>• Format progressif</li><li>• Hautement comprimé</li><li>• Résolution de plus de 8192 × 8192</li></ul>
Image (.bmp)	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 1280 × 800.
Image (.gif )	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"><li>• Résolution de plus de 1280 × 800</li><li>• Animé</li></ul>
Image (.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 : <ul style="list-style-type: none"><li>• Sauvegardé avec un codec audio autre que PCM ou ADPCM</li><li>• Une résolution plus élevée que 1280 × 720</li><li>• Taille supérieure à 2 Go</li></ul>

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

## Lancement d'un diaporama sans ordinateur

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

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

**Remarque:** Vous pouvez aussi utiliser le crayon ou votre doigt (BrightLink 695Wi) pour contrôler le diaporama.

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



2. Au besoin, effectuez les opérations suivantes pour trouver vos fichiers :
  - Si vous devez afficher des fichiers dans un sous-dossier de votre dispositif, appuyez sur les touches fléchées afin de mettre en surbrillance le dossier, puis 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 fichiers additionnels dans un dossier, mettez en surbrillance **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur **Enter**. (Vous pouvez aussi appuyer sur les touches **Page** du haut et du bas sur la télécommande.)

3. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
  - 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 **Diaporama** 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 du haut ou du bas. Vous pouvez aussi faire pivoter l'image à l'aide du crayon interactif ou de votre doigt.
  - Pour passer à l'image suivante ou précédente, appuyez sur la touche fléchée de gauche ou de droite. Vous pouvez aussi passer d'une image à l'autre à l'aide du crayon interactif ou de votre doigt.
5. Pour arrêter l'affichage, suivez les instructions à l'écran ou appuyez sur la touche **Esc**.

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

## Lecture d'un film sans ordinateur

Après avoir branché un dispositif USB ou un appareil photo numérique au projecteur, vous pouvez basculer vers la source d'entrée USB et lancer la lecture de votre film.

**Remarque:** Vous pouvez modifier les options de fonctionnement PC Free 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 PC Free s'affiche.



2. Au besoin, effectuez les opérations suivantes pour trouver vos fichiers :
  - Si vous devez afficher des fichiers dans un sous-dossier de votre dispositif, appuyez sur les touches fléchées afin de mettre en surbrillance le dossier, puis 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 fichiers additionnels dans un dossier, mettez en surbrillance **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur **Enter**.
3. Pour faire la lecture d'un film, appuyez sur les touches fléchées pour mettre le fichier en surbrillance et appuyez sur **Enter**.

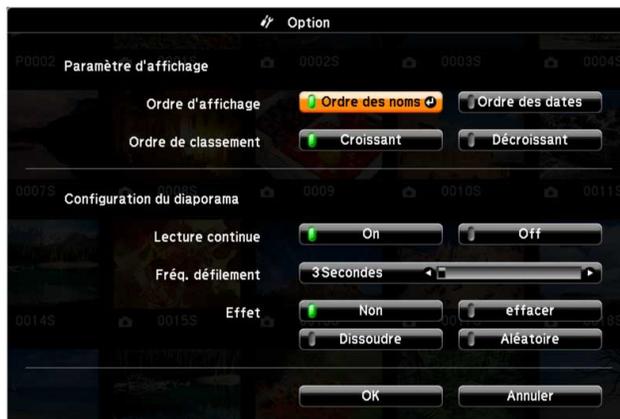
**Remarque:** Si certains noms de fichiers ont plus de 8 caractères ou s'ils incluent des symboles qui ne sont pas pris en charge, les noms de fichier peuvent être réduits ou modifiés dans l'écran d'affichage. Si vous souhaitez lire tous les films d'un dossier dans l'ordre, sélectionnez l'option **Diaporama** dans le bas de l'écran.

4. Pour arrêter la lecture d'un film, appuyez sur la touche **Esc**, mettez en surbrillance **Quitter** et appuyez sur **Enter**.

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

## Options d'affichage PC Free

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



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

Réglage	Options	Description
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: [Projection d'une présentation PC Free](#)

---

## Réglage des fonctions du projecteur

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

[Projection de deux images simultanément](#)

[Utilisation de plusieurs projecteurs \(Duolink\)](#)

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

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

[Agrandissement ou réduction des images](#)

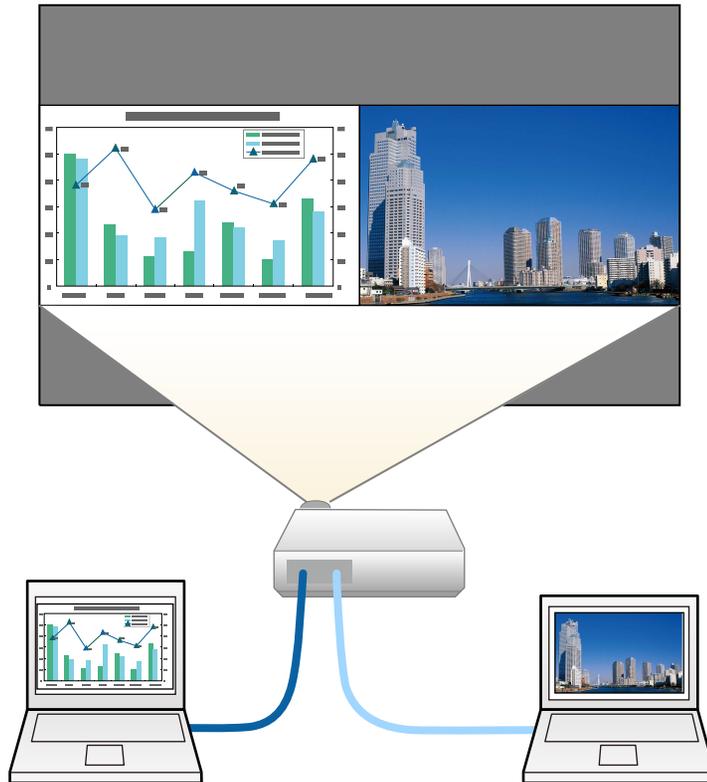
[Fonctions de sécurité du projecteur](#)

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

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

## Projection de deux images simultanément

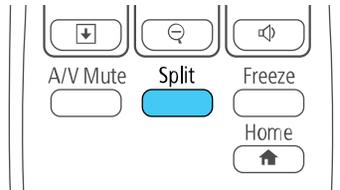
Vous pouvez utiliser la fonction d'écran divisé afin de projeter simultanément et côte à côte deux images provenant de sources différentes. Vous pouvez commander la fonctionnalité de l'écran divisé en utilisant la télécommande, les menus du projecteur ou la fonction interactive.



**Remarque:** Si vous utilisez la fonction d'écran divisé, il est possible que d'autres fonctions du projecteur ne soient pas disponibles et certains paramètres pourraient être appliqués automatiquement aux deux images.

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

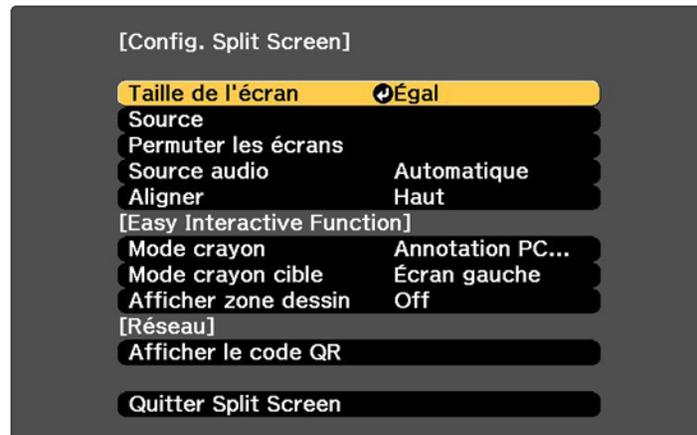
1. Appuyez sur la touche **Split** de la télécommande.



La source d'entrée actuellement sélectionnée se déplace vers le côté gauche de l'écran.

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

L'écran suivant s'affiche :



3. Pour sélectionner une source d'entrée pour l'autre image, sélectionnez le paramètre **Source**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez la source d'entrée, sélectionnez **Exécuter** et appuyez sur **Enter**. (Au besoin, vous pouvez également modifier les sources d'image.)
4. Pour intervertir les images, sélectionnez le paramètre **Permuter les écrans** et appuyez sur **Enter**.

5. Pour modifier la taille des écrans, sélectionnez le paramètre **Taille de l'écran**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez une option de redimensionnement, appuyez sur **Enter** et appuyez sur **Menu** pour quitter.

**Remarque:** Selon les signaux d'entrée vidéo, il est possible que les images ne soient pas de la même taille même si vous sélectionnez le paramètre **Égal**.

6. Pour choisir le son que vous souhaitez entendre, sélectionnez le paramètre **Source audio**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez une option audio, appuyez sur **Enter** et appuyez sur **Menu** pour quitter.
7. Pour quitter la fonction d'écran divisé, appuyez sur la touche **Split** ou **Esc**.

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

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

**Tâches associées**

[Division de l'écran](#)

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

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

Écran de gauche	Écran de droite								
	HDMI1/MHL	HDMI2	HDMI3	Computer1	Computer2	Vidéo	USB Display (Affichage USB)	USB	LAN
HDMI1/MHL	—	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HDMI2	✓	—	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HDMI3	✓	✓	—	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Computer1	✓	✓	✓	—	—	—	✓	✓	✓
Computer2	✓	✓	✓	—	—	—	✓	✓	✓
Video	✓	✓	✓	—	—	—	✓	✓	✓
USB Display	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	—	—
USB	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	—	—

Écran de gauche	Écran de droite								
	HDMI1/ MHL	HDMI2	HDMI3	Computer1	Computer2	Vidéo	USB Display (Affichage USB)	USB	LAN
LAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	—	—

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

## Utilisation de plusieurs projecteurs (Duolink)

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

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

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

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

[Ajustement de l'uniformité des couleurs](#)

[Ajustement du niveau de luminosité des lampes](#)

[Harmonisation des couleurs de l'image](#)

[Réglage du paramètre RGBCMY](#)

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

## Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs

Vous pouvez utiliser plusieurs projecteurs avec une seule télécommande pour des présentations élaborées. Pour ce faire, vous attribuez un numéro d'identification à chaque projecteur et à la télécommande. Vous pouvez alors opérer tous les projecteurs simultanément ou individuellement.

**Remarque:** Dans certains cas, la luminosité et le ton des couleurs pourraient ne pas correspondre parfaitement même après avoir effectué la correction des couleurs. Si les différences de luminosité et de ton deviennent plus notables avec le temps, répétez ces ajustements.

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

## Réglage de l'identificateur du projecteur

Si vous voulez contrôler plusieurs projecteurs à l'aide de la même télécommande, attribuez un identificateur unique à chaque projecteur.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **ID projecteur**, puis appuyez sur **Enter**.



5. Appuyez sur les touches fléchées de la télécommande pour sélectionner le numéro d'identification à utiliser pour le projecteur. Ensuite, appuyez sur **Enter**.

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

**Remarque:** Si vous ne connaissez pas l'identificateur du projecteur, pointez la télécommande vers le projecteur et appuyez sur la touche **ID** pour afficher temporairement l'identificateur du projecteur à l'écran.

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

### Références associées

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

## Réglage de l'identificateur de commande à distance

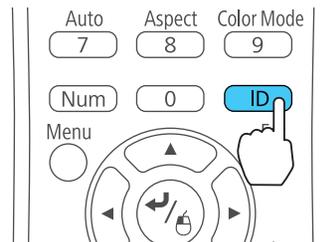
L'identificateur de la télécommande est réglé à zéro par défaut afin de pouvoir contrôler n'importe quel projecteur compatible. Si vous voulez régler la télécommande pour contrôler uniquement un projecteur particulier, vous devez régler l'identificateur de la télécommande pour qu'il corresponde à celui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

**Remarque:** Chaque fois que vous allumez le projecteur, vous devez régler l'identificateur de la télécommande pour qu'il corresponde à celui du projecteur.

1. Allumez le projecteur avec lequel vous souhaitez utiliser la télécommande en exclusivité.
2. Assurez-vous que vous connaissez l'identificateur du projecteur défini au paramètre **ID projecteur** du menu Avancé.

**Remarque:** Si vous avez oublié l'identificateur du projecteur, pointez la télécommande vers le projecteur et appuyez sur la touche **ID** pour afficher temporairement l'identificateur du projecteur à l'écran. Si vous désactivez le paramètre **ID projecteur**, la télécommande contrôlera le projecteur, peu importe l'identificateur sélectionné sur la télécommande.

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



5. Appuyez sur la touche **ID** de la télécommande pour vérifier si la définition de l'identificateur a fonctionné.

Le projecteur affichera un message.

- Si la télécommande figure dans la liste comme étant à **On**, l'identificateur de la télécommande est réglé pour commander seulement le projecteur indiqué.

- Si la télécommande figure dans la liste comme étant à **Off**, l'identificateur de la télécommande est mal réglé. Répétez les étapes ci-dessus pour régler l'identificateur afin qu'il corresponde à celui du projecteur à commander.

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

### Références associées

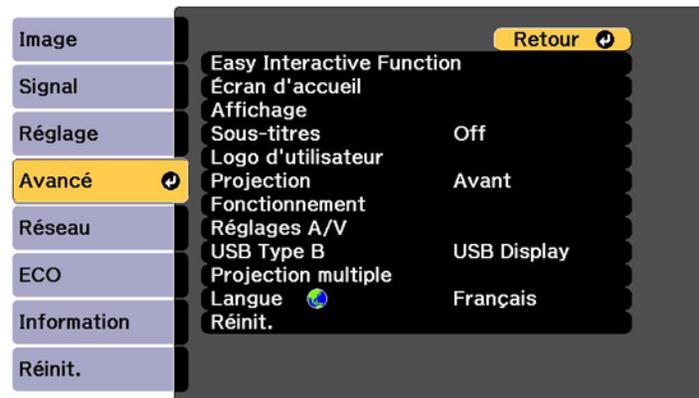
[Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé](#)

## Ajustement de l'uniformité des couleurs

Si la tonalité des couleurs n'est pas constante entre les écrans, ajustez l'uniformité dans le menu Avancé de chaque projecteur. (Même après avoir ajusté l'uniformité des couleurs, il se peut que la tonalité des couleurs ne soit pas uniforme.)

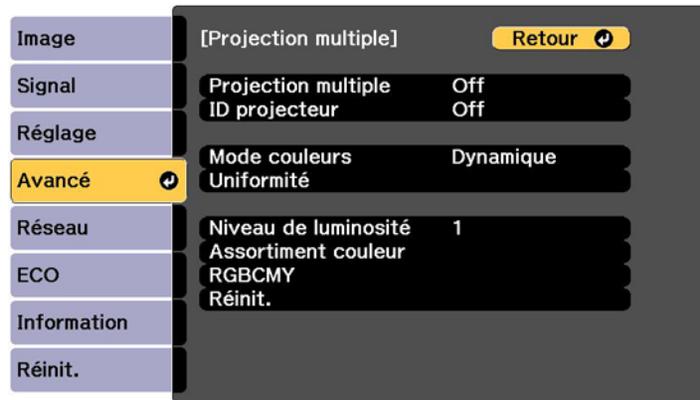
**Remarque:** Si vous ne pouvez pas ajuster l'uniformité des couleurs, assurez-vous que le paramètre **Mode couleurs** n'est pas réglé à **Dynamique**.

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande ou sur le panneau de commande, sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur **Enter**.



2. Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.

- Sélectionnez le paramètre **Uniformité**, puis appuyez sur **Enter**.



- Réglez le paramètre **Uniformité** à **On** et appuyez sur **Enter**, puis appuyez sur **Esc**.
- Sélectionnez **Niveau de réglage** et appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez un niveau de réglage et appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez **Démarrer réglages** et appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez la zone que vous souhaitez ajuster et appuyez sur **Enter**.



- Sélectionnez **Rouge**, **Vert** ou **Bleu** et appuyez sur la touche fléchée de gauche pour réduire la tonalité de la couleur et la touche fléchée de droite pour augmenter la tonalité de la couleur.

**Remarque:** L'écran d'ajustement change chaque fois que vous appuyez sur **Enter**.



- Appuyez sur **Esc** pour retourner à l'écran de sélection de la zone.
- Répétez les étapes 9 à 11 dans chaque zone, puis sélectionnez **Tous** pour ajuster l'ensemble de l'écran.
- Appuyez sur **Esc** pour quitter le système de menus.

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

#### Références associées

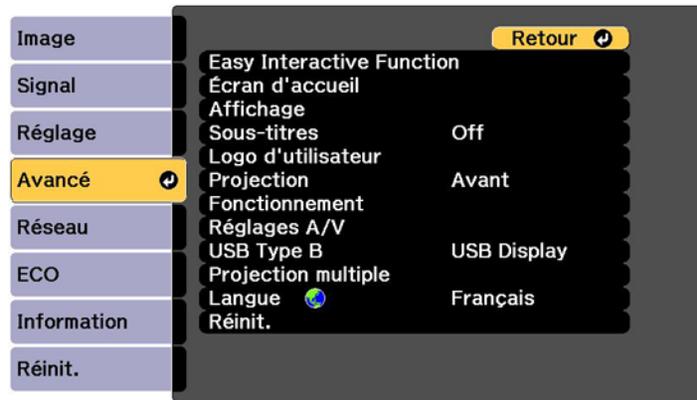
[Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé](#)

## Ajustement du niveau de luminosité des lampes

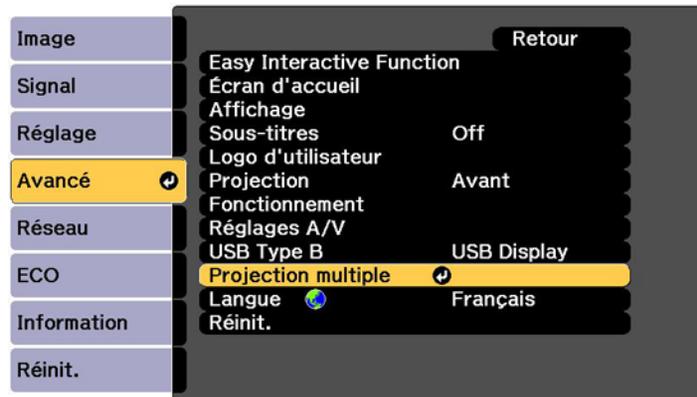
Lorsque vous projetez depuis plusieurs projecteurs, vous devez ajuster la luminosité afin que tous les projecteurs aient la même intensité que la lampe la plus faible. (Même après avoir ajusté la luminosité, l'intensité de toutes les lampes pourrait ne pas correspondre exactement.)

- Allumez tous les projecteurs et affichez la même image.
- Appuyez sur la touche **Menu**.
- Sélectionnez le menu **ECO** et appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez **Normal** pour le paramètre **Consommation électr.**, puis appuyez sur **Esc**.

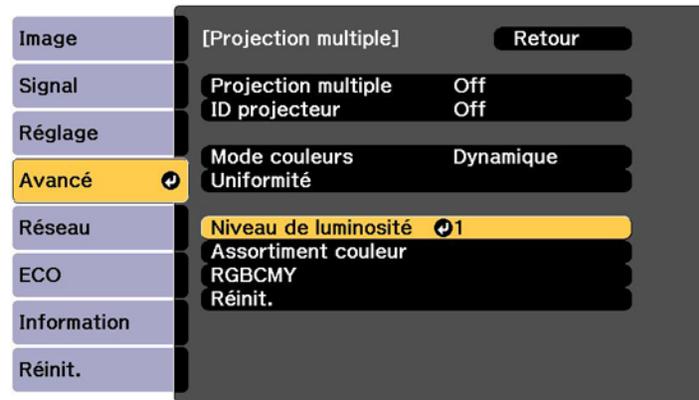
5. Sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur **Enter**.



6. Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.



- Sélectionnez le paramètre **Niveau de luminosité**, puis appuyez sur **Enter**.



- Sélectionnez un niveau de luminosité et appuyez sur **Enter**.
- Appuyez sur **Esc** pour retourner à l'écran principal.

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

#### Références associées

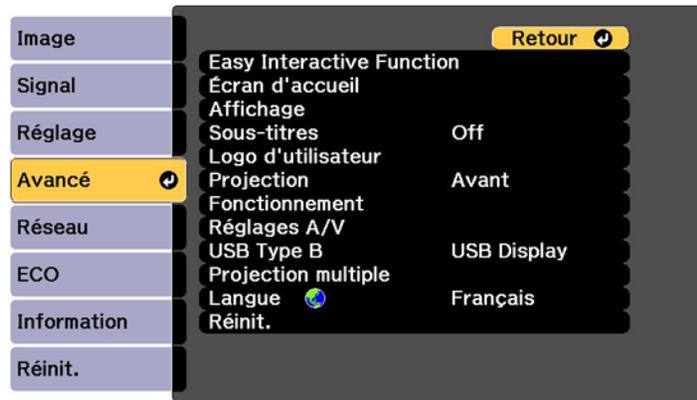
[Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé](#)

## Harmonisation des couleurs de l'image

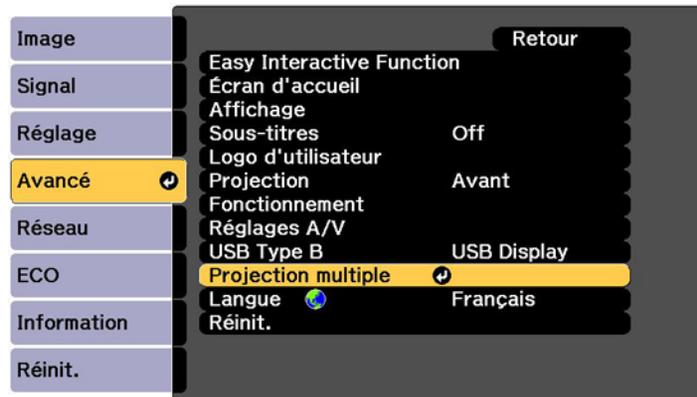
Vous pouvez faire correspondre la qualité d'image de plusieurs projecteurs qui projettent côte à côte.

- Appuyez sur la touche **Menu**.

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

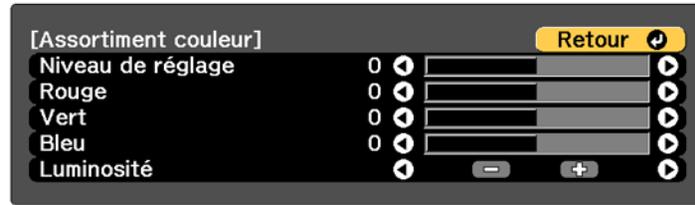


- Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.



- Sélectionnez le paramètre **Assortiment couleur**, puis appuyez sur **Enter**.
- Sélectionnez le paramètre **Niveau de réglage** et appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



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

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

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

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

#### Références associées

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

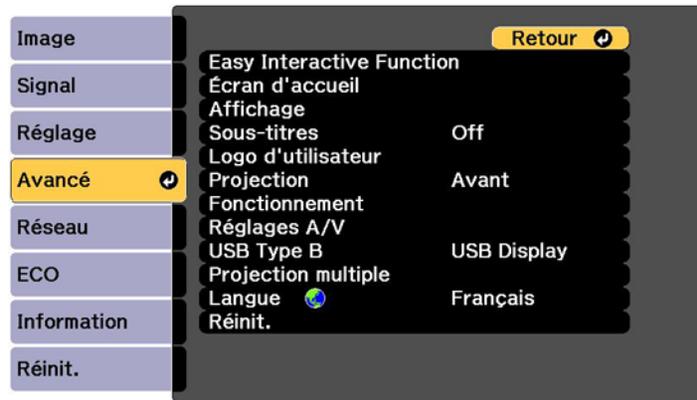
## Réglage du paramètre RGBCMY

Vous pouvez ajuster les paramètres **Teinte**, **Saturation** et **Luminosité** pour les couleurs R (rouge), G (vert), B (bleu), C (cyan), M (magenta) et Y (jaune).

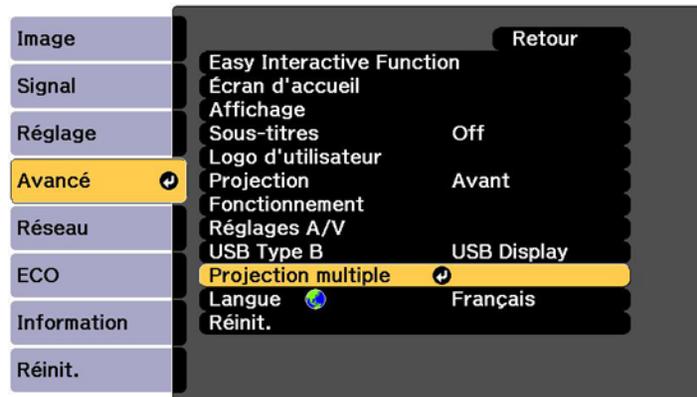
Allumez tous les projecteurs et ajustez le paramètre RGBCMY pour chaque projecteur dans le menu Avancé de façon à ce que la tonalité des couleurs de tous les écrans soit égale.

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

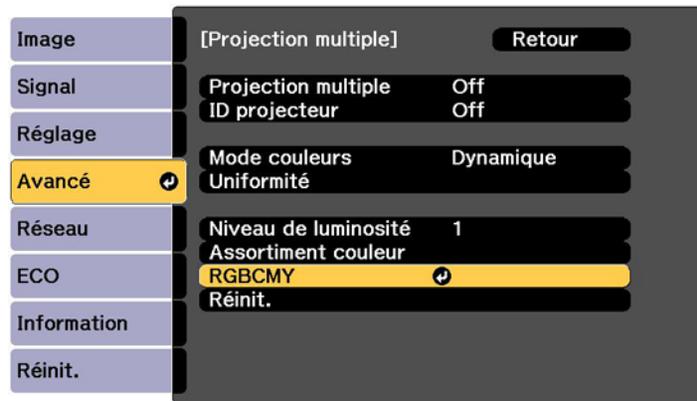
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



3. Sélectionnez le paramètre **Projection multiple**, puis appuyez sur **Enter**.

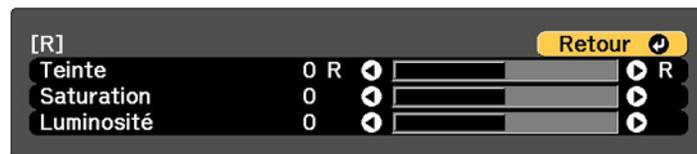


4. Sélectionnez le paramètre **RGBCMY**, puis appuyez sur **Enter**.



5. Sélectionnez la couleur que vous voulez ajuster, puis appuyez sur **Enter**.

L'écran suivant s'affiche :



- Pour ajuster la teinte générale de la couleur, modifiez le paramètre **Teinte**.
  - Pour ajuster l'éclat général de la couleur, modifiez le paramètre **Saturation**.
  - Pour ajuster la luminosité générale de la couleur, modifiez le paramètre **Luminosité**.
6. Appuyez sur les touches fléchées de gauche et de droite pour ajuster les paramètres **Teinte**, **Saturation** et **Luminosité**.
7. Répétez les trois étapes précédentes, au besoin, pour ajuster chaque couleur.
8. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

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

**Références associées**

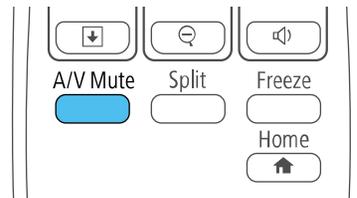
[Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé](#)

## 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 interrompre temporairement la projection et mettre le son en sourdine.



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

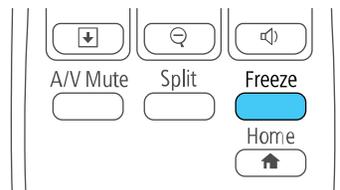
**Sujet parent:** [Réglage des fonctions du projecteur](#)

## Arrêt provisoire sur l'image vidéo

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

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

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

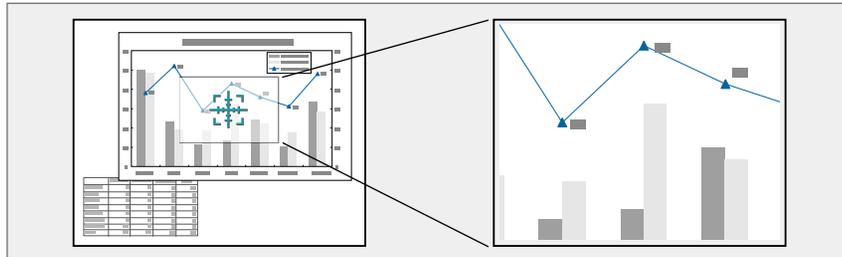


2. Pour reprendre l'action en cours, appuyez de nouveau sur la touche **Freeze**.

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

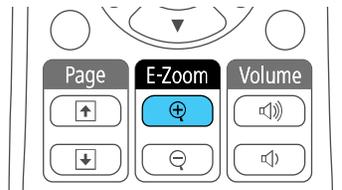
## Agrandissement ou réduction des images

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



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

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



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

2. Utilisez les touches suivantes de la télécommande pour régler l'image agrandie :

- Utilisez les touches 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 mot de passe](#)

[Désactivation des touches du projecteur](#)

[Installation d'un câble antivol](#)

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

## Options de sécurité par mot de passe

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

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

[Création d'un mot de passe](#)

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

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

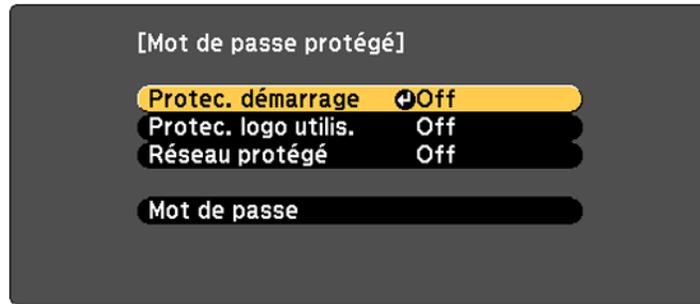
[Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage](#)

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

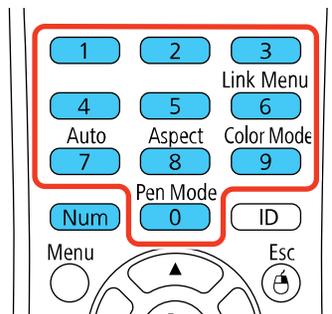
## Création d'un mot de passe

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

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



2. Appuyez sur la flèche du bas pour sélectionner **Mot de passe**, puis appuyez sur **Enter**.  
Le message « **Changer le mot de passe?** » s'affiche.
3. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
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.

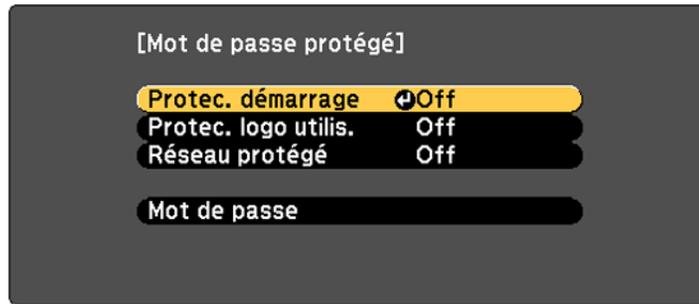
5. Saisissez le mot de passe de nouveau.  
Le message « **Mot de passe accepté** » s'affiche.
6. Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir au menu.

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 mot de passe](#)

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

Après avoir établi un mot de passe, vous verrez un menu vous permettant de sélectionner les types de sécurité que vous souhaitez utiliser.



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

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

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

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

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

### Références associées

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

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

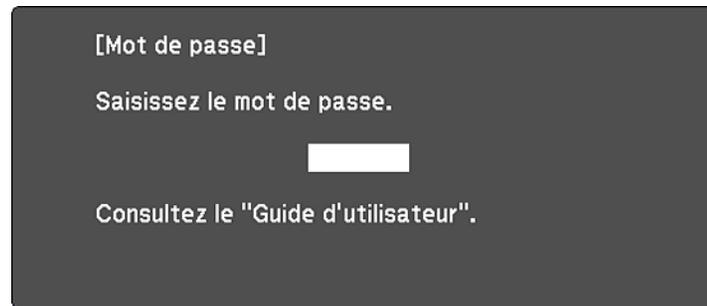
## Tâches associées

Mise sous tension du projecteur

Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage

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

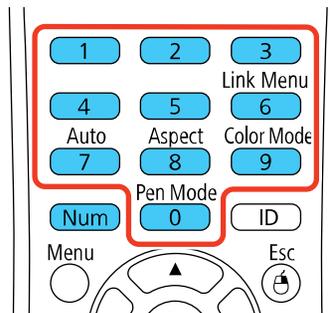
Si un mot de passe est défini et qu'un mot de passe **Protec. démarrage** est activé, une invite vous demande d'entrer un mot de passe chaque fois que vous allumez le projecteur.



[0-9] :Entrée

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

1. Maintenez 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 le mauvais mot de passe trois fois de suite, un message vous indiquera que le projecteur est verrouillé. Le projecteur demeurera alors en mode veille pendant 5 minutes. Débranchez le projecteur, puis rebranchez le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension. Une invite vous demandera d'entrer le mot de passe.
  - Si vous continuez d'entrer un mot de passe incorrect plusieurs fois de suite, le projecteur affichera un code de requête et un message pour communiquer avec le soutien d'Epson. N'essayez pas d'entrer votre mot de passe à nouveau. Lorsque vous communiquez avec le soutien d'Epson, veuillez fournir le code de requête affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.

