



Guide de l'utilisateur



Home Projector

EH-TW570





Symboles Utilisés Dans ce Guide

- **Indications de sécurité**

La documentation et le projecteur utilisent des symboles graphiques qui indiquent comment utiliser l'appareil en toute sécurité. Veuillez à comprendre et à respecter ces symboles afin d'éviter de vous blesser ou de provoquer des dégâts.

 Avertissement	Ce symbole signale des informations qui, si elles sont ignorées, peuvent provoquer des blessures, voire la mort, en raison d'une manipulation incorrecte.
 Attention	Ce symbole indique des informations qui, si elles sont ignorées, peuvent provoquer des blessures ou des dégâts physiques, en raison d'une manipulation incorrecte.

- **Indications d'informations générales**

Attention	Procédures pouvant entraîner des dommages matériels ou corporels si elles ne sont pas exécutées avec un soin suffisant.
	Informations supplémentaires qu'il peut être utile de connaître sur un sujet.
	Renvoie à une page contenant des informations détaillées sur un sujet.
	Indique qu'une explication du ou des mots soulignés figurant devant ce symbole figure dans le glossaire. Reportez-vous à la section « Glossaire » des « Annexe ».  "Glossaire" p.149
[Nom]	Indique le nom des boutons de la télécommande ou du panneau de commande. Exemple: Bouton [Esc]
Nom du menu	Indique les éléments du menu Configuration. Exemple: Choisissez Luminosité dans Image . Image - Luminosité

Symboles Utilisés Dans ce Guide 2

Introduction

Caractéristiques du Projecteur 8

Projetez des images 3D réalistes	8
Configuration, projection et stockage rapides et simples	8
Connexion à l'aide d'un câble USB et projection (USB Display)	8
Détection des mouvements du projecteur et correction automatique de la distorsion de l'image	8
Curseur pour le réglage du Keystone Horizontal	8
Fonctions utiles pour la projection d'images	9
Projection simultanée de deux images (Split Screen)	9
Augmentation du contenu de la projection sur écran large (WXGA)	9
Connectez un périphérique de stockage USB et projetez films ou images (PC Free)	9
Diverses fonctions pour d'excellentes capacités d'économie d'énergie	9
Utilisation optimale de la télécommande	9
Agrandir et projeter des fichiers à l'aide de la Caméra document	10
Fonctions de sécurité améliorées	10
Se connecter à un réseau sans fil et projeter des images	10

Noms et fonctions des différentes parties du projecteur 12

Avant/Dessus	12
Arrière	13
Dessous	14
Panneau de Configuration	15
Télécommande	17
Remplacement des piles de la télécommande	20
Portée de la télécommande	21

Préparation du projecteur

Installation du projecteur 23

Méthodes d'installation	23
-------------------------------	----

Méthodes d'installation	24
Taille de l'écran et distance de projection approximative	24

Connexion des équipements 26

Connexion de sources d'images	26
Connexion d'un ordinateur	28
Connexion d'un smartphone ou d'une tablette	29
Connexion de périphériques USB	30
Connexion d'un équipement externe	31
Installation de l'unité réseau sans fil	33
Installer la Quick Wireless Connection USB Key	33

Utilisation standard

Projection d'images 35

De l'installation à la projection	35
Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)	36
Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande	37
Projection avec USB Display	37
Configuration système requise	37
Première connexion	38
Désinstallation	39

Réglage des images projetées 41

Correction la distorsion trapézoïdale	41
Correction automatique	41
Correction manuelle	42
Réglage de la taille de l'image	45
Réglage de la position de l'image	45
Réglage de l'inclinaison horizontale	45
Correction de la mise au point	46
Réglage du volume	46
Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)	46
Réglage de l'Iris auto	47
Modification du rapport L/H de l'image projetée	48
Méthodes de modification	48

Modification du rapport L/H 48

Fonctions Utiles

Fonctions de projection 51

Projection simultanée de deux images (Split Screen) 51

 Sources d'entrée pour la projection Split Screen 51

 Procédures de fonctionnement 51

 Contraintes liées à la projection sur écran divisé 54

Projection d'images 3D 54

 Préparation à la visualisation d'images 3D 54

 Visualisation d'images 3D 56

 Conversion d'images 2D en images 3D 57

 Zone de visualisation des images 3D 58

 Avertissement concernant la visualisation d'images 3D 58

Projection sans ordinateur (PC Free) 61

 Spécifications pour les fichiers qui peuvent être projetés en PC Free 61

 Exemples PC Free 62

 Méthodes de fonctionnement de PC Free 62

 Projection d'images ou de films sélectionnés 64

 Projection des fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama) 65

 Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama 66

Projection à l'aide d'un code QR 67

 Configuration de la méthode d'affichage pour les codes QR 67

 Projection des données à partir d'un smartphone ou d'une tablette 68

Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V) 69

Arrêt sur image (Gel) 69

Fonction Pointeur (Pointeur) 70

Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique) 71

Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil) 72

Enregistrement d'un logo d'utilisateur 73

Fonctions de Sécurité 75

Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé) 75

 Types de la fonction Mot de passe protégé 75

 Réglage de la fonction Mot de passe protégé 75

 Saisie du mot de passe 76

Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.) 77

Systèmes de sécurité 78

 Installation du câble antivol 78

Surveillance et contrôle 79

EasyMP Monitor 79

 Message Broadcasting 79

Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web) 79

 Configuration du projecteur 79

 Affichage de l'écran Contrôle Web 80

 Affichage de l'écran Web Remote 80

Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement 82

 Erreur de lecteur du courrier de notification 82

Gestion utilisant SNMP 82

Commandes ESC/VP21 83

 Avant de démarrer 83

 Liste des commandes 83

 Protocole de communications 84

À propos d'Event ID 85

Menu Configuration

Utilisation du menu Configuration 87

Liste des Fonctions 88

Tableau du menu Configuration 88

 Menu Réseau 89

 Menu Image 90

 Menu Signal 90

 Menu Réglage 93

 Menu Avancé 94

 Menu Réseau 95

 Remarques sur l'utilisation du menu Réseau 96

 Fonctions du clavier virtuel 96

Menu Base	97
Menu LAN sans fil	98
Menu Sécurité	99
Menu Courrier	100
Menu Autres	101
Menu Réinit.	102
Menu ECO	102
Menu Information (Affichage uniquement)	103
Menu Réinit.	104

Effectuer la configuration en lot pour plusieurs projecteurs 105

Configuration avec une clé USB à mémoire flash	105
Enregistrement des paramètres sur la clé USB	105
Les paramètres enregistrés sont reflétés sur d'autres projecteurs	107
Configuration en connectant l'ordinateur et le projecteur avec un câble USB	108
Enregistrement des paramètres sur un ordinateur	109
Les paramètres enregistrés sont reflétés sur d'autres projecteurs	110
Quand la configuration échoue	111

Dépannage

Utilisation de l'aide 113

Dépannage 115

Signification des témoins	115
Si les témoins ne fournissent aucune indication utile	119
Problèmes relatifs aux images	120
Aucune image n'est visible	120
Les images animées ne sont pas affichées	121
La projection s'arrête automatiquement	121
Le message Non Supporté. est affiché	122
Le message Pas de signal est affiché	122
Impossible de visionner des images 3D	123
Les images sont floues, troubles ou déformées	123
Les images subissent des interférences ou une distorsion	124

L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, son rapport n'est pas correct ou l'image a été inversée	125
Les couleurs de l'image ne sont pas correctes	125
Les images sont sombres	126
Problèmes au démarrage de la projection	127
Le projecteur ne s'allume pas	127
Autres problèmes	127
Aucun son n'est émis, ou le son est très faible	127
Il y a un bruit dans l'audio (lors de la projection par USB Display)	128
La télécommande ne fonctionne pas	128
Je veux modifier la langue des messages et des menus	129
Vous ne recevez pas de courrier, même si un problème est rencontré sur le projecteur	129
Impossible de modifier les réglages à l'aide d'un navigateur Web	129

Maintenance

Nettoyage 131

Nettoyage de l'extérieur du projecteur	131
Nettoyage de l'objectif	131
Nettoyage des lunettes 3D	131
Nettoyage du filtre à air	131

Remplacement des Consommables 133

Remplacement de la lampe	133
Périodicité de remplacement de la lampe	133
Procédure de remplacement de la lampe	133
Réinitialisation de la Durée de lampe	136
Remplacement du filtre à air	136
Périodicité de remplacement du filtre à air	136
Procédure de remplacement du filtre à air	136

Annexe

Accessoires en Option et Consommables 139

Accessoires en option	139
-----------------------	-----

Consommables	140
Taille de l'écran et Distance de projection	141
Distance de projection	141
Liste des pris en charge	143
Résolutions prises en charge	143
Signaux d'ordinateur (RVB analogique)	143
Vidéo component	143
Vidéo composite	143
Signal d'entrée HDMI	143
Signal d'entrée MHL	144
Signal d'entrée 3D (HDMI)	144
Signal d'entrée 3D (MHL)	144
Caractéristiques	145
Caractéristiques Générales du Projecteur	145
Apparence	148
Glossaire	149
Remarques Générales	151
À propos des symboles	151
Avis général:	152
Index	153



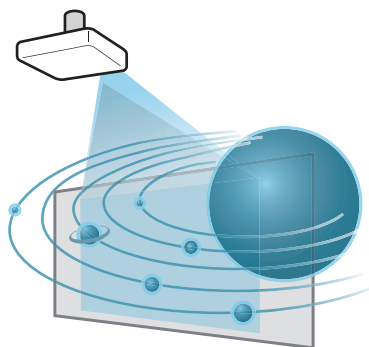
Introduction

Ce chapitre présente les caractéristiques du projecteur et le nom de ses pièces.

Projetez des images 3D réalistes

Projetez des 3D spectaculaires à partir de supports tels que disques Blu-ray 3D ou jeux 3D. Vous aurez besoin des lunettes 3D actives optionnelles (ELPGS03) pour afficher les images 3D.

☛ "Projection d'images 3D" p.54



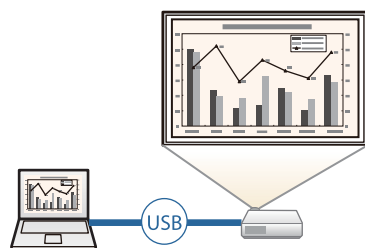
Configuration, projection et stockage rapides et simples

- Mettez le projecteur sous et hors tension simplement en le branchant ou le débranchant.
- Projetez sur des écrans larges à courte distance.
- Réglez en hauteur en toute simplicité à l'aide d'un levier.
- L'absence de délai de refroidissement permet de le déplacer très simplement.
- Allumez le projecteur en recevant simplement un signal d'image.

Connexion à l'aide d'un câble USB et projection (USB Display)

En connectant simplement un câble USB, vous pouvez projeter des images à partir de l'écran de l'ordinateur sans Câble pour ordinateur.

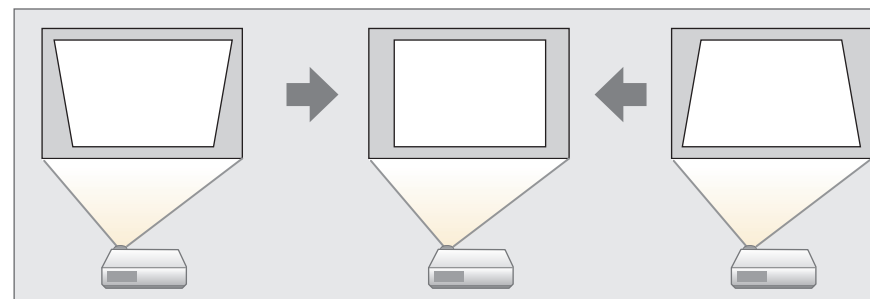
☛ "Projection avec USB Display" p.37



Détection des mouvements du projecteur et correction automatique de la distorsion de l'image

Ce projecteur corrige automatiquement les problèmes de distorsion trapézoïdale verticale rencontrés lorsque vous placez ou déplacez le projecteur.

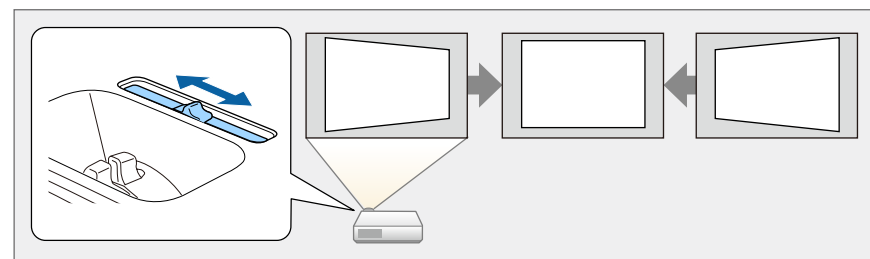
☛ "Correction automatique" p.41



Curseur pour le réglage du Keystone Horizontal

Cette fonction vous permet de corriger rapidement la distorsion horizontale dans l'image projetée. Elle est utile si vous ne pouvez pas installer le projecteur de façon parallèle à l'écran.

☛ "Correction manuelle" p.42



Fonctions utiles pour la projection d'images

Projection simultanée de deux images (Split Screen)

Cette fonction divise l'écran projeté en deux et projette deux types d'image côte à côte. La projection simultanée d'images de deux sources différentes sur un écran vous permet d'optimiser l'impact de votre message ou proposition lors de conférences vidéo ou de présentations.

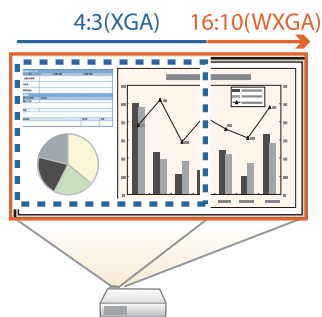
☛ "Projection simultanée de deux images (Split Screen)" [p.51](#)



Augmentation du contenu de la projection sur écran large (WXGA)

À partir d'un ordinateur doté d'un écran LCD large WXGA 16:10, l'image peut être projetée selon le même rapport d'aspect. Vous pouvez employer des tableaux blancs et d'autres écrans en format paysage.

☛ "Modification du rapport L/H de l'image projetée" [p.48](#)




Connectez un périphérique de stockage USB et projetez films ou images (PC Free)

Vous pouvez connecter un périphérique de stockage USB ou un appareil photo numérique au projecteur et projeter des images enregistrées.

Une large gamme de formats de fichiers est prise en charge, tels que films ou images.

☛ "Projection sans ordinateur (PC Free)" [p.61](#)

Diverses fonctions pour d'excellentes capacités d'économie d'énergie

- De nombreuses fonctions pour éviter le gâchis d'électricité
Le projecteur est proposé avec diverses fonctions intégrées pour économiser de l'énergie, par exemple la réduction de l'intensité de l'image projetée, une minuterie d'arrêt automatique et l'ajustement de la consommation électrique lorsque le projecteur est en veille.
☛ "Menu ECO" [p.102](#)
- Fonction d'affichage du statut d'économie d'énergie sur l'écran projeté
Quand Affichage ECO est défini sur **On** dans le menu Configuration, les icônes de feuille () indiquant le statut d'économie d'énergie s'affichent en bas à gauche de l'écran projeté lorsque la luminosité de la lampe a été changée à un niveau bas.
☛ ECO - Affichage ECO [p.102](#)

Utilisation optimale de la télécommande

Vous pouvez utiliser la télécommande pour effectuer des opérations telles que l'agrandissement d'une partie de l'image. Vous pouvez également l'utiliser comme pointeur pour attirer l'attention sur certains points, ou comme souris de l'ordinateur.

☛ "Fonction Pointeur (Pointeur)" [p.70](#)

☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)" [p.71](#)

☛ "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" [p.72](#)

Agrandir et projeter des fichiers à l'aide de la Caméra document

Vous pouvez projeter des documents papier et des objets à l'aide de la caméra pour documents.

En vous connectant à un ordinateur et en utilisant le logiciel fourni, vous pouvez exploiter les capacités du projecteur au maximum.

☛ "Accessoires en option" p.139

Fonctions de sécurité améliorées

- **Protection par mot de passe afin de gérer les utilisateurs et de limiter leur accès à l'appareil**

En définissant un mot de passe, vous pouvez restreindre le nombre de personnes qui peuvent utiliser le projecteur.

☛ "Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)" p.75

- **La fonction Blocage limite les possibilités d'utilisation des boutons du panneau de commande.**

Vous pouvez l'utiliser pour interdire aux utilisateurs de modifier les réglages du projecteur sans votre autorisation lors d'une manifestation, dans une école, etc.

☛ "Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)" p.77

- **Équipé de divers systèmes antivols**

Ce projecteur est équipé des systèmes antivols suivants.

- Fente pour système de sécurité
- Point d'installation pour câble de sécurité

☛ "Systèmes de sécurité" p.78

Se connecter à un réseau sans fil et projeter des images

En installant l'unité réseau sans fil fournie ou en option et en se connectant à un réseau sans fil, les fonctions suivantes deviennent disponibles.

☛ "Installation de l'unité réseau sans fil" p.33

- **Projeter votre écran d'ordinateur sans fil**

Vous pouvez projeter l'écran de votre ordinateur en utilisant EasyMP Network Projection.

Vous pouvez télécharger EasyMP Network Projection sur le site Web suivant.

<http://www.epson.com>

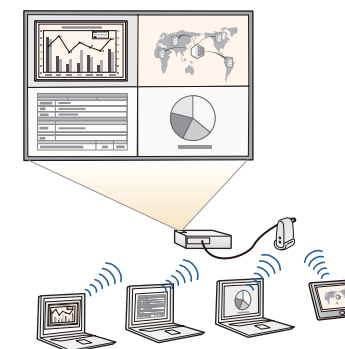


- **Projeter simultanément plusieurs écrans d'ordinateur**

En utilisant EasyMP Multi PC Projection, vous pouvez projeter jusqu'à quatre écrans simultanément depuis un ordinateur sur le réseau, ou depuis des smartphones ou tablettes équipés d'Epson iProjection.

Vous pouvez télécharger EasyMP Multi PC Projection sur le site Web suivant.

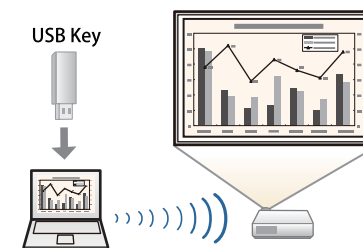
<http://www.epson.com>



- **Utiliser Quick Wireless Connection pour configurer automatiquement les paramètres réseau de votre ordinateur (Windows uniquement)**

En connectant simplement la Quick Wireless Connection USB Key en option à un ordinateur, vous pouvez connecter le projecteur et l'ordinateur via une communication sans fil et projeter des images à partir de l'ordinateur.

☛ "Installer la Quick Wireless Connection USB Key" p.33



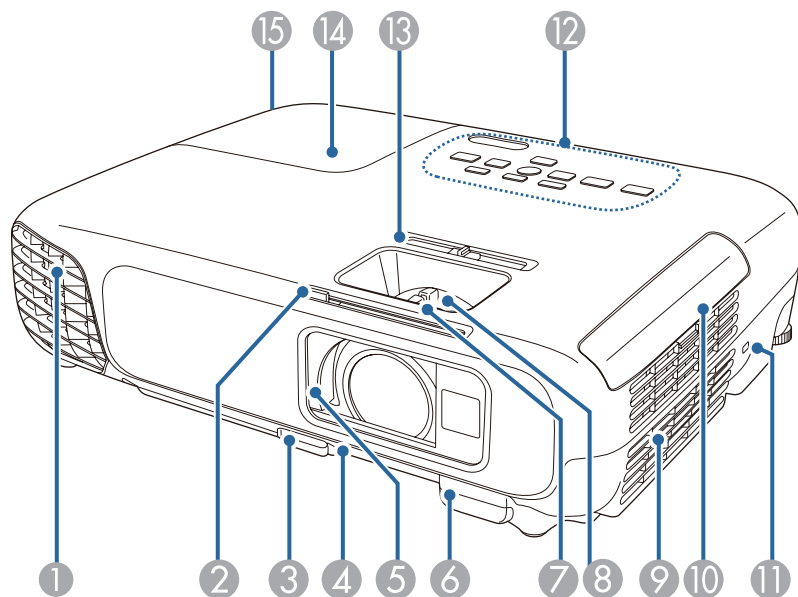
- Projection d'images à partir de périphériques portatifs via un réseau


Si l'application Epson iProjection est installée sur votre smartphone ou tablette, vous pouvez projeter des données sans fil à partir du périphérique. Ceci vous permet d'afficher facilement des images à partir d'un smartphone ou d'une tablette.



Vous pouvez télécharger gratuitement l'application Epson iProjection dans l'App Store ou Google Play. Les éventuels frais de communication avec App Store ou Google Play sont à la charge du client.

Avant/Dessus

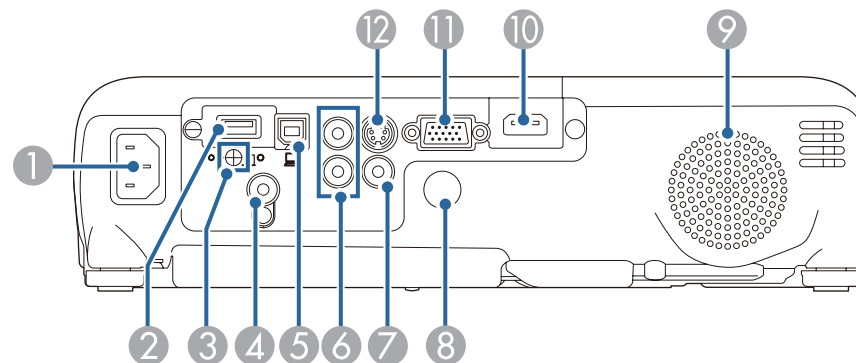


Nom	Fonction
1 Grille de sortie d'air	Grille de ventilation permettant de refroidir l'intérieur du projecteur. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">  Attention Pendant la projection, n'approchez pas votre visage ou vos mains de la grille de sortie d'air et ne placez pas d'objets pouvant être déformés ou endommagés par la chaleur. L'air chaud provenant de la grille de sortie d'air peut provoquer des brûlures, des déformations ou des accidents. </div>
2 Bouton du volet de pause A/V	Faites glisser le bouton pour ouvrir et fermer le volet de pause A/V.

Nom	Fonction
3 Levier de réglage du pied	Appuyez sur le levier de réglage du pied pour déplier ou replier le pied réglable avant. ☛ "Réglage de la position de l'image" p.45
4 Pied avant réglable	En cas d'installation sur une surface (un bureau par exemple), déployez le pied pour régler la position de l'image. ☛ "Réglage de la position de l'image" p.45
5 Volet de pause A/V	Se ferme quand vous n'utilisez pas le projecteur, de manière à protéger l'objectif. En le fermant pendant la projection, vous pouvez masquer l'image et couper le son. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.69
6 Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.
7 Bague de mise au point	Permet de régler la mise au point de l'image. ☛ "Correction de la mise au point" p.46
8 Bague de zoom	Permet de régler la taille de l'image. ☛ "Réglage de la taille de l'image" p.45
9 Grille d'entrée d'air (filtre à air)	L'air utilisé pour refroidir l'intérieur du projecteur entre par cette ouverture. ☛ "Nettoyage du filtre à air" p.131
10 Couvercle du filtre à air	Permet d'ouvrir et de fermer le capot du filtre à air. ☛ "Remplacement du filtre à air" p.136
11 Fente pour système de sécurité	La fente pour système de sécurité est compatible avec le système Microsaver Security System fabriqué par Kensington. ☛ "Systèmes de sécurité" p.78
12 Panneau de Configuration	Actionne le projecteur. ☛ "Panneau de Configuration" p.15
13 Curseur pour le réglage du Keystone Horizontal	Corrige la distorsion horizontale dans l'image projetée. ☛ "Correction manuelle" p.42

Nom	Fonction
14 Couvercle de la lampe	Ouvrez-le pour remplacer la lampe du projecteur. ☛ "Remplacement de la lampe" p.133
15 Vis de fixation du couvercle de la lampe	Vis destinée à fixer le couvercle de la lampe.

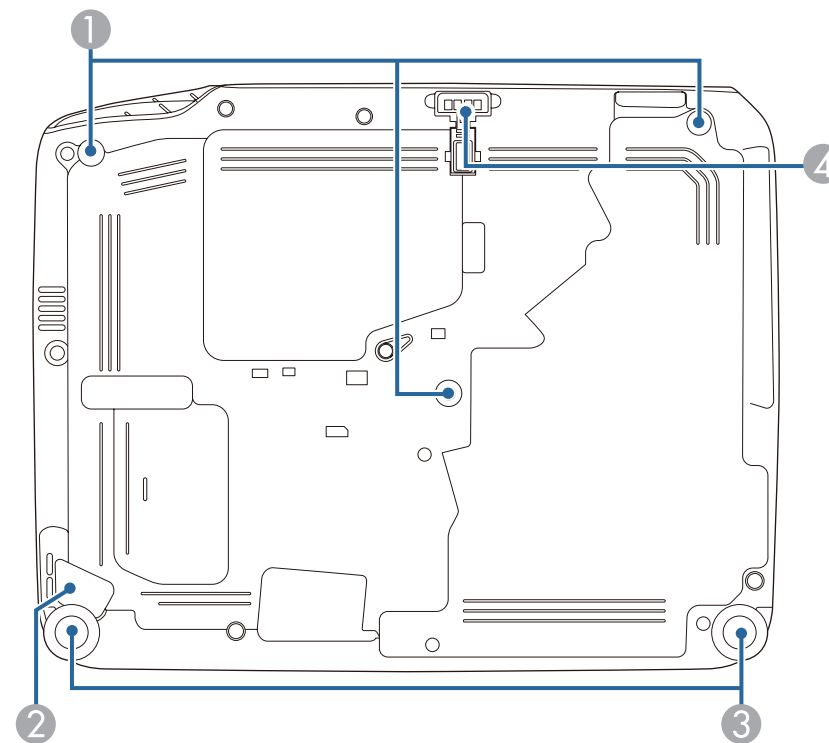
Arrière



Nom	Fonction
1 Prise d'alimentation	Permet de brancher le cordon d'alimentation au projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.35
2 Port USB-A	<ul style="list-style-type: none"> Permet de connecter une clé USB à mémoire flash ou un appareil photo numérique et de projeter des films ou des images à l'aide de PC Free. ☛ "Projection sans ordinateur (PC Free)" p.61 Permet de connecter la Caméra document en option. Connecte l'Unité de Réseau sans fil fournie ou en option. ☛ "Installation de l'unité réseau sans fil" p.33 Connecte la Quick Wireless Connection USB Key en option. ☛ "Installer la Quick Wireless Connection USB Key" p.33
3 Vis de fixation de l'unité réseau sans fil	Cette vis maintient le capot de l'unité réseau sans fil.
4 Port Audio Out	Émet le son de l'image en cours de projection vers un haut-parleur externe.