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

#### **Tâches associées**

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

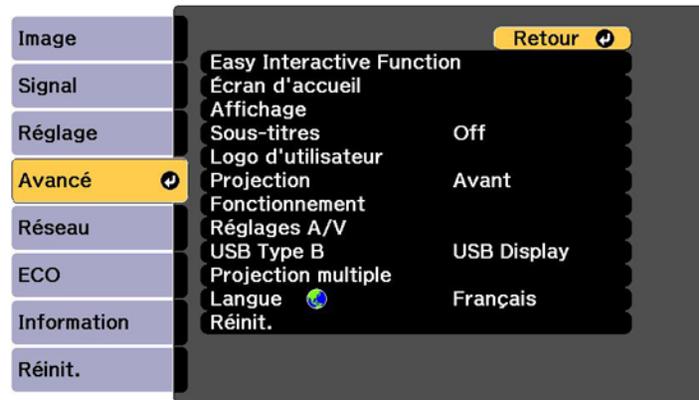
#### **Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage**

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

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

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

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



- 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.
- Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.  
Une boîte de sélection se superpose à votre image.
- 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.
- Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**. (Si vous voulez modifier la partie de l'image sélectionnée, choisissez **Non**, appuyez sur la touche **Enter** et répétez l'étape précédente.)  
Le menu du facteur de zoom du logo d'utilisateur s'affiche.



7. Sélectionnez le pourcentage de zoom et appuyez sur **Enter**.  
Une invite vous demande si vous voulez enregistrer l'image comme logo d'utilisateur.
8. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.  
Un message s'affiche pour vous aviser que la tâche est terminée.
9. Appuyez sur **Esc** pour quitter l'écran de message.
10. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
11. Sélectionnez **Affichage**, puis appuyez sur **Enter**.
12. Sélectionnez le moment où vous voulez que le logo d'utilisateur s'affiche :
  - Pour l'afficher lorsqu'il n'y a aucun signal d'entrée, sélectionnez **Afficher le fond** et réglez-le à **Logo**.
  - Pour l'afficher chaque fois que le projecteur est allumé, sélectionnez **Ecran démarrage** et réglez-le à **On**.
  - Pour l'afficher lorsque vous appuyez sur la touche **A/V Mute**, sélectionnez **Pause A/V** et réglez-le 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 mot de passe](#)

**Tâches associées**

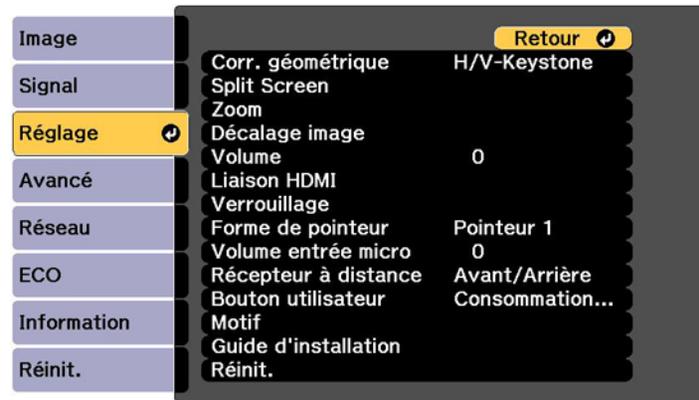
[Création d'un mot de passe](#)

## 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 **Verrouillage**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **Blocage fonctionne.**, puis appuyez sur **Enter**.
5. 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.
6. 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, maintenez enfoncée la touche **Enter** du panneau de commande du projecteur pendant sept secondes pour les déverrouiller.

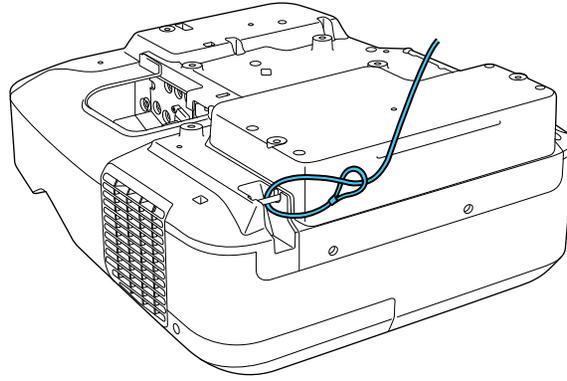
**Sujet parent:** [Désactivation des touches du projecteur](#)

### Installation d'un câble antivol

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

- Utilisez la fente de sécurité sur le projecteur pour fixer le verrou Kensington. Adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques pour des informations concernant l'achat.

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



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

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

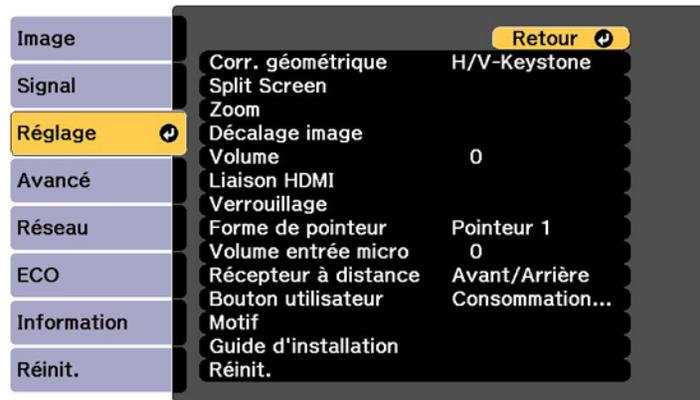
## Création d'un Motif utilisateur pour l'affichage

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

**Remarque:** Une fois que vous avez enregistré un motif utilisateur, vous ne pouvez pas restaurer le motif par défaut.

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

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



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

**Remarque:** Il faut quelques minutes au projecteur pour enregistrer l'image; n'utilisez pas le projecteur, sa télécommande ou tout équipement connecté tant que le processus n'est pas terminé.

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

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

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

## Copie des paramètres des menus d'un projecteur à l'autre

Vous pouvez transférer les paramètres des menus que vous avez sélectionnés pour un projecteur vers un autre projecteur du même modèle.

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

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

Les paramètres suivants ne seront pas transférés entre les projecteurs :

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

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

[Sauvegarde des paramètres sur une clé USB](#)

[Transfert des paramètres depuis une clé USB](#)

[Sauvegarde des paramètres sur un ordinateur](#)

[Transfert des paramètres depuis un ordinateur](#)

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

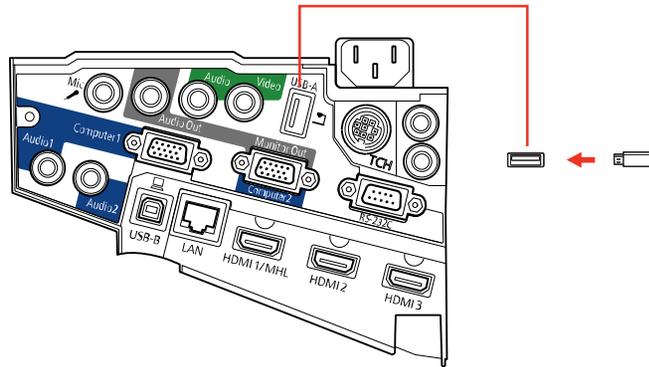
## Sauvegarde des paramètres sur une clé USB

Vous pouvez sauvegarder les paramètres du projecteur que vous souhaitez transférer sur une clé USB.

**Remarque:** Utilisez une clé USB vide. Si la clé USB contient d'autres fichiers, le transfert pourrait ne pas s'effectuer correctement. La clé USB doit utiliser le format FAT et ne doit pas posséder de fonctions de sécurité.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du projecteur.

2. Insérez la clé USB dans le port **USB-A**.



**Remarque:** Connectez la clé USB directement au projecteur. N'utilisez pas de concentrateur, car vos réglages pourraient ne pas s'enregistrer correctement.

3. Maintenez enfoncée la touche **Esc** sur le panneau de commande ou la télécommande pendant que vous branchez le câble d'alimentation à la prise d'alimentation du projecteur.
4. Relâchez la touche **Esc** lorsque les témoins d'alimentation, Status et Lamp sont allumés.

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

**Mise en garde:** Ne débranchez pas le cordon d'alimentation et ne retirez pas la clé USB lorsque les témoins clignotent. Vous pourriez endommager le projecteur.

5. Une fois que le projecteur est en mode veille, retirez la clé USB.

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

## Transfert des paramètres depuis une clé USB

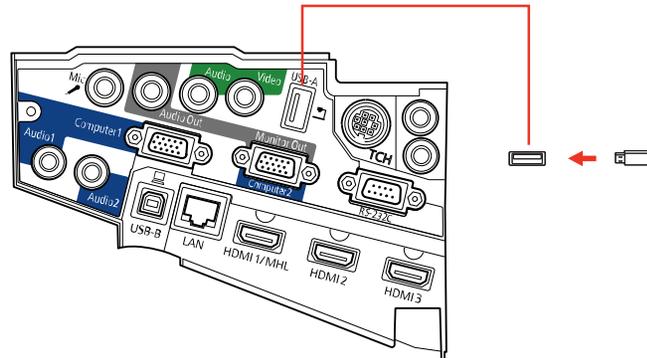
Après avoir sauvegardé les paramètres du projecteur sur une clé USB, vous pouvez les transférer vers un autre projecteur du même modèle.

**Remarque:** Assurez-vous que la clé USB ne contient qu'un seul fichier de transfert de paramètres provenant d'un autre projecteur du même modèle. Les paramètres devraient se trouver dans un fichier

nommé **pjconfdata.bin**. Si la clé USB contient d'autres fichiers, le transfert pourrait ne pas s'effectuer correctement.

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

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du projecteur.
2. Insérez la clé USB dans le port **USB-A**.



**Remarque:** Connectez la clé USB directement au projecteur. N'utilisez pas de concentrateur, car vos réglages pourraient ne pas s'enregistrer correctement.

3. Maintenez enfoncée la touche **Menu** sur le panneau de commande ou la télécommande pendant que vous branchez le câble d'alimentation à la prise d'alimentation du projecteur.
4. Relâchez la touche **Menu** lorsque les témoins d'alimentation et Status sont bleus et que les témoins Temp et Lamp sont orange.

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

**Mise en garde:** Ne débranchez pas le cordon d'alimentation et ne retirez pas la clé USB lorsque les témoins clignotent. Vous pourriez endommager le projecteur.

5. Une fois que le projecteur est en mode veille, retirez la clé USB.

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

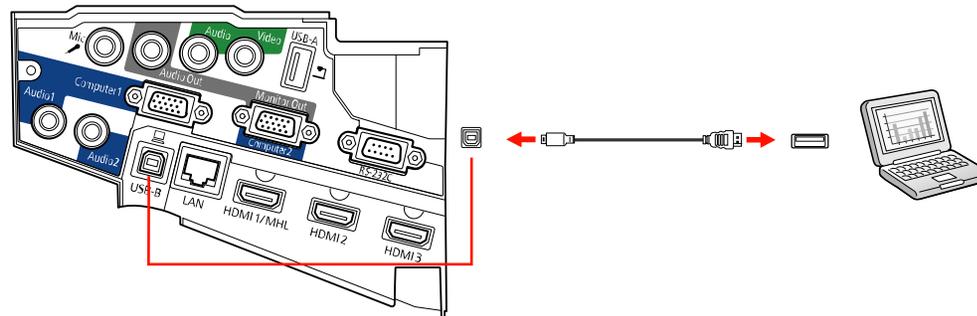
## Sauvegarde des paramètres sur un ordinateur

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

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

- Windows Vista
- Windows 7
- Windows 8.x
- Windows 10
- OS X 10.7.x
- OS X 10.8.x
- OS X 10.9.x
- OS X 10.10.x
- OS X 10.11.x
- macOS 10.12.x

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du projecteur.
2. Branchez une extrémité d'un câble USB dans le port **USB-B** du projecteur.



3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.
4. Maintenez enfoncée la touche **Esc** sur le panneau de commande ou la télécommande pendant que vous branchez le câble d'alimentation à la prise d'alimentation du projecteur.
5. Relâchez la touche **Esc** lorsque les témoins d'alimentation, Status et Lamp sont allumés.

Le projecteur s'affichera en tant que disque amovible sur votre ordinateur.

6. Ouvrez le disque amovible et copiez le fichier **pjconfdata.bin** sur votre ordinateur.
7. Une fois le fichier copié, effectuez l'une des actions suivantes :
  - **Windows** : Ouvrez **Ordinateur**, **Poste de travail** ou **Explorateur Windows**. Cliquez avec le bouton de droite de la souris sur le nom de votre projecteur (apparaissant comme disque amovible) et sélectionnez **Éjecter**.
  - **Mac** : Faites glisser l'icône de disque amovible de votre projecteur située sur le bureau de votre ordinateur vers la corbeille.

Le projecteur passe en mode veille .

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

## Transfert des paramètres depuis un ordinateur

Après avoir sauvegardé les paramètres du projecteur sur un ordinateur, vous pouvez les transférer vers un autre projecteur du même modèle.

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

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

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

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise du projecteur.
2. Branchez une extrémité d'un câble USB dans le port **USB-B** du projecteur.
3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.

4. Maintenez enfoncée la touche **Menu** sur le panneau de commande ou la télécommande pendant que vous branchez le câble d'alimentation à la prise d'alimentation du projecteur.
5. Relâchez la touche **Menu** lorsque les témoins d'alimentation, Status, Lamp et Temp sont allumés. Le projecteur s'affichera en tant que disque amovible sur votre ordinateur.
6. Copiez le fichier **pjconfdata.bin** de votre ordinateur vers le disque amovible.

**Remarque:** Ne copiez aucun autre fichier sur le disque amovible.

7. Une fois le fichier copié, effectuez l'une des actions suivantes :
  - **Windows :** Ouvrez **Ordinateur**, **Poste de travail** ou **Explorateur Windows**. Cliquez avec le bouton de droite de la souris sur le nom de votre projecteur (apparaissant comme disque amovible) et sélectionnez **Éjecter**.
  - **Mac :** Faites glisser l'icône de disque amovible de votre projecteur située sur le bureau de votre ordinateur vers la corbeille.

Les témoins d'alimentation, Status, Lamp et Temp clignotent pour indiquer que les paramètres du projecteur sont en cours de mise à jour. Lorsque les témoins cessent de clignoter, le témoin d'alimentation s'allume en bleu et le projecteur entre en mode veille.

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

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

---

# Utilisation des fonctions interactives

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

[Modes interactifs](#)

[Utilisation des crayons interactifs](#)

[Utilisation de la fonction d'interactivité tactile](#)

[Utilisation du BrightLink avec un ordinateur](#)

[Saisie du crayon et fonction manuscrite de Windows](#)

[Utilisation du BrightLink sans ordinateur](#)

## Modes interactifs

Les fonctions interactives BrightLink transforment n'importe quel mur en un tableau blanc interactif, avec ou sans l'utilisation d'un ordinateur. Voici les modes interactifs disponibles :

- En mode tableau blanc intégré, vous pouvez utiliser un ou les deux crayons interactifs ou votre doigt (BrightLink 695Wi) pour écrire sur le « tableau blanc » projeté. Vous pouvez diviser l'écran afin d'interagir avec le tableau blanc et une autre source en même temps. Vous pouvez insérer des images provenant d'une clé USB, puis sauvegarder ou imprimer votre tableau blanc sans vous connecter à un ordinateur.
- En mode d'annotation intégré (Annotation PC Free), vous pouvez annoter le contenu projeté à partir d'un ordinateur, d'une tablette, d'une caméra de documents ou d'une autre source. Vous pouvez faire une capture d'écran de vos pages annotées, puis les sauvegarder ou les imprimer. Vous pouvez aussi diviser l'écran et annoter les deux images en même temps en utilisant un des crayons, ou les deux crayons.
- En mode Interactivité PC, vous pouvez utiliser le crayon interactif ou votre doigt (BrightLink 695Wi) comme une souris pour naviguer, sélectionner et faire défiler le contenu à partir de votre ordinateur. Vous pouvez diviser l'écran et interagir avec les deux images projetées en même temps.

**Remarque:** Vous pouvez également utiliser le logiciel Easy Interactive Tools pour offrir des fonctions interactives supplémentaires, comme l'enregistrement de vos annotations et leur impression. Consultez le *Guide d'utilisation Easy Interactive Tools* pour obtenir des instructions détaillées.

[Utilisation de l'écran projeté comme tableau blanc \(mode tableau blanc intégré\)](#)

[Dessin sur une image projetée \(mode d'annotation intégré\)](#)

[Contrôle des fonctions d'ordinateur depuis un écran projeté \(mode Interactivité PC\)](#)

**Sujet parent:** [Utilisation des fonctions interactives](#)

**Concepts associés**

[Utilisation du BrightLink avec un ordinateur](#)

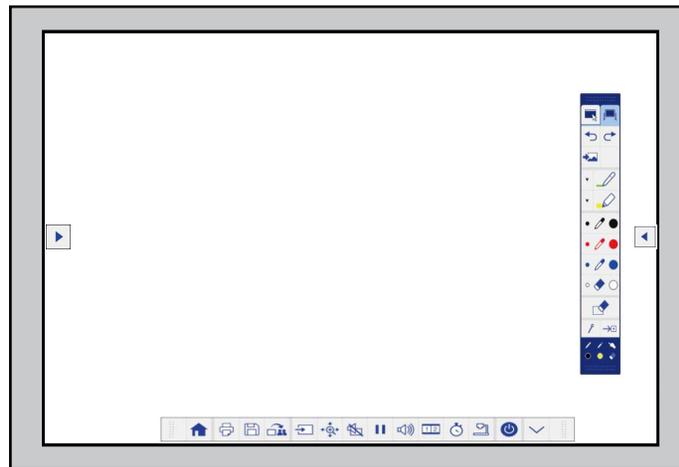
[Utilisation du BrightLink sans ordinateur](#)

## Utilisation de l'écran projeté comme tableau blanc (mode tableau blanc intégré)

Vous pouvez utiliser les crayons ou votre doigt (BrightLink 695Wi) pour écrire ou dessiner sur la surface de projection comme vous le feriez sur un tableau noir ou un tableau blanc. Vous pouvez utiliser un crayon, les deux crayons en même temps ou une combinaison des crayons et de votre doigt (BrightLink 695Wi).

1. Survolez ou touchez le tableau ou l'image projetée avec le crayon interactif ou votre doigt (BrightLink 695Wi). Touchez l'icône du tableau blanc dans la barre d'outils.

L'écran du tableau blanc s'affiche, avec la barre d'outils principale sur le côté et la barre d'outils de contrôle de la projection dans la partie inférieure de l'écran :



2. Pour déplacer la barre d'outils principale de l'autre côté de l'écran, touchez la flèche  sur le côté opposé de l'écran.

**Remarque:** Vous pouvez utiliser le crayon ou votre doigt (BrightLink 695Wi) pour déplacer l'icône de la flèche vers le haut ou vers le bas afin de repositionner la barre d'outils.

3. Pour fermer la barre d'outils principale, sélectionnez l'icône  dans la partie inférieure de la barre d'outils.

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

4. Pour afficher ou masquer la barre d'outils de contrôle de la projection, sélectionnez la flèche  ou .

**Remarque:** Vous pouvez aussi afficher ou masquer la barre d'outils de contrôle de la projection en réglant le paramètre **Avancé > Affichage > Contrôle Projecteur** à **On** ou à **Off**.

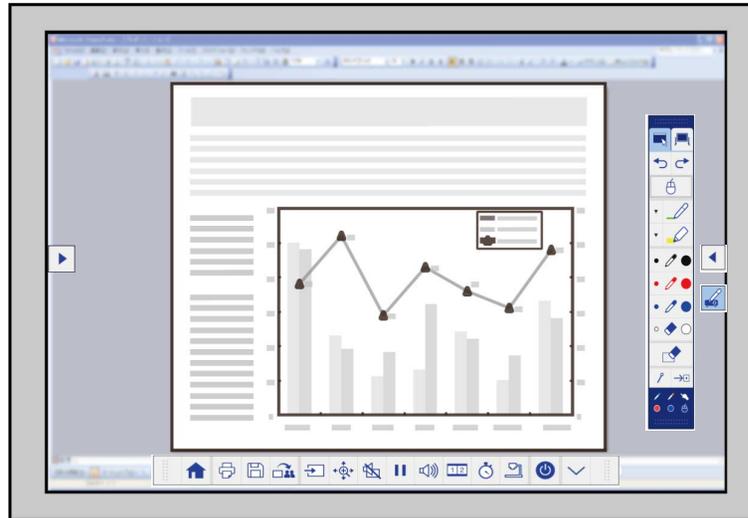
**Sujet parent:** [Modes interactifs](#)

## Dessin sur une image projetée (mode d'annotation intégré)

Vous pouvez projeter depuis un ordinateur, une tablette, un appareil vidéo ou une autre source et annoter le contenu projeté en utilisant les crayons interactifs ou votre doigt (BrightLink 695Wi). Vous pouvez utiliser un crayon, les deux crayons en même temps ou une combinaison des crayons et de votre doigt (BrightLink Pro 1430Wi).

1. Projetez une image à partir de l'appareil connecté.
2. Survolez ou touchez le tableau ou l'image projetée avec le crayon interactif ou votre doigt (BrightLink 695Wi). Touchez l'icône  du mode d'annotation intégré dans la barre d'outils.

La barre d'outils principale s'affiche sur le côté et la barre de contrôle de la projection s'affiche dans la partie inférieure de l'image projetée :



3. Pour déplacer la barre d'outils principale de l'autre côté de l'écran, touchez la flèche  sur le côté opposé de l'écran.

**Remarque:** Vous pouvez utiliser le crayon ou votre doigt (BrightLink 695Wi) pour déplacer l'icône de la flèche vers le haut ou vers le bas afin de repositionner la barre d'outils.

4. Pour basculer vers l'un des autres modes interactifs, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour basculer au mode tableau blanc intégré, sélectionnez .
- Pour basculer en mode Interactivité PC, sélectionnez , puis sélectionnez .

**Remarque:** Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **Pen Mode** de la télécommande pour passer d'un mode à l'autre.

5. Pour fermer la barre d'outils principale, sélectionnez l'icône  dans la partie inférieure de la barre d'outils.

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

6. Pour afficher ou masquer la barre d'outils de contrôle de la projection, sélectionnez la flèche  ou .

**Remarque:** Vous pouvez aussi afficher ou masquer la barre d'outils de contrôle de la projection en réglant le paramètre **Avancé > Affichage > Contrôle Projecteur** à **On** ou à **Off**.

**Sujet parent:** [Modes interactifs](#)

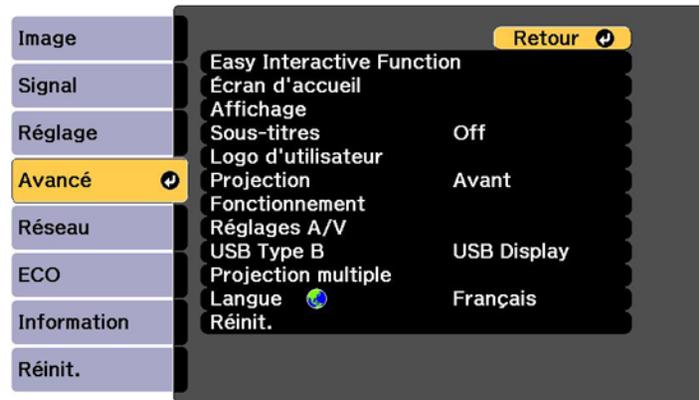
## Contrôle des fonctions d'ordinateur depuis un écran projeté (mode Interactivité PC)

Vous pouvez naviguer, sélectionner et interagir avec les programmes de votre ordinateur depuis l'écran projeté en utilisant les crayons interactifs ou votre doigt (BrightLink 695Wi) comme vous le feriez avec une souris.

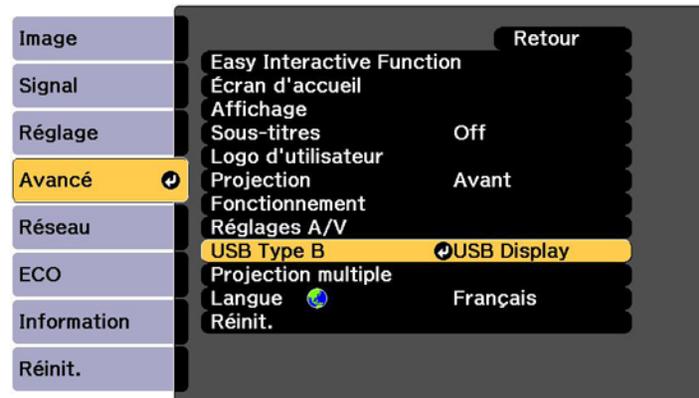
**Remarque:** Les utilisateurs Mac doivent installer Easy Interactive Driver avant d'utiliser le mode Interactivité PC. Visitez le site Web [epson.com/support](http://epson.com/support) (É.-U.) ou [epson.ca/soutien](http://epson.ca/soutien) (Canada) et sélectionnez votre projecteur.

1. Raccordez le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
2. Mettez le projecteur sous tension et projetez l'écran de l'ordinateur.

3. Appuyez sur la touche **Menu** sur la télécommande, sélectionnez le menu **Avancé** et appuyez sur la touche **Enter**.

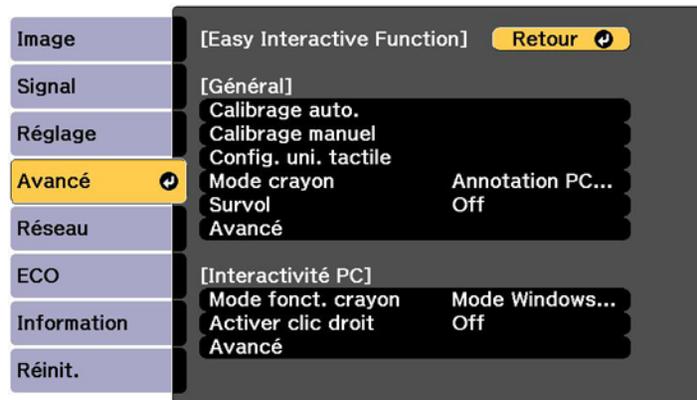


4. Sélectionnez le paramètre **USB Type B** et appuyez sur la touche **Enter**.



5. Sélectionnez l'une des options suivantes :
- **Easy Interactive Function** pour utiliser le mode Interactivité PC.
  - **USB Display/Easy Interactive Function** pour utiliser le mode Interactivité PC et USB Display.
  - **Souris Sans Fil/USB Display** pour utiliser la télécommande comme souris et l'affichage USB.

6. Appuyez sur la touche **Esc** pour quitter le menu USB Type B.
7. Sélectionnez le paramètre **Easy Interactive Function**, puis appuyez sur la touche **Enter**.



8. Sélectionnez l'un des modes suivants pour le paramètre **Mode fonct. crayon** selon le système d'exploitation de votre ordinateur :
  - **Mode Windows/Mac** : Windows ou Mac
  - **Mode Ubuntu** : Ubuntu
9. Appuyez sur la touche **Enter**, puis appuyez sur la touche **Menu** pour quitter le menu Avancé.
10. Survolez ou touchez le tableau ou l'image projetée avec le crayon interactif ou votre doigt (BrightLink 695Wi).

L'icône  s'affiche sur l'écran projeté.

11. Sélectionnez l'icône , puis sélectionnez l'icône .

Vous pouvez maintenant utiliser l'ordinateur à l'aide des crayons interactifs ou de votre doigt (BrightLink 695Wi).

### Exigences du système pour le mode Interactivité PC

#### Sujet parent: Modes interactifs

#### Exigences du système pour le mode Interactivité PC

Votre ordinateur doit répondre aux exigences système indiquées ici pour utiliser le mode Interactivité PC et Easy Interactive Tools.

**Remarque:** Le logiciel Easy Interactive Driver doit être installé et doit fonctionner afin que vous puissiez utiliser les outils Easy Interactive Tools sur un Mac.

Exigence	Windows	Mac
Système d'exploitation	Windows Vista SP2 Édition intégrale, Entreprise, Professionnelle, Familiale Premium et Familiale Basique (32 bits)	OS X 10.7.x, 10.8.x, 10.9.x, 10.10.x, 10.11.x; macOS 10.12.x  (QuickTime 7.7 ou une version ultérieure requise)
	Windows 8.x Pro, Entreprise, Windows 7 SP1 Édition intégrale, Entreprise, Professionnelle, Familiale Premium (32 et 64 bits)	
	Windows 10 Familiale et Pro (32 et 64 bits)	
Processeur	Core2 Duo 1.2 GHz ou plus rapide (Core i3 ou plus rapide recommandé)	Core2 Duo 1.2 GHz ou plus rapide (Core i5 ou plus rapide recommandé)
Mémoire	1 Go ou plus (2 Go ou plus recommandé)	
Espace disque dur	100 Mo ou plus	
Écran	Résolution entre 1024 × 768 et 1920 × 1200, 16 bits couleur ou plus	

**Sujet parent:** [Contrôle des fonctions d'ordinateur depuis un écran projeté \(mode Interactivité PC\)](#)

**Concepts associés**

[Logiciel Easy Interactive Tools](#)

## Utilisation des crayons interactifs

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

[Utilisation des crayons](#)

[Calibrage du crayon](#)

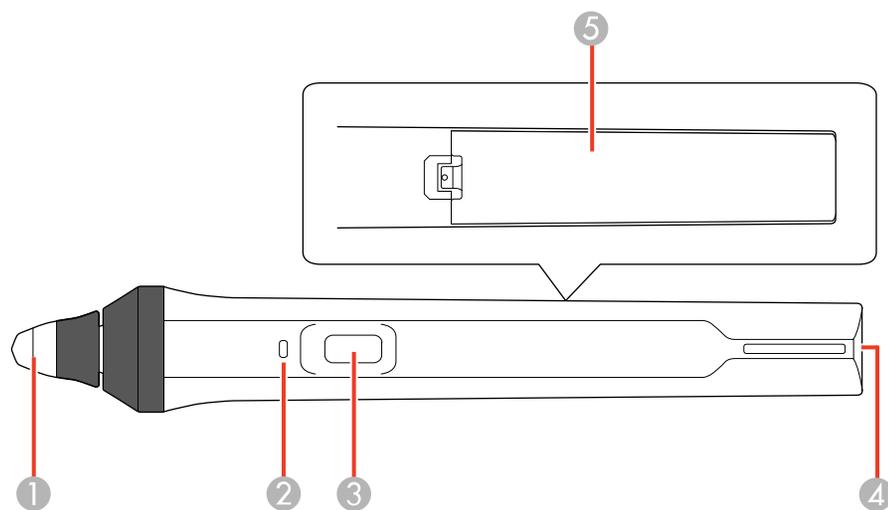
**Sujet parent:** [Utilisation des fonctions interactives](#)

## Utilisation des crayons

Un crayon bleu et un crayon orange sont fournis avec le projecteur. Vous pouvez les identifier selon la bande de couleur à l'extrémité du crayon. Vous pouvez utiliser l'un des deux crayons ou les deux crayons à la fois (un de chaque couleur) dans le mode d'annotation ou de tableau blanc intégré.

Assurez-vous que les piles sont installées dans les crayons.

**Remarque:** Le crayon s'éteint automatiquement après 15 minutes d'inactivité. Prenez le crayon dans votre main pour le réactiver.

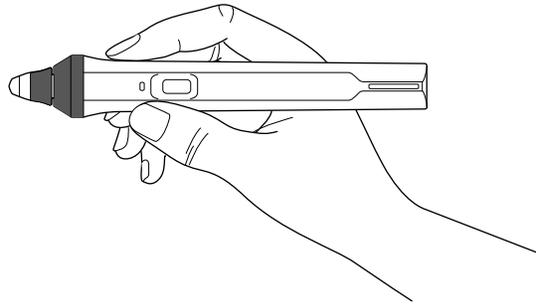


- 1 Pointe du crayon
- 2 Témoin de la pile
- 3 Touche de fonction
- 4 Fixation pour dragonne ou cordon facultatif
- 5 Couvercle de la pile

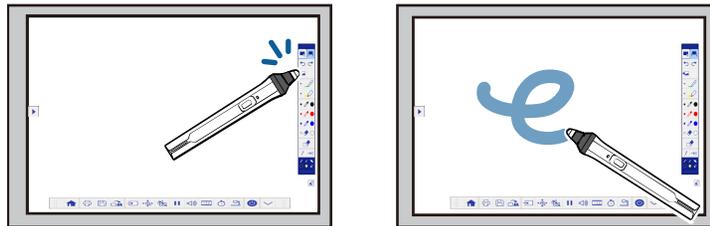
- Pour allumer le crayon, déplacez-le.

**Remarque:** Si vous appuyez sur la touche de fonction, le témoin de la pile clignote brièvement, puis s'éteint. Si la pile est faible, le témoin de la pile clignote sans arrêt.