Nom	Fonction
5 Port USB-B	<ul style="list-style-type: none"> Permet de connecter le projecteur à un ordinateur à l'aide d'un câble USB et de projeter les images de l'ordinateur. <ul style="list-style-type: none"> "Projection avec USB Display" p.37 Permet de connecter le projecteur à un ordinateur à l'aide d'un câble USB et d'utiliser la fonction Souris Sans Fil. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.72
6 Port Audio	Reçoit l'audio de l'appareil raccordé au port Computer, au port S-Video, ou au port Video.
7 Port Video	Reçoit en entrée les signaux vidéo composites provenant de sources vidéo.
8 Récepteur à distance	Reçoit les signaux de la télécommande.
9 Haut-parleur	Sorties audio.
10 Port HDMI/MHL	<ul style="list-style-type: none"> Reçoit les signaux vidéo d'équipements vidéo compatibles HDMI et d'ordinateurs. Ce projecteur est compatible HDCP. Reçoit des signaux de smartphones et tablettes prenant en charge MHL (Liaison haute définition mobile). <ul style="list-style-type: none"> "Connexion des équipements" p.26
11 Port Computer	Fournit en entrée des signaux image provenant d'un ordinateur et des signaux vidéo Composantes provenant d'autres sources vidéo.
12 Port S-Video	Pour les signaux S-Vidéo provenant de sources vidéo.

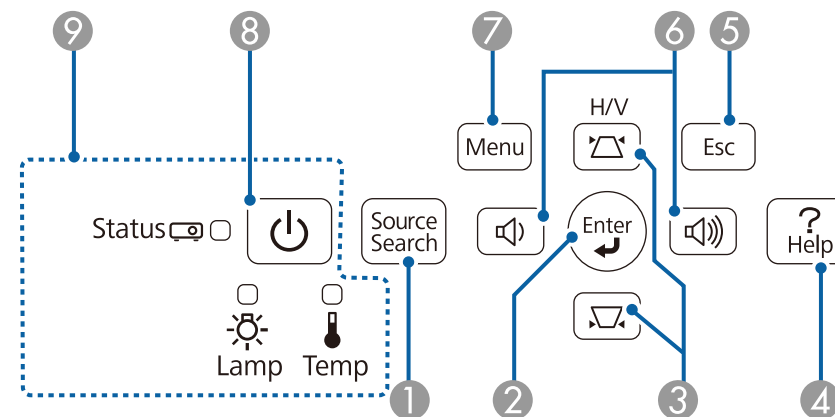
Dessous



Nom	Fonction
1 Points d'installation de la fixation de plafond (trois points)	Pour suspendre le projecteur au plafond, installez la Fixation de plafond en option ici. <ul style="list-style-type: none"> "Installation du projecteur" p.23 "Accessoires en option" p.139
2 Point d'installation pour câble de sécurité	Faites passer un câble de sécurité, disponible dans le commerce, et verrouillez-le. <ul style="list-style-type: none"> "Installation du câble antivol" p.78

Nom	Fonction
③ Pied arrière	En cas d'installation sur une surface (un bureau par exemple), tournez ce pied pour le déplier et repliez-le pour ajuster l'inclinaison horizontale. ☛ "Réglage de l'inclinaison horizontale" p.45
④ Pied avant réglable	En cas d'installation sur une surface (un bureau par exemple), déployez le pied pour régler la position de l'image. ☛ "Réglage de la position de l'image " p.45

Panneau de Configuration

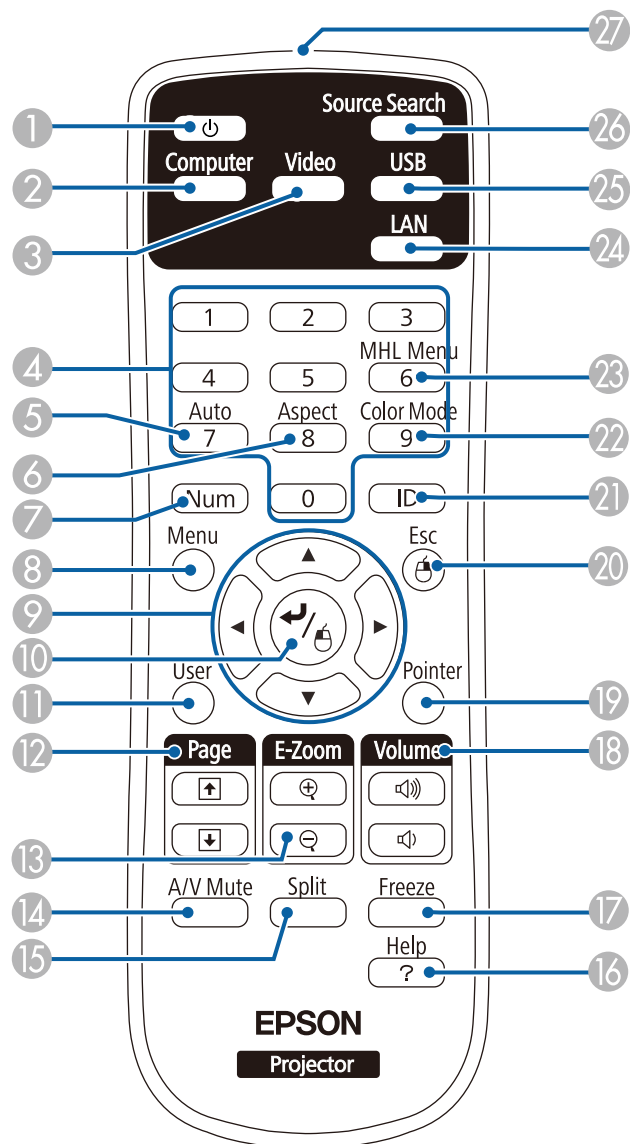


Nom	Fonction
① Bouton [Source Search]	Permet de passer à la source d'entrée suivante qui envoie une image. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.36
② Bouton [Enter] [↵]	<ul style="list-style-type: none"> • Si un menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, ce bouton valide la sélection actuelle et accède au niveau suivant. • Si vous appuyez sur le bouton lors de la projection des signaux RVB analogiques depuis le port Computer, vous pouvez optimiser automatiquement Alignement, Sync. et Position.






Nom	Fonction
3 Boutons [↵][↶]	<ul style="list-style-type: none"> Affiche l'écran Keystone vous permettant de corriger la distorsion trapézoïdale dans le sens vertical et horizontal. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Correction manuelle" p.42 Si vous appuyez sur l'un de ces boutons alors que le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, il sélectionne des éléments de menu ou des valeurs de réglage. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.87 ☛ "Utilisation de l'aide" p.113
4 Bouton [Help]	Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Utilisation de l'aide" p.113
5 Bouton [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Arrête la fonction en cours. Si vous appuyez sur ce bouton alors que menu Configuration est affiché, vous revenez au niveau de menu précédent. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.87
6 boutons [⏪][⏩]	<ul style="list-style-type: none"> Permet de régler le volume. <ul style="list-style-type: none"> [⏪] Réduit le volume. [⏩] Augmente le volume. ☛ "Réglage du volume" p.46 Corrige la distorsion trapézoïdale dans le sens horizontal lorsque l'écran Keystone est affiché. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "H/V-Keystone" p.42 Si vous appuyez sur l'un de ces boutons alors que le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, il sélectionne des éléments de menu ou des valeurs de réglage. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.87 ☛ "Utilisation de l'aide" p.113
7 Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.87





Nom	Fonction
8 Bouton d'alimentation [⏻]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "De l'installation à la projection" p.35
9 Témoins	Indique l'état du projecteur. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Signification des témoins" p.115

Télécommande



Nom	Fonction
① Bouton d'alimentation [⏻]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.35
② Bouton [Computer]	Permet de passer aux images provenant du port Computer.
③ Bouton [Video]	Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images entre les ports S-Video, Video, et HDMI.
④ Pavé numérique	Saisissez le mot de passe. ☛ "Réglage de la fonction Mot de passe protégé" p.75
⑤ Bouton [Auto]	Si vous appuyez sur le bouton lors de la projection des signaux RVB analogiques depuis le port Computer, vous pouvez optimiser automatiquement Alignement, Sync. et Position.
⑥ Bouton [Aspect]	Chaque pression sur le bouton entraîne un changement du rapport L/H. ☛ "Modification du rapport L/H de l'image projetée" p.48
⑦ Bouton [Num]	Maintenez ce bouton enfoncé et appuyez sur les touches du pavé numérique pour entrer des mots de passe ou des nombres. ☛ "Réglage de la fonction Mot de passe protégé" p.75
⑧ Bouton [Menu]	Permet d'afficher et de fermer le menu Configuration. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.87

Nom	Fonction
9 Boutons [][] [][]	<ul style="list-style-type: none"> Lorsque le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, appuyez sur ces boutons pour sélectionner des éléments de menu ou une valeur de réglage. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation du menu Configuration" p.87 Lors de la projection avec PC Free, une pression sur ces boutons affiche l'image précédente/suivante, fait tourner l'image. <ul style="list-style-type: none"> "Méthodes de fonctionnement de PC Free" p.62 Avec la fonction Souris Sans Fil, le pointeur de souris se déplace dans la direction dans laquelle le bouton a été poussé. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.72
10 Bouton []	<ul style="list-style-type: none"> Si un menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, ce bouton valide la sélection actuelle et accède au niveau suivant. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation du menu Configuration" p.87 Fait office de bouton gauche de la souris en cas d'utilisation de la fonction Souris Sans Fil. <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.72
11 Bouton [User]	<p>Sélectionnez n'importe quelle commande fréquemment utilisée parmi les sept commandes du menu de Configuration et attribuez-la à ce bouton. Une pression sur le bouton [User] permet d'accéder à la fenêtre de sélection/réglage concernée. Vous pouvez ainsi effectuer des réglages par pression sur un bouton.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Menu Réglage" p.93 <p>Le réglage attribué par défaut est Consommation électr.</p>

Nom	Fonction
12 Boutons [Page] [][]	<p>Change les pages de fichiers, PowerPoint par exemple, en cas d'utilisation des méthodes de projection suivantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Avec la fonction Souris Sans Fil <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.72 Avec USB Display <ul style="list-style-type: none"> "Projection avec USB Display" p.37 <p>Lors de la projection d'images à l'aide de PC Free, une pression sur ces boutons affiche l'écran précédent/suivant.</p>
13 Boutons [E-Zoom] [][]	<p>Agrandit ou réduit l'image sans modifier la taille de la projection.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)" p.71
14 Bouton [A/V Mute]	<ul style="list-style-type: none"> Active ou désactive l'audio et la vidéo. <ul style="list-style-type: none"> "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.69 Vous pouvez changer le mode Projection dans l'ordre suivant en appuyant sur le bouton pendant environ cinq secondes. <ul style="list-style-type: none"> Avant ↔ Avant/Plafond Arrière ↔ Arrière/Plafond
15 Bouton [Split]	<p>À chaque pression sur ce bouton, l'affichage bascule entre la projection de deux images simultanément en divisant l'écran projeté ou en projetant une image.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Projection simultanée de deux images (Split Screen)" p.51
16 Bouton [Help]	<p>Affiche et masque l'écran d'aide, qui indique comment résoudre d'éventuels problèmes.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Utilisation de l'aide" p.113
17 Bouton [Freeze]	<p>Active ou désactive le gel de l'image.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Arrêt sur image (Gel)" p.69

Nom	Fonction
18 Boutons [Volume] [◀] [▶]	[◀] Réduit le volume. [▶] Augmente le volume. ☛ "Réglage du volume" p.46
19 Bouton [Pointer]	Affiche le pointeur à l'écran. ☛ "Fonction Pointeur (Pointeur)" p.70
20 Bouton [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> • Arrête la fonction en cours. • Si vous appuyez sur ce bouton alors que le menu Configuration est affiché, vous revenez au niveau précédent. ☛ "Utilisation du menu Configuration" p.87 • Fait office de bouton droit de la souris en cas d'utilisation de la fonction Souris Sans Fil. ☛ "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.72
21 Bouton [ID]	Le projecteur ne prend pas en charge les fonctions de ce bouton.
22 Bouton [Color Mode]	Chaque pression sur le bouton entraîne un changement du mode couleurs. ☛ "Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)" p.46
23 Bouton [MHL Menu]	Affiche le menu de paramètres pour l'appareil lié au port MHL du projecteur.
24 Bouton [LAN]	Permet de basculer vers l'image du périphérique connecté au réseau.
25 Bouton [USB]	Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images suivantes: <ul style="list-style-type: none"> • USB Display • Images du périphérique connecté au port USB-A
26 Bouton [Source Search]	Permet de passer à la source d'entrée suivante qui envoie une image. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.36

Nom	Fonction
27 Émetteur de signaux lumineux	Envoie les signaux de la télécommande.

Remplacement des piles de la télécommande

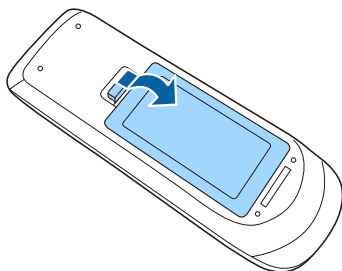
Si la télécommande semble mettre longtemps à réagir ou cesse de fonctionner au bout d'un moment, c'est probablement que ses piles sont arrivées à épuisement. Dans ce cas, vous devez remplacer les piles. Utilisez deux piles alcalines ou manganèse AA. N'utilisez que des piles AA manganèse ou alcalines.

Attention

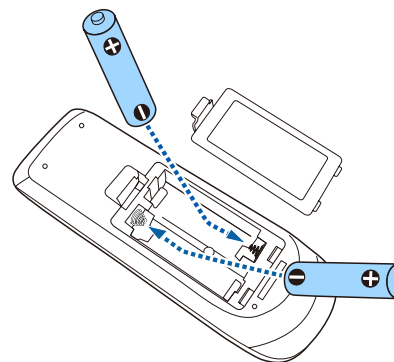
Lisez attentivement le manuel suivant avant de manipuler les piles.

 *Consignes de sécurité*

- 1** Retirez le couvercle du compartiment à piles.
Poussez sur la languette du couvercle du compartiment à piles, puis relevez celui-ci.



- 2** Remplacez les piles.
Faites glisser les piles avec le pôle négatif en premier.

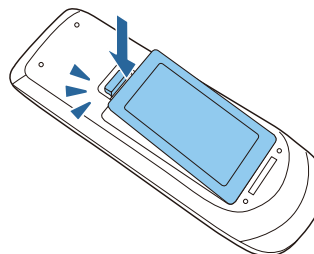


Attention

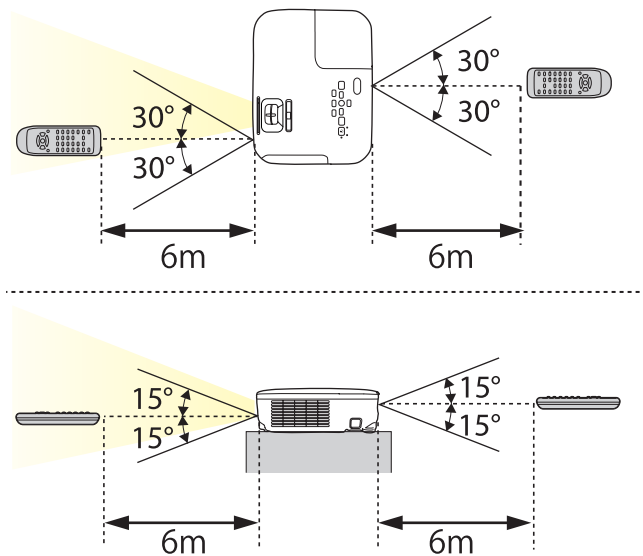
Veillez à installer les nouvelles piles à l'endroit en respectant les signes (+) et (-) marqués sur les piles et à l'intérieur du boîtier.

Si les piles ne sont pas utilisées de manière appropriée, elles peuvent exploser ou fuir et provoquer un incendie, des blessures ou endommager le produit.

- 3** Remplacez le couvercle du compartiment à piles.
Appuyez sur le couvercle jusqu'à ce qu'il fasse entendre un déclic.



Portée de la télécommande





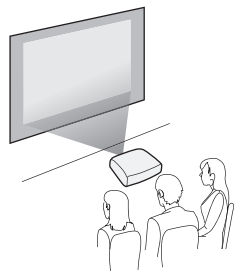
Préparation du projecteur

Ce chapitre décrit comment installer le projecteur et connecter les sources de projection.

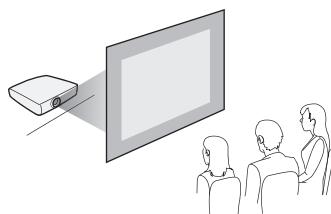
Méthodes d'installation

Le projecteur prend en charge les quatre méthodes de projection suivantes. Installez le projecteur en fonction des conditions de l'emplacement désiré.

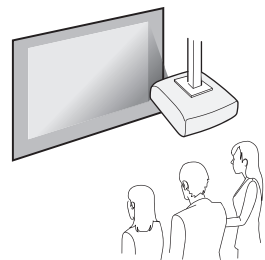
- Projection depuis le devant de l'écran. (vers l'Avant)



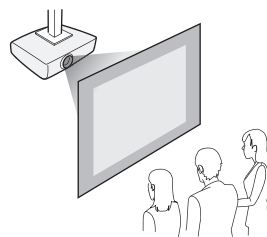
- Rétroprojection avec un écran translucide. (projection vers l'Arrière)



- Suspension du projecteur au plafond et projection depuis le devant de l'écran. (projection Avant/Plafond)



- Suspension du projecteur au plafond et rétroprojection derrière un écran translucide. (projection Arrière/Plafond)



Avertissement

- Dans le cadre de l'installation de la fixation de plafond (suspension du projecteur au plafond), une procédure d'installation spécifique est requise. Une installation incorrecte risque d'entraîner des blessures ou des détériorations en cas de chute du projecteur.
- En cas d'utilisation d'adhésifs sur les Points d'installation de la fixation de plafond (pour éviter que les vis ne se desserrent), de lubrifiants, d'huiles, etc., sur le projecteur, le boîtier risque de se craqueler et le projecteur risque de tomber, ce qui pourrait entraîner des blessures pour les personnes se trouvant sous la fixation et endommager le projecteur. Lors de l'installation ou du réglage de la fixation de plafond, n'utilisez pas d'adhésifs (pour éviter que les vis de la fixation de plafond ne se desserrent), d'huiles, de lubrifiants, etc.
- Ne recouvrez pas la grille d'entrée ou de sortie d'air du projecteur. L'obstruction de l'une des grilles peut provoquer une élévation de la température interne et provoquer un incendie.

Attention

Ne posez pas le projecteur sur le côté pour l'utiliser. Ceci peut entraîner des dysfonctionnements.

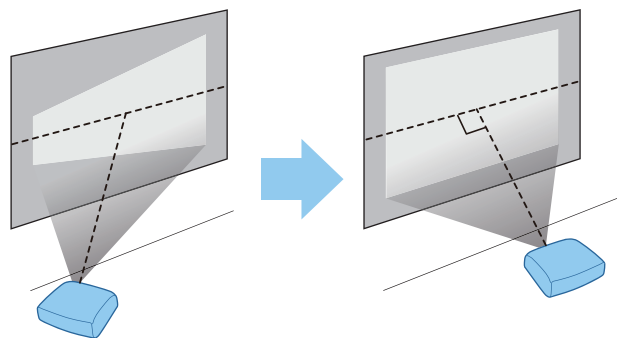


- Pour suspendre le projecteur au plafond, installez la Fixation de plafond en option.
 - ☛ "Accessoires en option" p.139
- Le réglage Projection par défaut est **Avant**. Vous pouvez remplacer **Avant** par **Arrière** dans le menu Configuration.
 - ☛ **Avancé - Projection** p.94
- Vous pouvez modifier le réglage Projection dans l'ordre suivant en appuyant sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande pendant environ cinq secondes.
 - Avant ↔ Avant/Plafond**
 - Arrière ↔ Arrière/Plafond**

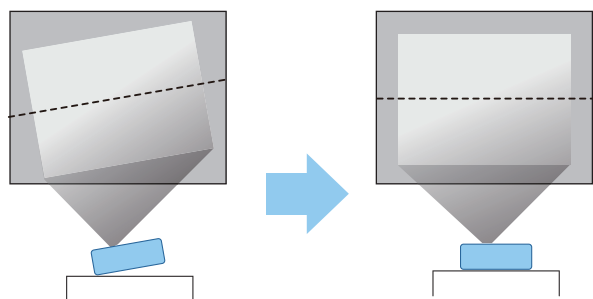
Méthodes d'installation

Installez les projecteurs comme suit.

- Installez le projecteur de sorte qu'il soit parallèle à l'écran.
Une distorsion trapézoïdale se produit sur l'image projetée si le projecteur est installé perpendiculairement à l'écran.



- Placez le projecteur sur une surface plane.
Si le projecteur est incliné, l'image projetée l'est également.



- Consultez la section suivante si vous ne pouvez pas installer le projecteur de façon parallèle à l'écran.
 - ☛ "Correction la distorsion trapézoïdale" [p.41](#)
- Consultez la section suivante si vous ne pouvez pas installer le projecteur sur une surface plane.
 - ☛ "Réglage de l'inclinaison horizontale" [p.45](#)
 - ☛ "Correction la distorsion trapézoïdale" [p.41](#)

Taille de l'écran et distance de projection approximative

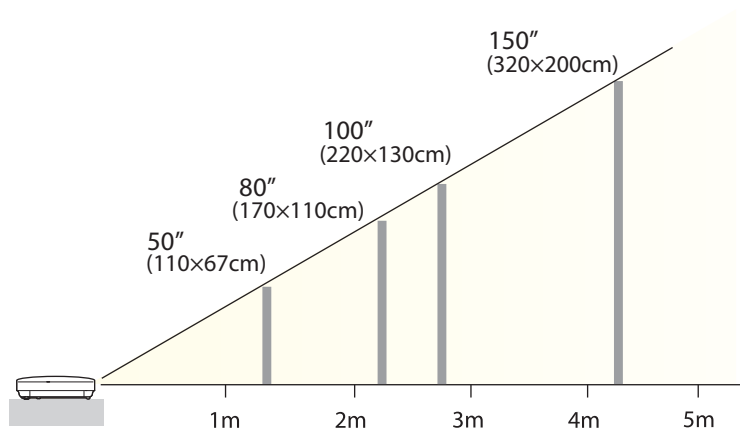
La taille de la projection est déterminée par la distance entre le projecteur et l'écran. Consultez les illustrations à droite pour choisir la meilleure position en fonction de la taille de l'écran. Les illustrations indiquent la distance approximative la plus courte au zoom maximum. Pour plus d'informations sur la distance de projection, consultez la section suivante.

- ☛ "Taille de l'écran et Distance de projection" [p.141](#)



L'image peut être réduite si vous corrigez la distorsion trapézoïdale.

Format d'écran 16:10



Le nom du port, l'emplacement et l'orientation du connecteur peuvent varier en fonction de la source connectée.

Connexion de sources d'images

Pour projeter des images à partir d'un lecteur de DVD, d'une console de jeux, etc., connectez la source souhaitée au projecteur selon l'une des méthodes suivantes.

① **Avec un câble HDMI disponible dans le commerce**

Reliez le port HDMI de la source d'image au port HDMI/MHL du projecteur. Vous pouvez envoyer l'audio de la source d'image avec l'image projetée.

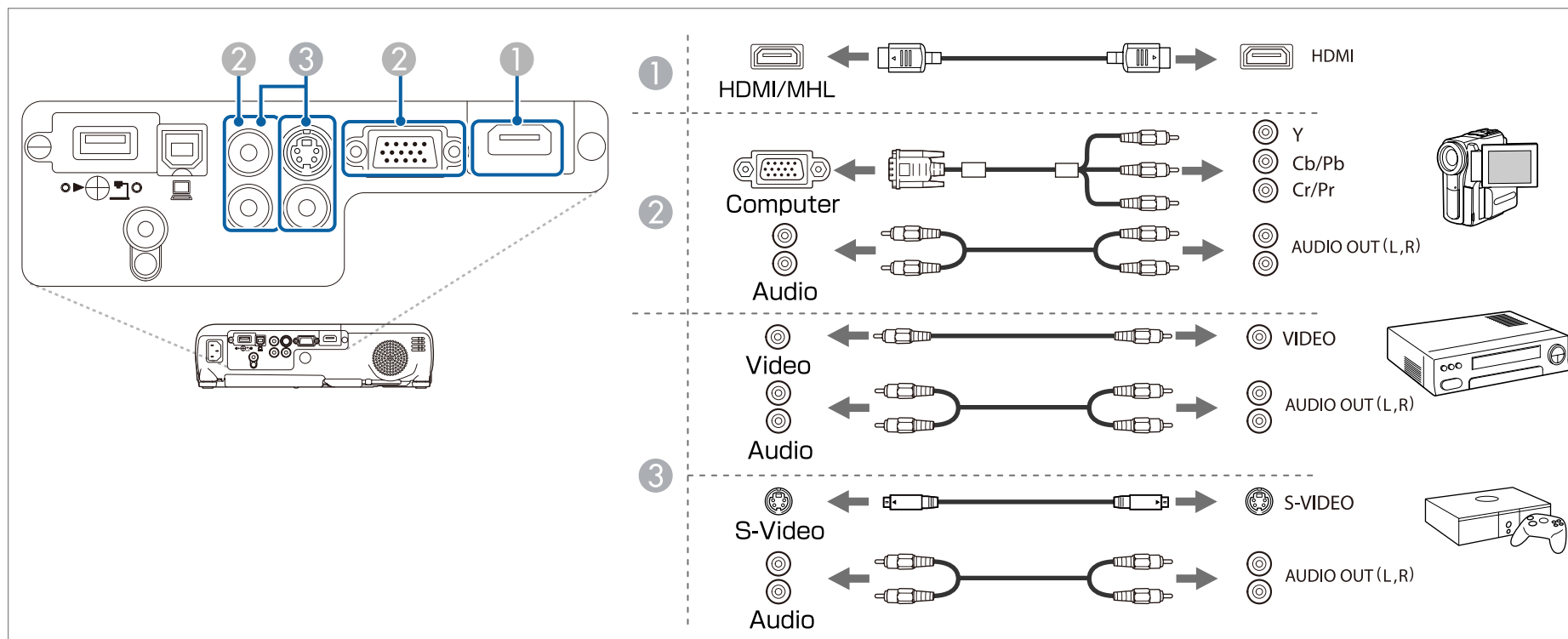
② **Avec un câble vidéo en composantes en option**

☞ "Accessoires en option" [p.139](#)

Reliez le port de sortie des composantes de la source d'image au port d'entrée Computer du projecteur. Vous pouvez obtenir une sortie audio du haut-parleur du projecteur en connectant le port de sortie audio de la source d'image au port Audio du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.

③ **Lors de l'utilisation d'un câble vidéo ou S-Vidéo disponible dans le commerce**


Reliez le port de sortie vidéo de la source d'image au port Video du projecteur. Vous pouvez également relier le port de sortie S-Video de la source d'image au port S-Video du projecteur. Vous pouvez obtenir une sortie audio du haut-parleur du projecteur en connectant le port de sortie audio de la source d'image au port Audio du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.



Attention

- Avant d'établir la connexion, éteignez l'équipement auquel vous voulez vous connecter. Si la source d'entrée est sous tension lorsque vous la connectez au projecteur, elle peut entraîner un dysfonctionnement.
- Si l'orientation ou la forme de la fiche est différente, ne tentez de forcer dessus. Le périphérique peut être endommagé ou ne pas fonctionner correctement.



- Utilisez un câble HDMI conforme à la norme HDMI.
- Si la forme du port de la source que vous souhaitez connecter est inhabituelle, utilisez le câble fourni avec le périphérique ou un câble en option pour le connecter au projecteur.
- Le câble à connecter au projecteur dépend du type de signal vidéo en sortie de l'équipement vidéo. L'équipement vidéo peut être capable de diffuser différents types de signal vidéo en sortie. Vous trouverez ci-après les résolutions d'image standard, de la plus élevée à la moins élevée.
Vidéo component > S-Vidéo > Vidéo composite
Consultez la documentation fournie avec l'équipement vidéo pour vérifier les types de signal vidéo qu'il peut avoir en sortie. La vidéo composite peut être répertoriée en tant que « sortie vidéo ».
- Lorsqu'une console de jeux est connectée, l'image projetée peut être légèrement retardée lors de l'utilisation de la console de jeux.
 "Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)" [p.46](#)
- Si vous employez un câble audio 2RCA(L/R)/mini-pin stéréo que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type « Sans résistance ».

Connexion d'un ordinateur

Pour projeter des images à partir d'un ordinateur, connectez l'ordinateur selon l'une des méthodes suivantes.

① Lors de l'utilisation du câble pour ordinateur optionnel ou disponible dans le commerce

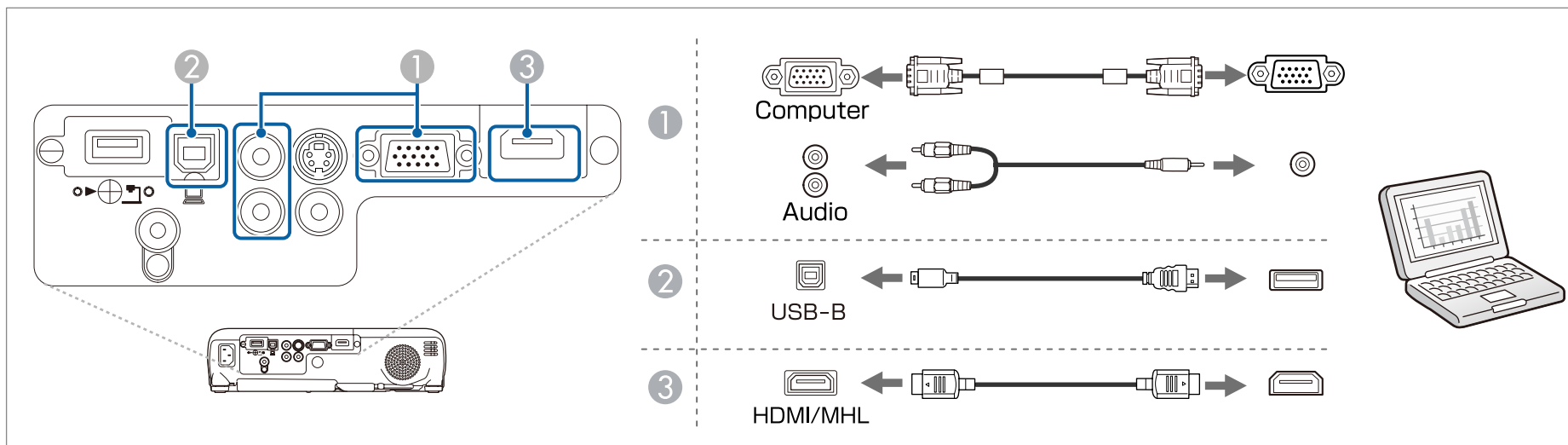
Connectez le port de sortie d'affichage de l'ordinateur au port Computer du projecteur. Vous pouvez obtenir une sortie audio du haut-parleur du projecteur en connectant le port de sortie audio de l'ordinateur au port Audio du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.

② Avec un câble USB disponible dans le commerce

Connectez le port USB de l'ordinateur au port USB-B du projecteur. Vous pouvez envoyer l'audio de l'ordinateur avec l'image projetée.

③ Avec un câble HDMI disponible dans le commerce

Reliez le port HDMI de l'ordinateur au port HDMI/MHL du projecteur. Vous pouvez envoyer l'audio de l'ordinateur avec l'image projetée.

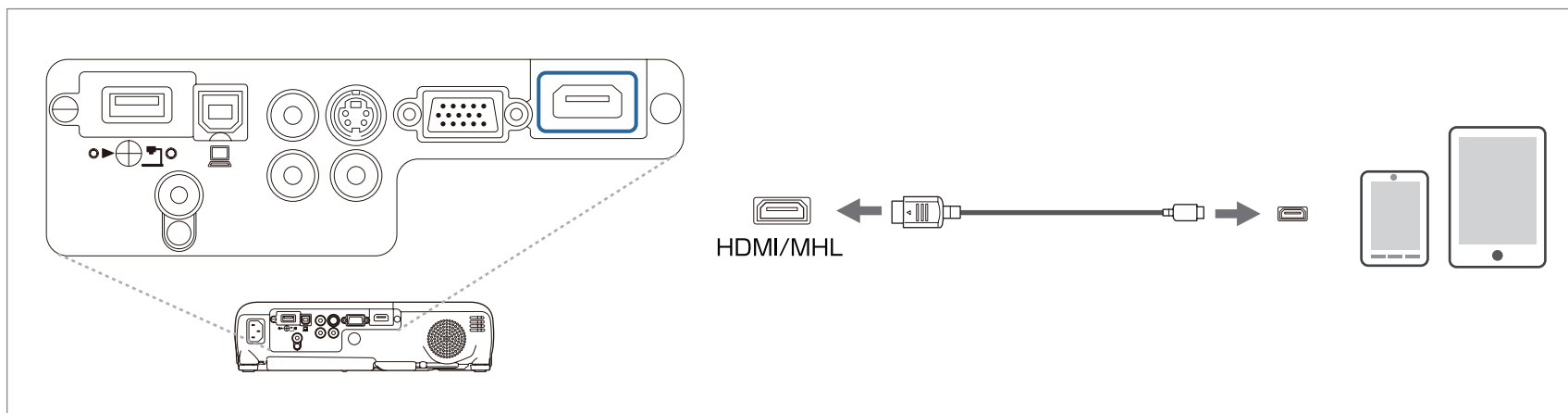


Vous pouvez utiliser un câble USB pour connecter le projecteur à un ordinateur afin de projeter des images de l'ordinateur. Cette fonction est baptisée USB Display.

☛ "Projection avec USB Display" [p.37](#)

Connexion d'un smartphone ou d'une tablette

Vous pouvez connecter des smartphones et tablettes. En utilisant un câble MHL disponible dans le commerce, vous pouvez connecter le port MHL de votre appareil au port HDMI/MHL du projecteur. Vous pouvez envoyer du son avec l'image projetée.



Lorsque vous connectez un smartphone ou une tablette au projecteur, l'appareil commence à se charger lorsque des images sont projetées.

Attention

- Il se peut que vous ne soyez pas en mesure de connecter un câble MHL à tous les appareils.
- Vérifiez que le câble de connexion prend en charge les normes MHL. Si vous connectez un câble ne prenant pas en charge les normes MHL, le smartphone ou la tablette peut surchauffer, fuir ou exploser.
- Si vous vous connectez avec un adaptateur de conversion MHL-HDMI, le chargement du smartphone ou de la tablette peut ne pas fonctionner ou vous pourriez ne pas pouvoir effectuer d'opérations avec la télécommande du projecteur.

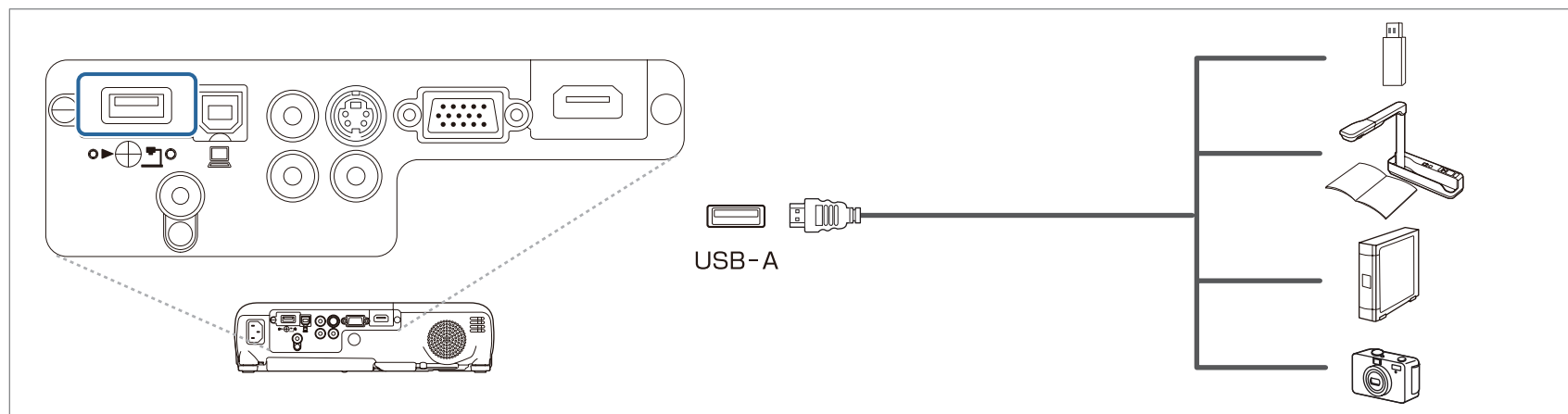


- Si les images ne sont pas projetées correctement, débranchez puis rebranchez le câble MHL.
- En fonction du modèle et des réglages du smartphone ou de la tablette, il est possible que vous ne soyez pas en mesure d'effectuer correctement une projection.

Connexion de périphériques USB

Vous pouvez connecter des périphériques comme la Caméra document en option, une clé USB à mémoire flash, des disques durs et des appareils photo numériques compatibles USB.

À l'aide du câble USB fourni avec le périphérique USB, connectez le périphérique USB au port USB-A du projecteur.



Lorsque le périphérique USB est connecté, vous pouvez projeter des fichiers sur la clé USB à mémoire flash ou l'appareil photo numérique à l'aide de PC Free.

☛ "Exemples PC Free" p.62

Attention

- Si vous utilisez un concentrateur USB, la connexion risque de ne pas fonctionner correctement. Les appareils tels que les appareils photo numériques et les périphériques USB doivent être connectés directement au projecteur.
- Lorsque vous connectez un disque dur compatible USB, veillez à brancher l'adaptateur secteur fourni avec le disque dur.
- Connectez un appareil photo numérique ou un disque dur au projecteur en utilisant un câble USB fourni avec l'appareil photo ou un câble prévu pour votre périphérique.
- Utilisez un câble USB de moins de trois mètres de long. Si le câble fait plus de trois mètres, PC Free risque de ne pas fonctionner correctement.

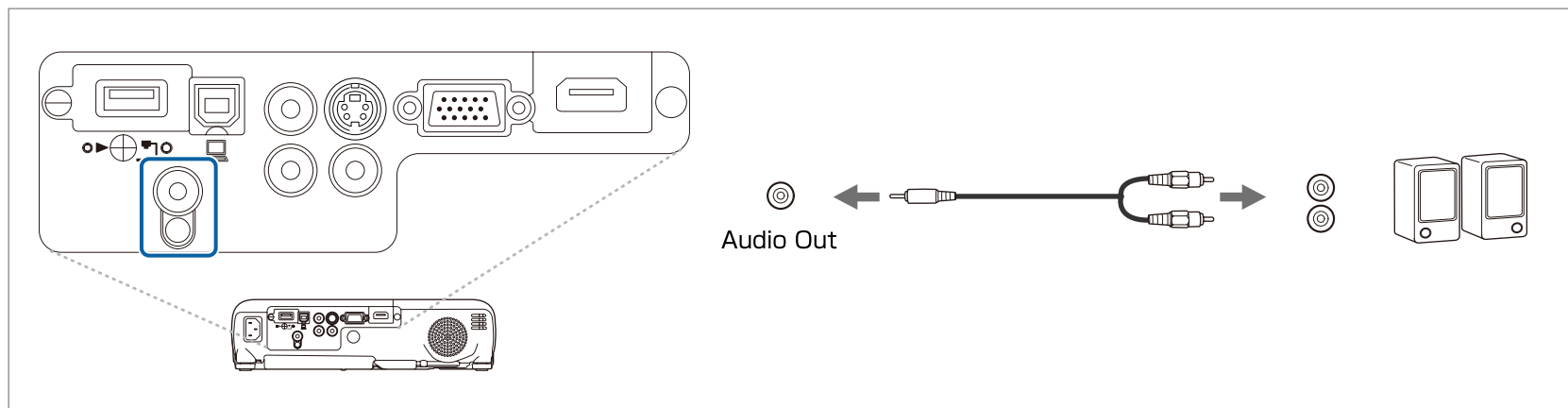
Retrait de périphériques USB

Une fois la projection terminée, retirez les périphériques USB du projecteur. Pour des périphériques tels que des appareils photo numériques ou des disques durs, mettez le périphérique hors tension, puis retirez-le du projecteur.

Connexion d'un équipement externe

Vous pouvez obtenir du son en sortie en connectant à un haut-parleur.

Connectez le haut-parleur externe au port Audio Out du projecteur à l'aide d'un câble audio disponible dans le commerce.



Lorsque la prise du câble audio est insérée dans le port Audio Out, le son n'est plus émis par les haut-parleurs intégrés du projecteur mais passe par la sortie externe.

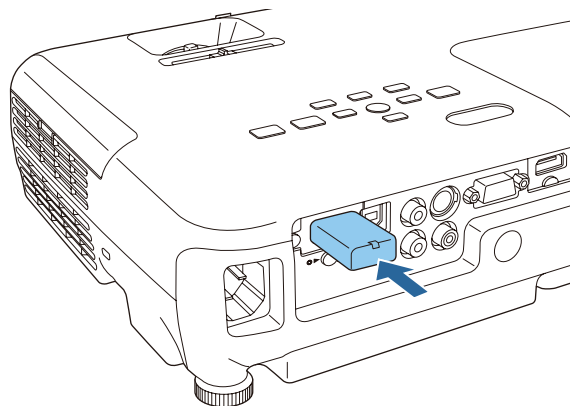
Installation de l'unité réseau sans fil

En installant l'unité réseau sans fil fournie ou en option, vous pouvez projeter l'écran de l'ordinateur connecté à un réseau sans fil sur un réseau.

Connectez l'unité réseau sans fil au port USB-A du projecteur.



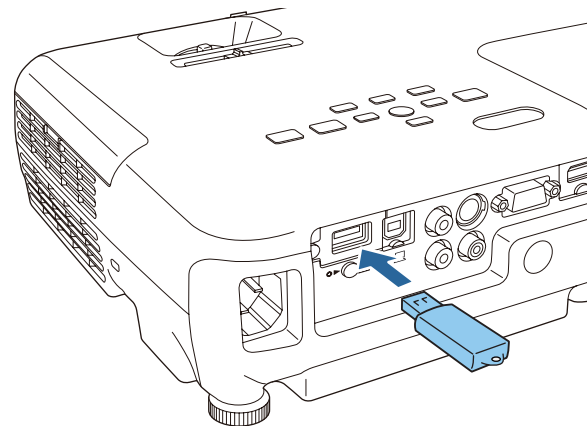
- Lors de la connexion au réseau sans fil, vérifiez que vous avez bien configuré les paramètres réseau dans le menu Configuration.
 - ☛ "Menu LAN sans fil" p.98
- Lorsque vous déplacez le projecteur, retirez l'unité réseau sans fil pour des raisons de sécurité.



Installer la Quick Wireless Connection USB Key

Lors de l'installation de la Quick Wireless Connection USB Key en option, vous devez d'abord retirer l'Unité de Réseau sans fil, puis connecter la clé Quick Wireless Connection USB Key au port USB-A.

- 1** Si l'Unité de Réseau sans fil est installée sur le projecteur, appuyez sur le bouton [LAN] de la télécommande.
L'écran de veille du réseau s'affiche.
- 2** Vérifiez que les informations de SSID et d'adresse IP s'affichent sur l'écran de veille du réseau, puis retirez l'Unité de Réseau sans fil.
- 3** Connectez la Quick Wireless Connection USB Key au port USB-A.



- 4** Quand le message "Mise à jour des informations réseau terminée. Retirez la clé Quick Wireless Connection USB Key." s'affiche, retirez la Quick Wireless Connection USB Key.
- 5** Réinstallez l'Unité de Réseau sans fil sur le projecteur.
- 6** Connectez la Quick Wireless Connection USB Key à l'ordinateur que vous utilisez.
Pour les étapes suivantes, consultez le guide de l'utilisateur fourni avec la Quick Wireless Connection USB Key.



Utilisation standard

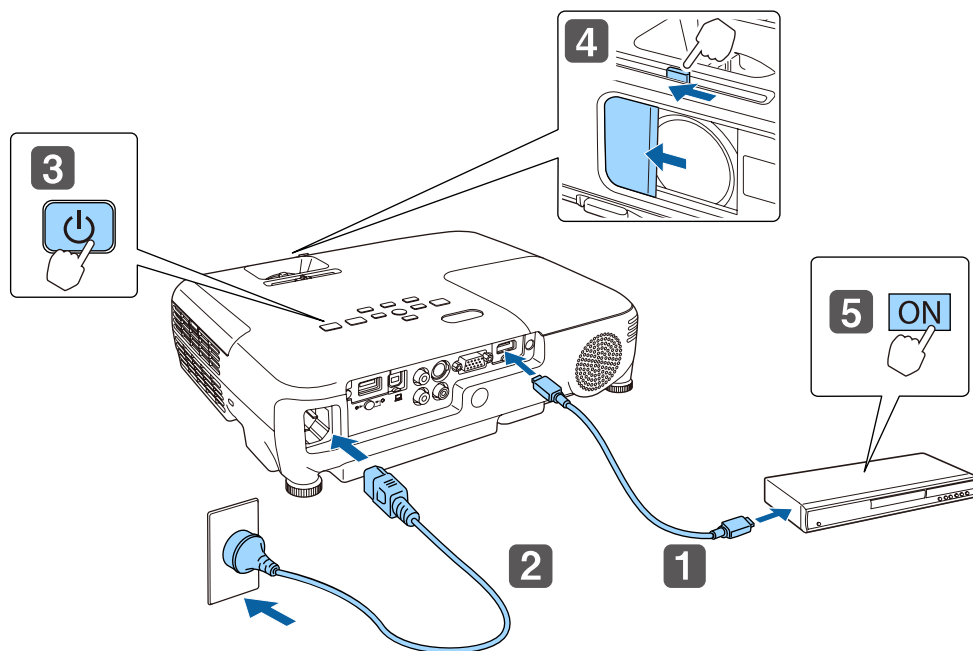
Ce chapitre décrit comment projeter et régler des images.

De l'installation à la projection

Cette section explique comment connecter de l'équipement vidéo au projecteur avec un câble HDMI et projeter des images.

Attention

Assurez-vous d'abord de connecter le câble de la source au projecteur, puis branchez le cordon d'alimentation au projecteur.



1 Connectez le projecteur à l'équipement vidéo à l'aide d'un câble HDMI.

2 Connectez le projecteur à une prise électrique à l'aide du cordon d'alimentation.

3 Allumez le projecteur.

4 Ouvrez le volet de pause A/V.

5 Allumez l'équipement vidéo.

Si l'image n'est pas projetée, vous pouvez changer l'image projetée selon l'une des méthodes suivantes.

- Appuyez sur le bouton [Source Search] de la télécommande ou du panneau de commande.
 - ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.36](#)
- Appuyez sur le bouton du port cible de la télécommande.
 - ☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" [p.37](#)

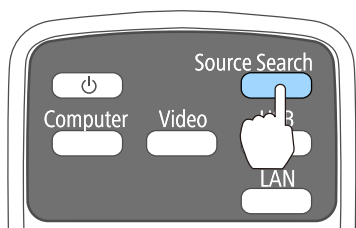


- Une fois l'image projetée, réglez-la si nécessaire.
 - ☛ "Correction la distorsion trapézoïdale" [p.41](#)
 - ☛ "Correction de la mise au point" [p.46](#)
- Lors de la mise hors tension du projecteur, appuyez deux fois sur le bouton d'alimentation [⏻].

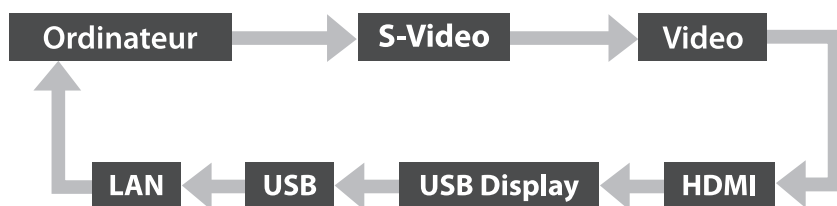
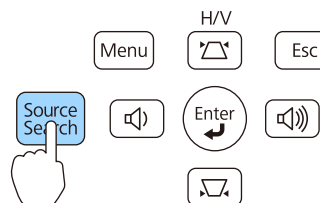
Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)

Appuyez sur le bouton [Source Search] pour projeter des images à partir du port qui reçoit une image.

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



Lorsque plusieurs sources d'images sont connectées, appuyez sur le bouton [Source Search] autant de fois que nécessaire pour projeter l'image désirée.

Lorsque votre équipement vidéo est connecté, lancez la lecture avant d'entamer la recherche de source.



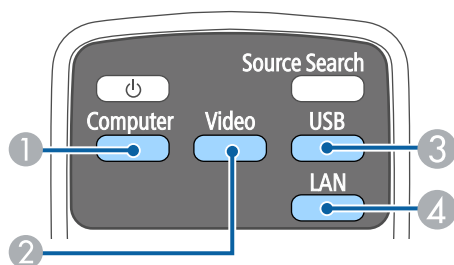
L'écran suivant apparaît en l'absence de signaux d'image en entrée.



Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande

Vous pouvez accéder directement à la source désirée en appuyant sur les boutons suivants de la télécommande.

Télécommande



- ① Passe aux images provenant du port Computer.
- ② Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images entrées à partir des sources suivantes.
 - Port S-Video
 - Port Video
 - Port HDMI/MHL
- ③ Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images entrées à partir des sources suivantes.
 - USB Display
 - Images du périphérique connecté au port USB-A
- ④ Permet de basculer vers l'image du périphérique connecté au réseau.

Projection avec USB Display

Vous pouvez utiliser un câble USB pour connecter le projecteur à un ordinateur afin de projeter des images de l'ordinateur.

Vous pouvez projeter des images et envoyer l'audio à l'aide du même câble USB.

Pour démarrer USB Display, réglez **USB Type B** sur **USB Display** dans le menu Configuration.