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



- Pour écrire ou dessiner sur la surface de projection en mode d'annotation intégré et en mode tableau blanc intégré, effectuez les étapes suivantes :



- Pour sélectionner un élément projeté, comme une icône, appuyez sur la surface de projection avec la pointe du crayon.
- Pour dessiner sur l'écran projeté, appuyez sur la surface de projection avec le crayon et faites glisser le crayon tel que nécessaire.
- Pour déplacer le pointeur, survolez la surface sans la toucher.
- Pour passer de l'outil de dessin à l'efface, appuyez sur la touche située sur le côté.

**Remarque:** Vous pouvez changer la fonction de la touche en modifiant le paramètre **Pression Crayon** dans le menu Avancé.

- Pour utiliser le crayon comme souris en mode Interactivité PC, effectuez les étapes suivantes :



- Pour un clic gauche, tapez la pointe du crayon sur le tableau.
- Pour un double-clic, tapez deux fois.
- Pour un clic droit, appuyez sur le bouton latéral, ou appuyez et maintenez le crayon sur l'écran (Windows).
- Pour cliquer et faire glisser, tapez la pointe du crayon sur le tableau et faites-la glisser.
- Pour déplacer le curseur, survolez le tableau sans le toucher.

**Remarque:** Vous pouvez désactiver la fonction de survol en utilisant le paramètre **Survolez** dans le menu Easy Interactive Function du projecteur.

**Remarque:** Pour qu'une longue pression du crayon agisse en tant que clic droit sur un Mac, réglez le paramètre **Mode fonct. crayon** à **Mode Ubuntu**, et activez le paramètre **Activer clic droit**.

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

**Références associées**

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

**Tâches associées**

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

## Calibrage du crayon

Le calibrage coordonne la position du crayon avec la position de votre curseur. Vous n'avez besoin de calibrer que la première fois que vous utilisez les fonctions interactives du projecteur. Les résultats du calibrage restent jusqu'au calibrage suivant.

Assurez-vous de calibrer le crayon avant d'effectuer le calibrage tactile (BrightLink 695Wi).

Calibrez à nouveau le système si vous remarquez toute dégradation du positionnement après avoir effectué une des choses suivantes :

- Effectuer la correction géométrique
- Régler la taille de l'image
- Utiliser la fonction Décalage image
- Modifier la position du projecteur

**Remarque:** Déplacez tout crayon que vous n'utilisez pas à l'écart de l'écran de projection lors du calibrage du système.

[Calibrage automatique](#)

[Calibrage manuel](#)

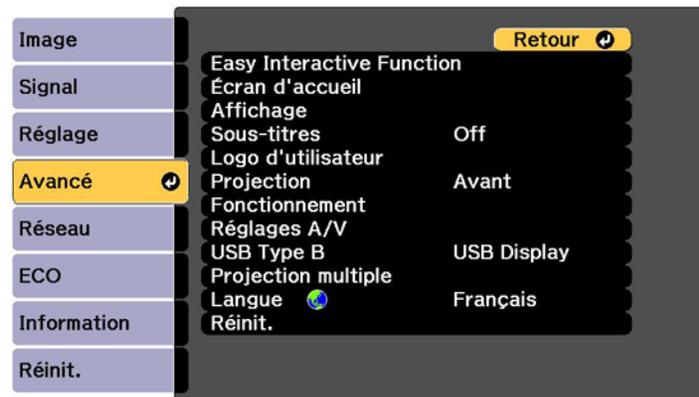
**Sujet parent:** [Utilisation des crayons interactifs](#)

### Calibrage automatique

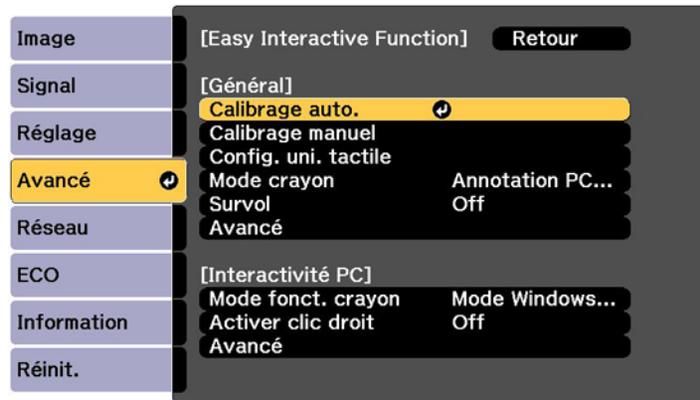
Vous n'avez pas besoin des crayons ou d'un ordinateur pour le Calibrage auto.

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

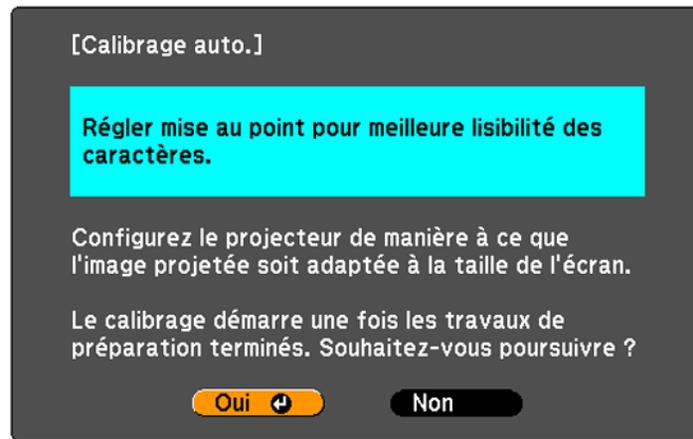
1. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



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



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



- Ajustez la mise au point de l'image tel que nécessaire.
- Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Oui**.

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

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

**Sujet parent:** [Calibrage du crayon](#)

### Tâches associées

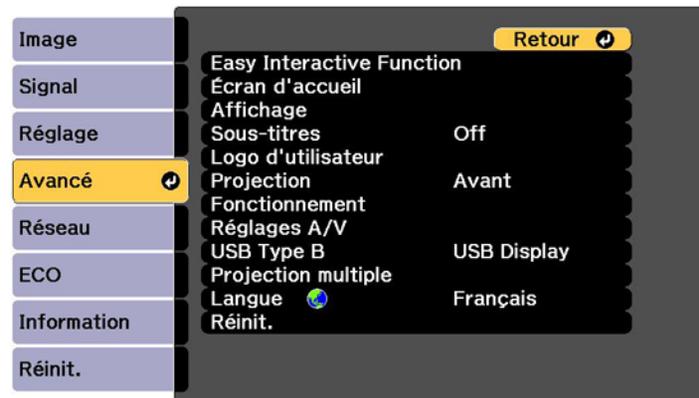
[Calibrage manuel](#)

[Mise au point de l'image](#)

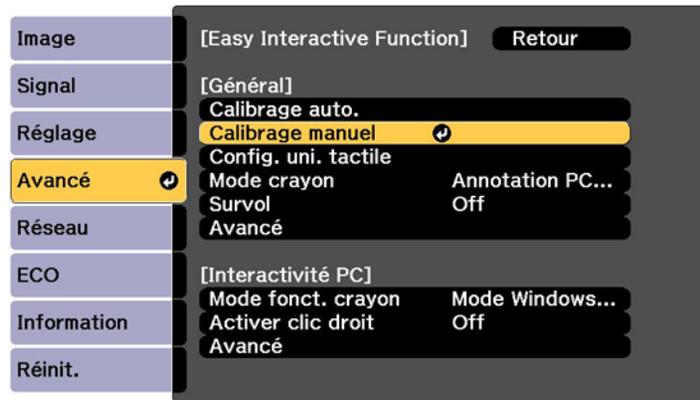
## Calibrage manuel

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

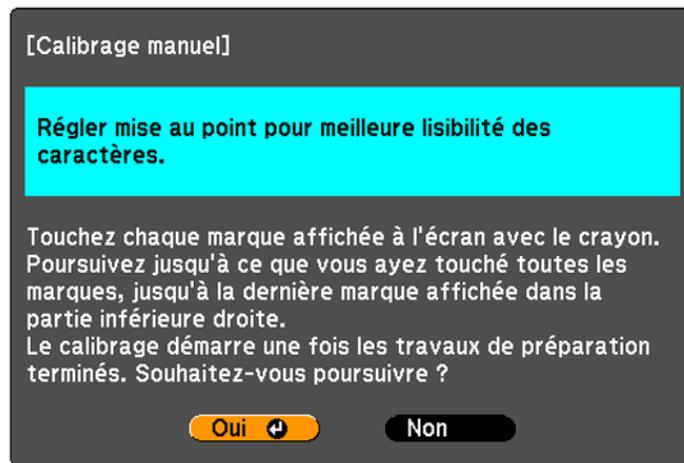
1. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



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

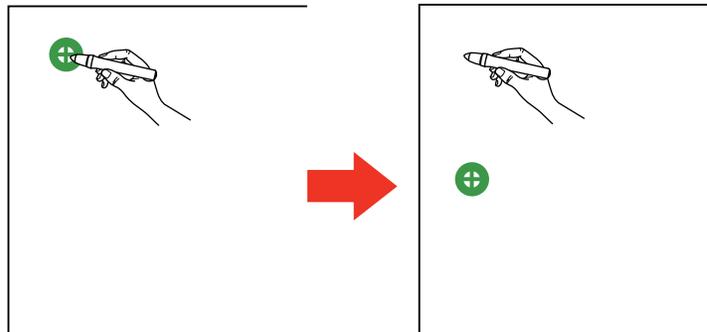


- Sélectionnez **Calibrage manuel** et appuyez sur **Enter**.

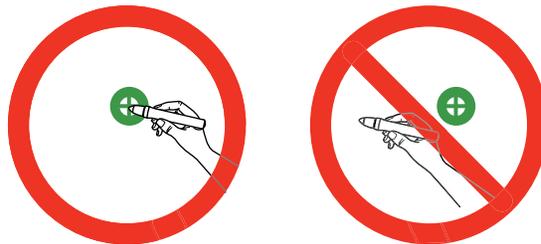


- Ajustez la mise au point de l'image tel que nécessaire.
- Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Oui**.  
Un cercle vert clignotant apparaît dans le coin supérieur gauche de l'image projetée.

6. Touchez le centre du cercle avec la pointe du crayon.  
Le cercle disparaît et un autre cercle apparaît un peu plus bas.

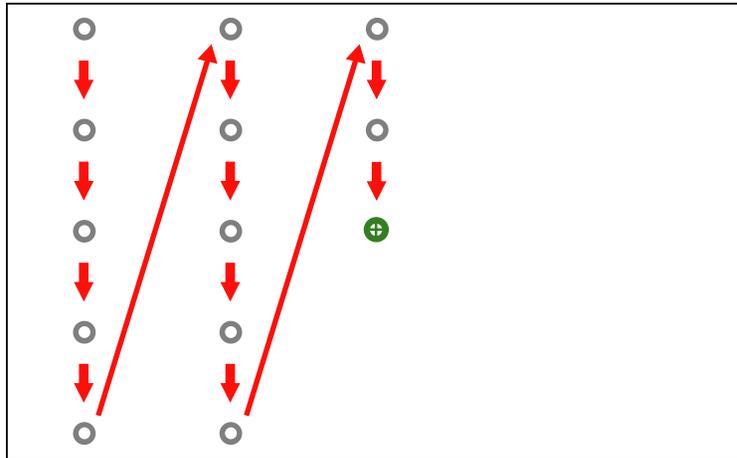


**Remarque:** Pour un calibrage plus précis, assurez-vous de toucher le centre du cercle.



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

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



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

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

**Sujet parent:** [Calibrage du crayon](#)

**Tâches associées**

[Mise au point de l'image](#)

[Calibrage automatique](#)

## Utilisation de la fonction d'interactivité tactile

Vous pouvez utiliser votre doigt pour effectuer les mêmes fonctions qu'avec les crayons interactifs lorsque vous installez l'unité tactile (BrightLink 695Wi).

**Remarque:** Consultez le *Guide d'installation de l'unité tactile et du boîtier de commande* pour obtenir des instructions détaillées concernant l'installation de l'unité tactile et le calibrage pour la fonction d'interactivité tactile (BrightLink 695Wi).

Consignes de sécurité importantes pour l'unité tactile

Calibrage pour la fonction d'interactivité tactile

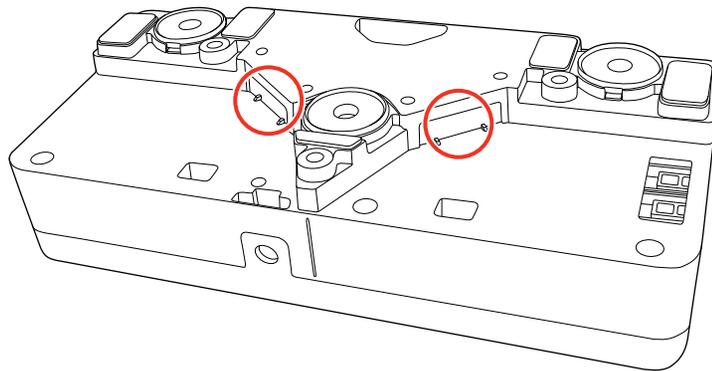
Utilisation des opérations tactiles

**Sujet parent:** Utilisation des fonctions interactives

## Consignes de sécurité importantes pour l'unité tactile

L'unité tactile active la fonction d'interactivité tactile avec votre projecteur (BrightLink 695Wi). Ne connectez pas l'unité tactile à d'autres projecteurs ou appareils.

Un laser de haute puissance est émis depuis les ports d'émission du laser situés à l'arrière de l'unité tactile.

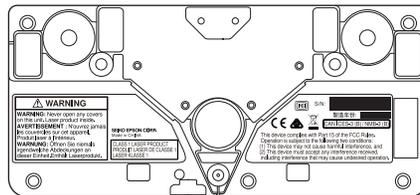
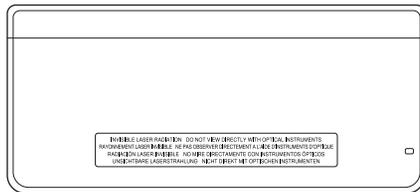


Tenez compte de ces avertissements lorsque vous utilisez l'unité tactile et la fonction d'interactivité tactile :

- Les enfants utilisant les opérations tactiles doivent toujours être accompagnés d'un adulte.
- Ne tentez jamais de démonter ou modifier l'unité tactile. N'ouvrez jamais les boîtiers du projecteur ou de l'unité tactile. Des tensions électriques présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves.
- Ne regardez pas vers les ports d'émission du laser situés à l'arrière de l'unité tactile. Le laser peut abîmer votre vue. Faites particulièrement attention lorsque des enfants sont présents.
- Ne laissez pas la lumière laser émise depuis l'unité tactile passer à travers ou être réfléchi par tout objet optique, par exemple une loupe ou un miroir. Cela pourrait causer des blessures ou un incendie.

- Ne regardez pas la lumière laser de l'unité tactile avec un appareil optique (par exemple une loupe ou un microscope) à moins de 70 mm (2,75 po) des ports de diffusion laser de l'unité tactile. Cela pourrait endommager votre vue.
- Débranchez le projecteur de la prise et confiez toutes les réparations à du personnel de service qualifié si des problèmes surviennent avec l'unité tactile. Si vous continuez d'utiliser l'unité tactile, un incendie, des accidents ou des blessures oculaires pourraient se produire.

L'unité tactile est un produit laser de classe 1 conforme à la norme IEC/EN60825-1:2007. Les étiquettes indiquant le produit laser et les avertissements de classe 1 sont placés aux endroits suivants de l'unité tactile :



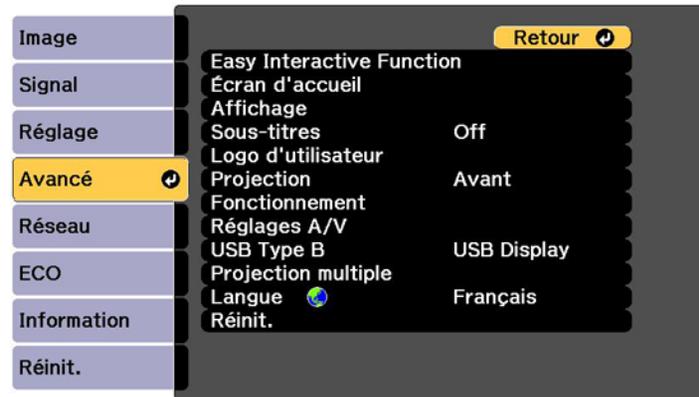
**Sujet parent:** [Utilisation de la fonction d'interactivité tactile](#)

## Calibrage pour la fonction d'interactivité tactile

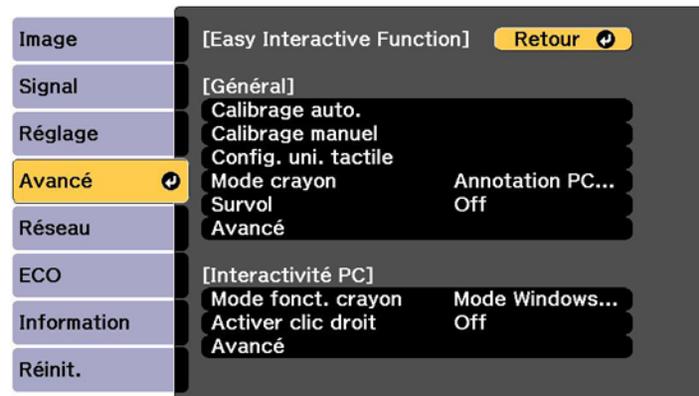
Le calibrage tactile coordonne le positionnement de votre doigt avec l'emplacement de votre curseur (BrightLink 695Wi).

**Remarque:** Assurez-vous d'avoir calibré les crayons, installé l'unité tactile, ajusté l'angle et allumé le projecteur avant le calibrage pour l'interactivité tactile.

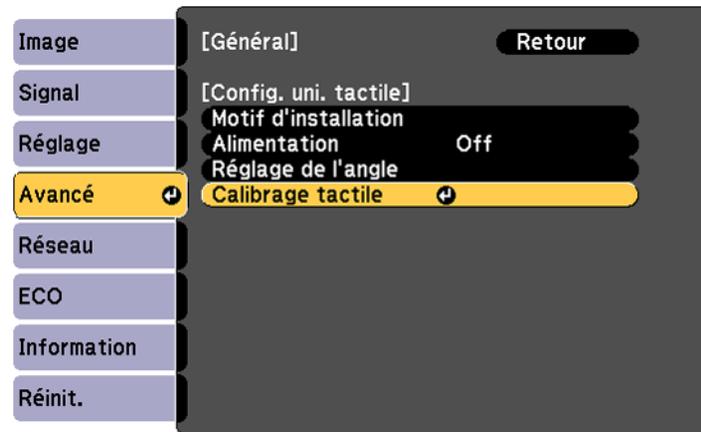
1. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



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

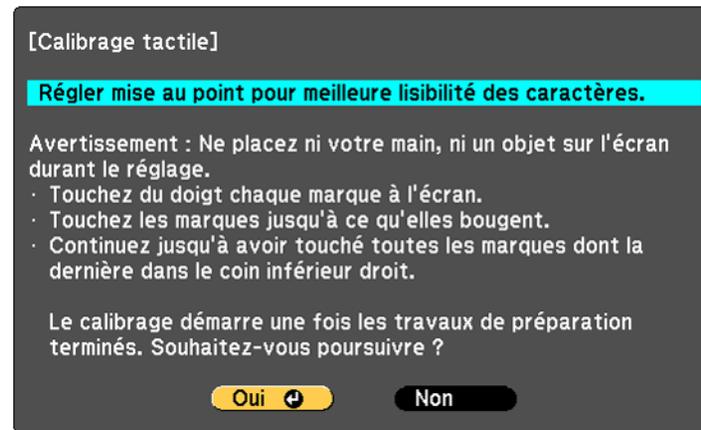


3. Sélectionnez **Config. uni. tactile** et appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez **Calibrage tactile** et appuyez sur **Enter**.

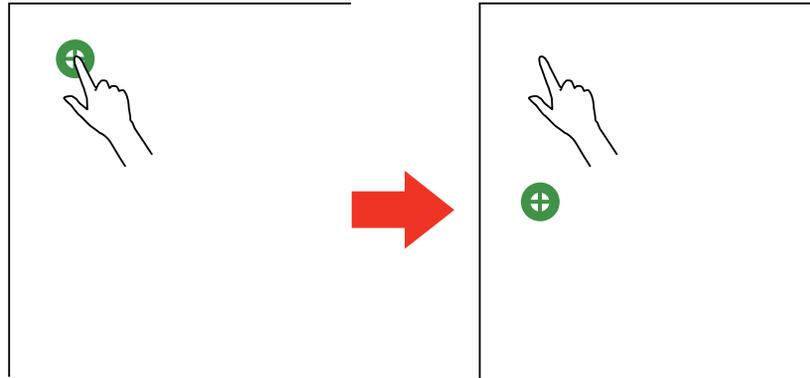
L'écran suivant s'affiche :



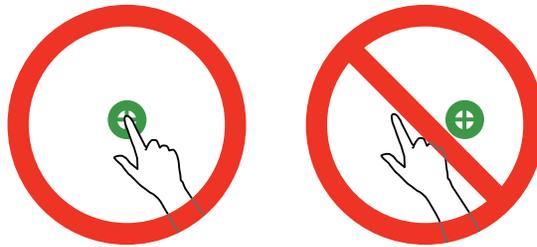
5. Ajustez la mise au point de l'image tel que nécessaire.
6. Appuyez sur **Enter** pour sélectionner **Oui**.  
Un cercle vert clignotant apparaît dans le coin supérieur gauche de l'image projetée.

7. Touchez et maintenez enfoncé le centre du cercle avec votre doigt jusqu'à ce que le cercle disparaisse et que l'autre cercle apparaisse, puis relâchez-le.

Le cercle disparaît et un autre cercle apparaît un peu plus bas.



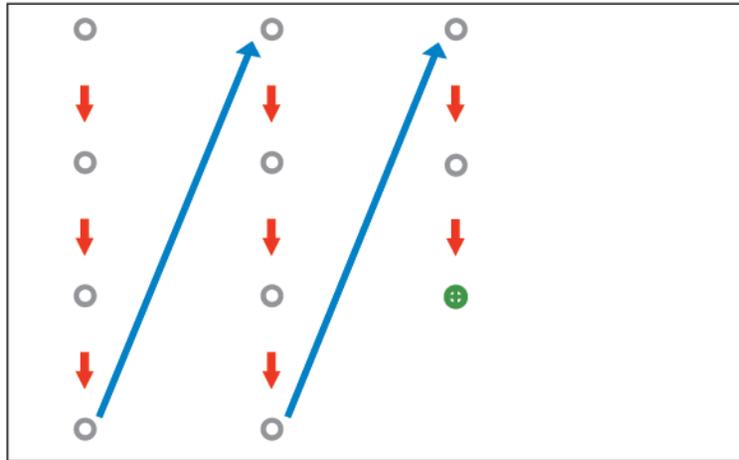
**Remarque:** Pour un calibrage plus précis, assurez-vous de toucher le centre du cercle avec l'extrémité de votre doigt.



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

8. Touchez le centre du cercle suivant avec votre doigt, puis répétez jusqu'à ce qu'aucun cercle ne s'affiche.

Lorsque vous atteindrez le bas de la colonne, le cercle suivant apparaîtra en haut d'une nouvelle colonne.



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

9. Si le positionnement du curseur et la position de votre doigt ne correspondent pas, répétez ces étapes afin d'effectuer un nouveau calibrage.

**Sujet parent:** [Utilisation de la fonction d'interactivité tactile](#)

#### Tâches associées

[Mise au point de l'image](#)

[Calibrage automatique](#)

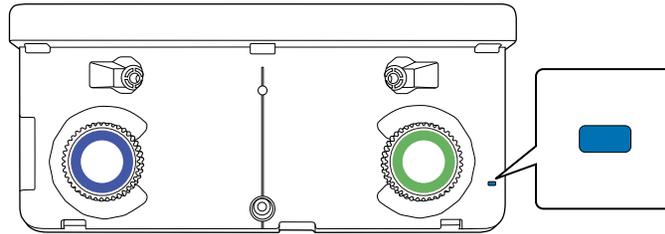
[Calibrage manuel](#)

## Utilisation des opérations tactiles

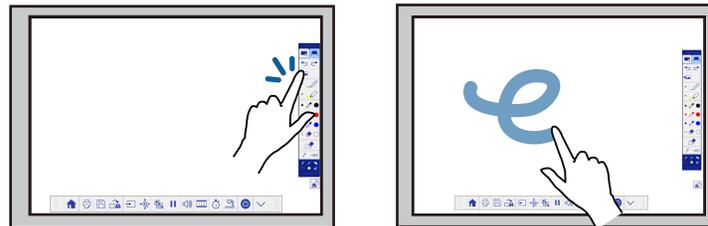
Vous pouvez utiliser votre doigt pour interagir avec l'écran projeté, comme vous le feriez avec un crayon interactif (BrightLink 695Wi). Vous pouvez utiliser un crayon ou votre doigt, ou les deux en même temps.

Lorsque vous effectuez des opérations tactiles avec votre doigt, vous pouvez utiliser deux doigts en mode d'annotation intégré et jusqu'à six doigts en mode tableau blanc intégré.

1. Installez l'unité tactile tel que décrit dans le *Guide d'installation de l'unité tactile et du boîtier de commande*.
2. Mettez le projecteur sous tension. L'unité tactile sera alors automatiquement allumée.  
Le témoin bleu sur l'unité tactile demeure allumé.



3. Calibrez les crayons.
4. Ajustez l'angle de l'unité tactile tel que décrit dans le *Guide d'installation de l'unité tactile et du boîtier de commande*.
5. Calibrez la fonction d'interactivité tactile.
6. Pour écrire ou dessiner sur la surface de projection en mode d'annotation intégré et en mode tableau blanc intégré, effectuez les étapes suivantes :



- Pour sélectionner un élément projeté, comme une icône, appuyez sur la surface de projection avec votre doigt.
  - Pour dessiner sur l'écran projeté, appuyez sur la surface de projection avec votre doigt et faites-le glisser tel que nécessaire.
7. Pour utiliser votre doigt comme une souris en mode Interactivité PC, effectuez les étapes suivantes :
    - Pour un clic gauche, appuyez sur le tableau avec votre doigt.

- Pour un double-clic, appuyez deux fois avec votre doigt.
- Pour un clic droit, appuyez votre doigt sur le tableau pendant environ 3 secondes.
- Pour cliquer et déplacer, appuyez sur un élément et faites-le glisser avec votre doigt.
- Pour faire défiler, faites glisser votre doigt sur l'écran.



8. Si votre système d'exploitation prend en charge ces fonctions, vous pouvez effectuer ce qui suit :
- Pour faire un zoom avant ou arrière, touchez un élément avec deux doigts, et éloignez vos doigts l'un de l'autre (étirer pour faire un zoom arrière) ou rapprochez-les (pincer pour faire un zoom avant).
  - Pour faire pivoter l'image, touchez l'image avec deux doigts, puis faites tourner votre main.
  - Pour faire défiler la page vers le haut ou le bas, ou reculer ou avancer dans une fenêtre de navigateur, faites glisser votre doigt verticalement ou horizontalement.

**Remarque:** Les opérations tactiles peuvent ne pas fonctionner correctement avec des ongles longs ou artificiels, ou si vos doigts sont entourés de bandages. Les opérations tactiles peuvent être mal reconnues si vos doigts sont trop rapprochés ou croisés, ou si un vêtement ou une autre main touche l'écran. Il est possible que certains systèmes d'exploitation ne soient pas compatibles avec ces gestes.

**Sujet parent:** [Utilisation de la fonction d'interactivité tactile](#)

#### **Références associées**

[Consignes de sécurité importantes pour l'unité tactile](#)

#### **Tâches associées**

[Calibrage pour la fonction d'interactivité tactile](#)

[Calibrage automatique](#)

[Calibrage manuel](#)

## Utilisation du BrightLink avec un ordinateur

Vous pouvez connecter un ordinateur au projecteur et installer le logiciel depuis le CD Easy Interactive Function. Vous pouvez ensuite effectuer les opérations suivantes :

- Utiliser les crayons ou votre doigt (BrightLink 695Wi) comme une souris pour commander votre ordinateur.
- Utiliser le logiciel Easy Interactive Tools pour annoter avec les deux crayons ou une combinaison des crayons et de vos doigts (BrightLink 695Wi) en même temps.

**Remarque:** Consultez le *Guide d'utilisation Easy Interactive Tools* en ligne pour obtenir des instructions détaillées.

- Enregistrer et imprimer vos annotations
- Utiliser le panneau de saisie Tablet PC dans Windows 10, Windows 8.x, Windows 7 ou Windows Vista
- Utiliser les Outils Encre dans les applications Microsoft Office (2003 ou version ultérieure)

[Réglage de la zone d'opération du crayon](#)

[Logiciel Easy Interactive Tools](#)

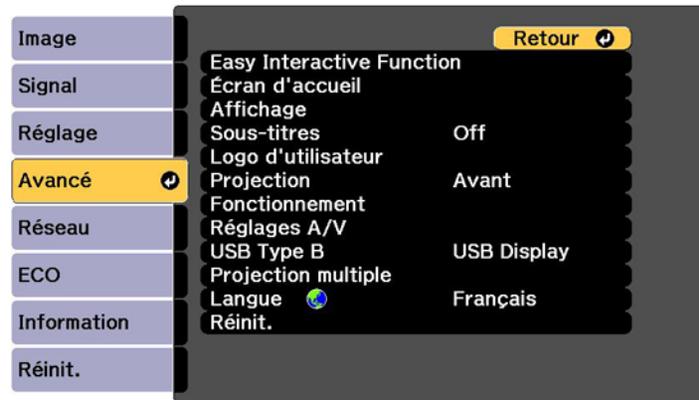
**Sujet parent:** [Utilisation des fonctions interactives](#)

### Réglage de la zone d'opération du crayon

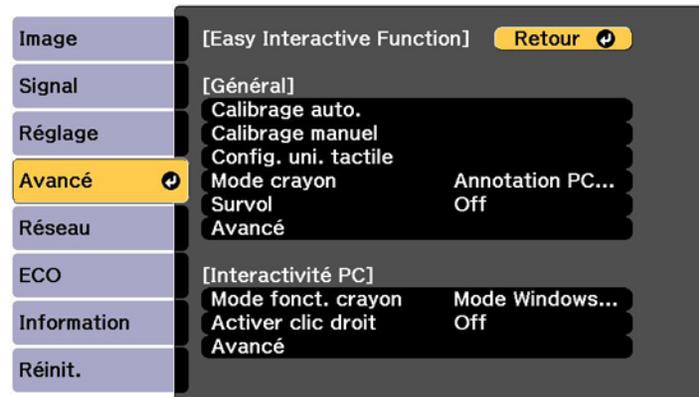
Si vous connectez un ordinateur différent au projecteur ou si vous ajustez la résolution de l'ordinateur, la zone d'opération du crayon est ajustée automatiquement afin de correspondre à la position du pointeur de la souris. Si vous remarquez que la position du crayon est incorrecte lorsque vous utilisez le mode Interactivité PC, vous pouvez ajuster la zone du crayon manuellement.

1. Projetez l'image du bureau de votre ordinateur.

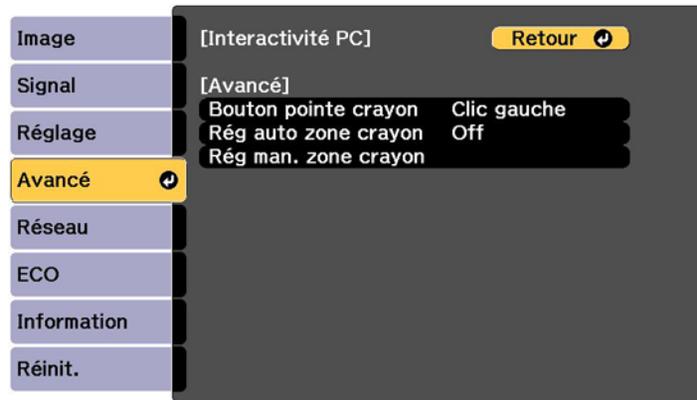
2. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



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

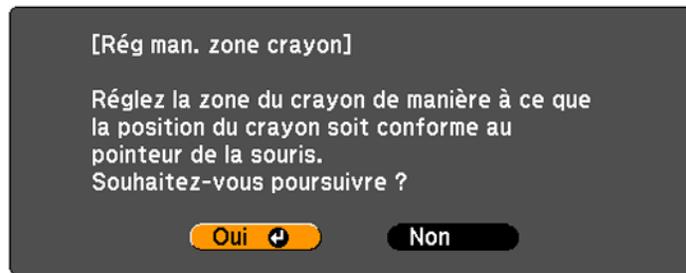


4. Sélectionnez **Avancé** dans la section Interactivité PC et appuyez sur **Enter**.



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

L'écran suivant s'affiche :



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

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

## Logiciel Easy Interactive Tools

Un CD contenant le logiciel Easy Interactive Tools pour l'ordinateur est inclus avec votre projecteur. Easy Interactive Tools vous permet d'utiliser votre crayon interactif ou votre doigt (BrightLink 695Wi) pour dessiner, enregistrer et interagir avec le contenu projeté depuis votre ordinateur.