☛ **Avancé - USB Type B** p.94

Configuration système requise

Sous Windows

Système d'exploitation	Windows 2000*1	
	Windows XP*2	Professionnel 32 bits Édition familiale 32 bits Édition Tablet PC 32 bits
	Windows Vista	Ultimate 32 bits Entreprise 32 bits Affaires 32 bits Familiale Premium 32 bits Familiale Basique 32 bits
	Windows 7	Édition Intégrale 32/64 bits Entreprise 32/64 bits Professionnel 32/64 bits Familiale Premium 32/64 bits Familiale Basique 32 bits Starter 32 bits
	Windows 8	Windows 8 32/64 bits Windows 8 Pro 32/64 bits Windows 8 Entreprise 32/64 bits

	Windows 8.1	Windows 8.1 32/64 bits Windows 8.1 Pro 32/64 bits Windows 8.1 Entreprise 32/64 bits
Processeur	Mobile Pentium III 1,2 GHz ou versions supérieures Recommandé: Pentium M 1,6 GHz ou versions supérieures	
Quantité de mémoire	256 Mo ou supérieur Recommandé: 512 Mo ou supérieur	
Disque dur Espace	20 Mo ou supérieur	
Affichage	Résolution supérieure à 640x480 et inférieure à 1600x1200. Couleurs d'affichage en 16 bits ou mode supérieur	

*1 Service Pack 4 uniquement

*2 Sauf pour Service Pack 1

Sous OS X

Système d'exploitation	Mac OS 10.5.x 32 bits Mac OS 10.6.x 32/64 bits OS X 10.7.x 32/64 bits OS X 10.8.x OS X 10.9.x
Processeur	Power PC G4 1 GHz ou supérieur Recommandé: Intel Core Duo 1,83 GHz ou supérieur
Quantité de mémoire	512 Mo ou supérieur
Disque dur Espace	20 Mo ou supérieur
Affichage	Résolution supérieure à 640x480 et inférieure à 1680x1200. Couleurs d'affichage en 16 bits ou mode supérieur

Première connexion

Lors de la première connexion du projecteur et de l'ordinateur à l'aide du câble USB, le pilote doit être installé. La procédure diffère sous Windows et OS X.



- Vous ne devez pas installer le pilote à la connexion suivante.
- Lorsque des images proviennent de plusieurs sources, remplacez la source d'entrée par USB Display.
- Si vous utilisez un concentrateur USB, la connexion risque de ne pas fonctionner correctement. Connectez directement le câble USB au projecteur.
- Vous ne pouvez pas changer les paramètres des options lorsque vous utilisez USB Display.

Sous Windows

1

Connectez le port USB de l'ordinateur au port USB-B du projecteur à l'aide d'un câble USB.



Sous Windows 2000 ou Windows XP, un message vous demandant si vous voulez redémarrer votre ordinateur peut apparaître. Sélectionnez **Non**.

Sous Windows 2000

Double-cliquez sur **Ordinateur**, EPSON PJ_UD, puis sur EMP_UDSE.EXE.

Sous Windows XP

L'installation du pilote démarre automatiquement.

Sous Windows Vista/Windows 7/Windows 8/Windows 8.1

Lorsque la boîte de dialogue apparaît, cliquez sur **Run EMP_UDSE.exe**.

- 2** Lorsque la fenêtre Contrat de licence s'affiche, cliquez sur **Accepter**.
- 3** Les images de l'ordinateur sont projetées.
Un certain délai peut s'écouler avant que la projection ne débute. Tant que ce n'est pas le cas, ne touchez pas à l'équipement, ne débranchez pas le câble USB et n'éteignez pas le projecteur.
- 4** Débranchez le câble USB une fois la projection terminée.
Lorsque vous débranchez le câble USB, il n'est pas nécessaire d'employer la fonctionnalité **Retirer le matériel en toute sécurité**.



- Si l'installation ne s'est pas déroulée automatiquement, double-cliquez sur **Poste de travail - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** sur votre ordinateur.
- Si, pour une raison ou pour une autre, aucune image n'est projetée, cliquez sur **Tous les programmes - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** sur votre ordinateur.
- Si vous utilisez un ordinateur tournant sous Windows 2000 en mode utilisateur, un message d'erreur Windows s'affiche et il peut s'avérer impossible d'utiliser le logiciel. Dans ce cas, effectuez une mise à jour vers une version plus récente de Windows, redémarrez le système puis retentez la connexion. Pour plus d'informations, contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans le document suivant.
☞ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Sous OS X

- 1** Connectez le port USB de l'ordinateur au port USB-B du projecteur à l'aide d'un câble USB.
Le dossier d'installation de USB Display s'affiche dans le Finder.
- 2** Double-cliquez sur l'icône **USB Display Installer**.

- 3** Suivez les instructions d'installation qui s'affichent.
- 4** Lorsque la fenêtre Contrat de licence s'affiche, cliquez sur **Accepter**.
Entrez le mot de passe administrateur et lancez l'installation.
Une fois l'installation terminée, l'icône USB Display s'affiche dans le Dock et la barre de menus.
- 5** Les images de l'ordinateur sont projetées.
Un certain délai peut s'écouler avant que la projection ne débute. Tant que ce n'est pas le cas, ne touchez pas à l'équipement, ne débranchez pas le câble USB et n'éteignez pas le projecteur.
- 6** Une fois la projection terminée, sélectionnez **Déconnecter** dans le menu de l'icône **USB Display** de la barre d'outils ou dans le Dock, puis débranchez le câble USB.



- Si le dossier d'installation de USB Display ne s'affiche pas automatiquement dans le Finder, double-cliquez sur **EPSON PJ_UD - USB Display Installer** sur votre ordinateur.
- Si aucune image n'est projetée pour quelque raison que ce soit, cliquez sur l'icône **USB Display** du Dock.
- Si l'icône **USB Display** n'apparaît pas dans le Dock, double-cliquez sur **USB Display** à partir du dossier Applications.
- Si vous sélectionnez **Quitter** dans le menu de l'icône **USB Display** du Dock, USB Display ne démarre pas automatiquement lorsque vous branchez le câble USB.

Désinstallation

Sous Windows 2000

- 1** Cliquez sur **Démarrer**, sélectionnez **Paramètres**, puis cliquez sur **Panneau de configuration**.
- 2** Double-cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes**.

3 Cliquez sur **Modifier ou supprimer des programmes**.

4 Sélectionnez **Epson USB Display**, puis cliquez sur **Modifier/Supprimer**.

Sous Windows XP

1 Cliquez sur **Démarrer**, puis sur **Panneau de configuration**.

2 Double-cliquez sur **Ajouter ou supprimer des programmes**.

3 Sélectionnez **Epson USB Display**, puis cliquez sur **Supprimer**.

Sous Windows Vista/Windows 7

1 Cliquez sur **Démarrer**, puis sur **Panneau de configuration**.

2 Cliquez sur **Désinstaller un programme** sous **Programmes**.

3 Sélectionnez **Epson USB Display**, puis cliquez sur **Désinstaller**.

Sous Windows 8/Windows 8.1

1 Ouvrez les Icônes, puis sélectionnez **Rechercher**. Faites un clic droit (appuyez et maintenez) sur **Epson USB Display Ver.XXX**.

2 Sélectionnez **Désinstaller** dans la barre de l'application.

3 Sélectionnez **Epson USB Display**, puis sélectionnez **Désinstaller**.

4 Suivez les instructions de désinstallation qui s'affichent.

Sous OS X

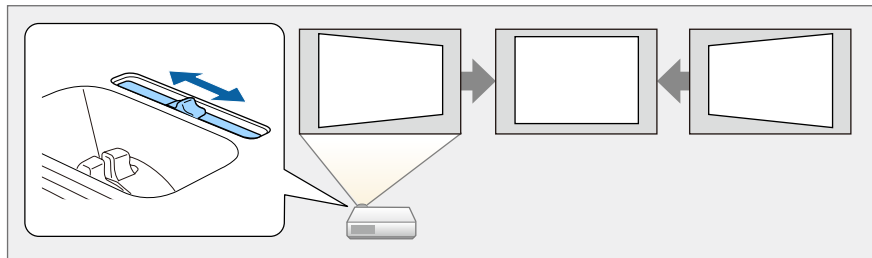
1 Ouvrez le dossier **Applications**, double-cliquez sur **USB Display**, puis sur **Outil**.

2 Exécutez **USB Display UnInstaller**.

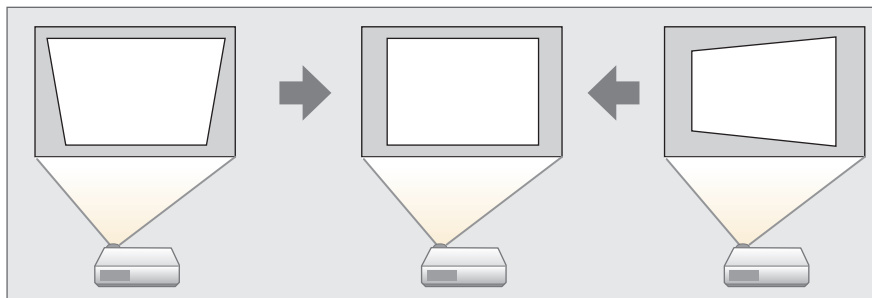
Correction la distorsion trapézoïdale

Vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale selon l'une des méthodes suivantes.

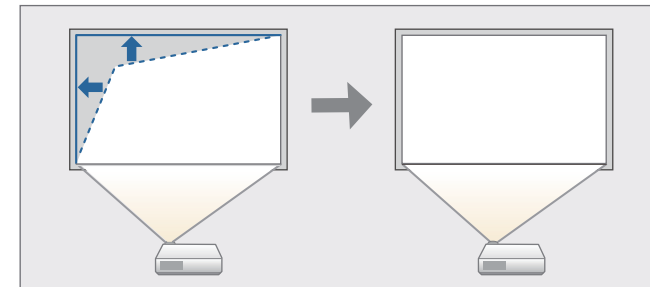
- Correction automatique - (V-Keystone auto.)
Corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale.
- Correction manuelle (Curseur Keystone H.)
Corrige manuellement la distorsion trapézoïdale horizontale à l'aide du Curseur pour le réglage du Keystone Horizontal.



- Correction manuelle (H/V-Keystone)
Corrige manuellement la distorsion horizontale et verticale de manière indépendante.



- Correction manuelle (Quick Corner)
Corrige manuellement les quatre coins de manière indépendante.



L'image peut être réduite si vous corrigez la distorsion trapézoïdale.

Correction automatique

V-Keystone auto.

Lorsque le projecteur détecte un mouvement, par exemple s'il est installé, déplacé ou incliné, il corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale. Cette fonction est appelée V-Keystone auto.

Lorsque le projecteur est déplacé, il affiche un écran de réglage et corrige automatiquement l'image projetée.

Vous pouvez utiliser V-Keystone auto. pour corriger l'image projetée dans les conditions suivantes.

Angle de correction: environ 30° vers le haut et le bas



- La correction V-Keystone auto. fonctionne uniquement lorsque **Projection** est réglé sur **Avant** dans le menu Configuration.
 - ☛ **Avancé - Projection** p.94
- Si vous ne souhaitez pas activer la fonction V-Keystone auto., réglez **V-Keystone auto.** sur **Off**.
 - ☛ **Réglage - Keystone - H/V-Keystone - V-Keystone auto.** p.93



- Si vous utilisez Curseur pour le réglage du Keystone Horizontal, définissez **Curseur Keystone H.** sur **On**.
 - ☛ **Réglage - Keystone - H/V-Keystone - Curseur Keystone H.** p.93
- Vous pouvez également corriger la distorsion trapézoïdale dans le sens horizontal à l'aide de H/V-Keystone.

Correction manuelle

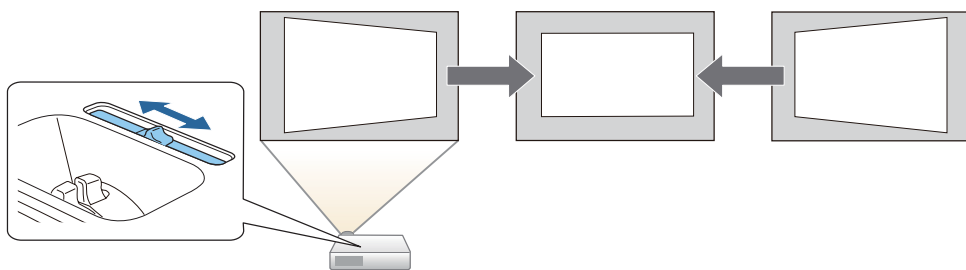
Permet de corriger manuellement la distorsion trapézoïdale.

Vous pouvez utiliser H/V-Keystone pour corriger l'image projetée dans les conditions suivantes.

Angle de correction: environ 30° vers la droite et la gauche / environ 30° vers le haut et le bas

Curseur Keystone H.

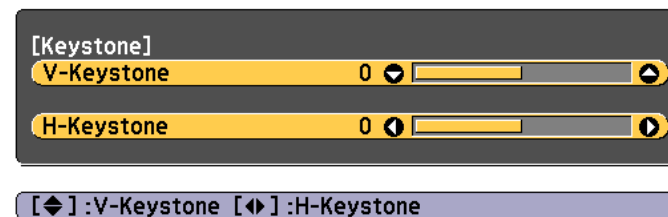
Déplacez le Curseur pour le réglage du Keystone Horizontal vers la gauche ou la droite pour corriger la distorsion trapézoïdale horizontale.



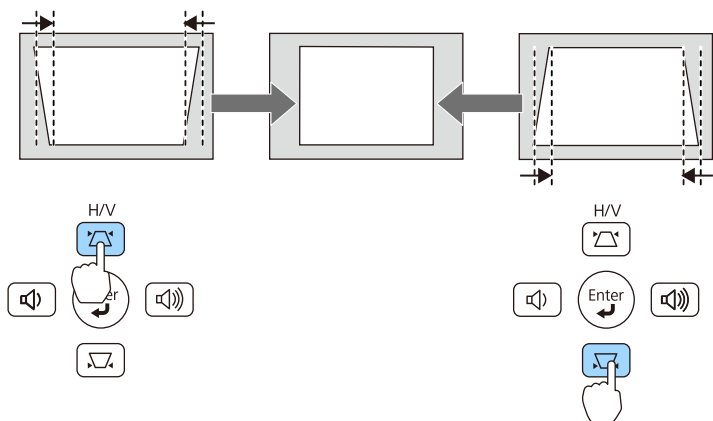
H/V-Keystone

Corrige manuellement la distorsion horizontale et verticale de manière indépendante.

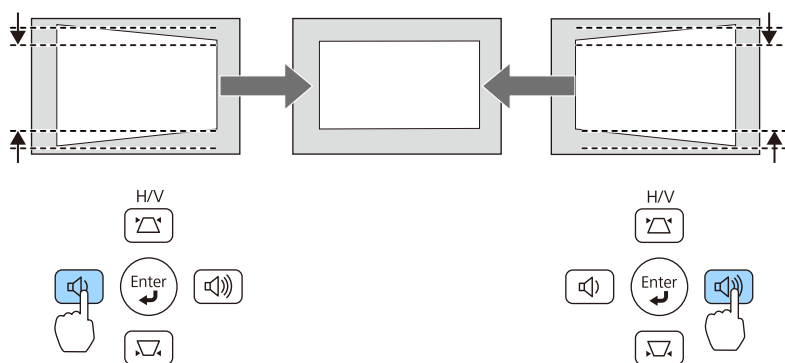
- 1 Appuyez sur le bouton [▽] ou [△] du panneau de commande pendant la projection pour afficher l'écran Keystone.



- 2 Appuyez sur les boutons suivants pour corriger une distorsion trapézoïdale. Appuyez sur le bouton [▽] ou [△] pour corriger une distorsion verticale.



Appuyez sur les boutons [↵]/[⏏] pour corriger une distorsion horizontale.



Vous pouvez également définir la fonction H/V-Keystone dans le menu Configuration.

☛ Réglage - Keystone - H/V-Keystone [p.93](#)

Quick Corner

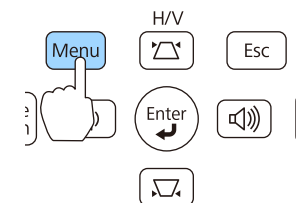
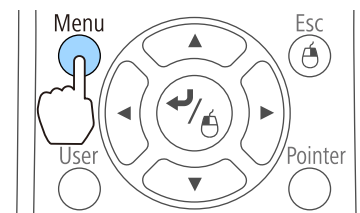
Cette fonction vous permet de corriger manuellement les quatre coins de l'image projetée, séparément.

1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.

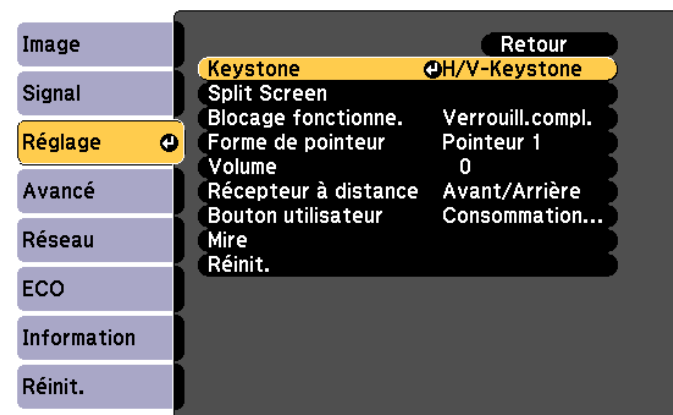
☛ "Utilisation du menu Configuration" [p.87](#)

Utilisation de la télécommande

Utilisation du panneau de commande

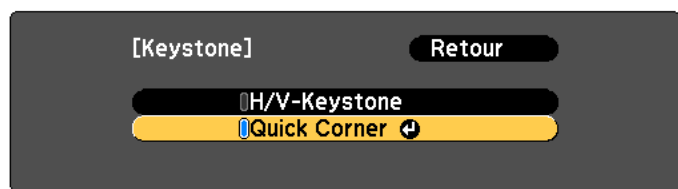


2 Sélectionnez **Keystone** dans **Réglage**.



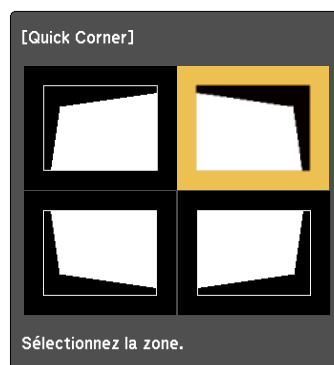
[Esc]:Retour [↵]:Sélection [⏏]:Entrée [Menu]:Quitter

3 Choisissez **Quick Corner**, puis appuyez sur le bouton [↵].



[Esc]:Retour [↩]:Sélection [↵]:Entrée [Menu]:Quitt.

- 4** À l'aide des boutons [↶], [↷], [↵] et [↶] de la télécommande ou des boutons [↶], [↷], [↵] et [↶] du panneau de commande, sélectionnez le coin à corriger, puis appuyez sur le bouton [↵].



[↩ / ↶]:Sélection
 [↵]:Entrée
 [Esc]:Retour (appuyez pendant deux secondes pour réinitialiser/activer)

- 5** À l'aide des boutons [↶], [↷], [↵] et [↶] de la télécommande ou des boutons [↶], [↷], [↵] et [↶] du panneau de commande, corrigez la position du coin.

Lorsque vous appuyez sur le bouton [↵], l'écran affiché à l'étape 4 vous permettant de sélectionner la zone à corriger s'affiche.

Si le message "Plus de déplacement." apparaît, vous ne pouvez plus régler la forme dans la direction indiquée par le triangle gris.



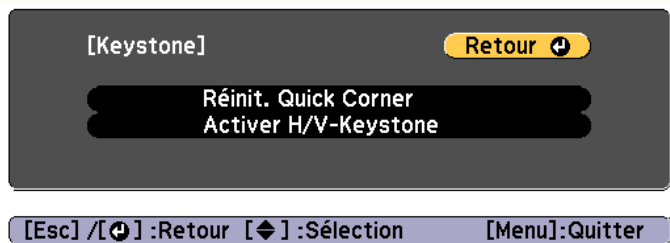
- 6** Si nécessaire, répétez les étapes 4 et 5 pour régler les autres coins.

- 7** Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton [Esc] pour quitter le menu de correction.

Etant donné que **Keystone** a été réglé sur **Quick Corner**, l'écran de sélection du coin illustré à l'étape 4 est affiché lorsque vous appuyez sur le bouton [↶] ou [↷] du panneau de commande. Réglez **Keystone** sur **H/V-Keystone** pour exécuter une correction horizontale et verticale à l'aide du bouton [↶] ou [↷] du panneau de commande.



Si vous maintenez le bouton [Esc] enfoncé pendant environ deux secondes alors que l'écran de sélection de coin de l'étape 4 est affiché, l'écran suivant apparaît.



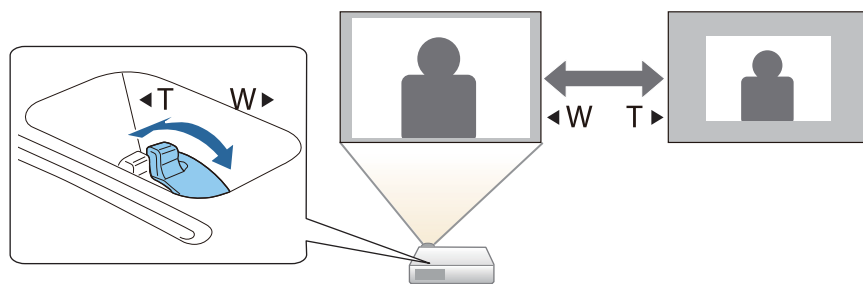
Réinit. Quick Corner: Réinitialise le résultat des corrections Quick Corner.

Activer H/V-Keystone: Permet de passer à la méthode de correction H/V-Keystone.

☛ "Menu Réglage" p.93

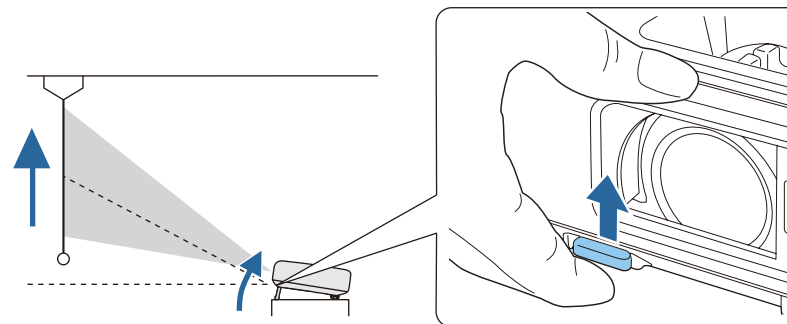
Réglage de la taille de l'image

Tournez la bague de zoom pour régler la taille de l'image projetée.



Réglage de la position de l'image

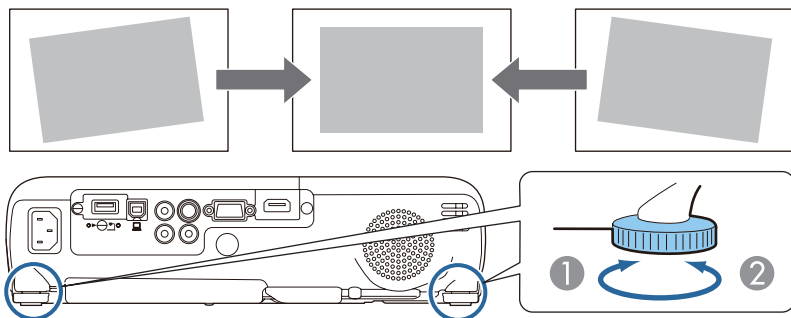
Appuyez sur le levier de réglage du pied pour déployer le pied avant réglable. Vous pouvez régler la position de l'image en inclinant le projecteur jusqu'à 12 degrés.



Plus l'angle d'inclinaison est important et plus la mise au point est difficile. Installez le projecteur de sorte que l'angle d'inclinaison possible soit faible.

Réglage de l'inclinaison horizontale

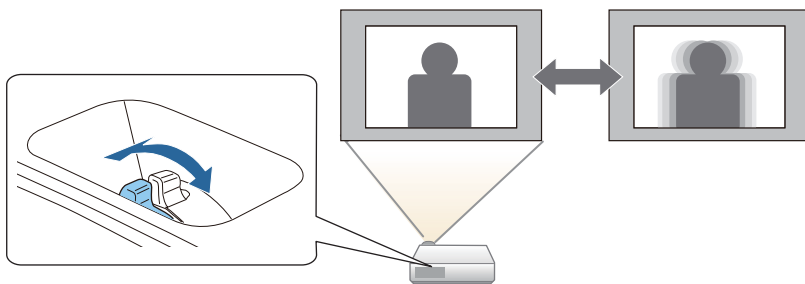
Dépliez et repliez le pied arrière pour régler l'inclinaison horizontale du projecteur.



- 1 Dépliez le pied arrière.
- 2 Repliez le pied arrière.

Correction de la mise au point

Vous pouvez corriger la mise à l'aide de la bague de mise au point.

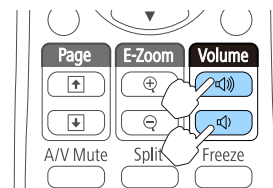


Réglage du volume

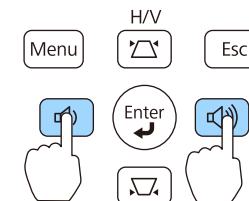
Vous pouvez régler le volume selon l'une des méthodes suivantes.

- Appuyez sur le bouton [Volume] du panneau de commande ou de la télécommande pour régler le volume.
[<] Réduit le volume.
[>] Augmente le volume.

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



- Réglez le volume dans le menu Configuration.
☛ Réglage - Volume [p.93](#)

Attention

Ne lancez pas une projection avec un volume élevé.
Un volume excessif soudain peut entraîner des problèmes auditifs. Réduisez toujours le volume avant l'extinction pour pouvoir l'augmenter progressivement lors de la mise en marche suivante.

Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)

Définit le Mode couleurs en fonction de l'environnement. La luminosité de l'image varie en fonction du mode sélectionné.

Quand un signal 2D est reçu en entrée

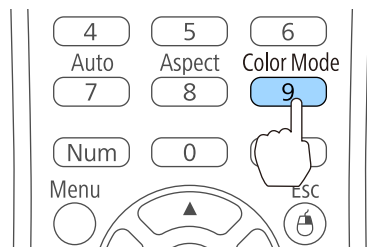
Mode	Application
Dynamique	Ce mode est idéal en cas d'utilisation dans un local éclairé.
Salle de séjour	Idéal en cas d'utilisation dans un local où les rideaux sont tirés.
Cinéma	Idéal pour la projection d'un film dans un local sombre. Donne aux images une teinte naturelle.
Jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Idéal pour jouer à des jeux dans un local éclairé. • Passer en mode Jeu prend quelques secondes.

Quand un signal 3D est reçu en entrée

Mode	Application
Dynamique 3D	Ce mode est idéal en cas d'utilisation dans un local éclairé. C'est le mode le plus clair. Il reproduit parfaitement les tons sombres.
Cinéma 3D	Idéal pour la projection d'un film dans un local sombre. Donne aux images une teinte naturelle.

À chaque pression sur le bouton [Color Mode], le Mode couleurs change et le nom du Mode couleurs s'affiche à l'écran.

Télécommande



Vous pouvez régler le Mode couleurs dans le menu Configuration.

➡ **Image - Mode couleurs** p.90

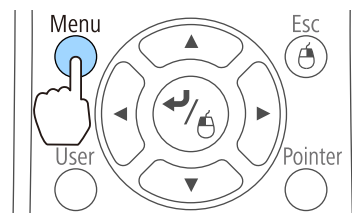
Réglage de l'Iris auto

En réglant automatiquement la luminance par rapport à la luminosité de l'image affichée, il vous permet de profiter d'images riches et profondes.

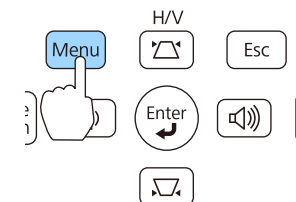
1 Appuyez sur le bouton [Menu].

➡ "Utilisation du menu Configuration" p.87

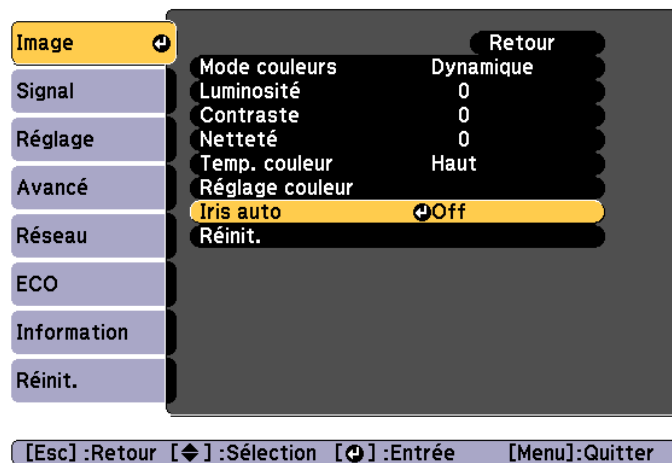
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



2 Sélectionnez **Iris auto** dans **Image**.



3 Sélectionnez **Normal** ou **Haute vitesse**.

Le réglage est conservé pour chaque Mode couleurs.



Lorsque vous sélectionnez **Haute vitesse**, la luminosité de l'image est ajustée dès le changement de scène.

4 Appuyez sur le bouton [Menu] pour terminer le réglage.

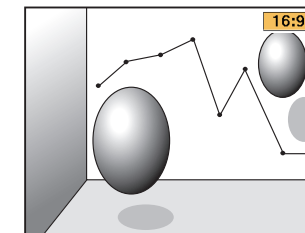
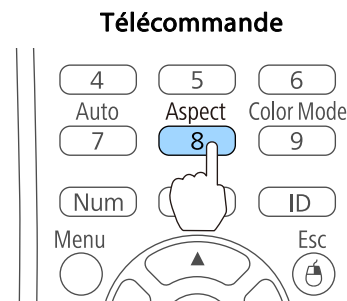
Modification du rapport L/H de l'image projetée

Vous pouvez modifier le Rapport L/H de l'image projetée pour l'adapter au type, au ratio hauteur/largeur et à la résolution des signaux d'entrée.

Les rapports L/H disponibles varient en fonction du signal d'image en cours de projection.

Méthodes de modification

À chaque pression sur le bouton [Aspect] de la télécommande, le nom du rapport L/H s'affiche à l'écran et le rapport L/H change.



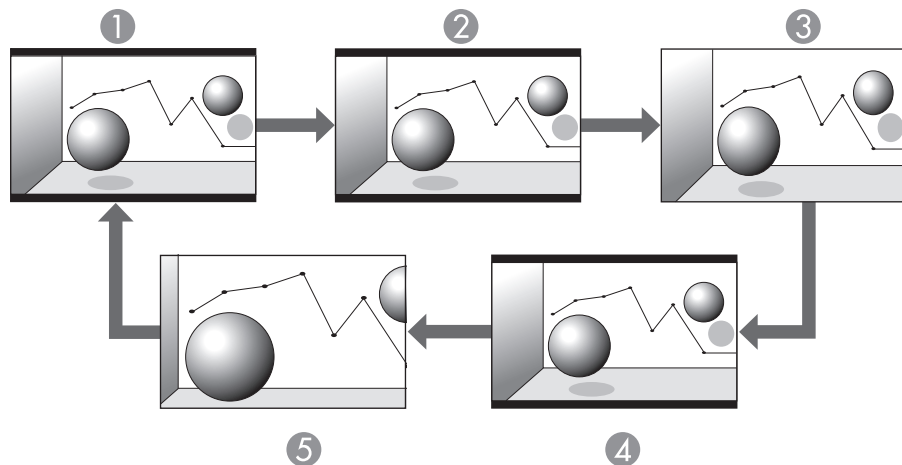
- Vous pouvez régler le rapport L/H dans le menu Configuration.
 - **Signal - Aspect p.90**
- En mode 3D, les mode aspect sont réglées sur **Normal**.

Modification du rapport L/H

Projection d'images à partir de l'équipement vidéo ou à partir du port HDMI/MHL

À chaque pression sur le bouton [Aspect], le rapport L/H change dans cet ordre: **Normal** ou **Automatique**, **16:9**, **Complet**, **Zoom** et **Native**.

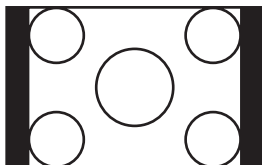
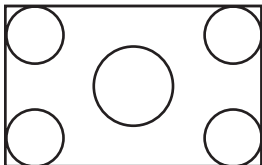
Exemple: Signal d'entrée de 1080p (résolution: 1920 x 1080, rapport L/H: 16:9)

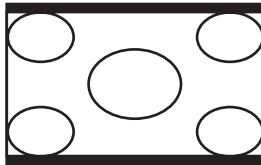
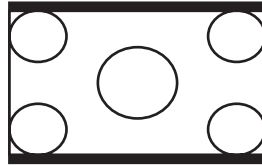
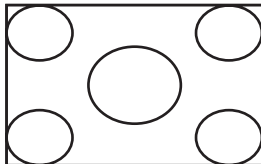
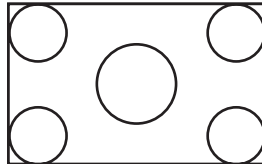
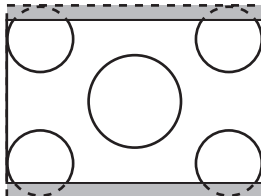
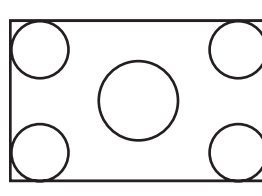
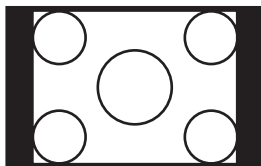
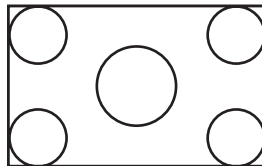


- ① Normal ou Automatique
- ② 16:9
- ③ Complet
- ④ Zoom
- ⑤ Native

Projection des images à partir d'un ordinateur

Voici des exemples de projection pour chaque rapport L/H.

Rapport L/H	Signal entrée	
	XGA 1024 X 768 (4:3)	WXGA 1280 X 800 (16:10)
Normal		

Rapport L/H	Signal entrée	
	XGA 1024 X 768 (4:3)	WXGA 1280 X 800 (16:10)
16:9		
Complet		
Zoom		
Native		



Si des parties de l'image sont manquantes, choisissez **Large** ou **Normal** dans la section **Résolution** du menu Configuration, selon le format de l'écran de l'ordinateur.

☛ **Signal - Résolution** [p.90](#)

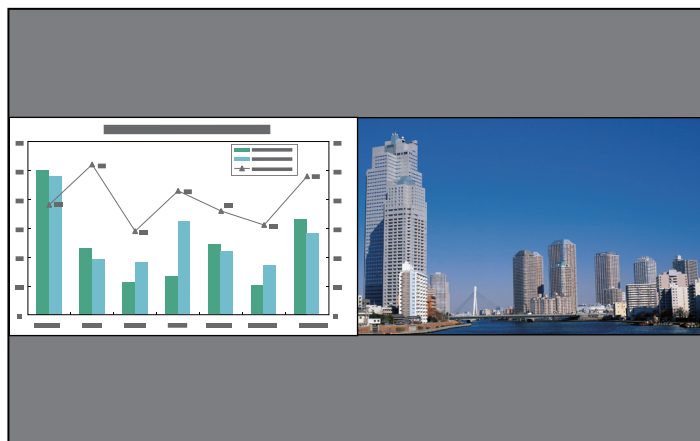


Fonctions Utiles

Ce chapitre fournit des conseils utiles pour la réalisation de présentations et présente les fonctions de sécurité.

Projection simultanée de deux images (Split Screen)

Vous pouvez projeter simultanément les images de deux sources à droite et à gauche de l'écran.



Sources d'entrée pour la projection Split Screen

Les sources d'entrée suivantes peuvent être projetées ensemble sur un écran divisé.

Écran gauche	Écran droit						
	Ordinateur	S-Vidéo	Video	HDMI	USB Display	USB	LAN
Ordinateur	-	-	-	✓	✓	✓	✓
S-Vidéo	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Video	-	-	-	✓	✓	✓	✓
HDMI	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓

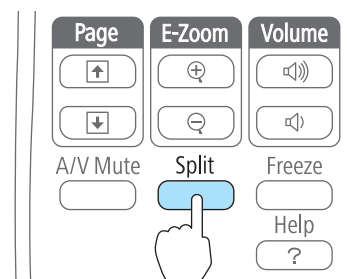
Écran gauche	Écran droit						
	Ordinateur	S-Vidéo	Video	HDMI	USB Display	USB	LAN
USB Display	✓	✓	✓	✓	-	-	-
USB	✓	✓	✓	✓	-	-	-
LAN	✓	✓	✓	✓	-	-	-

Procédures de fonctionnement

Projection sur un écran divisé

- 1 Appuyez sur le bouton [Split] pendant la projection.
La source d'entrée sélectionnée est projetée à gauche de l'écran.

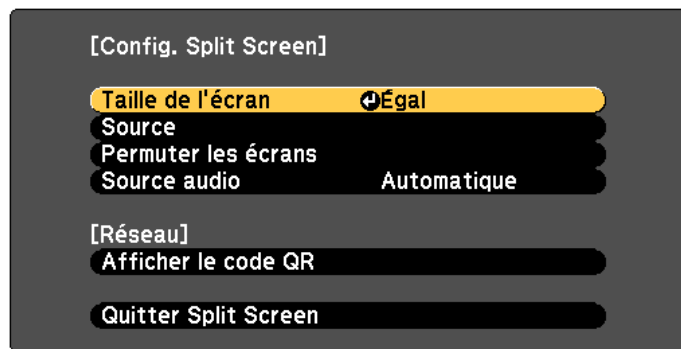
Télécommande



Vous pouvez effectuer les mêmes opérations à partir du menu Configuration.

☛ Réglage - Split Screen p.93

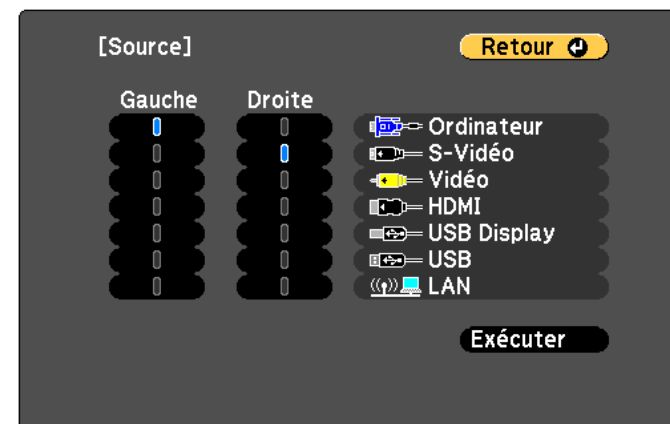
- 2** Appuyez sur le bouton [Menu].
La Config. Split Screen est affichée.



[↩] : Sélection [↵] : Entrée [Menu] : Quitter

- 3** Choisissez **Source** puis appuyez sur le bouton [↵].

- 4** Sélectionnez chaque source d'entrée pour **Gauche** et **Droite**.



[Esc] / [↵] : Retour [↩] : Sélection [Menu] : Quitter

Seules les sources d'entrée qui peuvent être combinées sont sélectionnables.

☛ "Sources d'entrée pour la projection Split Screen" [p.51](#)



L'écran Source s'affiche également lorsque vous appuyez sur les boutons suivants pendant une projection sur écran divisé.

- Bouton [Source Search]
- Bouton [Computer]
- Bouton [Video]
- Bouton [USB]
- Bouton [LAN]

- 5** Choisissez **Exécuter** puis appuyez sur le bouton [↵].

Pour passer d'une source à une autre pendant une projection sur écran divisé, commencez la procédure à l'étape 2.

Permutation des écrans gauche et droit

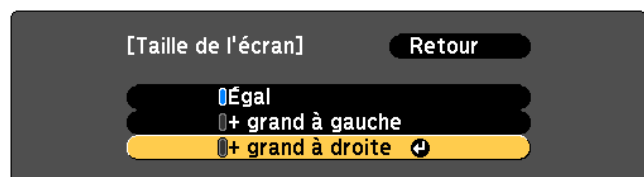
Procédez comme suit pour permuter les images projetées affichées à gauche et à droite.

- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant une projection sur écran divisé.
- 2 Choisissez Permuter les écrans, puis appuyez sur le bouton [↵].
Les images projetées à gauche et à droite sont permutées.

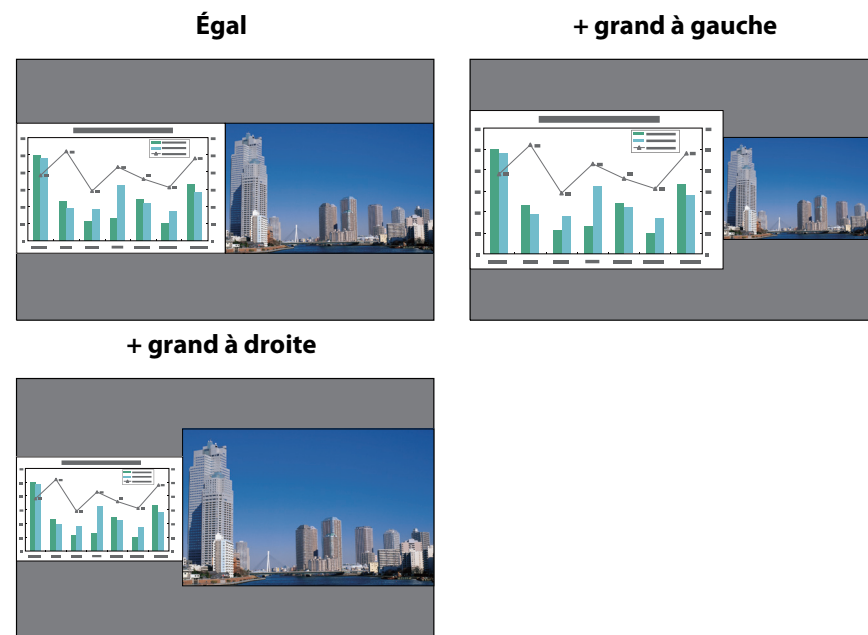


Permutation des tailles d'image

- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant une projection sur écran divisé.
- 2 Choisissez la **Taille de l'écran**, puis appuyez sur le bouton [↵].
- 3 Sélectionnez la taille de l'écran que vous souhaitez appliquer, puis appuyez sur le bouton [↵].



Une fois la taille d'écran définie, les images projetées s'afficheront comme indiqué ci-dessous.



- Vous ne pouvez pas agrandir les images de l'écran de gauche et de l'écran de droite simultanément.
- L'agrandissement d'une image provoque la réduction de l'autre.
- Selon les signaux vidéo entrants, il se peut que les images n'aient pas la même taille à gauche et à droite même si l'option **Égal** est définie.

Arrêt de la division de l'écran

Pour quitter l'écran divisé, appuyez sur le bouton [Esc].

Vous pouvez également effectuer les opérations pour y parvenir.

- Appuyez sur le bouton [Split] de la télécommande.

- Sélectionnez **Quitter Split Screen** dans le menu de Configuration.
☛ Réglage - Split Screen - Config. Split Screen p.93

Contraintes liées à la projection sur écran divisé

Contraintes de fonctionnement

Il n'est pas possible d'effectuer les opérations suivantes durant la projection sur écran divisé.

- Définition du menu de Configuration
- Zoom électronique
- Changement du rapport L/H (**Normal** est utilisé comme rapport L/H.)
- Opérations réalisées en appuyant sur le bouton [User] de la télécommande
- Iris auto
- Affichage 3D

L'aide peut être affichée uniquement lorsque le projecteur ne reçoit pas de signaux d'image ou lorsqu'un message d'erreur ou d'avertissement s'affiche.

Contrainte relative aux images

- Les valeurs par défaut du menu **Image** sont appliquées à l'image sur l'écran droit. Toutefois, le réglage de l'image projetée sur l'écran gauche est appliqué à l'image sur l'écran droit pour les options **Mode couleurs**, **Temp. couleur**, **Réglage couleur**, **Luminosité**, **Contraste**, **Intensité couleur**, et **Nuance**.
- La valeur de réglage **Off** pour **Progressif** et **Réduction bruit** est appliquée à l'image sur l'écran droit.
☛ "Menu Signal" p.90
- Lorsque le projecteur ne reçoit pas de signal d'image, la couleur de l'écran d'affichage est celle définie dans Afficher le fond. Lorsque **Logo** est sélectionné, l'affichage est **Bleu**.

- Lorsque la fonction Pause A/V est exécutée, l'affichage est **Noir**.

Projection d'images 3D

Vous pouvez connecter des périphériques qui prennent en charge la lecture 3D, tels que les Blu-ray 3D et les jeux 3D, et profiter de superbes images 3D.

Préparation à la visualisation d'images 3D

Effectuez les opérations suivantes avant de visualiser des images 3D.

- Lunettes 3D actives RF (en option/ELPGS03)
Consultez le Guide de l'utilisateur des lunettes 3D pour plus d'informations sur les lunettes 3D.
- Adaptateur de charge USB (en option/ELPAC01)
- Câble HDMI prenant en charge les signaux 3D (disponibles dans les magasins locaux)
- Effectuez les réglages suivants dans le menu de Configuration.
 - **Affichage 3D: On**
 - **Format 3D: Auto** ou le même format que le signal 3D de l'appareil connecté.
- ☛ **Signal - Configuration 3D** p.90

Signaux 3D pris en charge

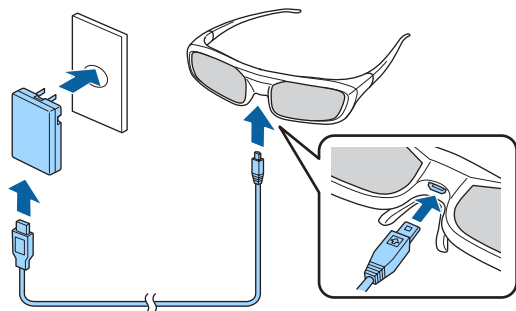
Les projecteurs prennent en charge les signaux 3D suivants.

- Frame Packing
- Côte à côte
- Haut et bas

Chargement des lunettes 3D

Vous devez charger les lunettes 3D avant de les utiliser.

Utilisez le câble de charge fourni pour connecter les lunettes 3D à l'adaptateur de charge USB, puis branchez l'adaptateur de charge USB à une prise électrique.



Connectez le câble de charge au port USB-A du projecteur pour charger les lunettes 3D. (Uniquement lorsque le projecteur est allumé.)

Attention

- Connectez uniquement l'adaptateur à une prise électrique qui utilise la tension indiquée sur l'adaptateur.
- Notez les points suivants lors de la manipulation du câble de recharge fourni avec les lunettes 3D.
 - Ne pas utiliser le câble s'il est endommagé.
 - Ne pas modifier le câble.
 - Ne pas plier, tordre, ou tirer sur le câble avec trop de force.
 - Ne pas placer à proximité d'un radiateur électrique.



Le tableau suivant montre les temps de charge et d'utilisation standard.

- Pour une charge de 3 minutes, le temps d'utilisation est d'environ 3 heures.
- Pour une charge de 50 minutes, le temps d'utilisation est d'environ 40 heures.

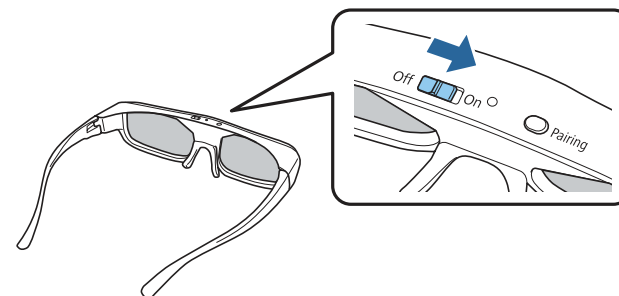
Enregistrement des lunettes 3D pour le projecteur (liaison)

Lors de la visualisation d'images 3D, le projecteur communique avec les lunettes 3D. Pour communiquer correctement, les lunettes 3D doivent être enregistrées sur le projecteur. Ceci s'appelle la « liaison ».

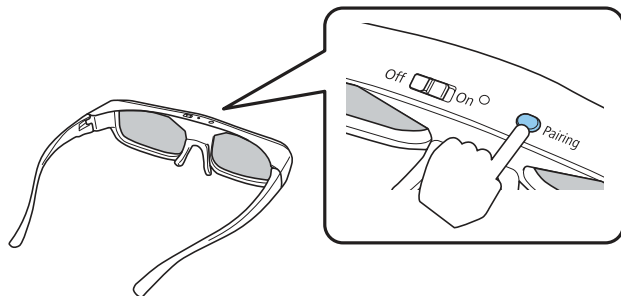
Effectuez la liaison dans les situations suivantes.

- Lors de la mise en route des lunettes 3D pour la première fois.
La liaison démarre automatiquement lorsque l'alimentation est activée.
- Lorsque vous ne pouvez pas afficher correctement des images 3D.
Suivez les étapes ci-dessous pour effectuer la liaison.

- 1** Allumez le projecteur.
- 2** Appuyez sur le bouton [Source Search] du panneau de commande ou de la télécommande, et sélectionnez **HDMI**.
- 3** Allumez les lunettes 3D en faisant glisser l'interrupteur sur [On].
Le voyant s'allume pendant quelques secondes, puis s'éteint.



- 4 Maintenez enfoncé le bouton [Pairing] sur les lunettes 3D pendant trois secondes.



Le témoin clignote alternativement en vert et rouge. Si la liaison a réussi, le témoin passe au vert pendant les dix secondes, puis s'éteint.



- Si la liaison n'a pas réussi, les lunettes 3D s'éteignent.
- Lors de l'exécution de la liaison, assurez-vous que la distance entre le projecteur et les lunettes 3D est inférieure à trois mètres.
- Vous pouvez associer jusqu'à 50 lunettes 3D à ce projecteur.

- 2 Allumez l'appareil de lecture et le projecteur, puis projetez l'image. Si aucune image n'est projetée, appuyez sur le bouton [Source Search] du panneau de commande ou de la télécommande, et sélectionnez **HDMI**.

- 3 Allumez les lunettes 3D et mettez-les. Effectuez la liaison lors de la première utilisation des lunettes 3D.
☛ "Enregistrement des lunettes 3D pour le projecteur (liaison)" p.55

Visualisation d'images 3D

- 1 Connectez le projecteur à l'appareil de lecture à l'aide d'un câble HDMI.



Les images 3D ne peuvent être visualisées qu'avec de l' HDMI en entrée. Préparez un câble HDMI prenant en charge les signaux 3D.

Pour plus d'informations sur le raccordement des câbles HDMI, consultez la suite.

☛ "Connexion des équipements" p.26



- La façon dont une image 3D est perçue varie d'une personne à l'autre.
- Si vous ne pouvez pas visualiser correctement les images 3D, utilisez **Inverser lunettes 3D** depuis le menu de Configuration.
- **Signal - Configuration 3D - Inverser lunettes 3D** p.90
- La façon dont l'image 3D est affichée peut changer en fonction de la température autour du projecteur et de la durée d'utilisation de la lampe. Évitez d'employer le projecteur si l'image n'est pas projetée normalement.
- Après visualisation, faites glisser l'interrupteur [Power] des lunettes 3D sur Off.
- Si les lunettes 3D ne reçoivent pas de signal 3D pendant au moins 30 secondes, elles s'éteignent automatiquement. Pour allumer les lunettes 3D, faites glisser l'interrupteur [Power] sur Off, puis de nouveau sur On.
- Les fonctions suivantes ne sont pas disponibles lors de la visualisation des images 3D.
 - Capture d'un logo d'utilisateur
 - Pointeur
 - Zoom électronique
- Si vous effectuez les fonctions suivantes lors de la visualisation d'une image 3D, l'image repasse en 2D.
 - Afficher la mire de test
 - Pause A/V
 - Gel

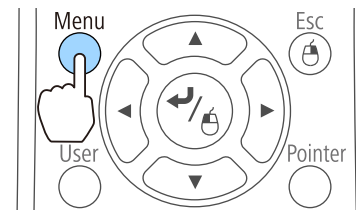
Conversion d'images 2D en images 3D

Convertissez des images 2D en images 3D à partir du port HDMI/MHL.