Ces deux modes sont disponibles :

- Le mode d'annotation (Interactivité PC) affiche la barre d'outils sur l'image projetée et vous permet d'utiliser le crayon ou votre doigt (BrightLink 695Wi) comme une souris pour ouvrir des applications, accéder à des liens, vous servir des barres de défilement, etc. Vous pouvez également annoter tout ce qui est affiché depuis votre ordinateur (en utilisant les deux crayons à la fois).
- Le mode tableau blanc vous permet de projeter sur l'une des 3 couleurs unies ou l'un des 6 motifs d'arrière-plan, et d'utiliser la barre d'outils pour écrire ou dessiner sur l'arrière-plan. Vous pouvez également importer des images depuis votre ordinateur ou depuis une caméra de documents. Dans le mode tableau blanc en image plein écran, deux personnes peuvent utiliser les crayons en même temps. La fonction tactile est également disponible en mode tableau blanc (BrightLink 695Wi).

**Remarque:** Pour obtenir des instructions détaillées sur l'utilisation du logiciel Easy Interactive Tools, consultez le *Guide d'utilisation Easy Interactive Tools* en ligne ou l'aide en ligne.

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

## Saisie du crayon et fonction manuscrite de Windows

Si vous utilisez Windows 10, 8.x, Windows 7 ou Windows Vista, vous pouvez utiliser la saisie à l'aide du crayon et la fonction manuscrite pour ajouter des entrées manuscrites et des annotations à votre travail. Vous pouvez aussi utiliser ces fonctions sur un réseau lorsque vous réglez les fonctions interactives afin qu'elles soient disponibles sur votre réseau. Consultez le *Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection* pour obtenir des instructions sur la configuration de votre ordinateur pour la projection sur réseau.

[Activation de la saisie du crayon et de la fonction manuscrite de Windows](#)

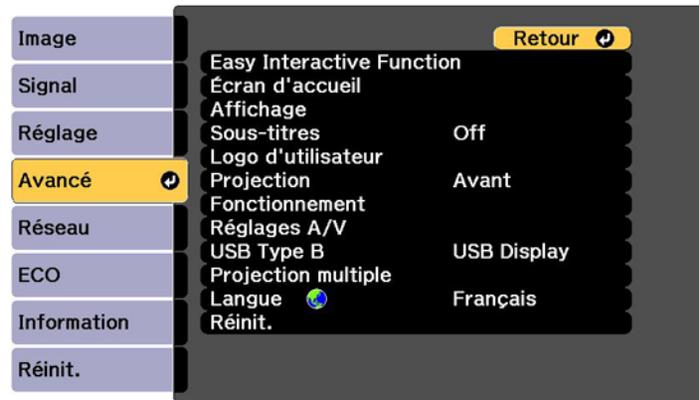
[Utilisation de la saisie du crayon et de la fonction manuscrite de Windows](#)

**Sujet parent:** [Utilisation des fonctions interactives](#)

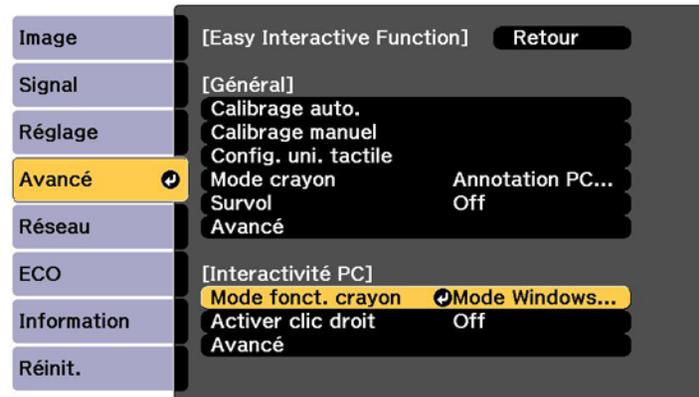
## Activation de la saisie du crayon et de la fonction manuscrite de Windows

Pour utiliser la saisie du crayon et la fonction manuscrite avec Windows 10, 8.x, Windows 7 ou Windows Vista, vous devez régler le mode de fonctionnement du crayon dans les menus du projecteur.

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



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



3. Sélectionnez **Mode fonct. crayon** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez **Mode Windows/Mac** et appuyez sur **Enter**.

**Sujet parent:** [Saisie du crayon et fonction manuscrite de Windows](#)

## Utilisation de la saisie du crayon et de la fonction manuscrite de Windows

Si vous utilisez Windows 10, Windows 8.x, Windows 7 ou Windows Vista, vous pouvez ajouter des entrées manuscrites à votre travail et les convertir en texte.

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

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

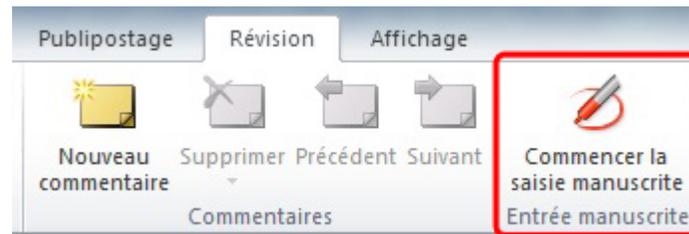
- Pour lancer le clavier tactile sous Windows 10, cliquez avec le bouton de droite ou tapez et maintenez enfoncée la pointe du crayon sur la barre des tâches, puis sélectionnez **Utiliser ce seul projecteur**. Sélectionnez l'icône de clavier à l'écran.
- Pour lancer le clavier tactile sous Windows 8.x, cliquez avec le bouton de droite ou tapez et maintenez enfoncée la pointe du crayon sur la barre des tâches, puis sélectionnez **Barres d'outils > Clavier tactile**. Sélectionnez l'icône de clavier à l'écran et sélectionnez l'icône de crayon.
- Pour ouvrir le panneau de saisie Tablet PC sous Windows 7 ou Windows Vista, sélectionnez  > **Tous les programmes > Accessoires > Tablet PC > Panneau de saisie Tablet PC**.



Vous pouvez écrire dans la boîte à l'aide du crayon interactif ou de votre doigt (BrightLink 695Wi) et sélectionner parmi une variété d'options pour éditer et convertir le texte.

- Pour ajouter des annotations manuscrites dans les applications Microsoft Office, sélectionnez le menu **Révision** et sélectionnez **Commencer la saisie manuscrite**.

**Remarque:** Dans Microsoft Word ou Excel, sélectionnez l'onglet **Insérer** et sélectionnez **Commencer la saisie manuscrite**.



- Pour annoter vos diapositives PowerPoint en mode diaporama, appuyez sur la touche sur le côté du crayon interactif ou appuyez sur la surface de projection avec votre doigt (BrightLink 695Wi) pendant environ 3 secondes, puis sélectionnez **Options du pointeur > Stylet** depuis le menu déroulant.

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

**Sujet parent:** [Saisie du crayon et fonction manuscrite de Windows](#)

## Utilisation du BrightLink sans ordinateur

Vous pouvez utiliser les crayons ou votre doigt (BrightLink 695Wi) pour écrire ou dessiner simultanément sur la surface de projection sans connecter un ordinateur au projecteur (Annotation PC Free). Vous pouvez annoter des images depuis une caméra de documents, un iPad, un lecteur DVD ou une autre source.

Ces deux modes sont disponibles :

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

[Utilisation du mode d'annotation intégré](#)

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

[Utilisation du mode tableau blanc intégré](#)

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

Barre d'outils de contrôle du projecteur

Sélection d'une source d'appareil sur réseau

Division de l'écran

Utilisation des fonctions interactives avec deux projecteurs

**Sujet parent:** Utilisation des fonctions interactives

## Utilisation du mode d'annotation intégré

Avec la barre d'outils intégrée, vous pouvez utiliser l'un des deux crayons, les deux crayons simultanément ou votre doigt (BrightLink 695Wi), ou encore utiliser conjointement un crayon et votre doigt (BrightLink 695Wi).

1. Sélectionnez la source de l'image que vous souhaitez annoter. Si vous souhaitez simplement utiliser un écran vide, sélectionnez n'importe quelle source inutilisée.
2. Pour activer la barre d'outils, touchez la surface de projection avec le crayon interactif ou votre doigt (BrightLink 695Wi).

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

**Remarque:** Les flèches de la barre d'outils disparaissent lorsque vous ne les utilisez pas. Pour les faire réapparaître, touchez la surface de projection avec le crayon interactif ou votre doigt (BrightLink 695Wi).

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

**Remarque:** Vous pouvez utiliser le crayon ou votre doigt (BrightLink 695Wi) pour déplacer les flèches vers le haut ou vers le bas.

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

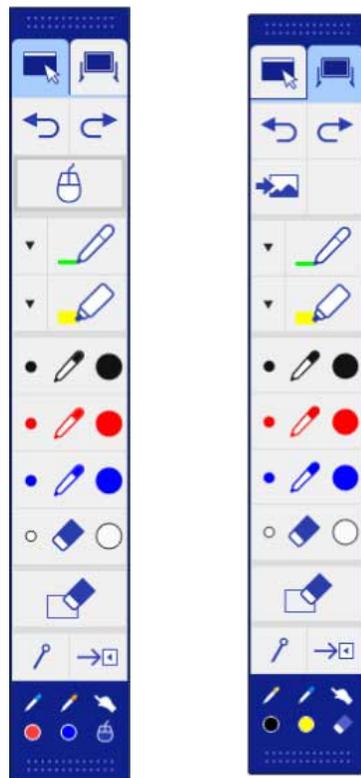
**Remarque:** Si vous souhaitez masquer la barre d'outils automatiquement une fois que vous avez terminé de dessiner, sélectionnez l'icône  dans la partie inférieure de la barre d'outils.

**Sujet parent:** Utilisation du BrightLink sans ordinateur

## Outils intégrés pour une utilisation sans ordinateur

La barre d'outils est intégrée au projecteur et vous permet de dessiner et d'écrire sur les écrans projetés.

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



	Passer en mode d'annotation intégré.
---	--------------------------------------

	Passer en mode tableau blanc intégré.
	Annuler la dernière annotation.
	Rétablir la dernière annulation.
	Basculer en mode d'ordinateur interactif.
	Sélectionner un arrière-plan blanc ou noir ou l'un des 4 motifs (mode tableau blanc seulement).
	Changer la couleur du crayon personnalisé ou du surligneur et la largeur du trait.
	Écrire ou dessiner des lignes à main levée avec le crayon personnalisé.
	Écrire ou dessiner des lignes à main levée avec le crayon surligneur transparent.
	Crayon noir (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).

	Crayon rouge (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Crayon bleu (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Efface (trait fin sur la gauche, trait épais sur la droite).
	Effacer toutes les annotations.
	Masquer la barre d'outils après chaque annotation.
	Fermer la barre d'outils.

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

## Utilisation du mode tableau blanc intégré

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

1. Sélectionnez l'outil  Mode tableau blanc sur la barre d'outils intégrée.  
Un arrière-plan blanc apparaîtra.
2. Si vous souhaitez changer l'arrière-plan, procédez comme suit :
  - Sélectionnez l'outil  Sélectionner un arrière-plan.

- Sélectionnez un arrière-plan noir ou l'un des 4 motifs différents.
  - Sélectionnez l'icône de la flèche droite pour fermer la fenêtre de sélection.
3. Effectuez l'une des options suivantes pour écrire ou dessiner sur l'arrière-plan.
    - Pour écrire, sélectionnez l'un des outils  Crayon.
    - Pour surligner, sélectionnez l'outil  Marqueur.
  4. Effectuez l'une des actions suivantes pour effacer l'écran partiellement ou en entier.
    - Pour effacer, sélectionnez l'outil  Efface.
    - Pour effacer tout ce qui se trouve sur l'écran, sélectionnez l'outil  Effacer l'écran.

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

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

Lorsque vous utilisez le  crayon personnalisé ou les outils de surbrillance, vous pouvez sélectionner différentes couleurs et épaisseurs de trait.

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

**Remarque:** Lorsque plusieurs utilisateurs dessinent sur l'écran projeté en utilisant plusieurs projecteurs, vous pouvez sélectionner différentes couleurs et épaisseurs de trait pour chaque crayon. Lorsque vous utilisez les opérations tactiles (BrightLink 695Wi), tous les utilisateurs partagent la même couleur et épaisseur de trait.

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

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

## Barre d'outils de contrôle du projecteur

La barre d'outils de contrôle du projecteur vous permet de commander le projecteur avec votre crayon ou votre doigt (BrightLink 695Wi) depuis l'écran projeté comme vous le feriez avec la télécommande.



	Affiche l'écran d'accueil.
	Imprime l'image projetée.
	Sauvegarde l'image projetée sur un dispositif de stockage USB connecté.
	Partage l'image projetée à l'aide d'EasyMP Multi PC Projection ou d'Epson iProjection.
	Modifie la source d'image en utilisant la liste affichée.
	Fait un zoom avant ou arrière sur l'image.
	Désactive l'image et le son.

	Met l'action vidéo sur pause.
	Augmente ou réduit le volume.
	Projette deux images provenant de deux sources différentes.
	Règle le minuteur.

	<p>Affiche la barre d'outils de la caméra de documents. (Il se peut que certains paramètres ne soient pas disponibles, tout dépendant de votre modèle de caméra de documents et de votre type de connexion.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  : faire une mise au point automatique sur l'image de la caméra de documents; assurez-vous d'activer ce paramètre avant de zoomer vers l'avant ou l'arrière sur l'image de votre caméra de documents.</li> <li>•  : mettre l'action vidéo sur pause.</li> <li>•  : zoomer vers l'avant ou vers l'arrière sur l'image.</li> <li>•  : pivoter l'image à 180 degrés.</li> <li>•  : faire une capture d'écran de l'image.</li> <li>•  : lancer ou arrêter l'enregistrement vidéo.</li> <li>•  : jouer la vidéo enregistrée.</li> <li>•  : fermer la barre d'outils de la caméra de documents.</li> </ul>
	<p>Met le projecteur hors tension.</p>
	<p>Ferme la barre d'outils de contrôle du projecteur.</p>

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

**Tâches associées**

[Mise sous tension du projecteur](#)

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

[Lecture d'un film sans ordinateur](#)

[Modification de la taille de l'image à l'aide des touches Wide et Tele](#)

## Sélection de la source d'image

### Sélection d'une source d'appareil sur réseau

Vous pouvez choisir une source d'image parmi un maximum de 50 appareils connectés au projecteur via le réseau. Les sources d'image peuvent provenir d'ordinateurs utilisant EasyMP Multi PC Projection ou Epson iProjection et de téléphones intelligents ou de tablettes utilisant Epson iProjection.

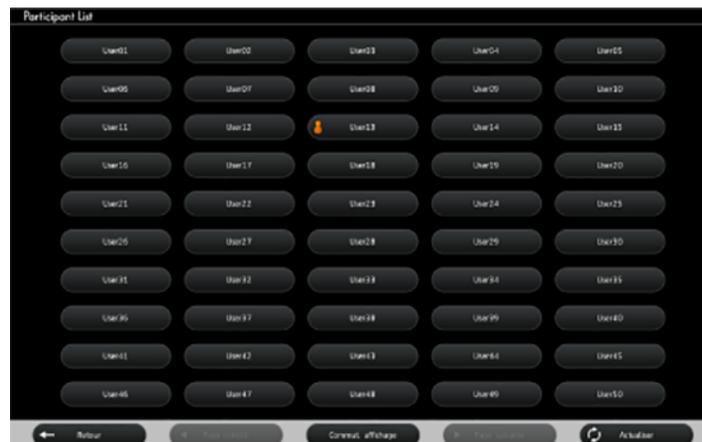
1. Sélectionnez l'icône  Sélection de la source sur la barre d'outils de contrôle du projecteur.

Une liste des sources d'image telle que celle-ci s'affiche :



2. Sélectionnez **Liste particip**.

Une liste des appareils disponibles s'affiche. L'icône à la gauche d'un nom d'utilisateur indique la source actuellement sélectionnée.



3. Sélectionnez le nom d'utilisateur pour l'appareil depuis lequel vous souhaitez projeter.

**Remarque:** Sélectionnez **Actualiser** pour mettre à jour la liste d'utilisateurs.

4. Sélectionnez **Retour**.

L'image de l'écran de l'appareil sélectionné s'affiche.

Lorsque l'écran de sélection de l'utilisateur est affiché, vous ne pouvez pas accomplir les actions suivantes :

- Sélectionner une source d'image différente
- Utiliser d'autres fonctions interactives
- Contrôler le projecteur depuis la barre d'outils inférieure
- Connecter plusieurs projecteurs
- Diffuser du son depuis le projecteur
- Projeter une image à l'aide d'EasyMP Multi PC Projection ou d'Epson iProjection

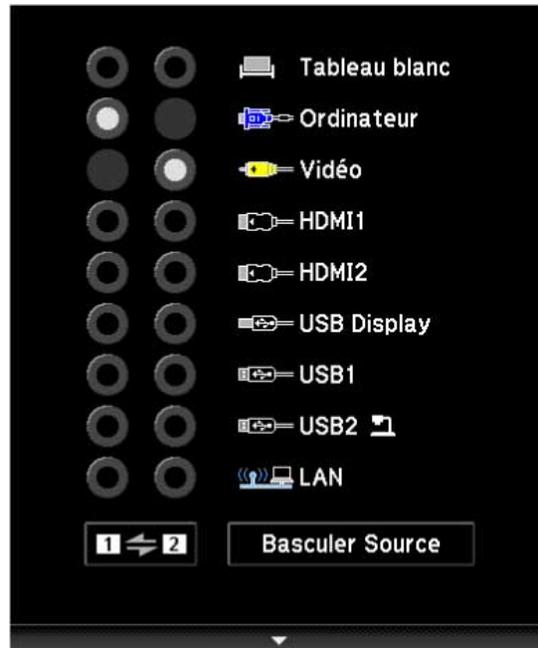
**Sujet parent:** [Utilisation du BrightLink sans ordinateur](#)

## Division de l'écran

Vous pouvez diviser l'écran et projeter à partir de deux sources en même temps. Vous pouvez annoter et interagir avec les deux sources.

1. Sélectionnez l'outil  de division de l'écran dans la barre d'outils inférieure.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



2. Sélectionnez les deux sources à afficher. (Certaines combinaisons de sources pourraient ne pas être disponibles.)

**Remarque:** Si vous souhaitez écrire sur un écran vide, sélectionnez l'une des sources inutilisées. Les sources inutilisées affichent un écran de la couleur sélectionnée au paramètre **Afficher le fond**. L'option **Logo** affiche un arrière-plan bleu.

3. Appuyez sur la touche **Basculer Source** pour afficher les deux sources.
4. Effectuez les étapes suivantes au besoin :
  - Pour passer à une source différente à tout moment, appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande et sélectionnez **Source**, ou appuyez sur l'icône  Split Screen sur la barre d'outils inférieure.

- Pour utiliser le mode Interactivité PC sur l'écran de droite, appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande, sélectionnez **Mode crayon cible**, puis sélectionnez **Écran droit**. Réglez le paramètre **Mode crayon à Interactivité PC**.

**Remarque:** Si vous sélectionnez **Video**, **USB1** ou **USB2** en tant que source, vous ne pouvez pas utiliser le mode Interactivité PC.

- Pour permuter les images de gauche et de droite, appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande et sélectionnez **Permuter les écrans**.
  - Pour agrandir l'une des images, appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande, sélectionnez **Taille de l'écran**, puis sélectionnez **+ grand à gauche** ou **+ grand à droite**.
5. Pour afficher de nouveau une seule image, appuyez sur la touche **Esc** de la télécommande, ou sur l'icône  Split Screen dans la barre d'outils inférieure.

Les opérations suivantes ne peuvent pas être effectuées lors de la projection sur un écran divisé :

- Configuration des paramètres du menu
- Zoom électronique
- Modification du rapport hauteur/largeur
- Opérations réalisées en appuyant sur la touche **User** de la télécommande
- Utilisation de la fonction Iris auto
- Utilisation de la fonction Optimis. de lumière
- Utilisation de la fonction Traitement images
- Utilisation de la fonction Gel (si l'un des écrans affiche le tableau blanc)

[Paramètres d'écran divisé interactif](#)

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

**Références associées**

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

**Tâches associées**

[Projection de deux images simultanément](#)

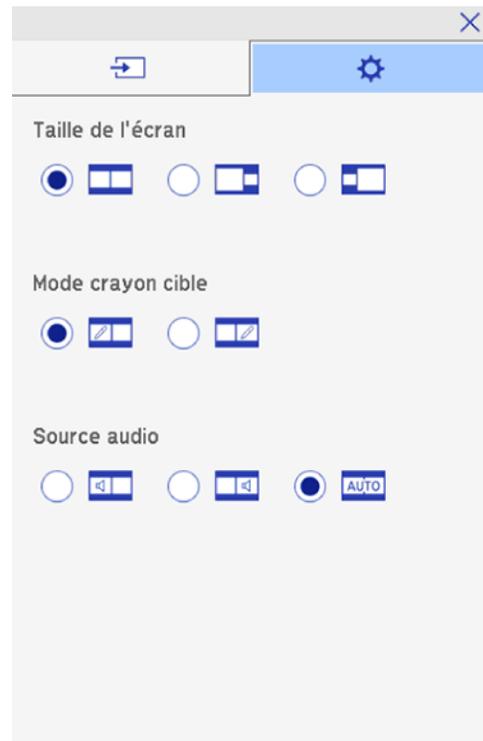
### **Paramètres d'écran divisé interactif**

Vous pouvez sélectionner des paramètres de projection d'écran divisé à l'aide de la barre d'outils du projecteur.

1. Sélectionnez l'icône de division  sur la barre d'outils de contrôle du projecteur.

2. Sélectionnez l'onglet .

Un écran comme celui-ci s'affiche :



3. Effectuez les étapes suivantes au besoin :

- Pour faire en sorte qu'une image soit plus grande que l'autre, sélectionnez un paramètre **Taille de l'écran**.
- Pour utiliser le crayon interactif en tant que souris avec une source ordinateur, sélectionnez un paramètre **Mode crayon cible**.
- Pour diffuser du son de l'un ou l'autre des écrans, sélectionnez un paramètre **Source audio**. Sélectionnez **Automatique** pour entendre le son du plus grand écran ou de l'écran de gauche.

4. Sélectionnez l'icône  pour quitter l'écran des paramètres.

**Sujet parent:** [Division de l'écran](#)

## Utilisation des fonctions interactives avec deux projecteurs

Vous pouvez utiliser les fonctions interactives de votre projecteur lorsque vous projetez avec deux projecteurs côte à côte. Pour commencer, installez le logiciel du CD Easy Interactive Function.

Consultez le guide d'installation inclus avec le support de montage de votre projecteur pour obtenir des instructions sur la façon d'installer plusieurs projecteurs et la sélection des paramètres des fonctions interactives.

**Remarque:** Vous pourriez ne pas être en mesure d'écrire ou de dessiner dans les marges des images.

[Utilisation des fonctions interactives sur un seul projecteur de façon temporaire](#)

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

## Utilisation des fonctions interactives sur un seul projecteur de façon temporaire

Lorsque vous utilisez les fonctions interactives sur une image projetée par deux projecteurs côte à côte, vous pouvez temporairement limiter ces fonctions à un seul projecteur.

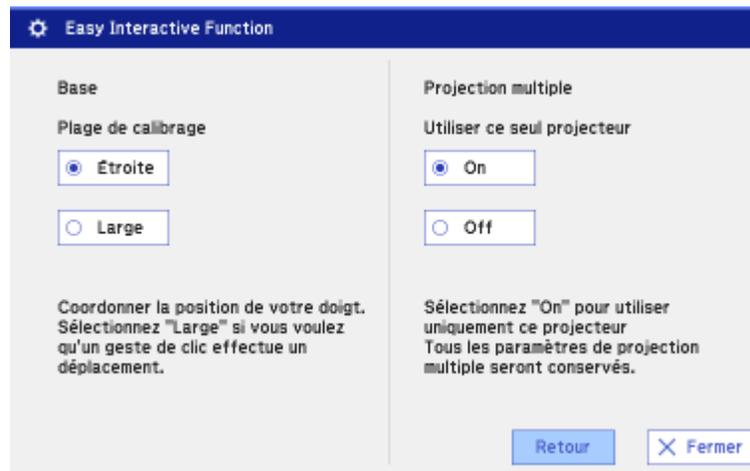
1. Appuyez sur la touche **Home** de la télécommande ou du projecteur, ou appuyez sur l'icône  dans la barre d'outils de contrôle du projecteur.

Un écran comme celui-ci s'affiche :



2. Appuyez sur l'icône  .

Un écran comme celui-ci s'affiche :



3. Réglez le paramètre **Utiliser ce seul projecteur** à **On**.

Vous ne pouvez maintenant utiliser les fonctions interactives que sur le projecteur actuel. Lorsque vous éteignez le projecteur, le paramètre **Utiliser ce seul projecteur** se règle automatiquement à **Off**.

**Sujet parent:** [Utilisation des fonctions interactives avec deux projecteurs](#)

# Réglage des paramètres de menus

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

Utilisation des menus du projecteur

Paramètres de qualité d'image - Menu Image

Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal

Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage

Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau

Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO

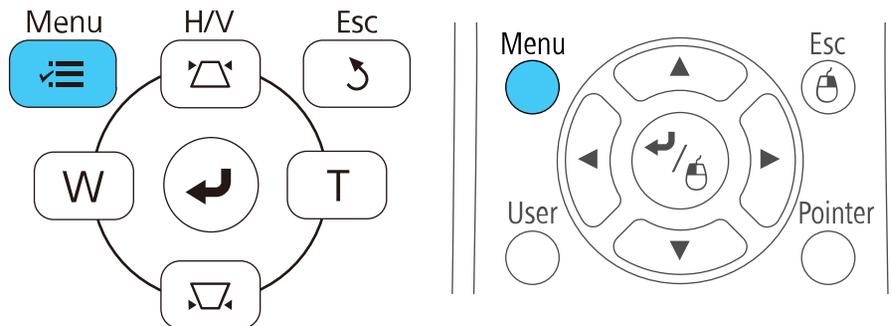
Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information

Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.

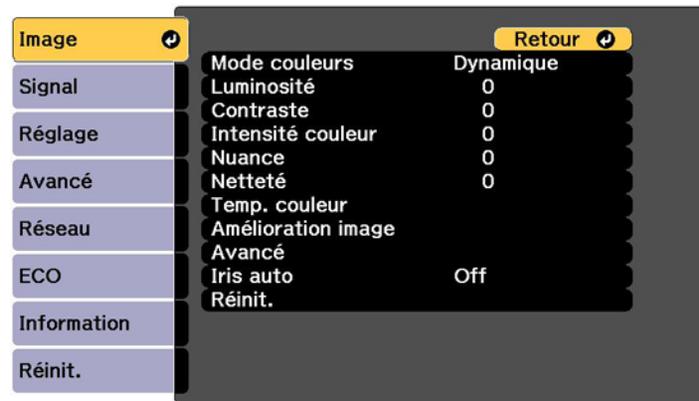
## Utilisation des menus du projecteur

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

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



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



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

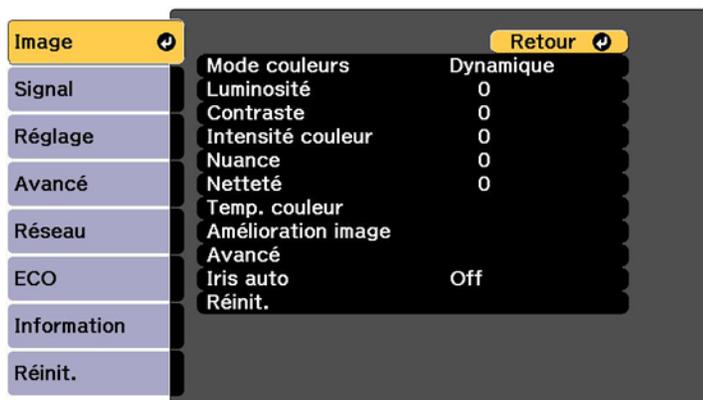
**Remarque:** Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.

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

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

## Paramètres de qualité d'image - Menu Image

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



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

Paramètre	Options	Description
<b>Mode couleurs</b>	Reportez-vous à la liste des Modes couleurs disponibles.	Règle la vivacité des couleurs de l'image pour différents types d'images et d'environnements.
<b>Luminosité</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Éclaircit ou assombrit l'ensemble de l'image.
<b>Contraste</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la différence entre les zones claires et sombres de l'ensemble de l'image.
<b>Intensité couleur</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'intensité des couleurs de l'image.
<b>Nuance</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'équilibre entre les tons verts et magenta dans l'image.
<b>Netteté</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la netteté ou le flou des détails de l'image.

Paramètre	Options	Description
<b>Temp. couleur</b> (température de la couleur)	<b>Temp. couleur</b> <b>Personnalisé</b>	<b>Temp. couleur</b> : règle les tons de couleur dans l'ensemble. Les valeurs inférieures rendent le ton de l'image plus rouge et les valeurs supérieures rendent le ton plus bleu. <b>Personnalisé</b> : règle individuellement l'intensité des couleurs dans l'image.
<b>Amélioration image</b>	<b>Réduction bruit</b>	Réduit le scintillement des images analogiques.
<b>Avancé</b>	<b>Gamma</b> <b>RGBCMY</b> <b>Désentrelacement</b>	<b>Gamma</b> : définit les valeurs de correction gamma pour ajuster les couleurs en se basant sur l'image projetée ou sur une courbe gamma. <b>RGBCMY</b> : règle la tonalité, la saturation et la luminosité de chaque couleur. <b>Désentrelacement</b> : règle la conversion des signaux entrelacés à progressifs pour certains types d'images vidéo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b> : pour les images vidéo à mouvements rapides.</li> <li>• <b>Vidéo</b> : pour la plupart des images vidéo.</li> <li>• <b>Film/Auto</b> : pour les films, les graphiques informatiques et l'animation.</li> </ul>
<b>Iris auto</b>	<b>Off</b> <b>Normal</b> <b>Haute vitesse</b>	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 élect.**

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

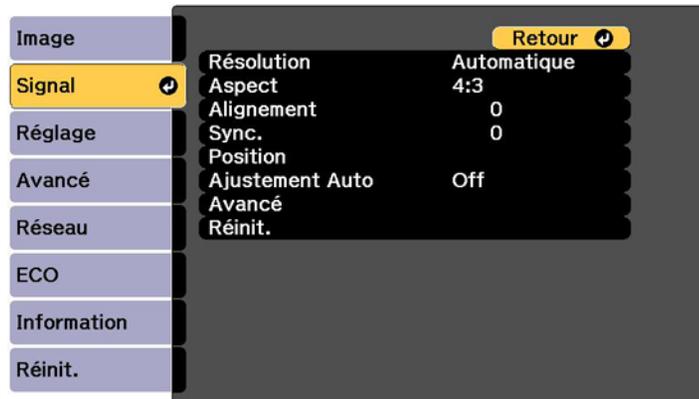
#### Références associées

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

[Modes couleurs disponibles](#)

## Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal

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



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

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

Réglage	Options	Description
<b>Résolution</b>	<b>Automatique</b> <b>Large</b> <b>Normal</b>	Règle la résolution du signal d'entrée si elle n'est pas automatiquement détectée par la fonction <b>Automatique</b> .
<b>Aspect</b>	Reportez-vous à la liste des différents rapports hauteur/largeur disponibles.	Règle le rapport hauteur/largeur pour la source d'entrée sélectionnée.
<b>Overscan</b>	<b>Automatique</b> <b>Off</b> <b>4 %</b> <b>8%</b>	Modifie le rapport hauteur/largeur de l'image projetée pour rendre les bords visibles selon un pourcentage sélectionnable ou de façon automatique.
<b>Alignement</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Élimine les bandes verticales des images d'ordinateur.
<b>Sync.</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Élimine les flous et le scintillement des images d'ordinateur.
<b>Position</b>	Vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite.	Règle la position de l'image sur l'écran.
<b>Ajustement Auto</b>	<b>On</b> <b>Off</b>	Optimise automatiquement la qualité de l'image d'un ordinateur.

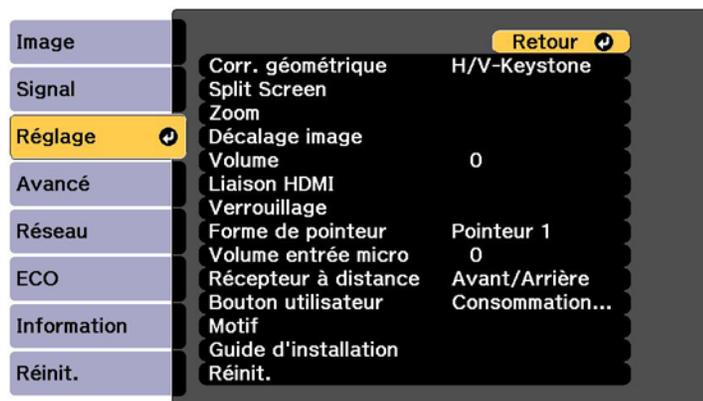
Réglage	Options	Description
Avancé	<b>Interv. vidéo HDMI</b> <b>Signal entrée</b> <b>Signal Vidéo</b>	<p><b>Interv. vidéo HDMI</b> : règle l'intervalle vidéo pour correspondre aux paramètres de l'appareil raccordé au port d'entrée HDMI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Automatique</b> : détecte l'intervalle vidéo automatiquement.</li> <li>• <b>Normal</b> : normalement pour les images provenant d'un dispositif autre qu'un ordinateur; peut aussi être sélectionné si les zones noires de l'image sont trop claires.</li> <li>• <b>Étendu</b> : normalement pour les images provenant d'un ordinateur; peut aussi être sélectionné si l'image est trop sombre.</li> </ul> <p><b>Signal entrée</b> : Définit le type de signal provenant des sources d'entrée branchées aux ports d'ordinateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Automatique</b> : détecte automatiquement les signaux.</li> <li>• <b>RGB</b> : corrige la couleur pour les sources d'entrée de type ordinateur ou vidéo RGB.</li> <li>• <b>Composantes</b> : corrige la couleur pour les sources d'entrée de type vidéo en composantes.</li> </ul> <p><b>Signal Vidéo</b> : spécifie le type de signal qui provient des sources d'entrée connectées aux ports</p>

Réglage	Options	Description
		vidéo; sélectionnez <b>Automatique</b> pour détecter automatiquement le signal.

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

## Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage

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



Paramètre	Options	Description
<b>Corr. géométrique</b>	<b>H/V-Keystone</b> <b>Quick Corner</b> <b>Correction de l'arc</b>	Ajuste la forme de l'image à la forme d'un rectangle (horizontalement et verticalement).  <b>H/V-Keystone</b> : permet de faire la correction manuelle horizontale et verticale des côtés.  <b>Quick Corner</b> : sélectionne la forme et l'alignement adéquats de l'image en utilisant un affichage à l'écran.  <b>Correction de l'arc</b> : permet d'ajuster la courbe ou l'arc des côtés horizontaux ou verticaux.
<b>Split Screen</b>	—	Divise la zone d'affichage à l'horizontale et affiche deux images côte à côte (en mode Split Screen, appuyez sur la touche <b>Menu</b> pour afficher les options Split Screen, ou appuyez sur <b>Esc</b> pour désactiver l'affichage Split Screen).
<b>Zoom</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Ajuste la taille de l'image projetée.
<b>Décalage image</b>	Différentes positions sont disponibles.	Ajuste la position de l'image projetée.
<b>Volume</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Règle le volume du système de haut-parleurs du projecteur ou des haut-parleurs externes.

Paramètre	Options	Description
<b>Liaison HDMI</b>	<b>Connexions périph</b> <b>Liaison HDMI</b> <b>Mise ss tension</b> <b>Mise hs tension</b> <b>Liaison tampon</b>	<p>Permet de régler les options du paramètre Liaison HDMI activant l'utilisation de la télécommande du projecteur afin de commander les appareils compatibles à la norme CEC liés à l'aide d'une connexion HDMI.</p> <p><b>Connexions périph</b> : liste les appareils connectés aux ports HDMI1 et HDMI2.</p> <p><b>Liaison HDMI</b> : active ou désactive la fonction Liaison HDMI.</p> <p><b>Mise ss tension</b> : commande ce qui se produit lorsque vous mettez sous tension le projecteur ou un appareil lié.</p> <p><b>Mise hs tension</b> : permet de choisir si les appareils liés s'éteignent automatiquement lorsque le projecteur est éteint.</p> <p><b>Liaison tampon</b> : améliore la performance des opérations lorsque HDMI Link ne fonctionne pas correctement.</p>
<b>Verrouillage</b>	<b>Blocage fonctionne.</b>	<p>Permet de verrouiller les touches afin de sécuriser le projecteur.</p> <p><b>Verrouill. compl.</b> : verrouille toutes les touches.</p> <p><b>Verrouill. fonc.</b> : verrouille toutes les touches sauf la touche d'alimentation.</p> <p><b>Off</b> : aucune touche n'est verrouillée.</p>

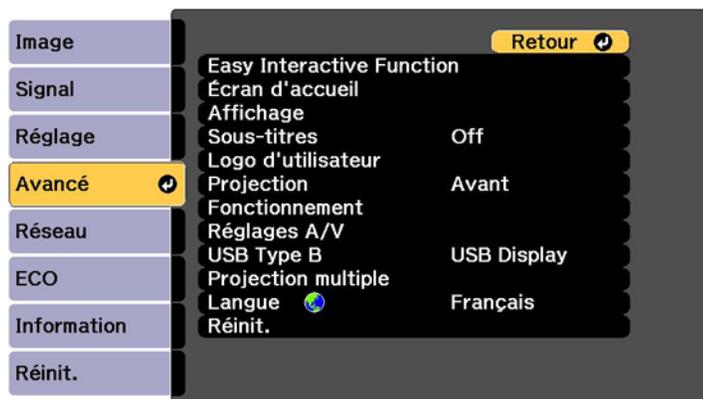
<b>Paramètre</b>	<b>Options</b>	<b>Description</b>
<b>Forme de pointeur</b>	Trois formes sont disponibles.	Modifie la forme du pointeur produit par la fonction de pointeur de la télécommande.
<b>Volume entrée micro</b>	Différents niveaux sont disponibles.	Ajuste le volume du système de haut-parleurs du projecteur lorsque vous utilisez un microphone branché au projecteur.
<b>Récepteur à distance</b>	<b>Avant/Arrière</b> <b>Avant</b> <b>Arrière</b> <b>Off</b>	Limite la réception des signaux de la télécommande par le récepteur sélectionné; <b>Off</b> laisse tous les récepteurs désactivés.
<b>Bouton utilisateur</b>	<b>Consommation électr.</b> <b>Information</b> <b>Désentreplacement</b> <b>Sous-titres</b> <b>Résolution</b> <b>Volume entrée micro</b> <b>Affichage du Motif</b> <b>Calibrage auto.</b> <b>Afficher le code QR</b> <b>Guide d'installation</b>	Attribue une option de menu à la touche <b>User</b> de la télécommande pour l'accès à l'aide d'une seule touche.

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

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

## Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

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



### Paramètres Easy Interactive Function

Paramètre	Options	Description
<b>Général - Paramètres Easy Interactive Function</b>		
Calibrage auto.	—	Démarre le calibrage des crayons interactifs.
Calibrage manuel		

Paramètre	Options	Description
<b>Config. uni. tactile</b> (BrightLink 695Wi)	<b>Motif d'installation</b> <b>Alimentation</b> <b>Réglage de l'angle</b> <b>Calibrage tactile</b>	Sélectionne les paramètres pour l'unité tactile. <b>Motif d'installation</b> : affiche des points de référence pour vous aider à déterminer la position d'installation de l'unité tactile. <b>Alimentation</b> : met l'unité tactile sous tension. <b>Réglage de l'angle</b> : effectue le réglage de l'angle pour la diffusion laser. <b>Calibrage tactile</b> : effectue le calibrage pour les opérations tactiles.
<b>Mode crayon</b>	<b>Annotation PC Free</b> <b>Interactivité PC</b>	Sélectionne le mode pour les crayons interactifs. <b>Annotation PC Free</b> : permet de dessiner sur l'écran projeté sans l'aide d'un logiciel ou d'un ordinateur. <b>Interactivité PC</b> : permet de contrôler une souris ou un appareil interactif depuis l'écran projeté à l'aide d'un crayon interactif ou de vos doigts (BrightLink 695Wi).
<b>Survol</b>	<b>On</b> <b>Off</b>	Active ou désactive la fonction de survol du crayon; lorsque le paramètre est réglé à <b>On</b> , le pointeur suit la pointe du crayon lorsque vous survolez l'écran et le déplacez.

Paramètre	Options	Description
Avancé	<b>Distance projecteurs</b> <b>Sync des projecteurs</b> <b>Projection multiple</b> <b>Mode synchro filaire</b> <b>Épais. crayon prédéf</b> <b>Taille gomme</b> <b>Palette Couleurs</b> <b>Pression crayon</b> <b>Action tactile déf.</b> <b>Confirmer écran vide</b>	<p>Sélectionne les divers paramètres pour les fonctions interactives.</p> <p><b>Distance projecteurs, Sync des projecteurs, Projection multiple et Mode synchro filaire</b> : permet de régler les fonctions pour l'utilisation de plusieurs projecteurs du même modèle dans la même pièce.</p> <p><b>Épais. crayon prédéf</b> : permet de sélectionner la largeur du trait par défaut du crayon lors de l'utilisation des outils de dessin.</p> <p><b>Taille gomme</b> : permet de sélectionner la largeur du trait par défaut de l'efface lors de l'utilisation de l'outil efface.</p> <p><b>Palette Couleurs</b> : permet de choisir une palette différente si certaines couleurs sont difficiles à voir.</p> <p><b>Pression Crayon</b> : permet de choisir la fonction accomplie par la touche sur le crayon interactif en mode d'annotation.</p> <p><b>Action tactile déf.</b> : permet de sélectionner l'action par défaut lors des opérations tactiles en mode d'annotation (BrightLink 695Wi).</p> <p><b>Confirmer écran vide</b> : permet d'afficher un écran de confirmation avant d'effacer tout le contenu.</p>

Paramètre	Options	Description
<b>Interactivité PC</b> - Paramètres Easy Interactive Function		
<b>Mode fonct. crayon</b> (BrightLink 695Wi)	<b>Mode Windows/Mac</b> <b>Ubuntu mode</b>	Règle le système d'exploitation pour les fonctions du crayon interactif.
<b>Activer clic droit</b>	<b>On</b> <b>Off</b>	Permet d'appuyer longtemps sur le crayon ou d'utiliser votre doigt (BrightLink 695Wi) pour un clic droit lorsque vous utilisez le mode souris.
<b>Avancé</b>	<b>Bouton pointe crayon</b> <b>Rég auto zone crayon</b> <b>Rég man. zone crayon</b>	Permet de sélectionner les options d'opération et d'ajustement du crayon.  <b>Bouton pointe crayon</b> : permet d'attribuer <b>Clic droit</b> ou <b>Clic gauche</b> au bouton de la pointe du crayon.  Sélectionnez <b>Rég auto zone crayon</b> ou <b>Rég man. zone crayon</b> pour l'option d'ajustement du crayon.

#### Autres paramètres avancés

Paramètre	Options	Description
Écran d'accueil	<b>Aff. auto écran acc.</b> <b>Fonction perso 1</b> <b>Fonction perso 2</b>	Règle les paramètres à l'écran d'accueil. <b>Aff. auto écran acc.</b> : définit si l'écran d'accueil s'affiche automatiquement lorsque le projecteur est mis sous tension. <b>Fonction perso 1/Fonction perso 2</b> : permet de personnaliser les options affichées à l'écran d'accueil et sauvegarde vos paramètres en tant que préréglage.

Paramètre	Options	Description
<b>Affichage</b>	<b>Message</b> <b>Afficher le fond</b> <b>Ecran démarrage</b> <b>Pause A/V</b> <b>Uniformité</b> <b>Barres d'outils</b> <b>Icône du mode crayon</b> <b>Contrôle Projecteur</b>	Sélectionne diverses options d'affichage. <b>Message</b> : détermine si des messages sont affichés à l'écran. <b>Afficher le fond</b> : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsqu'aucun signal n'est reçu. <b>Ecran démarrage</b> : définit si un écran spécial apparaît au démarrage du projecteur. <b>Pause A/V</b> : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsque Pause A/V est activé. <b>Uniformité</b> : ajuste la tonalité de couleur. <b>Barres d'outils</b> : permet de choisir si la barre d'outils de dessin est toujours affichée en mode d'annotation. <b>Icône du mode crayon</b> : permet de contrôler l'affichage et la position de l'icône du crayon en mode Interactivité PC. <b>Contrôle Projecteur</b> : règle la position d'affichage de l'icône de la barre d'outils du contrôle du projecteur.
<b>Sous-titres</b>	<b>Off</b> <b>CC1</b> <b>CC2</b>	Commande l'utilisation des sous-titres et sélectionne le type de sous-titres (les sous-titres sont seulement visibles pour les signaux NTSC provenant du port <b>S-Video</b> ou <b>Video</b> ).

<b>Paramètre</b>	<b>Options</b>	<b>Description</b>
<b>Logo d'utilisateur</b>	—	Crée un écran que le projecteur affiche pour s'identifier et accroître la sécurité.
<b>Projection</b>	<b>Avant</b> <b>Avant/Plafond</b> <b>Arrière</b> <b>Arrière/Retourné</b>	Sélectionne la manière dont le projecteur est orienté vers l'écran afin que l'image soit adéquatement projetée.

Paramètre	Options	Description
Fonctionnement	<b>Aliment. Directe</b> <b>Mode haute alt.</b> <b>Rech. source auto</b> <b>Activation auto</b> <b>Port sortie moniteur</b> <b>Connecter ELPCB02</b> <b>Date &amp; heure</b>	<p>Sélectionne diverses options de fonctionnement.</p> <p><b>Aliment. Directe</b> : permet de mettre le projecteur en marche sans avoir à appuyer sur la touche d'alimentation.</p> <p><b>Mode haute alt.</b> : régit la température de fonctionnement du projecteur s'il est utilisé à une altitude supérieure à 4921 pi (1500 m).</p> <p><b>Rech. source auto</b> : détecte automatiquement le signal de l'image diffusé lorsque le projecteur est allumé.</p> <p><b>Activation auto</b> : allume automatiquement le projecteur lorsqu'un signal d'entrée est détecté depuis le port sélectionné.</p> <p><b>Port sortie moniteur</b> : spécifie la fonction du port de sortie moniteur/Computer2.</p> <p><b>Connecter ELPCB02</b> : permet de basculer entre les sources <b>HDMI2</b> et <b>HDMI3</b> lorsque vous appuyez sur la touche <b>HDMI2</b> du boîtier de commande optionnel PowerLite Pilot 2.</p> <p><b>Date &amp; heure</b> : ajuste les paramètres de date et d'heure du projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Heure d'été</b> : permet d'activer ou de désactiver l'heure d'été.</li> <li>• <b>Heure d'Internet</b> : met</li> </ul>

Paramètre	Options	Description
		automatiquement à jour l'heure via un serveur temporel en ligne.
Réglages A/V	<b>Sortie A/V</b> <b>Sortie audio</b> <b>Sortie audio HDMI1</b> <b>Sortie audio HDMI2</b> <b>Sortie audio HDMI3</b>	<p>Sélectionne les éléments suivants lorsque le projecteur est en mode attente (éteint) :</p> <p><b>Sortie A/V</b> : le paramètre <b>Toujours valide</b> indique que le projecteur émet des signaux de sortie audio et vidéo même lorsqu'il est en mode attente; disponible seulement lorsque le paramètre <b>Mode attente</b> est réglé à <b>Comm. activée</b>.</p> <p><b>Sortie audio</b> : sélectionne le port d'entrée audio lorsque vous projetez des images depuis les ports <b>Computer1</b>, <b>Computer2</b>, <b>Video</b> et <b>USB-A</b>.</p> <p><b>Sortie audio HDMI1</b>, <b>Sortie audio HDMI 2</b> et <b>Sortie audio HDMI 2</b> : sélectionne quel port audio diffuse le son lorsque vous visionnez des images depuis les ports <b>HDMI1</b>, <b>HDMI2</b> et <b>HDMI3</b> du projecteur.</p>

Paramètre	Options	Description
<b>USB Type B</b>	<b>Easy Interactive Function</b> <b>USB Display/Easy Interactive Function</b> <b>Souris Sans Fil/USB Display</b>	<p>Dicte ce qui se produit lorsque vous connectez votre ordinateur au port <b>USB-B</b> du projecteur.</p> <p><b>Easy Interactive Function</b> : permet d'utiliser les crayons interactifs ou votre doigt (BrightLink 695Wi) avec votre ordinateur.</p> <p><b>USB Display/Easy Interactive Function</b> : permet d'afficher l'image de votre ordinateur via le port USB et d'utiliser les crayons interactifs ou votre doigt (BrightLink 695Wi) avec votre ordinateur.</p> <p><b>Souris Sans Fil/USB Display</b> : permet d'utiliser la fonction de souris sans fil et d'afficher l'image de votre ordinateur via le port USB (fonction d'interactivité non disponible).</p>

Paramètre	Options	Description
<b>Projection multiple</b>	<b>Projection multiple</b> <b>ID projecteur</b> <b>Mode couleurs</b> <b>Uniformité</b> <b>Niveau de luminosité</b> <b>Assortiment couleur</b> <b>RGBCMY</b> <b>Réinit.</b>	<p>Activez les paramètres suivants lorsque vous utilisez plusieurs projecteurs à la fois :</p> <p><b>Projection multiple</b> : fait correspondre les paramètres d'affichage de plusieurs projecteurs.</p> <p><b>ID projecteur</b> : attribue un identificateur au projecteur lors de l'utilisation de plusieurs projecteurs.</p> <p><b>Mode couleurs</b> : règle la vivacité des couleurs de l'image pour différents types d'images et d'environnements.</p> <p><b>Uniformité</b> : ajuste la tonalité de couleur.</p> <p><b>Niveau de luminosité</b> : éclaircit ou assombrit l'ensemble de l'image.</p> <p><b>Assortiment couleur</b> : corrige la différence de ton et de luminosité entre chaque image projetée.</p> <p><b>RGBCMY</b> : règle la tonalité, la saturation et la luminosité de chaque couleur.</p> <p><b>Réinit.</b> : réinitialise tous les paramètres Projection multiple à leurs valeurs par défaut.</p>
<b>Langue</b>	Différentes langues sont disponibles.	Sélectionne la langue utilisée dans les menus et les messages du projecteur (pas modifié par l'option <b>Réinit.</b> ).

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

### Tâches associées

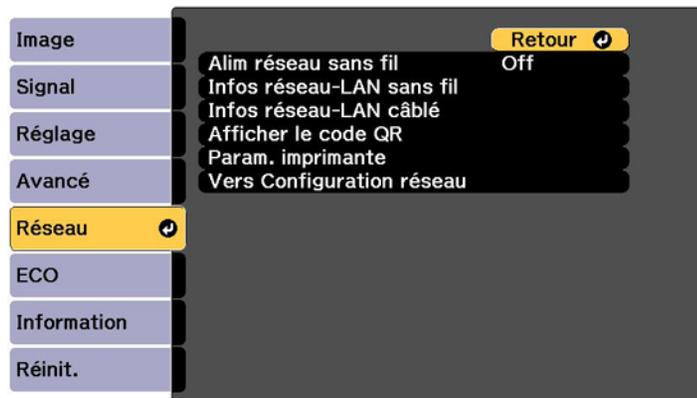
[Calibrage automatique](#)

[Calibrage manuel](#)

[Calibrage pour la fonction d'interactivité tactile](#)

## Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau

Les paramètres du menu Réseau vous permettent de voir les renseignements sur le réseau et de configurer le projecteur pour la surveillance et la commande en réseau.



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

<b>Paramètre</b>	<b>Options</b>	<b>Description</b>
<b>Infos réseau - LAN sans fil</b>	<b>Mode de connexion</b> <b>Syst LAN sans fil</b> <b>Niveau d'antenne</b> <b>Nom du projecteur</b> <b>SSID</b> <b>DHCP</b> <b>Adresse IP</b> <b>Masque ss-rés</b> <b>Adresse passerelle</b> <b>Adresse MAC</b> <b>Code de région</b>	Affiche l'état et les détails du réseau sans fil.
<b>Infos réseau - LAN câblé</b>	<b>Nom du projecteur</b> <b>DHCP</b> <b>Adresse IP</b> <b>Masque ss-rés</b> <b>Adresse passerelle</b> <b>Adresse MAC</b>	Affiche l'état et les détails du réseau câblé.
<b>Afficher le code QR</b>	—	Affiche le code QR pour une connexion rapide à un appareil mobile.
<b>Param. imprimante</b>	<b>Adresse IP</b> <b>Qualité</b> <b>Taille pap</b>	Configure les paramètres pour l'impression des images avec la fonction interactive.
<b>Vers Configuration réseau</b>	Accès à d'autres menus réseau.	Configure vos paramètres réseau.

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

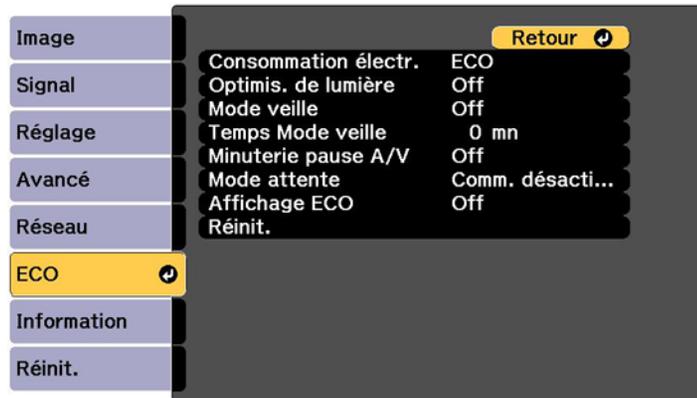
## Concepts associés

[Projection sur un réseau câblé](#)

[Projection sur un réseau sans fil](#)

## Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO

Les paramètres du menu ECO vous permettent de personnaliser les fonctions du projecteur afin d'économiser de l'énergie. Lorsque vous avez sélectionné un paramètre d'économie d'énergie, une icône de feuille s'affiche à côté de l'élément du menu.



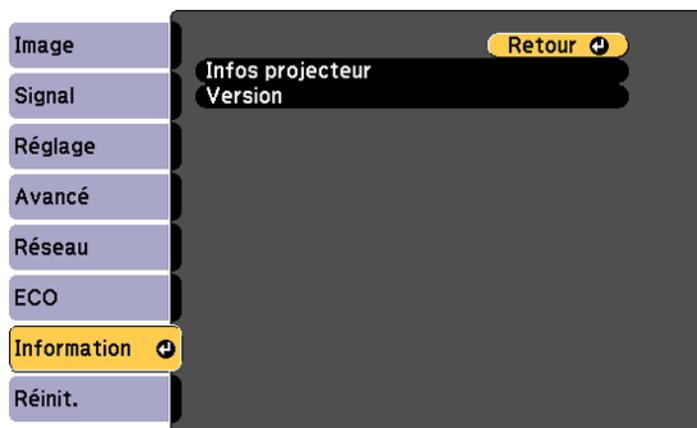
Paramètre	Options	Description
<b>Consommation électr.</b>	<b>Auto</b> <b>Normal</b> <b>ECO</b> <b>ECO2</b>	Définit le mode de luminosité de la lampe du projecteur. <b>Auto</b> : permet au projecteur de détecter la luminosité optimale de la lampe et de l'ajuster en conséquence. <b>Normal</b> : règle la lampe à la luminosité maximale. <b>ECO</b> : réduit la luminosité de la lampe et le bruit du ventilateur et économise de l'énergie tout en prolongeant la durée de vie de la lampe. <b>ECO2</b> : réduit encore plus le bruit du ventilateur comparé à <b>ECO</b> .
<b>Optimis. de lumière</b>	<b>On</b> <b>Off</b>	Lorsque le paramètre <b>Consommation électr.</b> est réglé à <b>Normal</b> , la luminosité de la lampe est ajustée selon l'image projetée; vous pouvez régler cette option pour chaque mode couleurs.
<b>Mode veille</b>	<b>On</b> <b>Off</b>	Met automatiquement le projecteur en mode attente après une période d'inactivité.
<b>Temps Mode veille</b>	1 à 30 minutes	Règle la période d'attente du mode veille.
<b>Minuterie pause A/V</b>	<b>On</b> <b>Off</b>	Éteint automatiquement le projecteur après 30 minutes si le paramètre <b>Pause A/V</b> est activé.

Paramètre	Options	Description
Mode attente	Comm. activée Comm. désactivée	Activez ce paramètre afin de permettre les opérations suivantes lorsque le projecteur est en mode attente : <ul style="list-style-type: none"> <li>Gérer et contrôler le projecteur via le réseau.</li> <li>Diffuser le son et l'image via un appareil externe (le réglage Sortie A/V doit être réglé à <b>Toujours valide</b>).</li> </ul>
Affichage ECO	On Off	Affiche une icône de feuille dans le coin inférieur gauche de l'écran projeté pour indiquer l'état d'économie d'énergie lorsque la luminosité de la lampe change.

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.



Sélectionnez **Version** pour afficher la version du micrologiciel du projecteur. Sélectionnez **Infos projecteur** pour afficher les paramètres décrits ci-dessous.

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

Élément d'information	Description
<b>Durée de lampe</b>	Affiche le nombre d'heures ( <b>H</b> ) d'usage de la lampe en mode de consommation d'énergie <b>Normal</b> et <b>ECO</b> ; si l'information affichée est en jaune, ne tardez pas à vous procurer une lampe de remplacement d'Epson.
<b>Source</b>	Affiche le nom du port auquel la source actuelle est branchée.
<b>Signal entrée</b>	Affiche le paramètre du signal d'entrée pour la source actuelle.
<b>Résolution</b>	Affiche la résolution de la source d'entrée actuelle.
<b>Signal Vidéo</b>	Affiche le format du signal vidéo de la source actuelle.
<b>Taux rafraîchi.</b>	Affiche le taux de rafraîchissement de la source d'entrée actuelle.
<b>Info sync</b>	Fournit de l'information pouvant être utile au technicien de service.
<b>Etat</b>	Fournit de l'information sur les problèmes du projecteur pouvant être utile au technicien de service.
<b>Numéro de série</b>	Affiche le numéro de série du projecteur.
<b>Event ID</b>	Affiche le numéro d'Event ID correspondant à un problème spécifique du projecteur; consultez la liste des codes d'Event ID.

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

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

**Références associées**

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

[Caractéristiques de la lampe](#)

## Liste de codes d'Event ID

Si l'option **Event ID** du menu Info affiche un numéro de code, vérifiez la liste des codes d'Event ID afin d'obtenir la solution au problème du projecteur associé à ce code.

Code d'Event ID	Cause et solution
0432	Le démarrage du logiciel réseau a échoué. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
0435	
0434	Communication réseau instable. Vérifiez l'état de la communication réseau, attendez quelques instants et essayez de vous connecter à nouveau au réseau.
0481	
0482	
0485	
0433	Impossible d'afficher les images transférées. Redémarrez le logiciel réseau.
0483	Le logiciel réseau s'est fermé de façon inattendue. Vérifiez l'état de la communication réseau, puis mettez le projecteur hors tension et sous tension de nouveau.
04FE	
0484	La communication avec l'ordinateur a été coupée. Redémarrez le logiciel réseau.
0479	Une erreur de système de projection s'est produite. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
04FF	
0891	Impossible de trouver le SSID (nom réseau). Assurez-vous que votre ordinateur et votre projecteur sont connectés au SSID actuel de votre point d'accès.
0892	Le type d'authentification WPA/WPA2 ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0893	Le type de chiffrement TKIP/AES ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0894	La communication avec un point d'accès non autorisé a été coupée. Communiquez avec votre administrateur réseau.
0898	Impossible d'acquérir l'adresse DHCP. Assurez-vous que le serveur DHCP fonctionne correctement. Si vous n'utilisez pas DHCP, désactivez le paramètre <b>DHCP</b> dans les menus Réseau.
0899	Une erreur de communication s'est produite. Essayez de redémarrer le logiciel réseau et votre ordinateur. Si cela ne règle pas le problème, communiquez avec Epson pour obtenir de l'aide.

**Sujet parent:** [Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information](#)

## Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.

Vous pouvez réinitialiser la majorité des paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut en utilisant l'option **Tout réinitialiser** dans le menu Réinit.

Vous pouvez aussi remettre à zéro le compteur d'heures d'utilisation de la lampe avec l'option **Réinitial. durée lampe**.



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

- Signal entrée
- Logo utili.
- Langue
- Éléments du menu Réseau
- Durée de lampe
- Mot de passe
- Zoom
- Décalage image
- Date & heure
- Uniformité
- Assortiment couleur

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

---

## Entretien et transport du projecteur

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

[Entretien du projecteur](#)

[Transport du projecteur](#)

### Entretien du projecteur

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

Il peut être nécessaire de nettoyer la fenêtre de projection et le détecteur d'obstacles périodiquement, ainsi que de nettoyer le filtre à air et les événements afin d'empêcher la surchauffe du projecteur en raison d'une mauvaise ventilation.

Les seules pièces que vous devriez remplacer sont la lampe, le filtre à air, les piles et les pointes des crayons, ainsi que 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 les couvercles sur le projecteur sauf si ce manuel l'exige pour des raisons précises. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves.

**Avertissement:** N'essayez jamais de réparer ce produit vous-même à moins d'indication contraire dans le présent manuel. Pour toute autre réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

[Nettoyage de la fenêtre de projection](#)

[Nettoyage du détecteur d'obstacles](#)

[Nettoyage du boîtier du projecteur](#)

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

[Entretien de la lampe](#)

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

[Remplacement de la pointe douce du crayon](#)

[Remplacement de la pointe dure du crayon](#)

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

## Nettoyage de la fenêtre de projection

Nettoyez la fenêtre de projection régulièrement ou dès que vous remarquez de la poussière ou des taches sur la surface.

- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement la fenêtre de projection avec du papier à lentille.
- Pour enlever les taches tenaces, humidifiez un chiffon doux et sans peluches avec un nettoyant pour lentille et essuyez délicatement la surface de la fenêtre de projection.

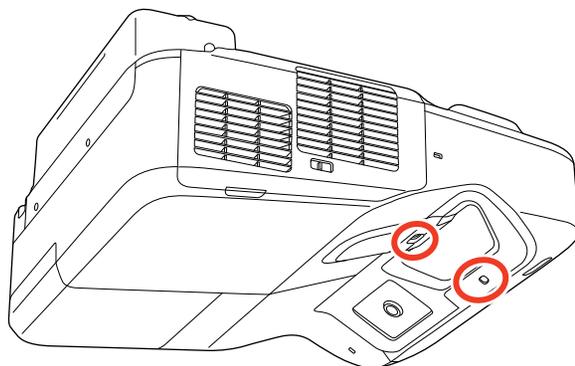
**Avertissement:** N'utilisez pas un nettoyant qui contient un gaz inflammable. La forte chaleur produite par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

**Mise en garde:** N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu inflammable.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

## Nettoyage du détecteur d'obstacles

Nettoyez la vitre du détecteur d'obstacles (encerclé en rouge) régulièrement, ou si un message vous invitant à retirer tous les obstacles qui nuisent à la zone de projection apparaît.



- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement la vitre du détecteur d'obstacles avec du papier à lentille.

- Pour enlever les taches tenaces, humidifiez un chiffon doux et sans peluches avec un nettoyant pour lentille et essuyez délicatement la vitre du détecteur d'obstacles.

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

**Mise en garde:** N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu inflammable.

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

## Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour enlever la saleté ou la poussière, essuyez le boîtier à l'aide d'un chiffon doux, sec et sans peluches.
- Pour enlever la saleté tenace, utilisez un chiffon doux sans peluches humecté d'eau et de savon doux. Ne vaporisez aucun liquide directement sur le projecteur.

**Mise en garde:** N'utilisez pas de cire, d'alcool, de benzène, de diluant à peinture ou d'autres détergents chimiques pour nettoyer le boîtier. Vous risqueriez d'endommager le boîtier. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu.

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

## Entretien du filtre à air et des événements

L'entretien régulier du filtre est important afin de maintenir votre projecteur en bon état. Votre projecteur Epson a été créé conçu de façon à ce que le filtre soit facile d'accès et puisse être remplacé par l'utilisateur afin de protéger l'appareil et de simplifier son entretien régulier. La fréquence d'entretien du filtre peut varier selon l'environnement.

Si un entretien régulier n'est pas effectué, votre projecteur Epson vous avertira lorsque la température à l'intérieur du projecteur aura 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](#)

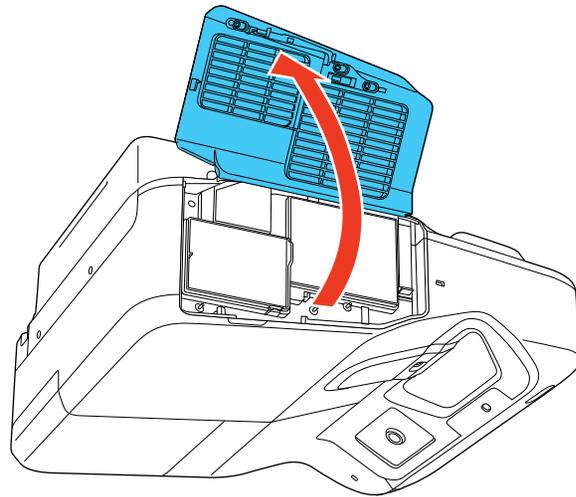
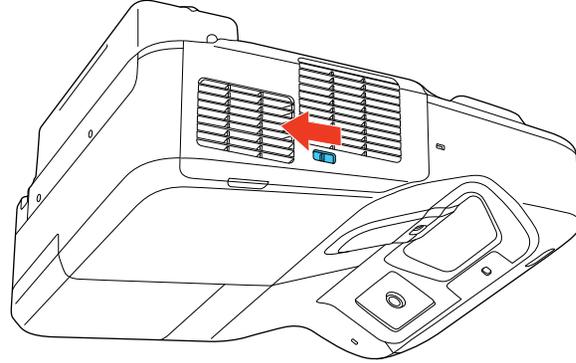
### **Nettoyage du filtre à air et des événements**

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.