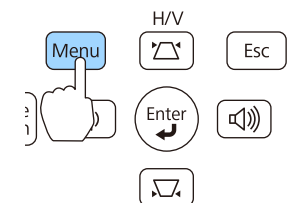
1 Appuyez sur le bouton [Menu].

☞ "Utilisation du menu Configuration" p.87

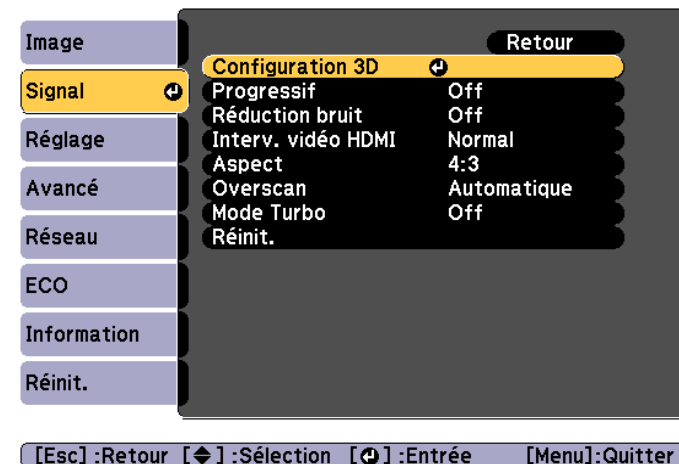
Utilisation de la télécommande



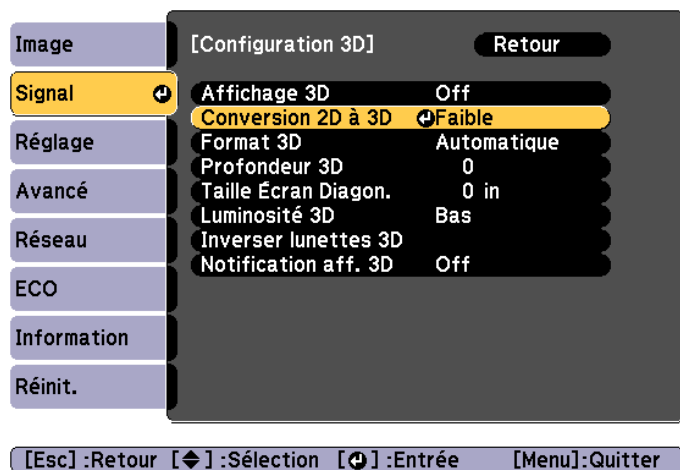
Utilisation du panneau de commande



2 Sélectionnez **Configuration 3D** depuis **Signal**.



3 Sélectionnez **Conversion 2D à 3D**, puis sélectionnez l'intensité de l'effet 3D.



Vous pouvez sélectionner l'intensité de l'effet 3D à partir des trois options suivantes: **Faible**, **Moyen** ou **Fort**.

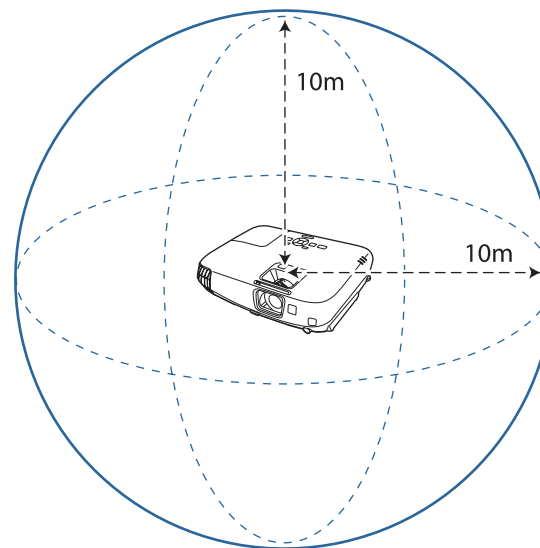


Si vous utilisez la **Conversion 2D à 3D**, réglez le **Format 3D** sur **Auto** ou **2D**.

☛ **Signal - Configuration 3D - Format 3D** [p.90](#)

Zone de visualisation des images 3D

Ce qui suit indique la zone de visualisation des images 3D. Visionnez dans une zone de 10 mètres à partir du projecteur.



- Vous pouvez ne pas être en mesure de visualiser correctement des images 3D si il y a une quelconque interférence avec d'autres périphériques de communication Bluetooth.
- Les lunettes 3D utilisent la même fréquence (2,4 GHz) que réseau local sans fil (IEEE802.11b/g) ou les fours micro-ondes pour communiquer. Si ces appareils sont utilisés en même temps, un brouillage des ondes radio peut se produire et l'image peut être interrompue. Si vous devez utiliser ces périphériques en même temps, veillez à ce qu'ils soient suffisamment éloignés du projecteur.
- Les lunettes 3D du projecteur utilisent un système d'obturateur actif basé sur les normes définies par Full HD 3D Glasses Initiative.

Avertissement concernant la visualisation d'images 3D

Tenez compte des remarques importantes suivantes lorsque vous visualisez des images 3D.



Avertissement

- Ne démontez pas les lunettes 3D et ne les modifiez pas.
Vous risqueriez de provoquer un incendie ou l'affichage d'images anormales, ce qui pourrait causer une sensation de malaise.
- Ne laissez pas les lunettes 3D ou les pièces fournies à la portée des enfants. Ceux-ci risqueraient de les avaler accidentellement. En cas d'ingestion accidentelle, consultez immédiatement un médecin.
- Ne placez pas les lunettes 3D dans un feu ou sur une source de chaleur et ne les laissez pas sans surveillance dans un lieu exposé à des températures élevées. Ce périphérique est équipé d'une batterie au lithium rechargeable intégrée, il peut donc entraîner des brûlures ou un incendie en cas de chauffe ou d'explosion.
- Lors du chargement, connectez le câble fourni au port USB indiqué par Epson. Ne procédez pas au chargement à l'aide d'autres périphériques, cela peut entraîner une fuite, une surchauffe ou une explosion de la batterie.
- Utilisez uniquement le câble de chargement fourni pour charger les lunettes 3D, faute de quoi il risque de surchauffer, de s'enflammer ou d'exploser.
Communication sans fil (Bluetooth)
- Les interférences électromagnétiques peuvent entraîner des anomalies de fonctionnement au niveau de l'équipement médical. Avant d'utiliser cet appareil, assurez-vous qu'il n'y a pas d'équipements médicaux à proximité.
- Les interférences électromagnétiques peuvent entraîner des anomalies de fonctionnement des équipements contrôlés de manière automatique, ce qui peut provoquer un accident. N'utilisez pas l'appareil à proximité d'équipements contrôlés de manière automatique, tels que des portes automatiques ou des alarmes incendie.

Précautions sur l'utilisation des lunettes 3D



Attention

- Ne laissez pas tomber les lunettes 3D et n'appuyez pas trop fort dessus.
Le bris de leurs parties en verre ou dans d'autres matières pourrait entraîner un risque de blessure. Rangez les lunettes dans la trousse fournie.
- Évitez de vous blesser aux bords de la monture lorsque vous portez les lunettes 3D.
Si elles piquent votre œil et ainsi de suite, une blessure peut se produire.
- Ne placez pas le doigt dans l'une des parties mobiles (comme les charnières) des lunettes 3D.
Vous pourriez vous blesser.
- Lorsque vous vous débarrassez des lunettes 3D, respectez vos lois et réglementations locales.
- Veillez à porter les lunettes 3D correctement.
Ne les lunettes 3D portez pas à l'envers.
Si l'image ne s'affiche pas correctement, cela peut provoquer un malaise.
- Ne portez les lunettes que lorsque vous visualisez une image 3D.
- La façon dont une image 3D est perçue varie d'une personne à l'autre. Cessez d'utiliser la fonctionnalité 3D si vous vous sentez mal ou si vous ne voyez pas en 3D. Continuer à regarder les images 3D pourrait provoquer une sensation de malaise.
- Cessez immédiatement de porter les lunettes 3D si elles semblent présenter une anomalie ou si elles sont défectueuses. Le visionnement prolongé d'images 3D peut causer un préjudice et un malaise.
- Cessez d'utiliser les lunettes 3D en cas de rougeurs, de douleur ou de démangeaisons des oreilles, du nez ou des tempes. Continuer à regarder les images 3D pourrait provoquer une sensation de malaise.
- Cessez de porter les lunettes 3D si vous ressentez des sensations inhabituelles sur la peau. La peinture et les matériaux utilisés dans les lunettes 3D peuvent provoquer une réaction allergique.

Précautions lors de la visualisation des images

Attention

Lorsque vous regardez des images 3D pendant une longue période, veillez à effectuer des pauses régulières. Regarder des images 3D pendant de longues périodes peut provoquer une fatigue oculaire.

Le besoin et le choix des moments de pauses varie d'une personne à l'autre. Si vous éprouvez toujours une sensation de fatigue ou d'inconfort oculaire après avoir fait une pause, cessez immédiatement la visualisation.

Précautions concernant les méthodes de visualisation

Attention

- Si vous éprouvez une sensation de fatigue ou d'inconfort oculaire lorsque vous regardez des images 3D, cessez immédiatement la visualisation. Continuer à regarder les images 3D pourrait provoquer une sensation de malaise.
- Lorsque vous regardez des images 3D, veillez toujours à porter des lunettes 3D. Ne tentez pas de regarder des images 3D sans lunettes 3D. Vous risqueriez d'éprouver une sensation de malaise.
- Ne placez pas d'objets fragiles près de vous lorsque vous utilisez des lunettes 3D. Les images 3D peuvent provoquer des mouvements involontaires susceptibles d'endommager des objets autour de vous ou de blesser les personnes qui vous entourent.
- Ne portez les lunettes 3D que lorsque vous regardez des images 3D. Ne vous déplacez pas lorsque vous portez des lunettes 3D. Votre vision pourrait être plus sombre qu'à l'accoutumée. Vous risquez donc de tomber ou de vous blesser.
- Visionnez en face de l'écran. La visualisation d'images 3D selon un angle réduit l'effet 3D et peut provoquer une sensation de malaise en raison de changements de couleur inattendus.
- Si vous utilisez des lunettes 3D dans une pièce à éclairage fluorescent ou LED, il se peut que vous voyiez des éclairs ou des clignotements dans la pièce. Dans une telle situation, réduisez l'éclairage jusqu'à ce que le clignotement disparaisse, ou éteignez totalement l'éclairage lorsque vous regardez des images 3D. Ce scintillement peut déclencher des crises ou des évanouissements chez certaines personnes. Si vous ne vous sentez pas bien ou si vous éprouvez une sensation de malaise lorsque vous regardez des images 3D, cessez immédiatement votre activité.
- Lorsque vous regardez des images 3D, éloignez-vous au moins de l'écran d'une distance égale à trois fois sa hauteur. La distance recommandée pour un écran 80 pouces est d'au moins 3 mètres, et d'au moins 3,6 mètres pour un écran 100 pouces. Si vous vous tenez plus près que la distance recommandée, vous pouvez éprouver une fatigue oculaire.
- Lors de la visualisation d'images 3D, nous vous recommandons d'utiliser une taille d'écran inférieure à 120 pouces. Si la taille de l'écran est trop grande, vous pouvez ressentir une fatigue oculaire ou des nausées à cause du contenu, de l'environnement de visualisation, de votre condition physique, et ainsi de suite.

Précautions pour le spectateur

Attention

N'utilisez pas de lunettes 3D si vous êtes sensible à la lumière, si vous souffrez de troubles cardiaques ou si vous ne vous sentez pas bien. Vous risqueriez d'aggraver votre état.

Précautions pour l'âge des spectateurs (pour les enfants)

Attention

- L'âge minimal recommandé pour la visualisation d'images 3D est de six ans.
 - Les enfants de moins de six sont toujours en pleine évolution, et la visualisation d'images 3D peut perturber leur croissance. En cas d'inquiétudes, consultez un médecin.
 - Les enfants qui regardent des images 3D à l'aide de lunettes 3D doivent toujours être accompagnés d'un adulte.
- Il est souvent difficile de savoir quand un enfant se sent fatigué ou mal à l'aise, suite à quoi ils pourraient soudainement subir un malaise. Vérifiez toujours que les enfants à votre charge ne ressentent pas de fatigue oculaire pendant le visionnement.

Projection sans ordinateur (PC Free)

En connectant au projecteur un périphérique de stockage USB, une clé USB à mémoire flash ou un disque dur USB par exemple, vous pouvez projeter les fichiers stockés sur le périphérique sans recourir à un ordinateur. Cette fonction est baptisée PC Free.



- Vous ne pouvez peut-être pas utiliser des périphériques de stockage USB contenant des fonctions de sécurité.
- Vous ne pouvez pas corriger la distorsion trapézoïdale tout en projetant en PC Free, même si vous appuyez sur les boutons [↖] et [↗] du panneau de commande.

Spécifications pour les fichiers qui peuvent être projetés en PC Free

Type	Type de fichier (extension)	Remarques
Image	.jpg	Les images suivantes ne peuvent pas être projetées: - Formats en mode de couleur CMJN - Formats progressifs - Images d'une résolution supérieure à 8192 x 8192 En raison des caractéristiques des fichiers JPEG, les images peuvent ne pas être projetées correctement si le taux de compression est trop élevé.
	.bmp	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1280x800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1280x800. • Impossible de projeter des GIF animés.
	.png	Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1280x800.
Film	.avi (Motion JPEG)	<ul style="list-style-type: none"> • Impossible de projeter des images avec une résolution supérieure à 1280x720. • Le format audio peut uniquement lire les fichiers PCM linéaire et ADPCM. • Prend en charge AVI 1.0. Vous ne pouvez pas projeter de fichiers de plus de 2 Go.



- Lorsque vous connectez un disque dur compatible USB, veillez à brancher l'adaptateur secteur fourni avec le disque dur.
- Le projecteur ne prend pas en charge certains systèmes de fichiers. Utilisez donc un support qui a été formaté en Windows.
- Formatez le support en FAT16/32.

Exemples PC Free

Projection d'images stockées dans une mémoire USB



- ☛ "Projection d'images ou de films sélectionnés" [p.64](#)
- ☛ "Projection des fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama)" [p.65](#)

Méthodes de fonctionnement de PC Free

Les étapes décrites ci-dessous sont basées sur l'utilisation de la télécommande. Vous pouvez toutefois exécuter des opérations identiques à l'aide du panneau de commande.






Démarrage de PC Free

- 1** Basculez la source sur USB.
☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" [p.37](#)
- 2** Connectez directement le périphérique de stockage USB au projecteur.

☛ "Connexion de périphériques USB" [p.30](#)

PC Free démarre et l'écran de la liste de fichiers s'affiche.

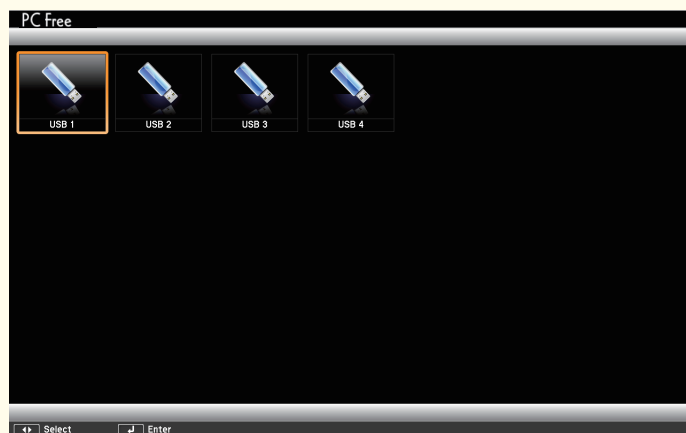
- Les fichiers suivants sont représentés par des vignettes (le contenu du fichier est affiché en miniature).
 - Fichiers JPEG
 - Fichiers AVI (affiche l'image au début de la vidéo)
- Les autres fichiers ou dossiers sont affichés sous la forme d'icônes, comme indiqué dans le tableau suivant.

Icône	Fichier	Icône	Fichier
	Fichiers JPEG*		Fichiers BMP
	Fichiers GIF		Fichiers PNG
	Fichiers AVI (Motion JPEG)*		

* Lorsqu'un fichier ne peut pas être représenté par une vignette, il est représenté par une icône.



- Vous pouvez également insérer une carte mémoire dans un lecteur de carte USB puis connecter le lecteur au projecteur. Certains lecteurs de cartes USB disponibles dans le commerce peuvent toutefois ne pas être compatibles avec le projecteur.
- Si l'écran suivant (fenêtre Sélectionner un lecteur) s'affiche, appuyez sur les boutons [A], [B], [C] ou [D] pour sélectionner le lecteur que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur le bouton [↵].



- Pour afficher la fenêtre Sélectionner un lecteur, positionnez le curseur sur **Sélectionner un lecteur** en haut de la fenêtre de la liste de fichiers, puis appuyez sur le bouton [↵].

Projection d'images

- 1 Appuyez sur les boutons [A], [B], [C] ou [D] pour sélectionner le fichier ou le dossier que vous souhaitez projeter.



Si aucun des fichiers et dossiers ne s'affiche dans la fenêtre en cours, appuyez sur le bouton [↓] de la télécommande ou placez le curseur sur le bouton **Page suivante** au bas de la fenêtre et appuyez sur le bouton [↵].

Pour revenir à la fenêtre précédente, appuyez sur le bouton [↑] de la télécommande ou placez le curseur sur le bouton **Page précédente** en haut de la fenêtre et appuyez sur le bouton [↵].

- 2 Appuyez sur le bouton [↵].

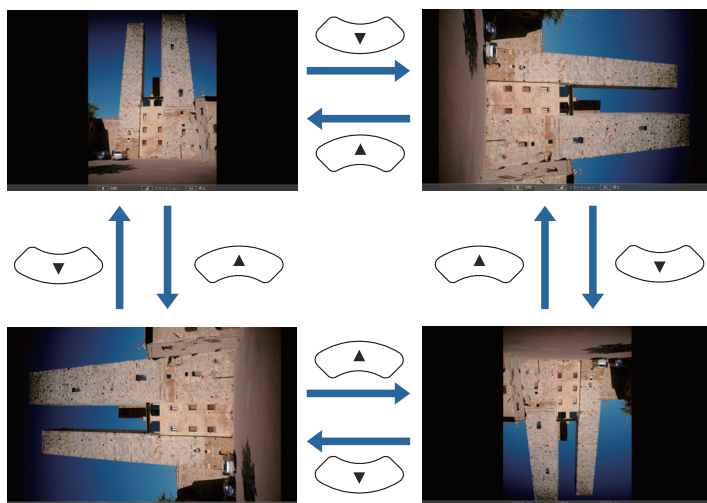
L'image sélectionnée est affichée.

Lorsqu'un dossier est sélectionné, les fichiers qu'il contient sont affichés. Pour revenir à la fenêtre précédente, placez le curseur sur le bouton **Haut page** et appuyez sur le bouton [↵].

Rotation des images

Vous pouvez faire pivoter les images par incréments de 90°. La fonction de rotation est également disponible pendant un Diaporama.

- 1 Lisez les images, et exécutez Diaporama.
- 2 Pendant la projection, appuyez sur le bouton [▲] ou [▼].



Arrêt de PC Free

Pour fermer PC Free, déconnectez le périphérique USB du port USB du projecteur. Pour des périphériques tels que des appareils photo numériques ou des disques durs, mettez le périphérique hors tension, puis retirez-le du projecteur.

Projection d'images ou de films sélectionnés

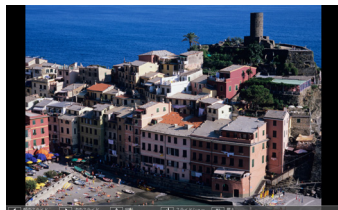
Attention

Ne débranchez pas le périphérique de stockage USB s'il est en cours d'utilisation. PC Free risque de ne pas fonctionner correctement.

- 1 Démarrez PC Free.
L'écran de la liste de fichiers s'affiche.
☛ "Démarrage de PC Free" p.62
- 2 Utilisez les boutons [▲], [▼], [◀] et [▶] pour sélectionner le fichier image que vous souhaitez projeter.



- 3 Appuyez sur le bouton [↵].
L'image apparaît ou le film est lu.



Appuyez sur les boutons [◀] [▶] pour passer au fichier image suivant ou précédent.

4 Pour terminer la projection, exécutez l'une des opérations suivantes.

- Projection d'une image: Appuyez sur le bouton [Esc].
- Projection d'un film: Appuyez sur le bouton [Esc] pour afficher l'écran du message, sélectionnez **Quitter**, puis appuyez sur le bouton [↵].

Une fois la projection terminée, vous revenez à l'écran présentant la liste des fichiers.

Projection des fichiers image d'un dossier en séquence (Diaporama)

Vous pouvez projeter les fichiers image d'un dossier dans l'ordre, l'un après l'autre. Cette fonction est baptisée Diaporama. Procédez comme suit pour exécuter le Diaporama.



Pour changer les fichiers automatiquement lorsque vous lancez Diaporama, réglez **Fréq. défilement** à partir de **Option** sur toute autre valeur que **Non**. Le réglage par défaut est de 3 Secondes.

☛ "Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama" [p.66](#)

1

Démarrez PC Free.

L'écran de la liste de fichiers s'affiche.

☛ "Démarrage de PC Free" [p.62](#)

2

Appuyez sur les boutons [◀], [▶], [◀] ou [▶] pour placer le curseur sur le dossier du Diaporama à exécuter, puis appuyez sur le bouton [↵].

3

Sélectionnez **Diaporama** en bas à droite de l'écran de la liste de fichiers, puis appuyez sur le bouton [↵].

Le Diaporama démarre et les fichiers image du dossier sont automatiquement projetés dans l'ordre, l'un après l'autre.

Lorsque le dernier fichier a été projeté, la liste des fichiers est à nouveau affichée automatiquement. Si vous réglez **Lecture continue** sur **On** dans la fenêtre Option, la projection se fait en boucle.

☛ "Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama" [p.66](#)

Vous pouvez, pendant la projection d'un Diaporama, passer à la fenêtre suivante, revenir à la précédente ou arrêter la lecture.



Si **Fréq. défilement** de l'écran Option est réglé sur **Non**, les fichiers ne changent pas automatiquement lorsque vous sélectionnez Voir Diaporama. Appuyez sur le bouton [▶], sur le bouton [↵], ou sur le bouton [⏏] pour continuer vers le fichier suivant.

Vous pouvez utiliser les fonctions suivantes lors de la projection d'un fichier en PC Free.

- Gel

☛ "Arrêt sur image (Gel)" [p.69](#)

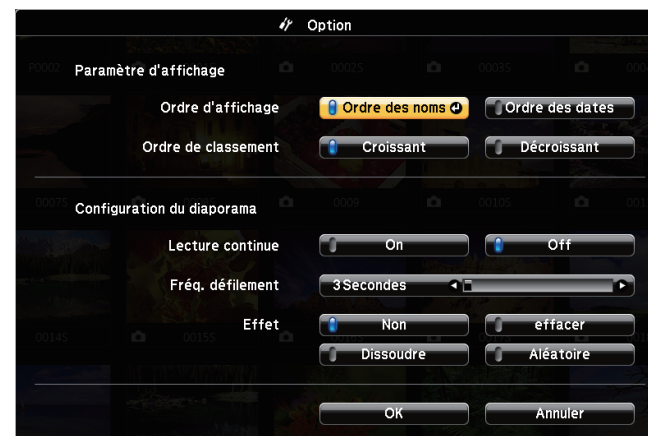
- Pause A/V
 - ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.69
- Zoom électronique
 - ☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)" p.71
- Pointeur
 - ☛ "Fonction Pointeur (Pointeur)" p.70

Paramètres d'affichage des fichiers image et paramètres de fonctionnement du Diaporama

Vous pouvez définir l'ordre d'affichage des fichiers ainsi que les paramètres de fonctionnement du Diaporama dans l'écran Option.

- 1** Sélectionnez **Option** en bas de l'écran de la liste de fichiers, puis appuyez sur le bouton [↵].
- 2** Quand l'écran Option suivant s'affiche, réglez chacun des éléments. Sélectionnez l'une des options si nécessaire, puis appuyez sur le bouton [↵].

Le tableau suivant indique les détails de chaque élément.



Ordre d'affichage	Vous pouvez choisir d'afficher les fichiers classés par Ordre des noms ou par Ordre des dates .
Ordre de classement	Vous pouvez choisir de trier les fichiers par ordre Croissant ou Décroissant .
Lecture continue	Vous pouvez définir si le Diaporama doit être répété.
Fréq. défilement	Vous pouvez régler le temps d'affichage d'un fichier unique en Diaporama. Vous pouvez définir un temps entre 0 seconde (Non) et 60 Secondes. Si vous sélectionnez Non , la lecture automatique est désactivée.
Effet	Vous pouvez définir les effets à l'écran lors du changement de diapositive.

- 3** Lorsque vos réglages sont terminés, utilisez les boutons [⏪], [⏩], [⏴] ou [⏵] pour placer le curseur sur **OK** et appuyez sur le bouton [↵].

Les réglages sont appliqués.

Si vous ne désirez pas appliquer les réglages, placez le curseur sur le bouton **Annuler**, puis appuyez sur le bouton [↵].

Projection à l'aide d'un code QR

En lisant un code QR affiché sur l'écran projeté avec Epson iProjection (V1.3.0 ou une version ultérieure), vous pouvez facilement projeter des données sur un smartphone ou une tablette.

Vérifiez les points suivants avant de démarrer la projection à l'aide d'un code QR.