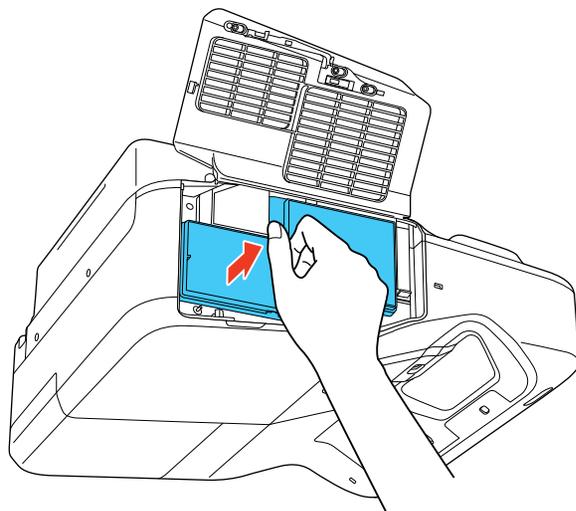
**Mise en garde:** N'utilisez pas d'eau ou de détergent pour nettoyer le filtre à air. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu inflammable.

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

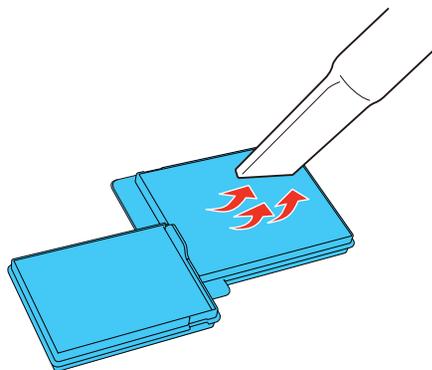
2. Faites glisser le loquet du couvercle du filtre à air et ouvrez le couvercle du filtre à air.



3. Tirez le filtre à air hors du projecteur.

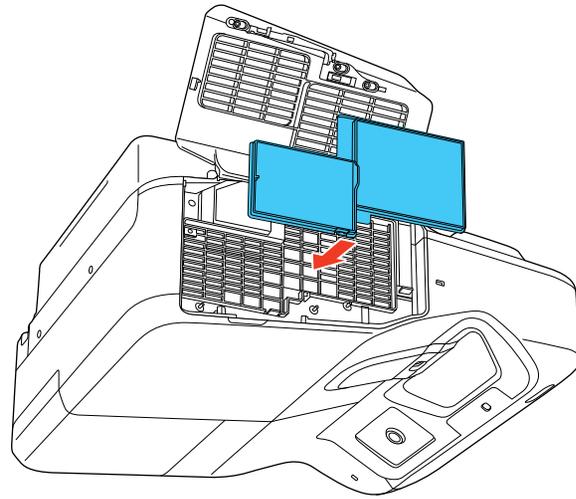


4. Passez l'aspirateur sur le devant du filtre à air (le côté avec les languettes) afin d'enlever toute trace de poussière.

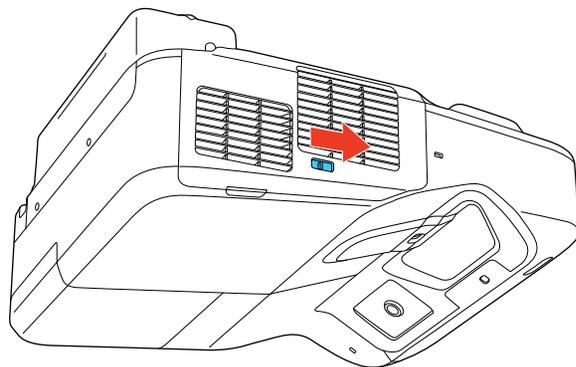
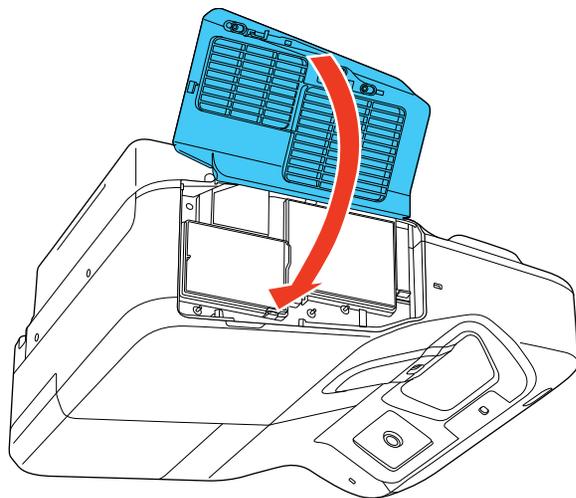


**Remarque:** Si la poussière est difficile à enlever ou si le filtre est endommagé, remplacez-le.

5. Remplacez le filtre à air dans le projecteur comme indiqué.



6. Fermez le couvercle du filtre à air et faites glisser le verrou.



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

### Remplacement du filtre à air

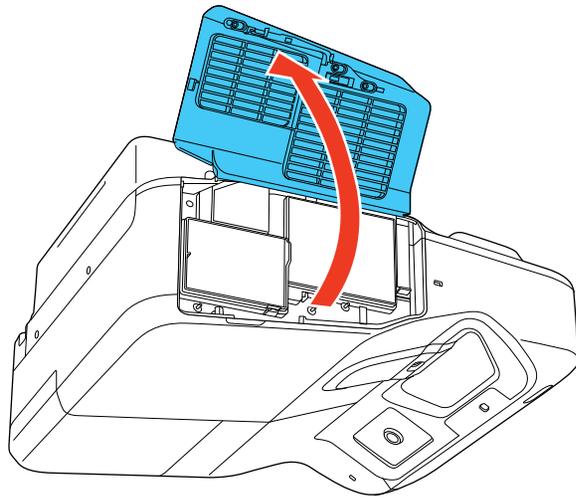
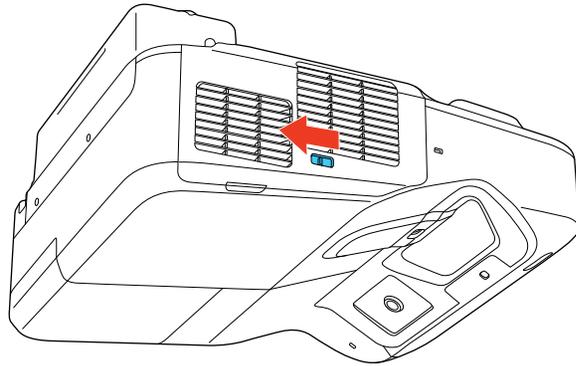
Si l'une des situations suivantes se présente, vous devez remplacer le filtre à air :

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

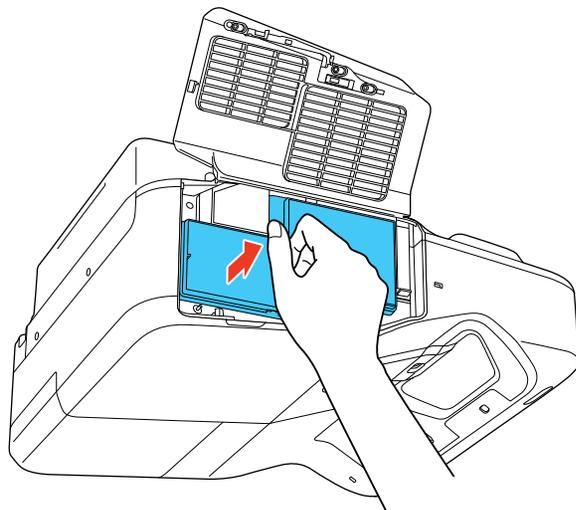
- Le filtre à air est déchiré ou endommagé.

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

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Faites glisser le loquet du couvercle du filtre à air et ouvrez le couvercle du filtre à air.

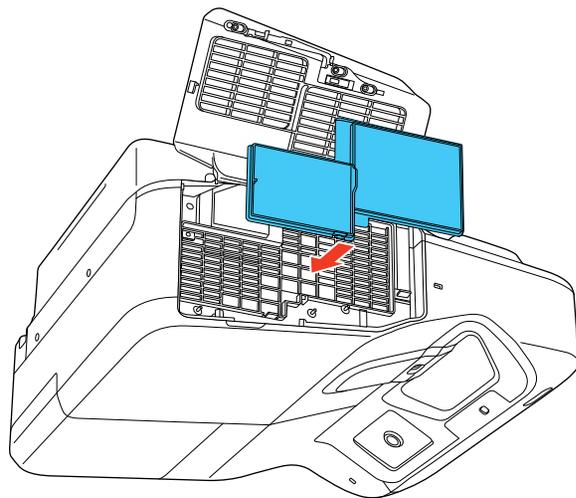


3. Tirez le filtre à air hors du projecteur.

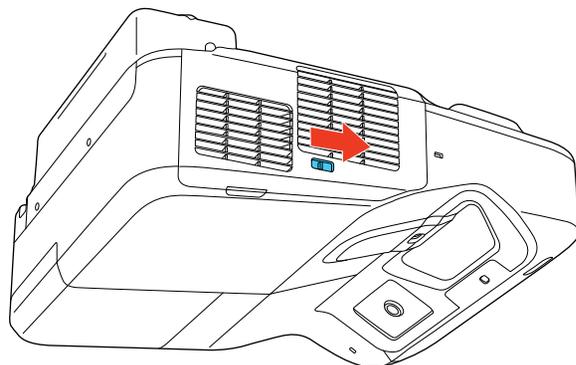
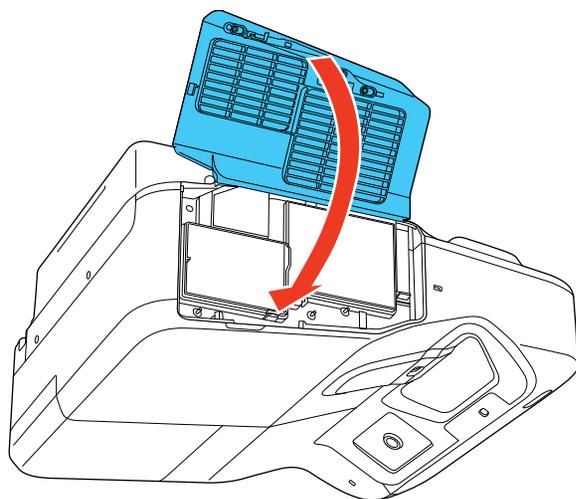


**Remarque:** Les filtres à air contiennent du polypropylène. Éliminez les filtres usés conformément à la réglementation locale.

4. Placez un nouveau filtre à air dans le projecteur comme indiqué.



5. Fermez le couvercle du filtre à air et faites glisser le verrou.



**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 Lamp du projecteur clignote en orange et le témoin d'alimentation clignote en bleu.

[Remplacement de la lampe](#)

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

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

**Références associées**

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

[Caractéristiques de la lampe](#)

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

## **Remplacement de la lampe**

Avant de remplacer la lampe, laissez le projecteur refroidir au moins une heure afin que la lampe ne soit plus chaude.

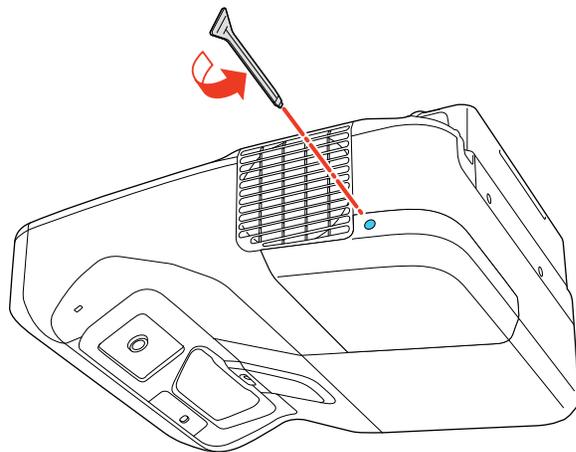
**Avertissement:** Laissez la lampe refroidir complètement avant de la remplacer afin d'éviter les blessures.

Au besoin, vous pouvez remplacer la lampe pendant que le projecteur est monté sur le mur ou au plafond.

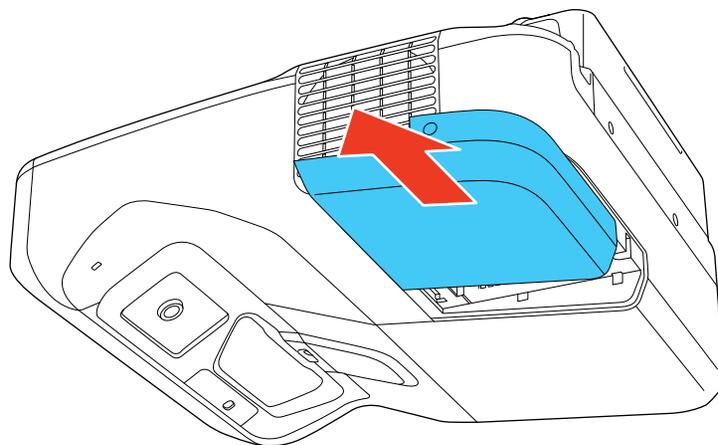
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Laissez la lampe refroidir au moins une heure.

**Avertissement:** Si la lampe est cassée, le logement de la lampe peut contenir des éclats de verre. Soyez prudent en enlevant le verre cassé afin d'éviter des blessures. Si le projecteur est fixé au mur ou au plafond, placez-vous sur le côté au cas où la lampe serait cassée.

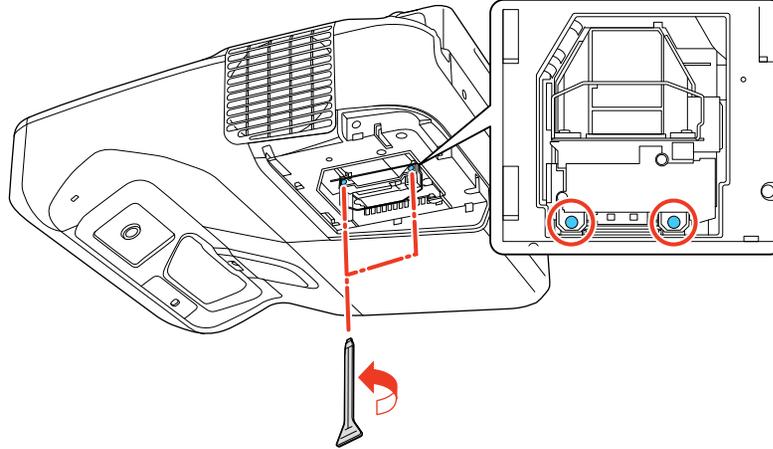
3. Utilisez le tournevis fourni avec la lampe de remplacement pour desserrer la vis de fixation du couvercle de la lampe.



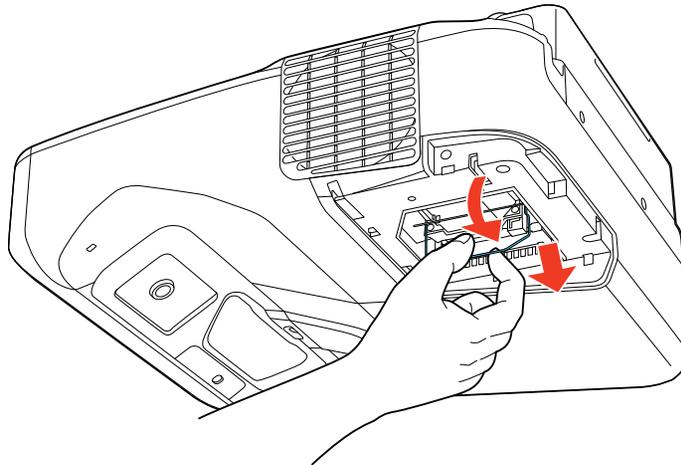
4. Retirez le couvercle de la lampe.



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



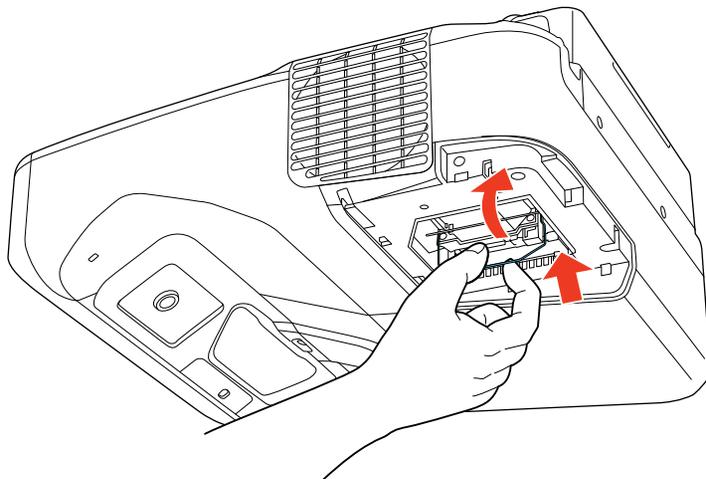
6. Levez la poignée de la lampe et tirez délicatement la lampe hors du projecteur.



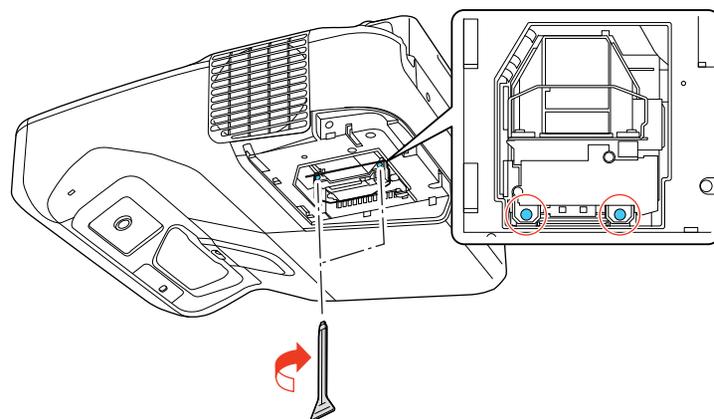
**Remarque:**  La ou les lampes utilisée(s) par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciales et locales concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

7. Insérez délicatement la nouvelle lampe dans le projecteur le long du rail de guidage. Si la lampe ne s'insère pas aisément, assurez-vous qu'elle est orientée dans la bonne direction. Rabattez la poignée vers le bas.

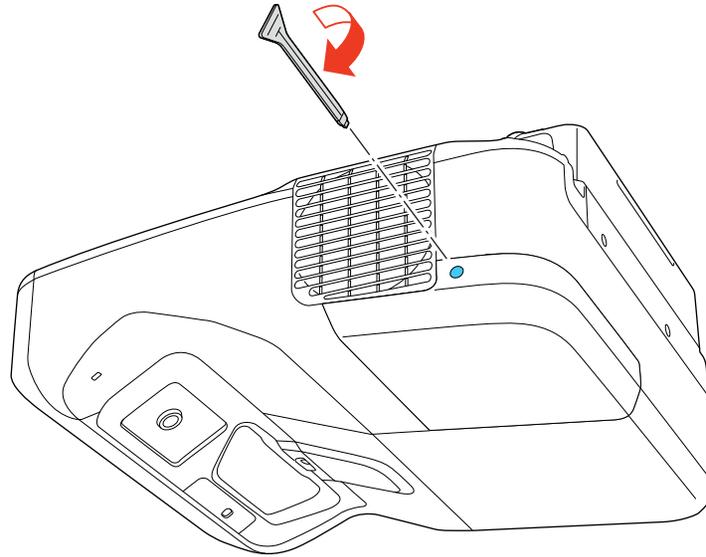
**Mise en garde:** Ne touchez à aucune partie en verre de la lampe afin d'éviter sa défaillance prématurée.



8. Serrez les vis pour fixer la lampe.



9. Remettez le couvercle en place et serrez la vis pour le fixer.



**Remarque:** Veillez à bien installer le couvercle de la lampe, sinon, elle ne s'allumera pas.

Remettez le compteur d'heures de la lampe à zéro pour faire le suivi de son usage.

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

**Tâches associées**

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

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

Vous devez réinitialiser le compteur d'heures de la lampe du projecteur pour effacer le message de remplacement de la lampe et assurer un suivi adéquat de son utilisation.

**Remarque:** Ne remettez pas le compteur à zéro si vous n'avez pas remplacé la lampe afin d'éviter de produire de l'information inexacte sur son utilisation.

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

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



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

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

**Tâches associées**

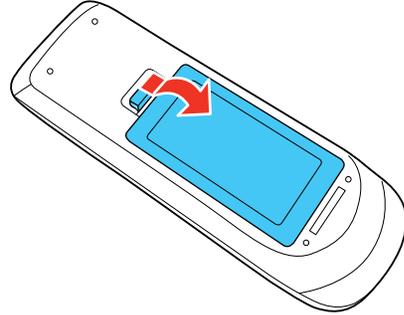
[Remplacement de la lampe](#)

## 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.

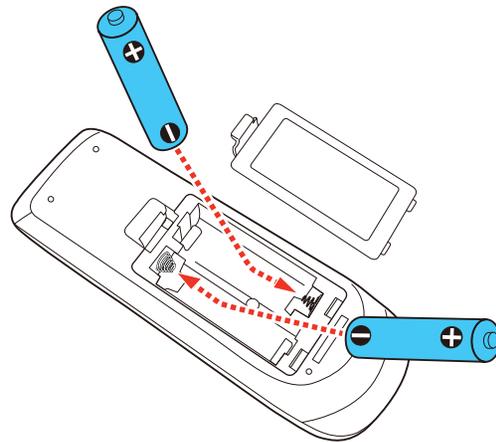
1. Retirez le couvercle du logement des piles comme illustré.



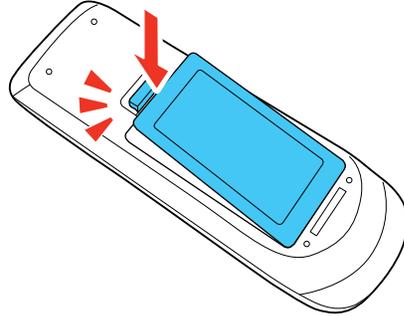
2. Retirez les piles usées.

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

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



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



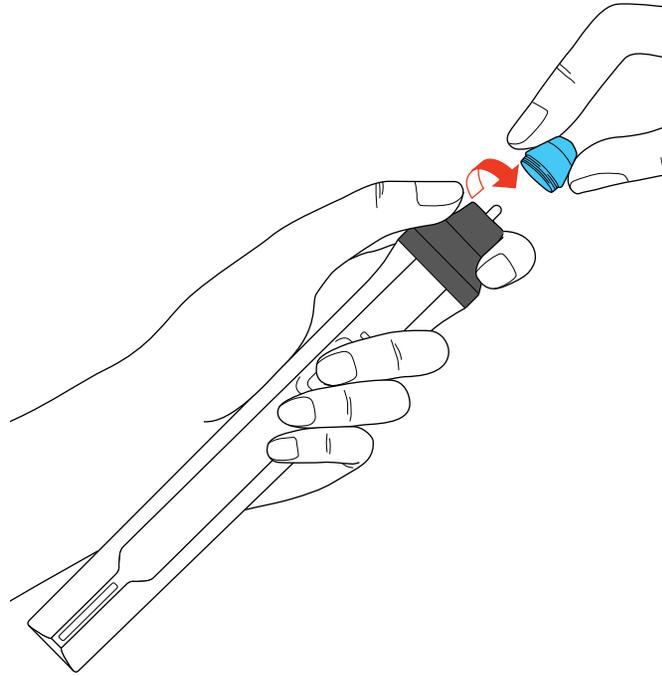
**Avertissement:** Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

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

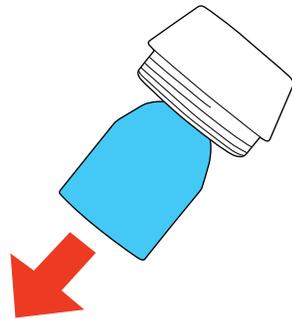
## Remplacement de la pointe douce du crayon

Si la pointe du crayon est endommagée ou ne fonctionne plus correctement, vous pouvez la remplacer.

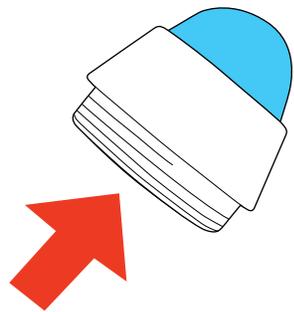
1. Dévissez la pointe du crayon pour la retirer.



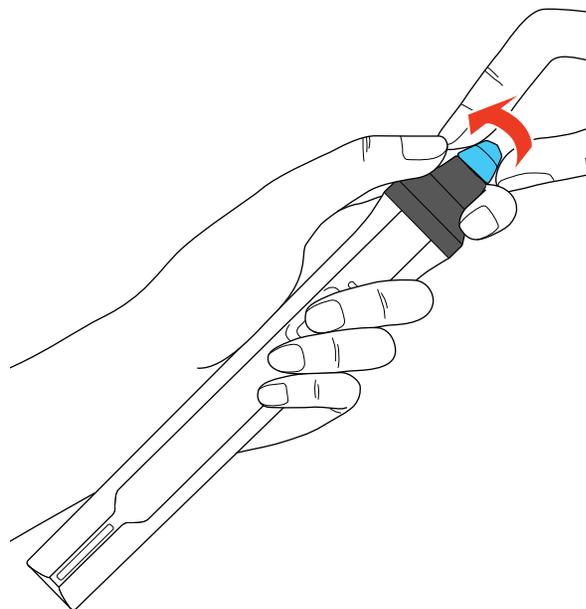
2. Retirez la pointe douce.



3. Insérez la nouvelle pointe.



4. Vissez la nouvelle pointe sur le crayon.

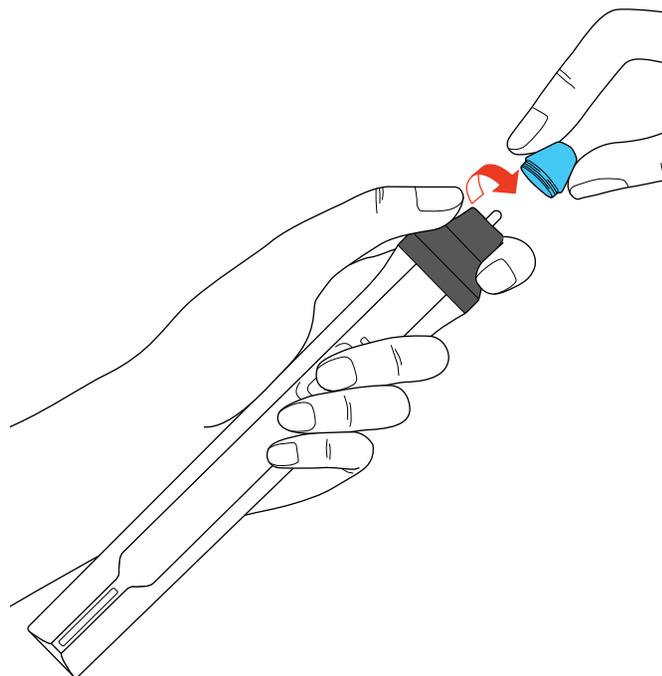


Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

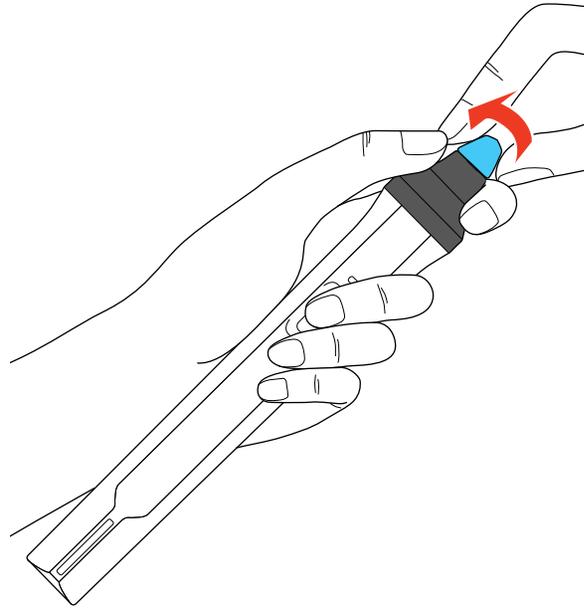
## Remplacement de la pointe dure du crayon

Si la pointe du crayon est endommagée ou ne fonctionne plus correctement, vous pouvez la remplacer.

1. Dévissez la pointe du crayon pour la retirer.



2. Vissez une nouvelle pointe de crayon.



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

## Transport du projecteur

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

- Débranchez tout équipement raccordé au projecteur.
- Lorsque vous transportez le projecteur sur une longue distance ou comme bagage enregistré, emballez-le dans une boîte solide avec un rembourrage autour du projecteur et écrivez « Fragile » sur la boîte.
- Lors de l'expédition du projecteur en vue de sa réparation, placez-le dans l'emballage d'origine, si possible, ou placez du matériel amortissant équivalent autour du projecteur. Écrivez « Fragile » sur la boîte.

**Remarque:** Epson ne peut être tenue responsable des dommages encourus lors du transport.

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

---

# Résolution des problèmes

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes avec le projecteur :

[Conseils pour les problèmes de projection](#)

[Témoins d'état du projecteur](#)

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

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

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

[Résolution des problèmes d'interactivité](#)

[Résolution des problèmes de réseau](#)

[Comment obtenir de l'aide](#)

## Conseils pour les problèmes de projection

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

Si le problème persiste, vérifiez ce qui suit :

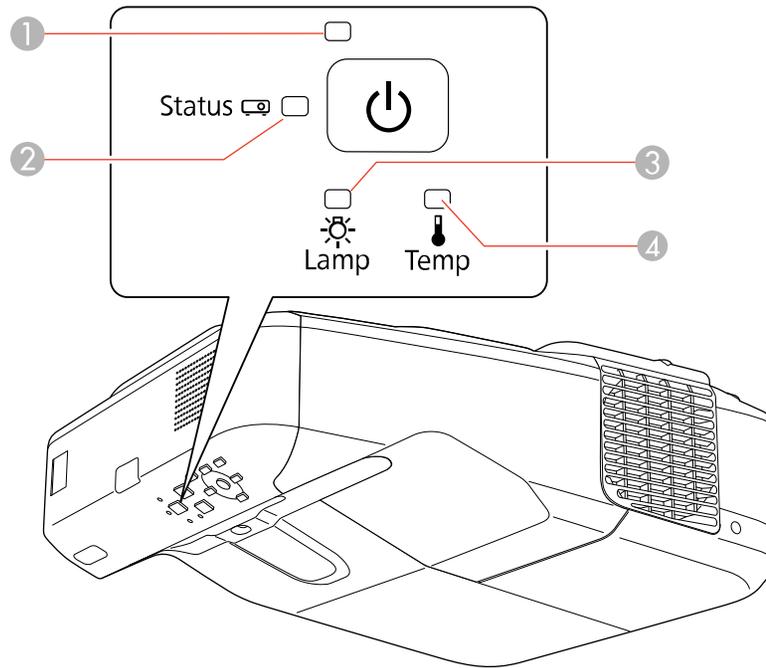
- Les témoins sur le projecteur peuvent donner une indication du problème.
- L'option d'aide à l'écran d'accueil peut afficher de l'information sur des problèmes courants, si le projecteur fonctionne.
- Les solutions offertes dans ce guide peuvent vous aider à résoudre de nombreux problèmes.

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

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

## Témoins d'état du projecteur

Les témoins du 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 Status
- 3 Témoin Lamp
- 4 Témoin Temp

Témoin d'alimentation	Témoin d'état	Témoin Lamp	Témoin Temp	État et solution
Bleu	Bleu	Éteint	Éteint	Fonctionnement normal.

Témoin d'alimentation	Témoin d'état	Témoin Lamp	Témoin Temp	État et solution
Bleu	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Réchauffage. Attendez que l'image s'affiche.
Bleu	Éteint	Éteint	Éteint	En mode attente ou en mode veille.
Bleu	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Mise hors tension. (Lorsque le témoin Status cesse de clignoter, vous pouvez débrancher le projecteur.)
Bleu	Varie	Éteint	Clignotant orange	Le projecteur est trop chaud. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</li> <li>• Assurez-vous que la température ambiante n'est pas trop élevée.</li> </ul>
Éteint	Clignotant bleu	Éteint	Orange	Le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Laissez-le hors tension afin qu'il puisse refroidir. Après environ 5 minutes, effectuez l'une des étapes suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</li> <li>• Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le <b>Mode haute alt.</b></li> <li>• Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.</li> </ul>

Témoin d'alimentation	Témoin d'état	Témoin Lamp	Témoin Temp	État et solution
Éteint	Clignotant bleu	Orange	Éteint	Il y a un problème avec la lampe. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifiez si la lampe est grillée, cassée ou mal installée. Réinstallez ou remplacez la lampe, au besoin.</li> <li>• Nettoyez ou remplacez le filtre à air.</li> <li>• Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le <b>Mode haute alt.</b></li> <li>• Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.</li> </ul>
Clignotant bleu	Varie	Clignotant orange	Varie	Remplacez la lampe sans tarder afin d'éviter tout dommage. Cessez d'utiliser le projecteur.
Éteint	Clignotant bleu	Éteint	Clignotant orange	Il y a un problème avec un ventilateur ou un capteur. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Éteint	Clignotant bleu	Clignotant orange	Clignotant orange	Erreur Iris auto. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Éteint	Clignotant bleu	Orange	Orange	Erreur d'alimentation. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Éteint	Clignotant bleu	Clignotant orange	Éteint	Erreur interne. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

**Remarque:** Si les témoins agissent d'une façon qui n'est pas énumérée dans le tableau ci-dessus, mettez le projecteur hors tension, débranchez-le et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

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

**Références associées**

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

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

[Comment obtenir de l'aide](#)

**Tâches associées**

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

[Remplacement du filtre à air](#)

[Remplacement de la lampe](#)

## Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur

Pour résoudre certains problèmes courants, vous pouvez afficher l'information contenue dans le système d'aide du projecteur.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Home** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.
3. Appuyez sur les touches fléchées pour sélectionner l'icône Aide  et appuyez sur Enter.
4. Appuyez sur **Enter**.  
Le menu d'aide s'affiche.
5. Appuyez sur les touches fléchées du haut ou du bas pour mettre en surbrillance le problème que vous voulez résoudre.
6. Appuyez sur **Enter** pour afficher les solutions.
7. 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 **Home**.

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

## Résolution des problèmes d'image ou de son

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes avec les images projetées ou le son.

[Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît](#)

[Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display](#)

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

[Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît](#)

[Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît](#)

[Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire](#)

[Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage](#)

[Solutions si l'image est floue](#)

[Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes](#)

[Solutions aux problèmes de son](#)

[Solutions aux problèmes de microphone](#)

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

### Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît

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

- Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour voir si l'image avait été temporairement désactivée.
- Assurez-vous que les câbles nécessaires sont tous bien branchés et que le projecteur et les sources vidéo sont sous tension.
- 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 attente ou de veille. Vérifiez également si l'ordinateur raccordé est en mode de veille ou s'il affiche un écran vide.
- Appuyez sur la touche **Menu**. Si le menu du projecteur s'affiche, il est possible qu'il y ait un problème avec la source vidéo branchée, la connexion du câble ou le port.
- Vérifiez les paramètres dans le menu Signal pour vous assurer qu'ils correspondent à la source vidéo actuelle.
- Réglez 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.
- Si les autres solutions ne permettent pas de résoudre le problème, réinitialisez tous les paramètres du projecteur en utilisant les options du menu **Réinit**.
- Le projecteur pourrait être incapable de projeter des vidéos protégées par des droits d'auteur que vous diffusez depuis un ordinateur. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi fourni avec votre ordinateur.

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

#### **Références associées**

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

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

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

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

#### **Tâches associées**

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

## **Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display**

Si aucune image n'est affichée ou si l'image semble incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande.
- Assurez-vous que le logiciel USB Display a été installé correctement. Installez-le manuellement si nécessaire.
- Assurez-vous que le paramètre **USB Type B** du menu Avancé est réglé à l'une des options **USB Display**.
- Sur un Mac, 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 vacille ou clignote, activez le paramètre **Permet de fluidifier le mouvement du curseur de la souris** dans le logiciel Paramètres Epson USB Display sur votre ordinateur.
- Désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.
- Assurez-vous que vous utilisez la plus récente version du logiciel USB Display. Vous pouvez télécharger la plus récente version depuis le site Web d'Epson. Visitez le site Web [epson.com/support](http://epson.com/support) (É.-U.) ou [epson.ca/soutien](http://epson.ca/soutien) (Canada) et sélectionnez votre projecteur.

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

## Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît

Si le message « Pas de signal » apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Source Search** et attendez quelques secondes qu'une image apparaisse.
- Appuyez sur la touche **Home** de la télécommande pour faire un choix parmi la liste de sources disponibles (voir texte en noir).
- Mettez sous tension la source vidéo ou l'ordinateur raccordé et appuyez sur la touche de lecture pour commencer votre présentation, au besoin.
- Vérifiez la connexion du projecteur à vos sources vidéo.
- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, assurez-vous qu'il est configuré pour pouvoir afficher sur un moniteur externe.
- Au besoin, mettez le projecteur et la source vidéo ou l'ordinateur hors tension, puis rallumez-les.
- Si les autres solutions ne permettent pas de résoudre le problème, réinitialisez tous les paramètres du projecteur en utilisant les options du menu **Réinit.**

[Affichage depuis un ordinateur portable Windows](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Mac](#)

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

### Affichage depuis un ordinateur portable Windows

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

1. Tenez la touche **Fn** de l'ordinateur portable enfoncée et appuyez sur la touche marquée d'une icône de moniteur ou **CRT/LCD**. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.) Patientez quelques secondes afin que l'image s'affiche. Pour afficher à la

fois sur l'écran de l'ordinateur portable et sur le projecteur, essayez d'appuyer sur les mêmes touches encore une fois.

**Remarque:** Sous Windows 7 ou une version ultérieure, maintenez la touche Windows et appuyez sur **P** en même temps, puis cliquez sur **Dupliquer**.

2. Si la même image n'est pas affichée sur l'ordinateur portable et le projecteur, vérifiez l'utilitaire **Affichage** Windows pour vous assurer que le port de moniteur externe est activé et que le mode de bureau étendu est désactivé. (Consultez la documentation de l'ordinateur ou de Windows pour des directives.)
3. Au besoin, vérifiez les paramètres de votre carte vidéo et réglez l'option d'affichage multiple à **Dupliquer** ou **Miroir**.

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

### **Affichage depuis un ordinateur portable Mac**

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

1. Ouvrez l'utilitaire **Préférences Système** et sélectionnez **Moniteurs**, **Moniteur** ou **Couleur ACL**.
2. Cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger**.
3. Cochez la case **Recopier les écrans**.

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

### **Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît**

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

- Vérifiez que le bon signal d'entrée est sélectionné dans le menu Signal.
- Assurez-vous que la résolution de l'écran de l'ordinateur ne dépasse pas la résolution et la limite de fréquence du projecteur. Au besoin, sélectionnez une résolution différente pour votre ordinateur. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)
- Vous pouvez effectuer un test en réglant la résolution d'affichage de l'ordinateur au paramètre le plus bas, puis en augmentant la résolution graduellement, au besoin.

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

#### **Références associées**

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

## 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.
- Pour les connexions VGA, 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.)
- Assurez-vous de sélectionner le bon paramètre **Projection**.
- Essayez d'ajuster la position de l'image à l'aide du paramètre **Décalage image**.

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

### Références associées

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

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

## Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire

Si l'image projetée n'est pas parfaitement rectangulaire, essayez l'une des solutions suivantes :

- Si le projecteur n'est pas fixé sur le mur ou au plafond, placez-le directement devant le centre de l'écran, de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à l'écran.
- Utilisez le paramètre **Décalage image** pour ajuster la position de l'image au lieu de déplacer le projecteur.
- Ajustez la forme de l'image à l'aide des paramètres du menu **Corr. géométrique**.

**Remarque:** Il est possible que le réglage des paramètres **Quick Corner**, **H/V-Keystone** et **Correction de l'arc** modifie le calibrage du crayon et de la mise au point.

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

#### Références associées

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

#### Tâches associées

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

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

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

[Réglage de la position de l'image](#)

## Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage

Si l'image projetée semble subir de l'interférence électronique (bruit) ou du brouillage, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez les câbles servant à brancher l'ordinateur ou la source vidéo au projecteur. Ils devraient :
  - être à l'écart du cordon d'alimentation afin de prévenir l'interférence;
  - être solidement branchés aux deux extrémités;
  - ne pas être branchés à une rallonge;
  - avoir une longueur maximale de 10 pi (3 m) pour les câbles VGA/d'ordinateur ou 24 pi (7,3 m) pour les câbles HDMI.
- Vérifiez si les paramètres du menu Signal du projecteur correspondent à la source vidéo. S'ils sont disponibles pour votre source vidéo, ajustez les paramètres **Désentrelacement** et **Réduction bruit**.
- Sélectionnez **Auto** au paramètre Résolution du menu Signal.
- Sélectionnez une résolution vidéo et un taux de rafraîchissement sur l'ordinateur qui sont compatibles avec ceux du projecteur.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande du projecteur pour régler automatiquement les paramètres d'alignement et de synchronisation. Si le problème n'est pas réglé, affichez une image au motif uniforme à l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync**.
- Si vous avez réglé la forme de l'image à l'aide des commandes du projecteur, essayez de réduire le paramètre **Netteté** afin d'améliorer la qualité de l'image.

- Si vous utilisez la fonction USB Display, désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.

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

#### Références associées

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

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

#### Tâches associées

[Affichage depuis un ordinateur portable Windows](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Mac](#)

## Solutions si l'image est floue

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

- Réglez la mise au point.
- Nettoyez la fenêtre de projection.

**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 et directement en avant de celui-ci.
- Placez le projecteur afin que l'angle de réglage de la distorsion trapézoïdale ne soit pas si vaste et qu'il ne déforme pas l'image.
- Modifiez le paramètre **Netteté** pour améliorer la qualité de l'image.
- Si vous projetez depuis un ordinateur au moyen d'un câble VGA, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande du projecteur pour régler automatiquement les paramètres d'alignement et de synchronisation. Si des bandes floues ou un flou général demeurent, affichez une image au motif uniforme à l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync**.
- Si vous projetez à partir d'un ordinateur, utilisez une résolution plus basse.
- Désactivez toute correction trapézoïdale ainsi que les paramètres **Quick Corner** et **Correction de l'arc**.

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

## 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**, **Temp. 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 **ECO** ou **ECO2**, essayez le mode **Normal** dans les menus du projecteur.
- 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 du signal d'entrée - Menu Signal](#)

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

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

## Solutions aux problèmes de son

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

- Réglez les paramètres de volume du projecteur.
- Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour reprendre la lecture vidéo et audio provisoirement interrompue.
- Appuyez sur la touche **Source Search** pour passer à la bonne source d'entrée, au besoin.

- Vérifiez si le volume est correctement réglé sur l'ordinateur ou la source vidéo et si la sortie audio est réglée pour la source appropriée.
- Vérifiez les connexions du câble audio entre le projecteur et la source vidéo.
- 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 l'option **Sortie A/V à Toujours valide**.
- Assurez-vous que l'option **Sortie audio** est réglée au bon port audio pour votre appareil vidéo.
- 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](#)

## Solutions aux problèmes de microphone

Si aucun son n'est émis lorsque vous utilisez un microphone branché au projecteur essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le microphone est correctement connecté au projecteur.
- Assurez-vous d'utiliser un microphone électrodynamique et non pas un microphone à condensateur.
- Réglez le paramètre **Volume entrée micro** au besoin dans les menus du projecteur.
- Si vous souhaitez utiliser le microphone lorsque le projecteur est éteint, réglez l'option **Mode attente à Comm. activée**.

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

### Références associées

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

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

### Tâches associées

[Connexion d'un microphone](#)

## Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

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

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

[Solutions pour les problèmes de télécommande](#)

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

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

### Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur

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

- Vérifiez si le cordon d'alimentation est bien branché dans le projecteur et à une prise de courant alimentée.
- Les touches du projecteur pourraient être verrouillées à des fins de sécurité. Déverrouillez les touches ou utilisez la télécommande pour mettre le projecteur sous tension.
- Si la lampe s'éteint de manière inattendue, le projecteur pourrait s'être mis en mode attente après une période d'inactivité. Appuyez sur la touche d'alimentation afin que le projecteur quitte le mode veille et réglez le paramètre **Temps Mode veille** afin de modifier l'intervalle de veille.
- Si la 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.
- Le cordon d'alimentation est peut-être défectueux. Débranchez le cordon et contactez Epson.

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

#### Références associées

[Témoins d'état du projecteur](#)

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

#### Tâches associées

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

## Solutions pour les problèmes de télécommande

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

- Vérifiez si les piles sont bien installées dans la télécommande et si elles ont encore une charge. Au besoin, remplacez les piles.
- Veillez à utiliser la télécommande dans l'angle et la portée de réception du projecteur.
- Assurez-vous que le projecteur n'est pas en cours de réchauffement ou de mise hors tension.
- Vérifiez si une des touches de la télécommande est coincée, ce qui la met en mode de veille. Décoincez la touche pour réveiller la télécommande.
- Un puissant éclairage fluorescent, la lumière directe du soleil ou des signaux d'appareils à IR peuvent nuire au fonctionnement des capteurs du projecteur. Atténuez l'éclairage ou déplacez le projecteur hors de la lumière du soleil ou de la portée de l'équipement causant l'interférence.
- 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'un revendeur agréé d'Epson.

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

### Références associées

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

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

[Fonctionnement de la télécommande](#)

## Solutions aux problèmes de mot de passe

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

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

- Si vous avez réglé un mot de passe Contrôle Web et que vous avez oublié l'identifiant de l'utilisateur ou le mot de passe, essayez d'entrer les informations suivantes :
  - Identifiant de l'utilisateur : **EPSONWEB**
  - Mot de passe par défaut : **admin**
- Si vous avez réglé un mot de passe Remote (dans Epson Web Control) et que vous avez oublié l'identifiant de l'utilisateur ou le mot de passe, essayez d'entrer les informations suivantes :
  - Identifiant de l'utilisateur : **EPSONREMOTE**
  - Mot de passe par défaut : **guest**
- Si vous perdez la télécommande, vous ne pourrez pas entrer un mot de passe. Procurez-vous une nouvelle télécommande auprès d'Epson.

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

## Résolution des problèmes d'interactivité

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes lors de l'utilisation du système interactif :

[Solutions lorsqu'apparaît le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function »](#)

[Solutions lorsque les crayons interactifs ne fonctionnent pas](#)

[Solutions lorsque la position du crayon interactif n'est pas exacte](#)

[Solutions lorsque le calibrage manuel ne fonctionne pas](#)

[Solutions lorsque les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser](#)

[Solutions lorsque les crayons interactifs causent de l'interférence ou des effets non désirés](#)

[Solutions lorsque l'interactivité tactile ne fonctionne pas](#)

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

## Solutions lorsqu'apparaît le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function »

Si vous voyez le message « Une erreur est survenue au niveau de Easy Interactive Function », contactez Epson pour obtenir de l'aide.

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

**Références associées**

[Comment obtenir de l'aide](#)

## Solutions lorsque les crayons interactifs ne fonctionnent pas

Si les crayons interactifs ne fonctionnent pas, essayez les solutions suivantes :

- Le crayon s'éteint automatiquement lorsqu'il n'est pas en cours d'utilisation. Agrippez le crayon pour le rallumer.
- Assurez-vous que vous ne couvrez pas la partie noire près de la pointe du crayon.
- Assurez-vous que la pointe du crayon est bien fixée au crayon.
- Si la pointe du crayon est usée, sale ou endommagée, vous devrez peut-être la remplacer.
- Essayez de remplacer la pointe douce avec la pointe dure.
- Assurez-vous que rien ne bloque le signal entre le crayon et le récepteur du crayon (situé près de la fenêtre de projection du projecteur).
- Essayez de tenir le crayon à un angle différent afin que votre main ne bloque pas le signal.
- Assurez-vous que le cache-câbles est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.
- Assurez-vous que la pile du crayon est suffisamment chargée. Appuyez sur la touche sur le côté du crayon afin de vérifier la charge restante de la pile. Essayez de remplacer la pile.
- Si vous projetez d'un ordinateur, assurez-vous que le câble USB est connecté à l'ordinateur et au projecteur.
- Tamisez les lumières de la salle et éteignez toutes les lumières fluorescentes. Assurez-vous que la surface de projection et le récepteur du crayon ne sont pas dans la lumière directe du soleil ou de toute autre source de lumière intense.
- Retirez tout type de lumières décoratives placées près du projecteur ou de la surface de projection.
- Assurez-vous que le récepteur de crayon interactif sur le projecteur est propre et exempt de poussière.
- Vérifiez qu'il n'y a aucune interférence de télécommandes, de souris ou de microphones infrarouges.
- Assurez-vous que l'option **USB Type B** dans le menu Avancé est réglée à **Easy Interactive Function** ou **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Assurez-vous que vous avez calibré le système. Essayez de le recalibrer.
- Assurez-vous que les paramètres **Mode crayon** et **Mode fonct. crayon** sont correctement réglés dans les options **Easy Interactive Function** du menu Avancé.
- Si vous utilisez plusieurs projecteurs interactifs dans la même pièce, assurez-vous d'utiliser un câble de synchronisation entre les projecteurs et accédez à **Easy Interactive Function > Avancé** et réglez le paramètre **Sync des projecteurs** à **Câblé**.

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

## Solutions lorsque la position du crayon interactif n'est pas exacte

Si la position du crayon ne correspond pas à celle du pointeur de la souris, essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que vous avez calibré le système. Essayez le calibrage manuel.
- Assurez-vous que le cache-câbles est en place pour empêcher les câbles de bloquer le signal.
- Essayez d'ajuster la zone de fonctionnement du crayon.
- Désactivez toute correction trapézoïdale ainsi que les paramètres **Quick Corner** et **Correction de l'arc**.
- Lorsque vous utilisez la touche **E-Zoom +** de la télécommande pour agrandir l'image, la position du crayon ne sera pas exacte. Lorsque l'image revient à sa taille d'origine, la position du crayon devrait être rétablie.
- En mode Interactivité PC (dans le menu **Avancé > Avancé**), désactivez le paramètre **Rég auto zone crayon** et sélectionnez le paramètre **Rég man. zone crayon**. (câble USB requis)
- Modifiez la résolution de l'ordinateur à 1280 × 800.
- Sélectionnez **Tout réinitialiser** depuis le menu Réinit. afin de restaurer les paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut.

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

## Solutions lorsque le calibrage manuel ne fonctionne pas

Si vous rencontrez des problèmes de calibrage manuel, essayez les solutions suivantes :

- Si le cercle ne se déplace pas à la position suivante, ou s'il se déplace automatiquement, tamisez ou éteignez toutes les sources de lumière intenses près de la surface de projection.
- Assurez-vous que le projecteur n'est pas trop près de la surface de projection.
- Sélectionnez **Tout réinitialiser** depuis le menu Réinit. afin de restaurer les paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut.

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

## Solutions lorsque les crayons interactifs sont lents ou difficiles à utiliser

Si les crayons sont difficiles à utiliser ou trop lents, essayez les solutions suivantes :

- Pour faciliter son utilisation, maintenez le crayon perpendiculaire à la surface de projection.

- Pour une performance optimale, connectez votre ordinateur au projecteur via un câble VGA ou HDMI pour l'affichage et un câble USB pour l'interactivité.
- Si vous utilisez USB Display sous Windows, vous devrez peut-être désactiver Windows Aero dans les paramètres Epson USB Display sur votre ordinateur.
- Si vous avez des difficultés à double-cliquer sur un Mac, accédez au menu **Préférences Système**, sélectionnez **Souris, Trackpad** ou **Souris & Trackpad**, et réduisez le paramètre **Vitesse du double-clic**.

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

## Solutions lorsque les crayons interactifs causent de l'interférence ou des effets non désirés

Si les crayons causent de l'interférence ou des effets non désirés, essayez les solutions suivantes :

- Lorsque vous utilisez deux crayons en même temps, assurez-vous qu'ils sont à au moins 4 pouces (10,16 cm) de distance l'un de l'autre.
- Ne déposez pas les crayons sur la zone de l'image d'un tableau interactif afin d'éviter de causer de l'interférence avec la souris de votre ordinateur.
- Assurez-vous que rien ne bloque la ligne directe vers le site infrarouge sur le projecteur.
- Désactivez le survol.

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

## Solutions lorsque l'interactivité tactile ne fonctionne pas

Si l'interactivité tactile ne fonctionne pas (BrightLink 695Wi), essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que l'unité tactile est installée correctement et que le câble d'alimentation est bien branché. Consultez le *Guide d'installation de l'unité tactile et du boîtier de commande* du projecteur pour les détails.
- Si le témoin sur l'unité tactile n'est pas allumé, vérifiez les paramètres **Config. uni. tactile** pour l'option **Easy Interactive Function** du menu Avancé et assurez-vous que le paramètre **Alimentation** est réglé à **On**.
- Ajustez l'angle sur l'unité tactile. Consultez le *Guide d'installation de l'unité tactile et du boîtier de commande* du projecteur pour les détails.
- Assurez-vous qu'aucun obstacle (tel que des câbles) ne se trouve entre les ports d'émission de laser de l'unité tactile et la surface de projection.
- Retirez tout type de lumières décoratives placées près du projecteur ou de la surface de projection.

- Si vous avez des difficultés à double-cliquer sur un Mac, accédez au menu **Préférences Système**, sélectionnez **Souris, Trackpad** ou **Souris & Trackpad**, et réduisez le paramètre **Vitesse du double-clic**.
- Vérifiez qu'il n'y a aucune interférence de télécommandes, de souris ou de microphones infrarouges.
- Assurez-vous que vous avez effectué le calibrage du crayon et le calibrage tactile. Essayez de les recalibrer.
- Si les opérations tactiles ne fonctionnent pas correctement même après avoir effectué le calibrage, appuyez sur l'icône  à l'écran d'accueil et vérifiez le paramètre **Plage de calibrage**. Sélectionnez **Large** si vous déplacez accidentellement des éléments lorsque vous essayez de toucher l'écran, ou **Étroite** si les opérations de la souris ne fonctionnent pas aussi bien que prévu.

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

## Résolution des problèmes de réseau

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes en utilisant le projecteur sur un réseau.

[Solutions si les courriels d'alerte par réseau ne sont pas envoyés](#)

[Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau](#)

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

## Solutions si les courriels d'alerte par réseau ne sont pas envoyés

Si vous ne recevez pas de courriels vous alertant lorsqu'un projecteur sur le réseau rencontre un problème, essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le projecteur est sous tension et correctement connecté au réseau. (Si une erreur a causé la mise hors tension du projecteur, il ne peut pas envoyer de courriel.)
- Vérifiez si les paramètres d'alerte par courriel du projecteur sont réglés correctement dans le menu du réseau Courrier ou dans le logiciel de réseau.
- Réglez le paramètre **Mode attente** à **Comm. activée** afin que le logiciel de réseau puisse surveiller le projecteur en mode attente.

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

### Concepts associés

[Projection sur un réseau câblé](#)

[Projection sur un réseau sans fil](#)

### Références associées

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

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

## Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau

Si vous ne pouvez pas accéder au projecteur via le navigateur Web, assurez-vous que vous utilisez le bon mot de passe et le bon nom d'utilisateur, lesquels sont sensibles à la casse.

**Remarque:** Vous ne pouvez pas modifier le nom d'utilisateur.

- Pour afficher l'écran Web Control, entrez **EPSONWEB** dans le champ du nom d'utilisateur, puis entrez le mot de passe tel que réglé dans le menu Réseau du projecteur. Le mot de passe par défaut est **admin**.
- Pour afficher l'écran Web Remote, entrez **EPSONREMOTE** dans le champ du nom d'utilisateur, puis entrez le mot de passe tel que réglé dans le menu Réseau du projecteur. Le mot de passe par défaut est **guest**.
- Assurez-vous d'avoir accès au réseau sur lequel se trouve le projecteur.

**Remarque:** Le nom d'utilisateur et le mot de passe sont sensibles à la casse.

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

## Comment obtenir de l'aide

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

### Assistance via Internet

Visitez le site Web de soutien d'Epson à l'adresse [epson.ca/soutien](http://epson.ca/soutien) et sélectionnez votre produit pour obtenir des solutions aux problèmes courants pour votre projecteur. Vous pouvez y télécharger des utilitaires et de la documentation en français, consulter une foire aux questions et des conseils de dépannage, ou envoyer vos questions par courriel à Epson.

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

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

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

---

## Caractéristiques techniques

Les sections suivantes présentent les caractéristiques techniques de votre projecteur.

[Caractéristiques générales du projecteur](#)

[Caractéristiques de la lampe](#)

[Caractéristiques de la télécommande](#)

[Dimensions du projecteur](#)

[Caractéristiques électriques du projecteur](#)

[Caractéristiques environnementales du projecteur](#)

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

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

[Exigences système pour USB Display](#)

### Caractéristiques générales du projecteur

<b>Type d'affichage</b>	Matrice active TFT polysilicium
<b>Résolution</b>	1280 × 800 pixels (WXGA)
<b>Objectif</b>	F=1,60 Longueur focale : 3,7 mm
<b>Reproduction des couleurs</b>	Couleur complète, jusqu'à 1 milliard
<b>Luminosité</b>	Mode de consommation électrique Normal : Sortie lumineuse blanche de 3500 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 3500 lumens Mode de consommation électrique ECO : Sortie lumineuse blanche de 2900 lumens (norme ISO 21118)

**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.

<b>Rapport de contraste</b>	14000:1 avec Iris auto à On et en mode de consommation électrique à Normal
<b>Taille d'image</b> (selon le rapport hauteur/largeur natif)	60 po (1,52 m) à 99 po (2,51 m)
<b>Distance de projection</b> (selon le rapport hauteur/largeur natif)	13,9 po (35,4 cm) à 23,7 po (60,1 cm)
<b>Méthodes de projection</b>	Avant, arrière, plafond
<b>Rapport forme optique</b> (largeur sur hauteur)	16:10
<b>Mise au point</b>	Manuelle
<b>Réglage du zoom</b>	Numérique
<b>Rapport de zoom</b> (Télé sur grand angle)	1:1,35
<b>Système sonore intégré</b>	16 W monaural
<b>Niveau de bruit</b>	35 dB (mode de consommation électrique Normal) 30 dB (mode de consommation électrique ECO) 29 dB (mode de consommation électrique ECO2)
<b>Angle de correction trapézoïdale</b>	Vertical : $\pm 3^\circ$ Horizontal : $\pm 3^\circ$
<b>Compatibilité du port USB Type B</b>	Un port USB conforme 2.0 pour l'affichage USB Display, une souris externe, des mises à jour de micrologiciel ou des fonctions interactives
<b>Compatibilité du port USB Type A</b>	Port USB conforme 1.1 et 2.0 pour l'entrée de dispositif USB, d'une unité LAN sans fil ou l'affichage à partir d'une caméra de documents Epson.

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques de la lampe

Type	UHE (Ultra High Efficiency; efficacité ultra élevée)
Consommation électrique	250 W
Durée utile de la lampe	Mode de consommation normal : jusqu'à 5 000 heures Mode de consommation ECO : jusqu'à 10 000 heures Mode de consommation ECO2 : jusqu'à 9 000 heures

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

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques de la télécommande

Portée de réception	19,7 pi (6 m)
Piles	Deux piles AA alcalines ou au manganèse

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Dimensions du projecteur

Hauteur (excluant les pattes)	5,9 po (149 mm)
Largeur	14,4 po (367 mm)
Profondeur	15,7 po (400 mm)
Poids	12,8 lb (5,8 kg)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques électriques du projecteur

Fréquence nominale	50/60 Hz
--------------------	----------

<b>Source d'alimentation</b>	De 100 à 240 V CA, $\pm 10\%$ 3,8 à 1,7 A
<b>Consommation électrique</b> (100 à 120 V)	Fonctionnement : Mode de consommation électrique Normal : 373 W Mode de consommation électrique ECO : 324 W Mode de consommation électrique ECO2 : 324 W Mode attente : 0,23 W (en mode d'économie d'énergie), 2,2 W (en mode attente avec réseau activé)
<b>Consommation électrique</b> (220 à 240 V)	Fonctionnement : Mode de consommation électrique Normal : 354 W Mode de consommation électrique ECO : 309 W Mode de consommation électrique ECO2 : 309 W Mode attente : 0,37 W (en mode d'économie d'énergie), 2,3 W (en mode attente avec réseau activé)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques environnementales du projecteur

<b>Température</b>	<p><b>Projecteur simple :</b> Fonctionnement jusqu'à 7500 pi (2286 m) : 41 à 104 °F (5 à 40 °C) Fonctionnement jusqu'à 9854 pi (3000 m) : 41 à 95 °F (5 à 35 °C) Stockage : 14 à 140 °F (–10 à 60 °C)</p> <p><b>Multiple projecteurs :</b> Fonctionnement jusqu'à 7500 pi (2286 m) : 41 à 95 °F (5 à 35 °C) Fonctionnement jusqu'à 9854 pi (3000 m) : 41 à 86 °F (5 à 30 °C) Stockage : 14 à 140 °F (–10 à 60 °C)</p>
--------------------	---

<b>Humidité</b> (relative, sans condensation)	Fonctionnement : 20 à 80 % Stockage : 10 à 90 %
<b>Altitude de fonctionnement</b>	Jusqu'à 4921 pi (1500 m) Jusqu'à 9843 pi (3000 m) avec le mode haute altitude activé

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Caractéristiques de sécurité et d'homologation du projecteur

<b>États-Unis</b>	FCC Partie 15 Classe B UL60950-1
<b>Canada</b>	ICES-003 Classe B CSA C22.2 n° 60950-1

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

## Formats d'affichage vidéo pris en charge

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

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

Le tableau suivant indique le taux de rafraîchissement et la résolution pour chaque format d'affichage vidéo compatible.

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
<b>Signaux d'ordinateur (RGB analogique)</b>		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768

<b>Format d'affichage</b>	<b>Taux de rafraîchissement (Hz)</b>	<b>Résolution (en pixels)</b>
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 1024
	60/75/85	1280 × 960
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
<b>Vidéo composite</b>		
TV (NTSC)	60	720 × 480
Téléviseur (SÉCAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
<b>Vidéo en composantes</b>		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
<b>Signaux d'entrée HDMI</b>		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
WXGA	60	1280 × 800
	60	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
<b>Signaux d'entrée MHL</b>		
VGA	60	640 × 480
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	1920 × 1080

\* Résolution **Large** seulement.

**Sujet parent:** [Caractéristiques techniques](#)

## Exigences système pour USB Display

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

<b>Exigences</b>	<b>Windows</b>	<b>Mac</b>
Système d'exploitation	Windows Vista Édition Intégrale, Entreprise, Professionnelle, Familiale Premium et Familiale Basique (32 bits)	Mac OS X 10.5.x (32 bits) et 10.6.x, 10.7.x, 10.8.x, 10.9.x, 10.10.x et 10.11.x (32 et 64 bits); macOS 10.12.x (32 et 64 bits)
	Windows 7 Édition intégrale, Entreprise, Professionnelle et Familiale Premium (32 et 64 bits); Familiale Basique et Starter (32 bits)	
	Windows 8.x, Pro et Entreprise (32 bits et 64 bits)	
	Windows 10 Familiale, Pro et Entreprise (32 bits et 64 bits)	
Version USB	USB 2.0	
Processeur	Intel Core2 Duo ou plus rapide (Intel Core i3 ou plus rapide recommandé)	Intel Core2 Duo ou plus rapide (Intel Core i5 ou plus rapide recommandé)
Mémoire	2 Go ou plus (4 Go ou plus recommandé)	
Espace disque dur	20 Mo ou plus	
Écran	Résolution entre 640 × 480 et 1920 × 1200, 16 bits couleur ou plus	

**Sujet parent:** [Caractéristiques techniques](#)

---

## Avis

Consultez ces sections pour des avis importants concernant votre projecteur.

[Recyclage](#)

[Consignes de sécurité importantes](#)

[Renseignements de sécurité importants](#)

[Liste des symboles de sécurité \(correspondant à CEI60950-1 A2\)](#)

[Déclaration de conformité avec la FCC](#)

[Licence des logiciels libres](#)

[Arbitrage exécutoire et recours collectifs](#)

[Marques de commerce](#)

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

## Recyclage

Epson offre un programme de recyclage des produits en fin de vie. Veuillez consulter [ce site](#) pour obtenir des informations sur la façon de retourner votre produit pour une élimination appropriée.

**Sujet parent:** [Avis](#)

## Consignes de sécurité importantes

**Mise en garde:** Ne regardez jamais dans l'objectif du projecteur lorsque 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](#)

## Renseignements de sécurité importants

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

- Ne regardez pas dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. Le faisceau lumineux intense peut abîmer votre vue. Évitez de vous tenir debout devant le projecteur afin que la lumière intense ne brille pas devant vos yeux.
- Ne placez pas votre main ou un objet près de la fenêtre de projection. Une température élevée de cette zone pourrait causer des brûlures, un feu ou d'autres dommages.
- Ne posez pas le projecteur sur un chariot, une table ou un support instable.
- N'utilisez pas le projecteur de côté ou en position inclinée. N'inclinez pas le projecteur à plus de 3° vers l'avant ou vers 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 support de montage au plafond. Cela pourrait causer des blessures graves à quiconque se trouvant sous le support de montage et le projecteur pourrait s'abîmer.
- N'utilisez pas le projecteur près de l'eau, de sources de chaleur, de fils électriques à haute tension ou de sources de champs magnétiques.
- Utilisez le type de source d'alimentation indiqué sur le projecteur. L'utilisation d'une source d'alimentation différente peut provoquer un incendie ou une décharge électrique. Si vous avez un doute quant à l'alimentation, consultez votre revendeur ou votre compagnie d'électricité.
- Placez le projecteur près d'une prise de courant où la fiche peut être débranchée facilement.
- Prenez les précautions ci-après pour la fiche : Ne saisissez pas la fiche avec des mains humides. N'insérez pas la fiche dans une prise poussiéreuse. Insérez la fiche à fond dans la prise. Ne tirez pas sur le cordon d'alimentation pour débrancher la fiche; tenez fermement cette dernière lorsque vous la débranchez. Évitez de surcharger les prises murales, les rallonges ou les blocs multiprises. Ne pas se conformer à ces consignes pourrait provoquer un incendie ou une décharge électrique.
- Ne placez pas le projecteur à un endroit où l'on peut facilement marcher sur le cordon d'alimentation. Cela risque de dénuder le cordon ou d'endommager la fiche.
- Débranchez le projecteur de la prise murale et laissez-le refroidir avant de le nettoyer. Pour le nettoyage, utilisez un chiffon sec (ou, pour les saletés ou taches difficiles à enlever, un chiffon humide bien essoré). N'utilisez pas de nettoyants aérosol ou liquides, de pulvérisateurs contenant des gaz inflammables ou des solvants tels que l'alcool, le diluant pour peintures et le benzène.