- L'unité réseau sans fil fournie ou en option est installée sur le projecteur
- **Sans fil** est réglé sur **LAN sans fil activé** depuis le menu Configuration



Vous pouvez télécharger gratuitement l'application Epson iProjection dans l'App Store ou Google Play. Les éventuels frais de communication avec App Store ou Google Play sont à la charge du client.

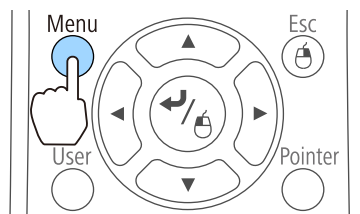
Configuration de la méthode d'affichage pour les codes QR

Réglez l'affichage du code QR depuis le menu Configuration.

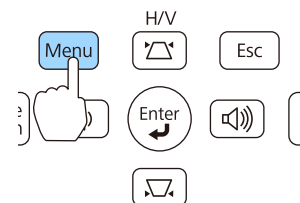
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu].

☞ "Utilisation du menu Configuration" p.87

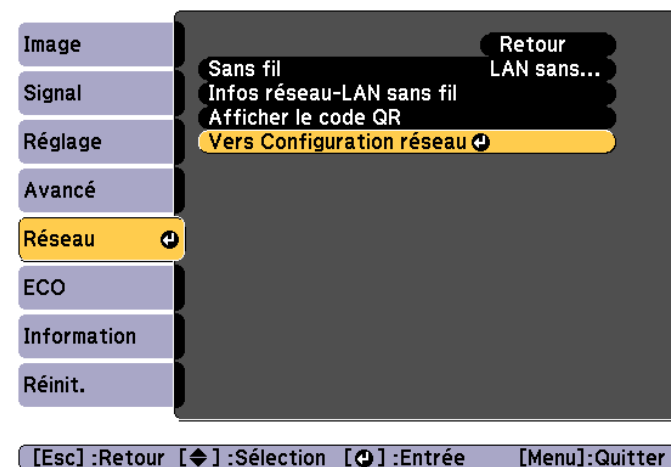
Utilisation de la télécommande



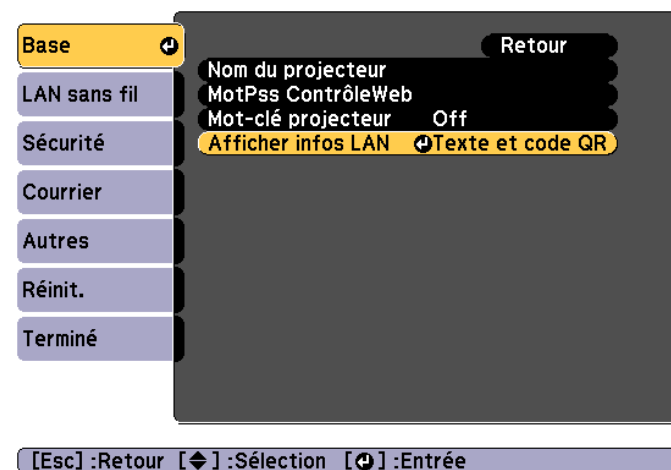
Utilisation du panneau de commande



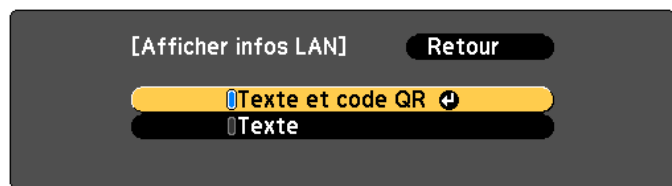
- 2 Sélectionnez **Vers Configuration réseau** depuis **Réseau**.



- 3 Sélectionnez **Afficher infos LAN** depuis **Base**.



- 4 Sélectionnez **Texte et code QR**.



[Esc] :Retour [◀▶] :Sélection [↵] :Valider

Texte et code QR



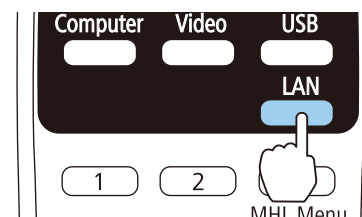
Projection des données à partir d'un smartphone ou d'une tablette

Projetez des données depuis votre appareil à l'aide de Epson iProjection.

- 1** Lancez l'application Epson iProjection sur votre smartphone ou tablette.
- 2** Touchez **Projector** sur l'écran d'application.
L'écran de recherche du projecteur est affiché.
- 3** Touchez **Read QR code** sur l'écran d'application.
La caméra démarre et l'écran de prévisualisation apparaît.

- 4** Appuyez sur le bouton [LAN] de la télécommande, ou sélectionnez **Afficher le code QR** depuis le menu **Réseau** pour afficher le code QR.

Télécommande

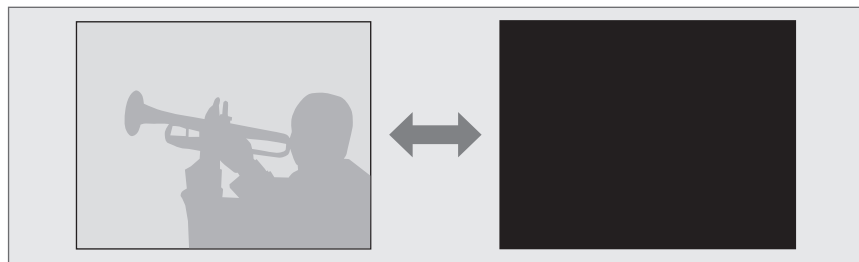


- Si le projecteur reçoit déjà un signal d'image sur le réseau, le code QR ne s'affiche pas même si vous appuyez sur le bouton [LAN]. Appuyez sur le bouton [Enter] de la télécommande ou du panneau de commande (uniquement si la source est LAN), ou sélectionnez **Afficher le code QR** depuis le menu **Réseau** pour afficher le code QR.
- Pour masquer le code QR, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande.

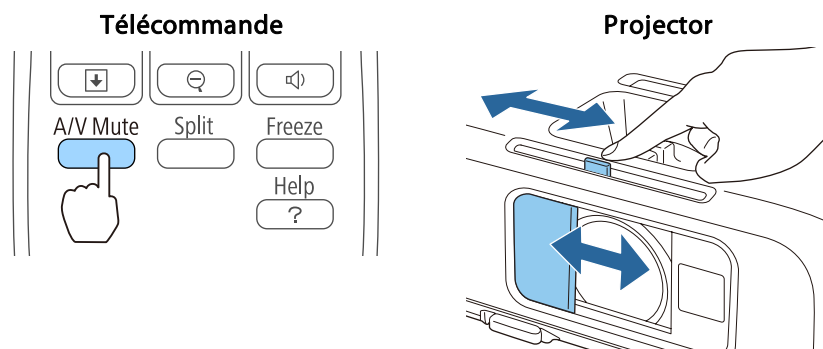
- 5** Lisez le code QR projeté avec votre smartphone ou tablette.
Assurez-vous que vous lisez le code QR en face de l'écran pour le faire correspondre au guidage. Si vous êtes trop éloigné de l'écran, le code peut ne pas être lu.
Lorsque la connexion est établie, l'image de l'appareil connecté s'affiche. Touchez **Files** sur l'écran de l'application, puis sélectionnez le fichier que vous souhaitez projeter.

Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)

Vous pouvez utiliser cette fonction pour masquer l'image sur l'écran ou pour masquer les détails de certaines opérations telles que le changement de fichiers.



Chaque pression sur le bouton [A/V Mute], ainsi que chaque ouverture/fermeture de cache de l'objectif, active ou désactive la fonction Pause A/V.



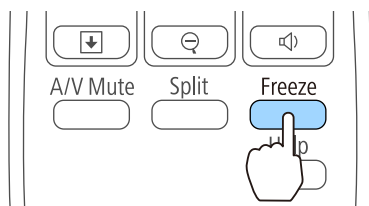
- Pendant la projection d'images animées, les images et le son sont toujours lus par la source lorsque la fonction Pause A/V est activée. Il est impossible de reprendre la projection à l'endroit où la fonction Pause A/V a été activée.
- Vous pouvez sélectionner l'écran affiché lorsque le bouton [A/V Mute] est appuyé dans le menu Configuration.
 - ☛ Avancé - Affichage - Pause A/V p.94
- Quand la fonction Pause A/V est activée avec le bouton [A/V Mute], la **Minuterie pause A/V** s'active et l'alimentation est automatiquement coupée après environ 30 minutes. Si vous ne souhaitez pas activer la **Minuterie pause A/V**, réglez **Minuterie pause A/V** sur Off.
 - ☛ ECO - Minuterie pause A/V p.102
- Lorsque le volet de pause A/V est fermé pendant environ 30 minutes, le **Minut cache objectif** est activé et l'appareil est automatiquement mis hors tension. Si vous ne souhaitez pas activer **Minut cache objectif**, réglez **Minut cache objectif** sur Off.
 - ☛ ECO - Minut cache objectif p.102
- La lampe reste allumée durant la Pause A/V, ce qui augmente la durée d'utilisation cumulée de la lampe.

Arrêt sur image (Gel)

Lorsque Gel est activé pour les images animées, l'image gelée est toujours projetée sur l'écran, ce qui vous permet de projeter une séquence animée image par image comme s'il s'agissait d'une séquence de photos. Vous pouvez en outre effectuer des opérations telles qu'un changement de fichiers, lors d'une projection à partir d'un ordinateur, sans projeter d'images si vous activez Gel au préalable.

Chaque pression sur le bouton [Freeze] active ou désactive la fonction Gel.

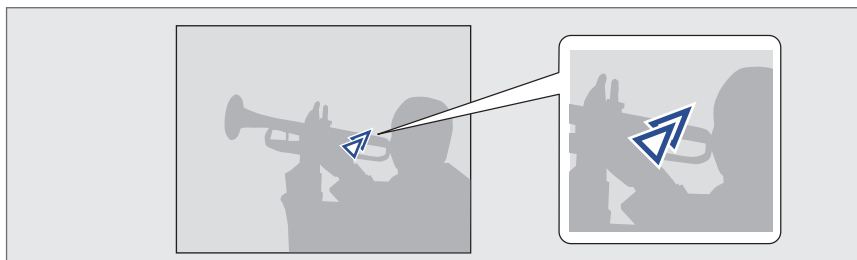
Télécommande



- La lecture audio n'est pas interrompue.
- Pendant la projection d'images animées, les images sont toujours lues alors que l'écran est arrêté. Il est impossible de reprendre la projection à l'endroit où l'écran a été arrêté.
- Si vous appuyez sur le bouton [Freeze] alors que le menu Configuration ou l'écran d'aide est affiché, le menu ou l'écran d'aide affiché est fermé.
- La fonction Gel peut fonctionner en combinaison avec la fonction Zoom électronique.

Fonction Pointeur (Pointeur)

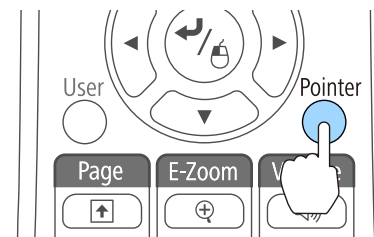
Cette fonction vous permet de déplacer un pointeur sur l'image projetée, de manière à attirer l'attention sur un élément.



1 Affichez le pointeur.

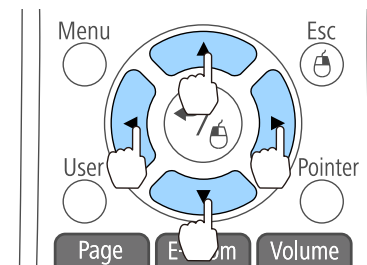
À chaque fois que vous appuyez sur le bouton [Pointer], le pointeur s'affiche ou disparaît.

Télécommande



2 Déplacez le pointeur (↗).

Télécommande



Lorsque vous appuyez sur une quelconque paire de boutons adjacents [↖], [↘], [↙] et [↗] simultanément, vous pouvez déplacer le pointeur en diagonale.

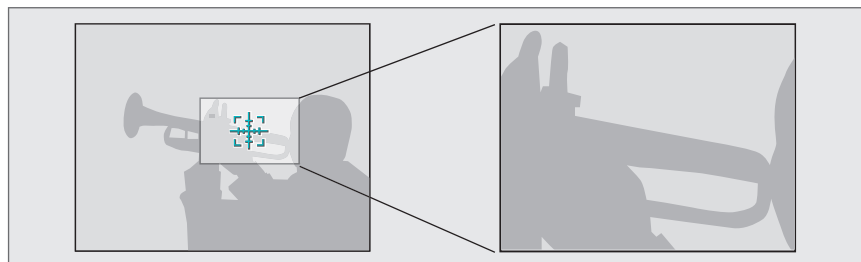


Vous pouvez sélectionner la forme du pointeur dans le menu Configuration.

🖱 **Réglage - Forme de pointeur** [p.93](#)

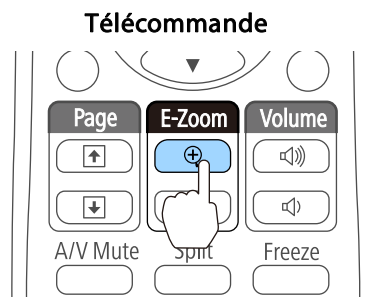
Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)

Cette fonction vous permet d'agrandir une image de manière à mieux en voir les détails.

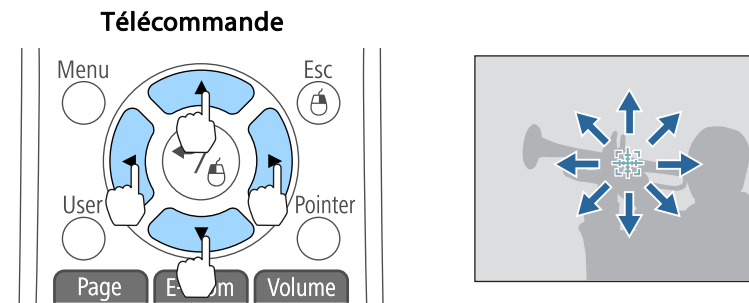


1 Démarrez la fonction Zoom électronique.

Appuyez sur le bouton [⊕] pour fermer la croix (⊕).

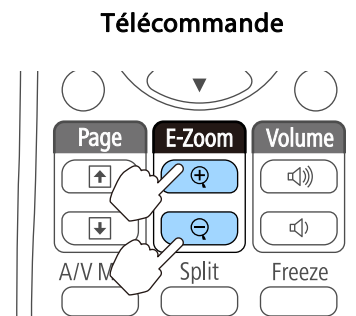


2 Déplacez la croix (⊕) sur la partie de l'image à agrandir.



Lorsque vous appuyez sur une quelconque paire de boutons adjacents [⏪], [⏩], [⏴] et [⏵] simultanément, vous pouvez déplacer le pointeur en diagonale.

3 Effectuez l'agrandissement.



Bouton [⊕]: Chaque pression sur le bouton provoque l'agrandissement de la zone. Vous pouvez effectuer un agrandissement rapide en maintenant le bouton enfoncé.

Bouton [⊖]: Réduit les images qui ont été agrandies.

Bouton [Esc]: Annule la fonction Zoom électronique.



- Le taux d'agrandissement est affiché à l'écran. La zone sélectionnée peut être agrandie de 1 à 4 fois, en 25 incréments.
- Pendant la projection agrandie, appuyez sur les boutons [⏪], [⏩], [⏴] ou [⏵] pour faire défiler l'image.

Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)

Vous pouvez contrôler le pointeur de la souris de l'ordinateur depuis la télécommande du projecteur. Cette fonction est baptisée Souris Sans Fil.

Les systèmes d'exploitation suivants sont compatibles avec la fonction Souris Sans Fil.

	Windows	OS X
Système d'exploitation	Windows 2000	Mac OS X 10.3.x
	Windows XP	Mac OS X 10.4.x
	Windows Vista	Mac OS X 10.5.x
	Windows 7	Mac OS X 10.6.x
	Windows 8	OS X 10.7.x
	Windows 8.1	OS X 10.8.x OS X 10.9.x

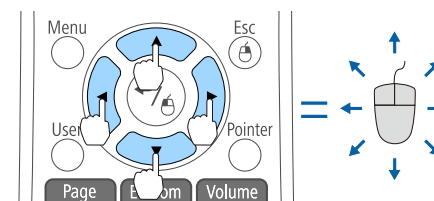
* Il peut s'avérer impossible d'utiliser la fonction Souris Sans Fil avec certaines versions des systèmes d'exploitation.

Procédez comme suit pour activer la fonction Souris Sans Fil.

- 1** Connectez le projecteur à l'ordinateur à l'aide du câble USB.
 - ☛ "Connexion d'un ordinateur" [p.28](#)
- 2** Basculez la source sur l'un des paramètres suivants.
 - USB Display
 - Ordinateur
 - HDMI
 - ☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" [p.37](#)

Une fois le réglage effectué, le pointeur de la souris peut être contrôlé comme suit.

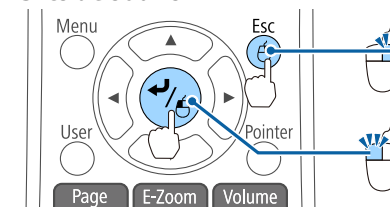
Déplacement du pointeur de la souris



Boutons [↖][↘][↙][↗]:

Déplace le pointeur de la souris.

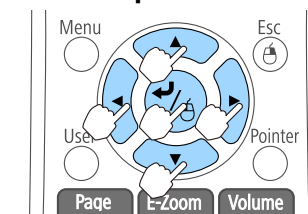
Clics de souris



Bouton [Esc]: Clic droit.

Bouton [↵]: Clic gauche. Appuyez deux fois rapidement pour double-cliquer.

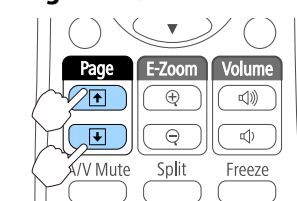
Glisser-déplacer



Tout en maintenant le bouton [↵] enfoncé, appuyez sur le bouton [↖], [↘], [↙] ou [↗].

Relâchez le bouton [↵] quand vous vous trouvez à l'endroit désiré.

Page Haut/Bas



Bouton [↑]: Passe à la page précédente.

Bouton [↓]: Passe à la page suivante.



- Lorsque vous appuyez sur une quelconque paire de boutons adjacents [↖], [↘], [↙] et [↗] simultanément, vous pouvez déplacer le pointeur en diagonale.
- Si les boutons de la souris sont inversés sur l'ordinateur, le fonctionnement des boutons de la télécommande sera lui aussi inversé.
- La fonction de souris sans fil ne s'applique dans les conditions suivantes.
 - Lors de la projection d'images depuis un appareil connecté aux ports HDMI/MHL avec un câble MHL.
 - Lorsque le menu Configuration ou un écran d'aide est affiché
 - Lorsque vous utilisez des fonctions autre que la fonction de souris sans fil (réglage du volume par exemple)
 Cependant, lorsque vous utilisez la fonction Zoom électronique ou Pointeur, la fonction de page précédente ou suivante est disponible.

Enregistrement d'un logo d'utilisateur

Vous pouvez enregistrer l'image actuellement projetée sous la forme d'un logo d'utilisateur.

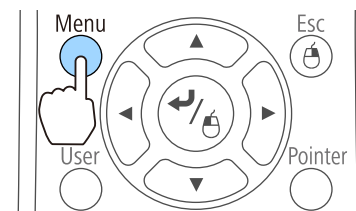


- Lorsqu'un logo d'utilisateur a été enregistré, il n'est plus possible de rétablir le logo défini en usine.
- Si le contenu du menu Configuration est défini depuis un autre projecteur avec la fonction de configuration en lot, le logo utilisateur enregistré est défini pour les autres projecteurs. N'enregistrez pas d'informations confidentielles ou autres comme logo utilisateur.
 - ☛ "Effectuer la configuration en lot pour plusieurs projecteurs" [p.105](#)

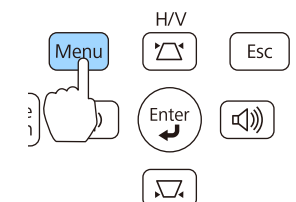
- 1 Projetez l'image à enregistrer comme logo d'utilisateur, puis appuyez sur le bouton [Menu].

☛ « Utilisation du menu de configuration » [p.87](#)

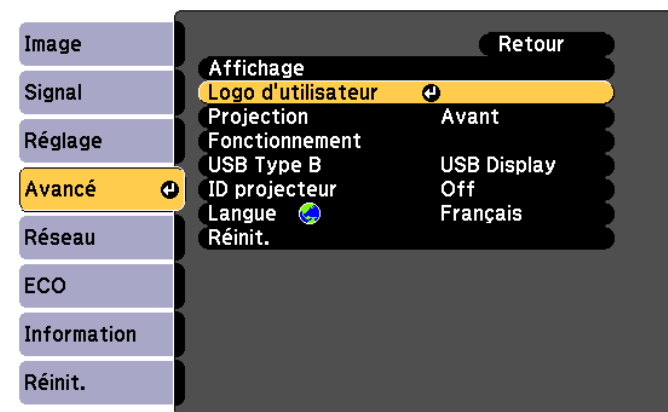
Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



- 2 Sélectionnez **Logo d'utilisateur** dans **Avancé**.



[Esc]:Retour [↕]:Sélection [↵]:Entrée [Menu]:Quitter



Lorsque la fonction **Protec. logo utilis.** de la section **Mot de passe protégé** est réglée sur **On**, un message vous informe qu'il est impossible de modifier le logo d'utilisateur. Vous pouvez apporter des modifications après avoir réglé **Protec. logo utilis.** sur **Off**.

☞ "Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)" p.75

• Si vous lancez la fonction **Logo d'utilisateur** alors qu'une fonction telle que Keystone, Zoom électronique, Aspect ou Régler zoom est activée, la fonction actuelle est temporairement annulée.

3 Quand le message "Accepter cette image comme logo utilisateur ?" s'affiche, choisissez **Oui**.

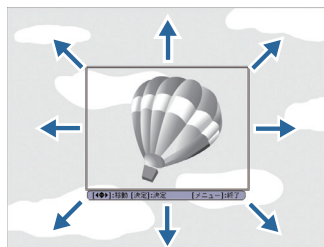
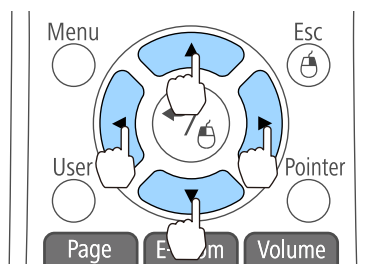


Lorsque vous appuyez sur le bouton [↵] de la télécommande ou du panneau de configuration, le format d'écran peut changer en fonction du signal afin qu'il s'adapte à la résolution du signal d'image.

4 Déplacez cette zone pour choisir la partie de l'image à employer comme logo d'utilisateur.

Vous pouvez effectuer les mêmes opérations à l'aide du panneau de commande du projecteur.

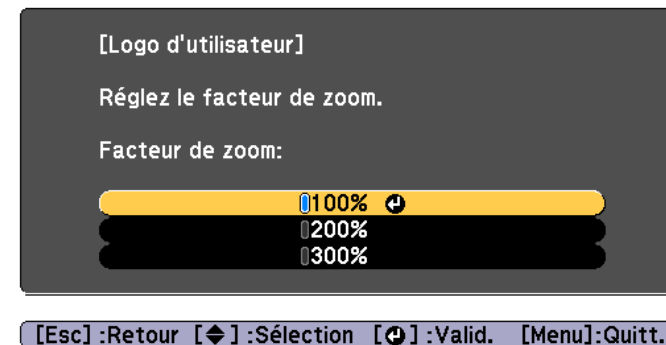
Télécommande



Vous pouvez enregistrer une zone de 400x300 points.

5 Si vous appuyez sur le bouton [↵] et que le message "Sélectionner cette image ?" s'affiche, sélectionnez **Oui**.

6 Sélectionnez le facteur de zoom dans l'écran de réglage du zoom.



7 Quand le message "Sauvegarder l'image comme logo utilisateur ?" s'affiche, choisissez **Oui**.

L'image est enregistrée. Lorsque l'image est enregistrée, le message "Terminé." s'affiche.



- Lorsqu'un logo d'utilisateur est enregistré, il remplace le logo d'utilisateur précédent.
- La sauvegarde prend quelques instants. N'utilisez pas le projecteur ou l'un des appareils connectés pendant l'enregistrement, faute de quoi vous pourriez provoquer des défaillances.

Ce projecteur possède les fonctions de sécurité améliorées suivantes:

- **Mot de passe protégé**
Vous pouvez restreindre le nombre de personnes pouvant utiliser le projecteur.
- **Blocage fonctionne.**
Vous pouvez interdire aux personnes non autorisées de modifier les réglages du projecteur.
☛ "Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)" p.77
- **Systèmes de Sécurité**
Ce projecteur est équipé du dispositif de sécurité antivol suivant.
☛ "Systèmes de sécurité" p.78

Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)

Lorsque Mot de passe protégé est activé, les personnes qui ignorent le mot de passe ne peuvent pas utiliser le projecteur pour projeter des images, même s'il est allumé. En outre, le logo de l'utilisateur qui s'affiche quand vous allumez le projecteur ne peut pas être modifié. Ce principe fait office de fonction antivol, puisque le projecteur ne peut pas être utilisé s'il est volé. Au moment de l'achat, la fonction Mot de passe protégé n'est pas activée.

Types de la fonction Mot de passe protégé

La fonction Mot de passe protégé comprend les deux modes suivants, qui peuvent être activés en fonction de la manière dont le projecteur est utilisé.

- **Protec. démarrage**
Lorsque le mode **Protec. démarrage** est activé (**On**), vous devez entrer un mot de passe prédéfini lorsque le projecteur a été connecté et allumé (c'est également le cas pour Aliment. Directe). Si le mot de passe entré n'est pas correct, la projection ne démarre pas.

- **Protec. logo utilis.**

Ce mode interdit aux utilisateurs non autorisés de modifier le logo d'utilisateur enregistré, défini par le propriétaire du projecteur. Si le mode **Protec. logo utilis.** est **On**, les modifications de réglages suivantes pour le Logo d'utilisateur sont interdites.