- N'obstruez pas les fentes et les ouvertures du boîtier du projecteur. Elles assurent la ventilation et empêchent la surchauffe du projecteur. Ne placez pas le projecteur sur un sofa, sur un tapis ou sur toute surface molle ou encore sur une pile de feuilles de papier détachées. Ne couvrez pas le projecteur avec une couverture, un rideau ou une nappe de table. Si vous installez le projecteur à proximité d'un mur, laissez un espace d'au moins 7,9 po (20 cm) entre le mur et le projecteur.
- N'utilisez pas le projecteur dans un endroit encastré, à moins qu'une ventilation appropriée ait été prévue.
- Ne permettez jamais l'insertion d'objets dans les ouvertures du projecteur. Ne laissez pas d'objets, particulièrement les objets inflammables, près du projecteur. Ne renversez jamais de liquide dans le projecteur.
- 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 événements de ventilation. Un filtre à air et/ou un événement de ventilation bloqué peuvent nuire à la ventilation requise pour le refroidissement du projecteur. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu.
- Ne rangez pas le projecteur à l'extérieur pendant des périodes prolongées.
- Sauf indication contraire dans le présent manuel, ne tentez pas de réparer vous-même le produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié. L'ouverture ou le retrait des couvercles de l'appareil risque de vous exposer à des tensions électriques dangereuses et à d'autres dangers.
- N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur sauf si ce guide de l'utilisateur l'exige pour des raisons précises. Ne tentez jamais de démonter ou de modifier le projecteur. Pour toutes les réparations, adressez-vous à un technicien qualifié.
- Débranchez le projecteur de la prise murale et adressez-vous à un technicien qualifié dans les cas suivants : si le projecteur ne fonctionne pas normalement même si vous suivez les directives d'utilisation ou si vous notez des changements marqués concernant son rendement; si le projecteur émet de la fumée, des odeurs étranges ou des bruits étranges; si le cordon d'alimentation est dénudé ou la fiche est endommagée; si du liquide ou des objets inconnus ont pénétré à l'intérieur du projecteur, ou s'il a été exposé à la pluie ou à l'eau; si le projecteur a fait l'objet d'une chute ou si le boîtier a été endommagé.
- Ne touchez pas la fiche durant un orage électrique. Sinon, vous pourriez recevoir un choc électrique.
- Débranchez le projecteur si vous comptez ne pas l'utiliser pendant un certain temps.
- N'utilisez pas le projecteur où il peut être exposé à la pluie, à l'eau ou à un niveau d'humidité excessif.
- N'utilisez pas ou n'entreposez pas le projecteur où il peut être exposé à de la fumée, de la vapeur d'eau, des gaz corrosifs, de la poussière excessive, des vibrations ou des impacts.
- N'utilisez pas le projecteur où des gaz inflammables ou explosifs pourraient être présents.

- N'utilisez pas et n'entreposez pas le projecteur ou sa télécommande à proximité d'un appareil de chauffage, sous la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé.
- Si vous utilisez le projecteur dans un pays autre que celui dans lequel vous l'avez acheté, utilisez le cordon d'alimentation approprié pour ce pays.
- Ne montez pas sur le projecteur et ne placez pas d'objets lourds dessus.
- Utilisez seulement le projecteur si la température est comprise dans cet intervalle :  
41 à 104 °F (5 à 40 °C) à une altitude de 7500 pi (2286 m) ou moins, ou 41 à 95 °F (5 à 35 °C) à une altitude de 7503 à 9842 pi (2287 m à 3000 m).

Lors de l'utilisation simultanée de plusieurs projecteurs :

En dehors de cette plage de températures, l'image projetée risque d'être instable et le projecteur peut être endommagé. N'utilisez pas ou n'entreposez pas le projecteur où il pourrait être exposé à des changements soudains de température.

- N'entreposez pas le projecteur à des températures qui ne sont pas comprises entre 14 et 140 °F (– 10 et 60 °C) ou à la lumière directe du soleil pendant de longues périodes. Cela peut endommager le boîtier.
- Ne placez rien qui puisse se tordre ou s'abîmer du fait de la chaleur à proximité des événements d'aération. N'approchez pas vos mains ni votre visage des événements d'aération en cours de projection. N'approchez pas votre visage du projecteur en cours de projection.
- Avant de déplacer le projecteur, assurez-vous qu'il est hors tension, que sa fiche est débranchée de la prise et que tous les câbles sont déconnectés.
- Ne tentez jamais d'enlever la lampe immédiatement après utilisation, car elle est brûlante. Avant de retirer la lampe, éteignez le projecteur et attendez au moins une heure pour que la lampe puisse refroidir.
- Ne démontez pas la lampe et ne la soumettez pas à des chocs.
- Ne placez pas la source d'une flamme nue, comme une bougie allumée, sur le projecteur ou à proximité de celui-ci.
- Ne modifiez pas le cordon d'alimentation. Ne placez pas d'objets trop lourds sur le cordon d'alimentation et évitez de le tordre, de le courber ou de tirer dessus. Faites en sorte que le cordon d'alimentation ne se trouve pas à proximité d'appareils électriques chauds.
- Si la lampe se brise, aérez la pièce de manière à éviter que les gaz émis lorsque la lampe se brise ne soient inhalés ou n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche. Si vous inhalez du gaz ou s'il y a contact entre le gaz et vos yeux ou votre bouche, consultez immédiatement un médecin.
- Si le projecteur est monté au plafond et que la lampe se brise, soyez vigilant afin d'éviter que des fragments de la lampe brisée n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche lorsque vous retirez

le couvercle de la lampe. Si des morceaux de verre entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche, demandez un avis médical immédiatement.

- Baissez toujours le volume avant de mettre le projecteur hors tension. Allumer le projecteur avec un volume trop élevé peut endommager votre ouïe.
- N'entrez pas les crayons interactifs ou les piles dans un endroit où la température est élevée, tel qu'à proximité d'un appareil de chauffage, sous la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé.
- Retirez les piles des crayons interactifs si les crayons ne seront pas utilisés durant une longue période de temps.

**Remarque:**  La ou les lampes utilisée(s) par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciales et locales concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

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

[Restriction d'utilisation](#)

**Sujet parent:** [Avis](#)

## Restriction d'utilisation

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

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

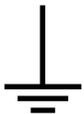
**Sujet parent:** [Renseignements de sécurité importants](#)

## Liste des symboles de sécurité (correspondant à CEI60950-1 A2)

Le tableau suivant indique la signification des symboles de sécurité étiquetés sur l'équipement.

N°	Symbole	Standards approuvés	Description
1		IEC60417 No. 5007	« Marche » (alimentation) Pour indiquer la connexion au secteur.
2		IEC60417 No. 5008	« Arrêt » (alimentation) Pour indiquer le débranchement du secteur.
3		IEC60417 No. 5009	Veille Pour identifier l'interrupteur ou la position de l'interrupteur au moyen de la partie de l'équipement allumée afin de la passer en mode veille.
4		ISO7000 No.0434B, IEC3864-B3.1	Mise en garde Pour identifier une mise en garde générale lors de l'utilisation du produit.
5		IEC60417 No. 5041	Mise en garde, surface chaude Pour indiquer que l'élément marqué peut être chaud et ne doit pas être touché sans prendre de précautions.
6		IEC60417 No. 6042 ISO3864-B3.6	Mise en garde, risque de décharge électrique Pour identifier l'équipement qui représente un risque de décharge électrique.

N°	Symbole	Standards approuvés	Description
7		IEC60417 No. 5957	Pour utilisation à l'intérieur uniquement Pour identifier un équipement électrique conçu principalement pour une utilisation à l'intérieur.
8		IEC60417 No. 5926	Polarité du connecteur d'alimentation c.c. Pour identifier la connexion positive et négative (la polarité) d'un équipement sur lequel une alimentation électrique c.c. peut être connectée.
9		—	Polarité du connecteur d'alimentation c.c. Pour identifier la connexion positive et négative (la polarité) d'un équipement sur lequel une alimentation électrique c.c. peut être connectée.
10		IEC60417 No. 5001B	Pile, général Sur un équipement alimenté par des piles. Pour identifier un dispositif, par exemple un couvercle pour le compartiment des piles ou les bornes du connecteur.
11		IEC60417 No. 5002	Positionnement de l'élément Pour identifier le support des piles lui-même et pour identifier le positionnement du/des élément(s) à l'intérieur du support des piles.
12		—	Positionnement de l'élément Pour identifier le support des piles lui-même et pour identifier le positionnement du/des élément(s) à l'intérieur du support des piles.

N°	Symbole	Standards approuvés	Description
13		IEC60417 No. 5019	Terre de protection Pour identifier la borne destinée à être connectée à un conducteur externe pour protection contre les décharges électriques en cas de défaut, ou la borne d'une électrode de terre de protection.
14		IEC60417 No. 5017	Terre Pour identifier une borne de terre (masse) dans le cas où le symbole N°13 n'est pas requis explicitement.
15		IEC60417 No. 5032	Courant alternatif Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant alternatif uniquement; pour identifier les bornes appropriées.
16		IEC60417 No. 5031	Courant continu Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant continu uniquement; pour identifier les bornes appropriées.
17		IEC60417 No. 5172	Équipement de classe II Pour identifier les équipements répondant aux exigences de sécurité spécifiées pour les équipements de classe II conformément à CEI 61140.
18		ISO 3864	Interdiction générale Pour identifier les actions ou les opérations interdites.
19		ISO 3864	Interdiction de contact Pour indiquer des blessures pouvant survenir à la suite d'un contact avec une partie spécifique de l'équipement.

N°	Symbole	Standards approuvés	Description
20		—	Pour indiquer qu'il ne faut jamais regarder dans l'objectif optique pendant que le projecteur est allumé.
21		—	Pour indiquer de ne rien placer sur le projecteur.
22		ISO3864 IEC60825-1	Mise en garde, rayonnement laser Pour indiquer que l'équipement est doté d'une pièce à rayonnement laser.
23		ISO 3864	Interdiction de démontage Pour indiquer un risque de blessure, telle qu'une décharge électrique, si l'équipement est démonté.
24		IEC60417 No. 5266	Veille, veille partielle Pour indiquer que cette partie de l'équipement est en état prêt.
25		ISO3864 IEC60417 No. 5057	Attention, pièces amovibles Pour indiquer que vous devez rester à l'écart des pièces amovibles tel qu'indiqué dans les normes de protection.

Sujet parent: [Avis](#)

## Déclaration de conformité avec la FCC

### Pour les utilisateurs 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 télévisuelles. 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 télévisuelles, 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**

CAN ICES-3(B)/NMB-3(B)

Sujet parent: [Avis](#)

## **Licence des logiciels libres**

### **GNU GPL**

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

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

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson.

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

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

The list of GPL Programs

- busybox-1.21.0
- iptables-1.4.20
- linux-3.4.49
- patches
- udhcp 0.9.8
- wireless\_tools 29
- dbus-1.6.18
- EPSON original drivers
- Stonestreet One Drivers

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

## **LICENCE GPL GNU**

Version 2, Juin 1991

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

### **Preamble**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **NO WARRANTY**

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

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE

THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

### **How to Apply These Terms to Your New Programs**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

### **GNU LGPL**

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

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

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please contact Epson.

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

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

LGPL Programs

- SDL-1.2.15
- SDL-Image
- alsa-lib-1.0.27.2
- libdbus-c++-0.9.0
- greencode-3.4.2
- libnl-3.2.24
- glibc-2.17

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

That's all there is to it!

### **libjpeg**

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

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

List of libjpeg programs

- libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

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

In legalese:

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

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

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

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

## **libpng**

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

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

List of libpng programs

- libpng-1.2.49

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

This code is released under the libpng license.

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger

Dave Martindale  
Guy Eric Schalnat  
Paul Schmidt  
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png\_get\_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson  
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.

#### **aes-src-29-04-09**

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

- aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09" are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

#### LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;.
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

#### DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

#### **newlib**

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

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

List of newlib programs

- newlib 1.17.0

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

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

- (1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. =====This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at <http://www.opensource.org/licenses>. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California, Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California.

All rights reserved.

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

\* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

\* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

\* Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

-----

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

AMD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL AMD BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA, or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin, TX 78741

800-292-9263

(5) C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warrantee on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the SuperH Support Center via e-mail at [softwaresupport@superh.com](mailto:softwaresupport@superh.com).

SuperH, Inc.

405 River Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska Högskolan (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

All rights reserved.

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

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

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

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin <phantom@FreeBSD.org>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE

DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft <mike@FreeBSD.org>

Tous droits réservés.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation. Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

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

\* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

\* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

\* Neither the name of CodeSourcery nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(37) MIPS Technologies, Inc

/\*

\* Copyright (c) 2009 MIPS Technologies, Inc.

\* All rights reserved.

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

\* \* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

\* \* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

\* \* Neither the name of MIPS Technologies Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

\* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

\*/

### **MIT License**

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

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

List of MIT License programs

- jquery-1.7.2.min.js
- jquery-ui-1.8.20
- jquery.ui.touch-punch.js
- jquery.upload-1.0.2.min.js
- jquery-1.11.3.min.js
- jquery-ui-1.11.4

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

Copyright (c) 2012 jQuery Foundation and other contributors,

<http://jquery.com/>

Copyright (c) Nicolas Gallagher and Jonathan Neal

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

### **TOPPERS/JSP**

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

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

List of TOPPERS/JSP programs

- jsp-1.4.3

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

TOPPERS/JSP Kernel

Toyohashi Open Platform for Embedded Real-Time Systems/Just Standard Profile Kernel

Copyright (C) 2000-2003 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Toyohashi Univ. of Technology, JAPAN

Copyright (C) 2004 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Graduate School of Information Science, Nagoya Univ., JAPAN.

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., one of the following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(b) The TOPPERS Project shall be notified owing to a method in which the form of distribution is decided otherwise.

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Note: The TOPPERS License has been revised several times; what is shown above is the latest version that is to be applied to software made public hereafter.

## **TINET**

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

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

List of TINET programs

- tinet-1.4.4

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

(1) FreeBSD

Copyright (c) 1980, 1986, 1993

The Regents of the University of California. Tous droits réservés.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(6) TINET and TOPPERS

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

### **WPA Supplicant**

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

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

List of WPA Supplicant programs

- wpa\_supplicant-2.3

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

Copyright (c) 2003-2014, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors

All rights reserved.

This program is licensed under the BSD license (the one with advertisement clause removed).

If you are submitting changes to the project, please see CONTRIBUTIONS file for more instructions.

License

-----

This software may be distributed, used, and modified under the terms of BSD license:

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

### **lighttpd**

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

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

List of lighttpd programs

- lighttpd-1.4.35

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "lighttpd" are as follows.

Copyright (c) 2004, Jan Kneschke, incremental

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the 'incremental' nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE

DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE

## **PCRE**

This projector product includes the open source software program "PCRE" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "PCRE".

The "PCRE" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of PCRE programs

- pcre-8.32

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "PCRE" are as follows.

## **PCRE LICENCE**

-----

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

## **THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS**

-----

Written by: Philip Hazel

Email local part: ph10

Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service, Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge  
All rights reserved.

### **PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT**

-----

Written by: Zoltan Herczeg  
Email local part: hzmester  
Email domain: freemail.hu  
Copyright(c) 2010-2012 Zoltan Herczeg  
All rights reserved.

### **STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER**

-----

Written by: Zoltan Herczeg  
Email local part: hzmester  
Email domain: freemail.hu  
Copyright(c) 2009-2012 Zoltan Herczeg  
All rights reserved.

### **THE C++ WRAPPER FUNCTIONS**

-----

Contributed by: Google Inc.  
Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.  
All rights reserved.

### **THE "BSD" LICENCE**

-----

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

\* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

\* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

\* Neither the name of the University of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

End

### **FastCGI**

This projector product includes the open source software program "FastCGI" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "FastCGI"

The "FastCGI" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of FastCGI programs

- fcgi-2.4.0

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "FastCGI" are as follows.

This FastCGI application library source and object code (the "Software") and its documentation (the "Documentation") are copyrighted by Open Market, Inc ("Open Market"). The following terms apply to all files associated with the Software and Documentation unless explicitly disclaimed in individual files.

Open Market permits you to use, copy, modify, distribute, and license this Software and the Documentation for any purpose, provided that existing copyright notices are retained in all copies and that this notice is included verbatim in any distributions. No written agreement, license, or royalty fee is required for any of the authorized uses. Modifications to this Software and Documentation may be copyrighted by their authors and need not follow the licensing terms described here. If modifications to this Software and Documentation have new licensing terms, the new terms must be clearly indicated on the first page of each file where they apply.

OPEN MARKET MAKES NO EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY WITH RESPECT TO THE SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT SHALL OPEN MARKET BE LIABLE TO YOU OR ANY THIRD PARTY FOR ANY DAMAGES ARISING FROM OR RELATING TO THIS SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR SIMILAR DAMAGES, INCLUDING LOST PROFITS OR LOST DATA, EVEN IF OPEN MARKET HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THE SOFTWARE AND DOCUMENTATION ARE PROVIDED "AS IS". OPEN MARKET HAS NO LIABILITY IN CONTRACT, TORT, NEGLIGENCE OR OTHERWISE ARISING OUT OF THIS SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION.

Sujet parent: [Avis](#)

## Arbitrage exécutoire et recours collectifs

### 1. DIFFÉRENDS, ARBITRAGE INDIVIDUEL EXÉCUTOIRE ET RENONCIATION À EXERCER DES RECOURS ET DES ARBITRAGES COLLECTIFS

1.1 **Différends.** Les dispositions du présent article 1 s'appliquent à tous les différends entre vous et Epson. Le terme « différend » doit être interprété de manière à donner le sens le plus large autorisé par la loi et inclut les différends, réclamations, controverses ou actions entre vous et Epson en lien avec le présent contrat, les produits de marque Epson (matériel et tout logiciel), ou toute autre opération conclue entre vous et Epson ou y ayant trait, qu'ils découlent d'un contrat, d'une garantie, d'une fausse déclaration, d'une fraude, d'un délit, d'un délit intentionnel, d'une loi, d'un règlement ou d'une ordonnance, en droit ou en equity. UN « DIFFÉREND » N'INCLUT PAS LES RÉCLAMATIONS EN MATIÈRE DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE, ou plus précisément, toute réclamation ou cause d'action pour (a) la contrefaçon ou la dilution d'une marque de commerce (b) la violation d'un brevet (c) la violation du droit d'auteur ou son utilisation abusive ou (d) l'usurpation d'un secret commercial (une « réclamation en matière de propriété intellectuelle »). Vous et Epson reconnaissez également, nonobstant le paragraphe 1.6, qu'un tribunal, et non un arbitre, peut décider si une réclamation ou une action constitue une réclamation en matière de propriété intellectuelle.

1.2 **Arbitrage exécutoire.** Vous et Epson acceptez de régler tous les différends par arbitrage exécutoire conformément aux dispositions du présent contrat. **L'ARBITRAGE SIGNIFIE QUE VOUS RENONCEZ À VOTRE DROIT À UN JUGE OU À UN JURY DANS LE CADRE D'UNE POURSUITE JUDICIAIRE ET QUE VOS MOTIFS D'APPEL SONT RESTREINTS.** En vertu du présent contrat, l'arbitrage exécutoire sera administré par JAMS, une autorité reconnue à l'échelle nationale en matière d'arbitrage, conformément à son code de procédure en vigueur pour les conflits liés aux consommateurs, à l'exception de toutes les règles qui autorisent les recours collectifs ou les arbitrages collectifs (pour plus de détails sur la procédure, consultez le paragraphe 1.6 ci-dessous). Vous et Epson comprenez et acceptez que (a) la loi Federal Arbitration Act (9 U.S.C. § 1 et suivants) régit l'interprétation et

l'application du présent article 1 (b) que le présent contrat consigne une opération de commerce entre États et que (c) le présent article 1 demeurera en vigueur même après la résiliation du présent contrat.

**1.3 Préparation à l'arbitrage et envoi d'un avis.** Avant de soumettre une demande d'arbitrage, vous et Epson devez chacun accepter de vous efforcer de résoudre tout différend de façon informelle pendant soixante (60) jours. Si vous et Epson ne parvenez pas à un accord pour régler le différend dans les soixante (60) jours, vous ou Epson pouvez entamer le processus d'arbitrage. L'avis de différend à l'intention d'Epson doit être envoyé à cette adresse : Epson America, Inc., ATTN : Legal Department, 3840 Kilroy Airport Way, Long Beach, CA 90806 (l'« adresse d'Epson »). L'avis de différend vous sera envoyé à votre adresse la plus récente dans les dossiers d'Epson. Pour cette raison, il est important de nous informer de tout changement d'adresse par courriel à l'adresse [EAILEgal@ea.epson.com](mailto:EAILEgal@ea.epson.com), ou par la poste à l'adresse d'Epson indiquée précédemment. L'avis de différend doit inclure le nom, l'adresse et les coordonnées de la partie qui l'envoie, les faits à l'origine du différend et la réparation demandée (l'« avis de différend »). Après avoir reçu l'avis de différend, vous et Epson vous engagez à agir de bonne foi pour tenter de résoudre le conflit avant de commencer l'arbitrage.

**1.4 Cour des petites créances.** Nonobstant ce qui précède, vous pouvez tenter une action individuelle à la Cour des petites créances de votre province ou municipalité si l'action relève de la compétence de ce tribunal et qu'elle est en instance uniquement dans cette cour.

**1.5 RENONCIATION DE RECOURS COLLECTIF ET D'ARBITRAGE COLLECTIF. VOUS ET EPSON ACCEPTEZ QUE CHAQUE PARTIE PUISSE SOULEVER UN DIFFÉREND À L'ENCONTRE DE L'AUTRE PARTIE UNIQUEMENT À TITRE INDIVIDUEL ET NON COMME UN REQUÉRANT OU COMME MEMBRE D'UN GROUPE DANS UNE ACTION COLLECTIVE OU UNE PROCÉDURE REPRÉSENTATIVE, Y COMPRIS LES RECOURS COLLECTIFS FÉDÉRAUX, PROVINCIAUX OU TERRITORIAUX OU LES ARBITRAGES COLLECTIFS. LES RECOURS COLLECTIFS, LES ARBITRAGES COLLECTIFS, LES POURSUITES PRIVÉES ET TOUTE AUTRE PROCÉDURE OÙ UN INDIVIDU AGIT EN TANT QUE REPRÉSENTANT SONT INTERDITS. EN VERTU DES PROCÉDURES D'ARBITRAGE DÉCRITES DANS CET ARTICLE, L'ARBITRE NE PEUT COMBINER OU CONSOLIDER PLUS D'UNE RÉCLAMATION D'UNE PARTIE SANS LE CONSENTEMENT ÉCRIT DE TOUTES LES PARTIES CONCERNÉES PAR LA PROCÉDURE D'ARBITRAGE.**

**1.6 Procédure d'arbitrage.** Si vous ou Epson entamez le processus d'arbitrage, l'arbitrage sera régi par les règlements de JAMS, en vigueur au moment où l'arbitrage est initié, à l'exception de tous les règlements qui permettent un recours ou un arbitrage collectif (les « règlements de JAMS »), et par les règles énoncées dans le présent contrat. On peut prendre connaissance des règlements de JAMS à l'adresse <http://www.jamsadr.com> ou en composant le 1 800 352-5267. Tous les différends doivent être résolus par un seul arbitre neutre, et les deux parties doivent avoir une possibilité raisonnable de participer à la sélection de l'arbitre. L'arbitre est lié par les conditions de ce contrat. L'arbitre, et non un tribunal ou un organisme fédéral, provincial, territorial ou local, détient le pouvoir exclusif de régler tous les différends découlant de l'interprétation, de l'applicabilité, du caractère exécutoire ou de la formation du présent contrat ou y étant liés, y compris toute déclaration indiquant qu'une partie ou l'intégralité du présent contrat est nulle ou annulable. Malgré cette vaste extension des pouvoirs de l'arbitre, un tribunal

peut décider de ne se pencher que sur la question limitée visant à déterminer si une réclamation ou une cause d'action relève d'une réclamation en matière de propriété intellectuelle, ce qui est exclu de la définition du terme « différend » dans le paragraphe 1.1 ci-dessus. L'arbitre est habilité à accorder toute réparation qui serait offerte dans un tribunal en droit ou en equity. L'arbitre peut vous accorder les mêmes dommages-intérêts qu'un tribunal, et peut accorder un jugement de constatation ou une mesure injonctive seulement à un requérant individuel et uniquement dans la mesure nécessaire pour fournir la réparation garantie par la réclamation individuelle de cette partie. Dans certains cas, les frais d'arbitrage peuvent dépasser les coûts de procédure de litige, et le droit d'obtenir la communication peut être plus limité dans la procédure d'arbitrage que devant les tribunaux. La décision de l'arbitre lie les parties et pourra être considérée comme un jugement dans n'importe quel tribunal compétent.

Vous pouvez décider de participer à des audiences d'arbitrage par téléphone. Les audiences d'arbitrage en personne doivent avoir lieu dans un endroit raisonnablement accessible à partir de votre résidence principale, ou à Orange County, en Californie, à votre discrétion.

a) Introduction de la procédure d'arbitrage. Si vous ou Epson décidez d'aller en arbitrage pour régler un différend, les deux parties consentent à suivre la procédure suivante :

(i) Rédigez une demande d'arbitrage. La demande doit comprendre une description du différend et la réparation demandée. Vous pouvez trouver un exemple d'une demande d'arbitrage sur le site <http://www.jamsadr.com> (la « demande d'arbitrage »).

(ii) Envoyez trois exemplaires de la demande d'arbitrage, ainsi que les droits de dépôt appropriés à l'adresse : JAMS, 500 North State College Blvd., Suite 600, Orange, CA 92868, U.S.A.

(iii) Envoyez un exemplaire de la demande d'arbitrage à l'autre partie (à la même adresse que l'avis de différend), ou selon ce que les parties auront convenu.

b) Formule de l'audience. Pendant l'arbitrage, la somme de toute offre de règlement ne doit pas être divulguée à l'arbitre avant que celui-ci ne convienne de la somme, s'il y a lieu, à laquelle Epson a droit. Le partage ou l'échange de renseignements non confidentiels se rapportant au différend peuvent être autorisés pendant l'arbitrage.

c) Frais d'arbitrage. Epson doit payer ou, s'il y a lieu, vous rembourser tous les frais de dépôt et d'arbitre de JAMS pour un arbitrage entamé (par vous ou par Epson), conformément aux dispositions du présent contrat.

d) Décision en votre faveur. Pour ce qui est des différends dans lesquels vous ou Epson réclamez 75 000 \$ ou moins en dommages-intérêts à l'exclusion des honoraires d'avocat et frais engagés, si la sentence de l'arbitre vous octroie une réparation d'un montant plus élevé que la dernière offre écrite d'Epson dans le but de régler le différend, le cas échéant, Epson s'engage à : (i) vous payer le montant le plus élevé entre 1 000 \$ et le montant de la réparation (ii) vous payer le double du montant de vos honoraires d'avocat raisonnables, le cas échéant, et (iii) vous rembourser les frais (y compris les honoraires et coûts d'experts témoins) ayant été engagés raisonnablement par votre avocat pour l'analyse, la préparation et la présentation du différend en arbitrage. Sauf entente à l'effet contraire

conclue par écrit entre vous et Epson, l'arbitre déterminera le montant des frais, des coûts et des dépenses à être payés par Epson conformément au présent alinéa 1.6d).

e) Honoraires d'avocat. Epson ne réclamera pas les honoraires d'avocat et les dépenses engagées pour tout arbitrage entamé à propos d'un différend conformément au présent contrat. Votre droit d'obtenir le remboursement des honoraires d'avocat et des dépenses énoncé à l'alinéa 1.6d) ci-dessus ne limite pas vos droits d'obtenir le remboursement des honoraires d'avocat et des dépenses en vertu des lois applicables.

**1.7 Retrait. Vous pouvez choisir de vous retirer (vous exclure) de la procédure d'arbitrage individuelle, exécutoire et finale, et de la renonciation des procédures de recours collectif et des mesures représentatives mentionnées dans le présent contrat en adressant une lettre à l'adresse d'Epson dans les trente (30) jours à compter de votre acceptation du présent contrat (y compris l'achat, le téléchargement, l'installation de logiciel ou toute autre utilisation applicable des appareils, produits et services d'Epson) dans laquelle figurent (i) votre nom (ii) votre adresse postale et (iii) votre demande d'être exclu de la procédure d'arbitrage finale, exécutoire et individuelle et de la renonciation des procédures de recours collectif et de mesures représentatives indiquées dans le présent article 1. Dans le cas où vous choisissez de vous retirer de la procédure décrite ci-dessus, toutes les autres conditions continuent de s'appliquer, y compris l'obligation de fournir un avis préalable à un différend.**

**1.8 Modifications apportées à l'article 1.** Nonobstant toute disposition à l'effet contraire dans le présent contrat, vous et Epson convenez que si Epson modifie la procédure de règlement des différends et les dispositions de la renonciation de recours collectif dans le présent contrat (sauf en cas de modification de l'adresse d'Epson), Epson obtiendra votre consentement relativement à la modification applicable. Si vous refusez la modification applicable, vous acceptez d'arbitrer tout différend entre les parties en fonction du libellé du présent article 1 (ou de résoudre les différends conformément au paragraphe 1.7, si vous vous êtes retiré en respectant le délai de rigueur pour ce faire à compter de votre acceptation initiale du présent contrat).

**1.9 Dissociabilité.** Si l'une ou l'autre des dispositions du présent article 1 est déclarée inexécutoire, cette disposition est retirée et le reste du présent contrat demeure en vigueur. **Ce qui précède ne s'applique pas à l'interdiction d'intenter des recours collectifs conformément au paragraphe 1.5. Cela signifie que si le paragraphe 1.5 est jugé inexécutoire, la totalité de l'article 1 (mais seulement l'article 1) sera nulle.**

Sujet parent: [Avis](#)

## Marques de commerce

EPSON®, EasyMP®, Instant Off®, PowerLite® et Quick Corner® sont des marques déposées et EPSON Exceed Your Vision est un logotype déposé de Seiko Epson Corporation.

PrivateLine® est une marque déposée et Epson Store<sup>MS</sup> et Extra Care<sup>MS</sup> sont des marques de service d'Epson America, Inc.

Mac et OS X sont des marques de commerce d'Apple Inc., déposées aux É.-U. et dans d'autres pays. MacOS est une marque de commerce d'Apple Inc.

HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques de commerce ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC.  HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Avis général : les autres noms de produit figurant dans le présent document ne sont cités qu'à titre d'identification et peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs. Epson renonce à tous les droits associés à ces marques.



Sujet parent: [Avis](#)

## Avis sur les droits d'auteur

Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire, de conserver dans un système central ou de transmettre le contenu de cette publication sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit – reproduction électronique ou mécanique, photocopie, enregistrement ou autre – sans la permission écrite préalable de Seiko Epson Corporation. L'information contenue dans la présente ne peut être utilisée qu'avec ce produit Epson. Epson décline toute responsabilité en cas d'utilisation de cette information avec d'autres produits.

Ni Seiko Epson Corporation ni ses sociétés affiliées ne peuvent être tenues responsables par l'acheteur de ce produit ou par des tiers de tout dommage, pertes, frais ou dépenses encourus par l'acheteur ou les tiers suite à : un accident, le mauvais usage ou l'usage abusif de ce produit, ou de modifications, réparations ou altérations non autorisées du produit, ou (sauf aux É.-U.) du manquement à respecter strictement les instructions d'utilisation et d'entretien de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation décline toute responsabilité en cas de dommages ou de problèmes découlant de l'utilisation d'options ou de produits consommables autres que les produits désignés comme produits Epson d'origine ou comme produits approuvés pour Epson par Seiko Epson Corporation.

L'information contenue dans ce guide peut être modifiée sans préavis.

[Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur](#)  
[Attribution des droits réservés](#)

**Sujet parent:** [Avis](#)

## **Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur**

Epson encourage les utilisateurs de ses produits à faire preuve de responsabilité et à respecter les lois sur les droits d'auteur. Dans certains pays, la loi permet une reproduction ou réutilisation limitée de matériel protégé dans certaines circonstances, mais ces dernières sont parfois moins étendues que le croient certaines personnes. Pour toute question relative aux droits d'auteur, communiquez avec votre conseiller juridique.

**Sujet parent:** [Avis sur les droits d'auteur](#)

## **Attribution des droits réservés**

© 2017 Epson America, Inc.

1/17

CPD-50664

**Sujet parent:** [Avis sur les droits d'auteur](#)