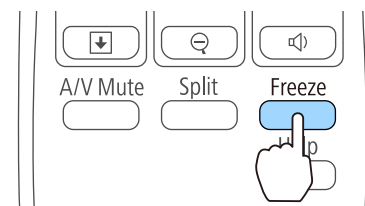
- Capture d'un logo d'utilisateur
- Réglage de la fonction **Afficher le fond, Ecran démarrage** ou **Pause A/V** dans **Affichage**
☛ **Avancé - Affichage** p.94
- **Réseau protégé**
Si le mode **Réseau protégé** est activé (**On**), il est impossible de modifier les réglages de la section **Réseau**.
☛ "Menu Réseau" p.95

Réglage de la fonction Mot de passe protégé

Procédez comme suit pour régler la fonction Mot de passe protégé.

- 1 Pendant la projection, maintenez le bouton [Freeze] enfoncé pendant environ cinq secondes.
Le menu Mot de passe protégé s'affiche.

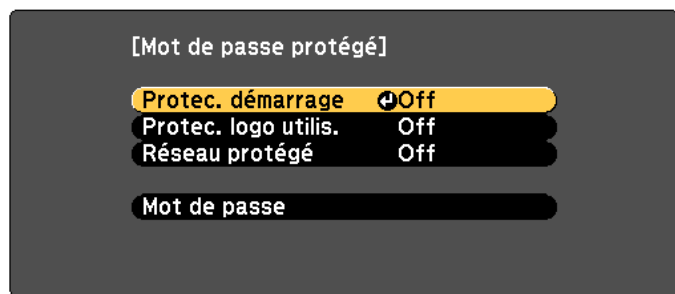
Télécommande





- Si la fonction Mot de passe protégé est déjà activée, vous êtes invité à entrer le mot de passe.
Si le mot de passe entré est correct, le menu Mot de passe protégé s'affiche.
- ☛ "Saisie du mot de passe" p.76

- 2** Sélectionnez le type de protection par mot de passe que vous souhaitez définir, puis appuyez sur le bouton [↵].

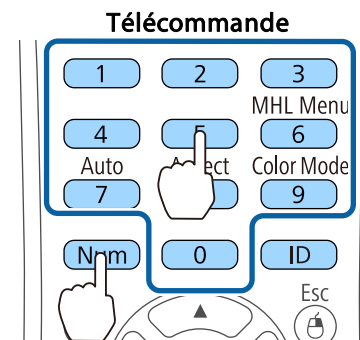


[↩]: Sélection [↵]: Entrée [Menu]: Quitter

- 3** Choisissez **On**, puis appuyez sur le bouton [↵].
Appuyez sur le bouton [Esc], l'écran affiché à l'étape 2 s'affiche de nouveau.

- 4** Définissez le mot de passe.

- (1) Choisissez **Mot de passe** puis appuyez sur le bouton [↵].
- (2) Lorsque le message "Changer le mot de passe ?" s'affiche, choisissez **Oui** puis appuyez sur le bouton [↵]. Le mot de passe par défaut est réglé sur « 0000 ». Remplacez-le par le mot de passe de votre choix. Si vous choisissez **Non**, l'écran affiché à l'étape 2 s'affiche à nouveau.
- (3) Tout en maintenant le bouton [Num] enfoncé, entrez un nombre à quatre chiffres à l'aide du pavé numérique. Le numéro s'affiche sous la forme « * * * * ». Lorsque vous entrez le quatrième chiffre, l'écran de confirmation s'affiche.

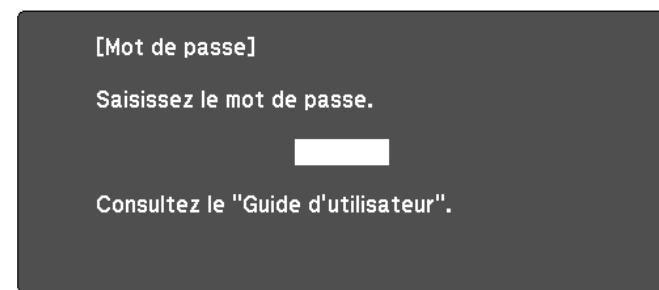


- (4) Entrez de nouveau le mot de passe.
Le message "Mot de passe accepté." s'affiche.
Si vous entrez un mot de passe incorrect, un message vous invite à l'entrer de nouveau.

Saisie du mot de passe

Lorsque l'écran de saisie du mot de passe s'affiche, utilisez la télécommande pour entrer le mot de passe.

Tout en maintenant le bouton [Num] enfoncé, entrez le mot de passe en appuyant sur les touches du pavé numérique.



[0-9]: Entrée

La fonction Mot de passe protégé est désactivée temporairement lorsque vous entrez le mot de passe approprié.

Attention

- Si vous entrez un mot de passe incorrect trois fois de suite, le message "Le projecteur est verrouillé." s'affiche pendant environ cinq minutes, puis le projecteur passe en mode attente. Dans une telle situation, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur puis rebranchez-le et rallumez le projecteur. Le projecteur affiche de nouveau l'écran de saisie du mot de passe, de manière à vous permettre d'entrer le mot de passe correct.
- Si vous avez oublié le mot de passe, notez le numéro « **Code de requête:** xxxxx » qui s'affiche à l'écran, puis contactez le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.
 - ☛ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)
- Si vous répétez l'opération ci-dessus et entrez un mot de passe incorrect trente fois de suite, le message suivant s'affiche et le projecteur n'accepte plus de saisie de mot de passe. "Le projecteur est verrouillé. Contactez Epson comme indiqué dans la documentation."
 - ☛ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)

Utilisez l'une des fonctions suivantes pour verrouiller les boutons du panneau de commande.

- Verrou. complet
Tous les boutons du panneau de commande sont verrouillés. Il est impossible d'effectuer la moindre action depuis le panneau de commande, y compris allumer ou éteindre l'appareil.
- Verrouill. fonc.
Tous les boutons du panneau de commande sont verrouillés, à l'exception du bouton d'alimentation [⏻].

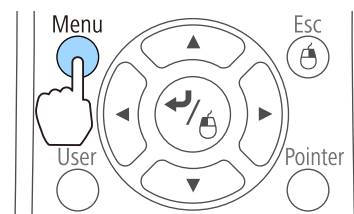
Cette fonction est utile, par exemple lors de manifestations pendant lesquelles la projection est effectuée avec toutes les touches inopérantes, ou dans des endroits tels que des écoles, afin de limiter le nombre de touches

utilisables. Le projecteur peut toujours être utilisé à l'aide de la télécommande.

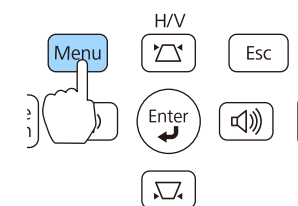
- 1 Appuyez sur le bouton [Menu] pendant la projection.

☛ "Utilisation du menu Configuration" p.87

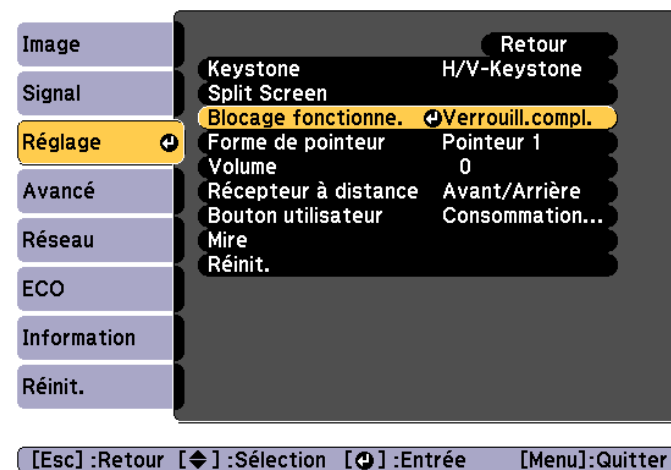
Utilisation de la télécommande



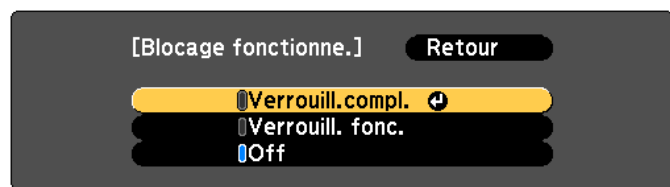
Utilisation du panneau de commande



- 2 Sélectionnez **Blocage fonctionne.** dans **Réglage**.



- 3 Sélectionnez **Verrouill.compl.** ou **Verrouill. fonc.** selon votre choix.




[Esc]:Retour [↓]:Sélection [Enter]:Valid. [Menu]:Quitt.

- 4** Choisissez **Oui** lorsque le message de confirmation s'affiche. Les boutons du panneau de commande sont bloqués conformément au réglage choisi.



Vous pouvez annuler le blocage du panneau de commande des deux manières suivantes.

- Sélectionnez **Off** dans **Blocage fonctionne.**
 **Réglage - Blocage fonctionne. p.93**
- Maintenez le bouton [↵] du panneau de configuration enfoncé pendant sept secondes. Un message s'affiche et le blocage est annulé.

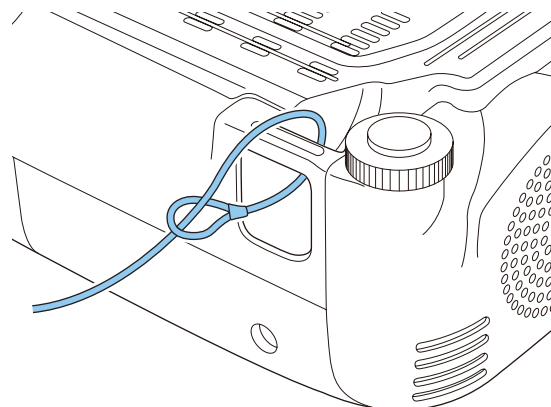
- Point d'installation pour câble de sécurité

Un câble antivol, disponible dans le commerce, peut être glissé dans le point d'installation de manière à fixer le projecteur à un meuble ou une colonne.

Installation du câble antivol

Insérez un câble antivol au niveau du projecteur.

Consultez la documentation du câble antivol pour savoir comment le verrouiller.



Systèmes de sécurité

Ce projecteur est équipé des systèmes antivol suivants.

- Fente pour système de sécurité

La fente pour système de sécurité est compatible avec le système Microsaver Security System fabriqué par Kensington.

Consultez la section suivante pour plus d'informations sur le système Microsaver Security System.

 <http://www.kensington.com/>

EasyMP Monitor

EasyMP Monitor permet d'effectuer des opérations comme le contrôle de l'état de plusieurs projecteurs Epson reliés au réseau via un ordinateur et le contrôle des projecteurs depuis l'ordinateur.

Vous pouvez télécharger EasyMP Monitor sur le site Web suivant.

<http://www.epson.com>

Voici une description des fonctions de contrôle et de surveillance que EasyMP Monitor permet d'exécuter.

- Enregistrement des projecteurs pour le contrôle et la surveillance
- Enregistrement de groupe pour les projecteurs enregistrés
- Surveillance de l'état des projecteurs enregistrés
- Contrôle des projecteurs enregistrés
- Paramètres Notif. courrier
- Envoi de messages aux projecteurs enregistrés

Message Broadcasting

Message Broadcasting est un plug-in pour EasyMP Monitor. Message Broadcasting peut être utilisé pour envoyer un message (fichier JPEG) à projeter sur tous les projecteurs Epson ou les projecteurs spécifiés connectés au réseau.

Les données peuvent être envoyées manuellement ou automatiquement avec les paramètres de minuteur d'EasyMP Monitor.

Téléchargez le logiciel Message Broadcasting sur le site Web suivant.

<http://www.epson.com>

Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)

À l'aide d'un navigateur Web d'un ordinateur connecté au projecteur via un réseau, vous pouvez effectuer les réglages et contrôler le projecteur. Cette fonction vous permet d'effectuer des opérations de configuration et de contrôle à distance. En outre, comme vous pouvez utiliser le clavier de l'ordinateur, la saisie des caractères requis pour la configuration est plus facile qu'à l'aide de la télécommande.

Utilisez un navigateur Web tel que Microsoft Internet Explorer 8,0 ou une version ultérieure. Utilisez Safari pour OS X.



Si vous réglez **Mode attente** sur **Comm. activée**, vous pouvez utiliser le navigateur Web pour régler et contrôler même si le projecteur est en mode attente (s'il est éteint).

☛ **ECO - Mode attente** p.102

Configuration du projecteur

Un navigateur Web vous permet de configurer les paramètres habituellement définis dans le menu Configuration du projecteur. Les réglages se retrouvent dans le menu Configuration. Certains éléments, toutefois, ne peuvent être définis que dans le navigateur Web.

Éléments du menu Configuration qui ne peuvent pas être réglés via le navigateur Web

- Menu Réglage - Forme de pointeur
- Menu Réglage - Mire
- Menu Réglage - Bouton utilisateur
- Menu Avancé - Logo d'utilisateur
- Menu Avancé - Langue
- Menu Réinit. - Réinitial. durée lampe

Les réglages des éléments de chaque menu sont identiques au menu Configuration du projecteur.

☛ "Menu Configuration" p.86

Éléments qui ne peuvent être définis qu'avec un navigateur Web

- Nom de communauté SNMP (jusqu'à 32 caractères alphanumériques à un octet)
- Mot de passe du moniteur (jusqu'à 16 caractères alphanumériques à un octet)
- Ajouter un port
- Numéro de port

Affichage de l'écran Contrôle Web

Pour afficher l'écran Contrôle Web, procédez comme suit.

Vérifiez que l'ordinateur et le projecteur sont reliés au réseau. Si le projecteur communique avec un réseau sans fil, connectez-vous en mode Avancé.



Si le navigateur Web que vous utilisez est configuré de manière à se connecter via un serveur proxy, il est impossible d'afficher l'écran Contrôle Web. Pour afficher Contrôle Web, vous devez configurer de sorte qu'un serveur proxy ne soit pas utilisé pour la connexion.

- 1 Démarrez un navigateur Web sur l'ordinateur.
- 2 Entrez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse du navigateur Web, puis appuyez sur la touche Enter du clavier de l'ordinateur.

L'écran Contrôle Web s'affiche.

Lorsque le mot de passe de contrôle Web est défini dans le menu Configuration, l'écran de saisie du mot de passe s'affiche.

- 3 Entrez l'ID utilisateur et le mot de passe.
Entrez l'ID utilisateur "EPSONWEB".
Le mot de passe initial est « **admin** ».

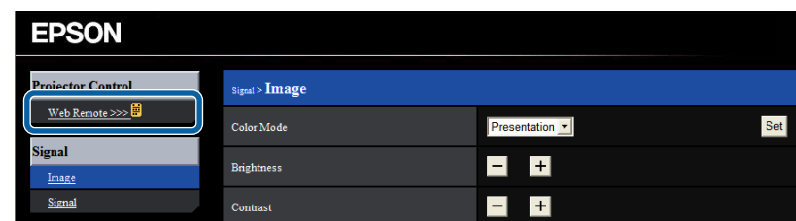


- Saisissez l'identifiant d'utilisateur même si aucun mot de passe n'a été défini. Vous ne pouvez pas modifier l'ID utilisateur.
 - Vous pouvez modifier le mot de passe dans le menu Réseau du menu Configuration.
- ☛ Réseau - Base - MotPss ContrôleWeb p.97

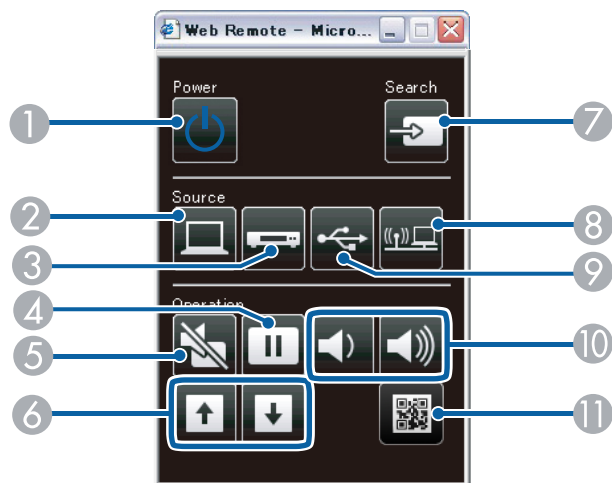
Affichage de l'écran Web Remote

La fonction Web Remote permet d'exécuter des opérations de contrôle à distance avec un navigateur Web.

- 1 Affichez l'écran Contrôle Web.
- 2 Cliquez sur **Web Remote**.



- 3 L'écran Web Remote s'affiche.



Nom	Fonction
① Bouton d'alimentation [⏻]	Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur. ☛ "De l'installation à la projection" p.35
② Bouton [Computer]	Permet de passer aux images provenant du port Computer.
③ Bouton [Video]	Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'image passe par les ports Video, S-Video et HDMI/MHL.
④ Bouton [Freeze]	Active ou désactive le gel de l'image. ☛ "Arrêt sur image (Gel)" p.69
⑤ Bouton [A/V Mute]	Active ou désactive l'audio et la vidéo. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.69

Nom	Fonction
⑥ Boutons [Page] [⏪][⏩]	Change les pages de fichiers, PowerPoint par exemple, en cas d'utilisation des méthodes de projection suivantes. <ul style="list-style-type: none"> • Avec la fonction Souris Sans Fil <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Utilisation de la télécommande pour contrôler le pointeur de la souris (Souris Sans Fil)" p.72 • Avec USB Display <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Projection avec USB Display" p.37 • Pendant une connexion réseau Lors de la projection d'images ou de scénarios à l'aide de PC Free, une pression sur ces boutons affiche l'écran précédent/suivant.
⑦ Bouton [Source Search]	Permet de passer à la source d'entrée suivante qui envoie une image. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.36
⑧ Bouton [LAN]	Passé à l'image projetée avec EasyMP Network Projection. Lors d'une projection avec la Quick Wireless Connection USB Key en option, ce bouton permet de passer à cette image. ☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" p.37
⑨ Bouton [USB]	Chaque pression sur le bouton entraîne le défilement des images suivantes: <ul style="list-style-type: none"> • USB Display • Images du périphérique connecté au port USB ☛ "Passage à l'image cible à l'aide de la télécommande" p.37
⑩ Boutons [Volume] [⏮][⏭]	[⏮] Réduit le volume. [⏭] Augmente le volume. ☛ "Réglage du volume" p.46
⑪ Bouton [Display the QR Code]	Affiche le code QR.

Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement

Lorsque vous réglez Notif. courrier, des messages notifications sont envoyés à des adresses électroniques prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Ainsi, l'opérateur est informé des problèmes survenant sur le projecteur, même s'il ne se trouve pas à proximité de celui-ci.

☛ Réseau - Courrier - Notif. courrier [p.100](#)



- Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois destinations de notification (adresses), et les notifications peuvent être envoyées aux trois destinations à la fois.
- Si un problème grave apparaît sur un projecteur et que celui-ci cesse brusquement de fonctionner, il peut être impossible au projecteur d'envoyer une notification signalant ce problème à l'opérateur.
- Si vous réglez **Mode attente** sur **Comm. activée**, vous pouvez contrôler le projecteur même s'il est en mode attente (s'il est éteint).
☛ ECO - Mode attente [p.102](#)

Erreur de lecteur du courrier de notification

Lorsque la fonction Notif. courrier est réglée sur On et qu'un problème ou un avertissement est rencontré sur le projecteur, l'e-mail suivant est envoyé.

Expéditeur du courrier: Adresse pour Adresse 1

Objet: EPSON Projector

Ligne 1: Nom du projecteur sur lequel le problème s'est produit.

Ligne 2: Adresse IP définie pour le projecteur qui a rencontré le problème.

Ligne 3 et suivantes: Détails du problème

Les détails du problème sont indiqués ligne par ligne. Les messages sont répertoriés ci-dessous.

- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp cover is open
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-signal
Aucun signal n'est reçu par le projecteur. Vérifiez l'état de la connexion ou vérifiez si la source de signal est bien allumée.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

Consultez la section suivante pour résoudre les problèmes ou les avertissements.

☛ "Signification des témoins" [p.115](#)

Gestion utilisant SNMP

Réglez **SNMP** sur **On** dans le menu Configuration pour que les messages de notification soient envoyés à l'ordinateur spécifié lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur. Ainsi, l'opérateur est informé des problèmes survenant sur le projecteur, même s'il ne se trouve pas à proximité de celui-ci.

☛ Réseau - Autres - SNMP [p.101](#)



- SNMP doit être géré par un administrateur réseau ou une personne connaissant bien le réseau.
- Pour surveiller le projecteur à l'aide de SNMP, vous devez installer le programme de gestion SNMP sur votre ordinateur.
- L'agent SNMP de ce projecteur est conforme à la version 1 (SNMPv1).
- En mode Rapide, la fonction de gestion à l'aide de SNMP ne peut pas être utilisée via un réseau sans fil.
- Il est possible d'enregistrer jusqu'à deux adresses IP de destination.

Commandes ESC/VP21

Vous pouvez surveiller et commander le projecteur connecté au réseau à partir d'un ordinateur. Connectez le périphérique et le projecteur à l'aide d'un câble USB, puis exécutez les commandes de communication (commandes ESC/VP21).

Avant de démarrer

Pour contrôler et surveiller le projecteur à l'aide des commandes ESC/VP21, procédez aux préparations suivantes.

- 1** Installez le pilote de communication USB (EPSON USB-COM Driver) sur votre ordinateur. Pour plus d'informations sur le pilote EPSON USB-COM, contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.

☛ Liste des contacts pour projecteurs Epson

- 2** Réglez **USB Type B** sur **Link 21L** dans le menu Configuration du projecteur.

☛ **Avancé - USB Type B** p.94

- 3** Connectez le port USB de l'ordinateur au port USB-B du projecteur avec un câble USB.

La seconde fois, commencez à partir de l'étape 2.

Liste des commandes

Lorsqu'il reçoit une commande de mise sous tension, le projecteur s'allume et passe en mode de préchauffage. Une fois sous tension, le projecteur renvoie un symbole deux-points « : » (3Ah).

Sur réception d'une commande, le projecteur l'exécute, renvoie l'invite deux-points « : », puis accepte la commande suivante.

Si le traitement des commandes se termine par une erreur, le projecteur émet un message d'erreur, puis le code « : » réapparaît.

Élément		Commande	
Mise sous/hors tension	On	PWR ON	
	Off	PWR OFF	
Sélection du signal	Ordinateur	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Composantes	SOURCE 14
	HDMI		SOURCE 30
	Vidéo		SOURCE 41
	S-Vidéo		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
Pause A/V On/Off	On	MUTE ON	
	Off	MUTE OFF	
Sélection de la fonction Pause A/V	Noir	MSEL 00	
	Bleu	MSEL 01	

Élément		Commande
	Logo	MSEL 02

Ajout d'un code de CR (0Dh) à la fin de chaque commande puis transmission.

Protocole de communications

- Réglage du débit en bauds par défaut: 9600 ppp
- Longueur des données: 8 bit
- Parité: aucun
- Bit d'arrêt: 1 bit
- Contrôle de flux: aucun

Vérifiez les chiffres, puis appuyez les contre-mesures suivantes. Si vous ne parvenez pas à résoudre le problème, contactez votre administrateur réseau, contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.

☛ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Event ID	Cause	Solution
0432 0435	Impossible de démarrer EasyMP Network Projection.	Redémarrez le projecteur.
0434 0481 0482 0485	Les communications réseau sont instables.	Vérifiez l'état de la communication réseau, puis reconnectez après quelques instants.
0433	Impossible de lire des images transférées.	Redémarrez EasyMP Network Projection.
0484	La communication a été déconnectée de l'ordinateur.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection a été fermé de manière inattendue.	Vérifiez l'état de la communication réseau, puis redémarrez le projecteur.
0479 04FF	Une erreur système s'est produite dans le projecteur.	Redémarrez le projecteur.
0891	Impossible de trouver un point d'accès avec le même SSID.	Fixez le même SSID sur l'ordinateur, le point d'accès et le projecteur.
0892	Le type d'authentification WPA/WPA2 ne correspond pas.	Vérifiez que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0893	Le type de cryptage WEP/TKIP/AES ne correspond pas.	☛ Sécurité p.99
0894	La communication a été déconnectée car le projecteur était connecté à un point d'accès non autorisé.	Contactez votre administrateur réseau pour plus d'informations.
0898	Échec d'acquisition DHCP.	Vérifiez que le serveur DHCP fonctionne correctement. Si vous n'utilisez pas DHCP, désactivez le paramètre DHCP. ☛ Réseau sans fil - Paramètres IP p.98
0899	Autres erreurs de communication	Si le redémarrage du projecteur ou de EasyMP Network Projection ne résout pas le problème, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson. ☛ Liste des contacts pour projecteurs Epson



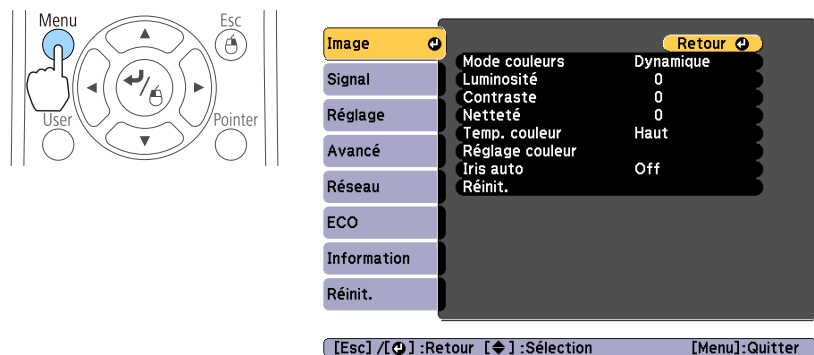
Menu Configuration

Ce chapitre explique comment utiliser le menu Configuration et ses fonctions.

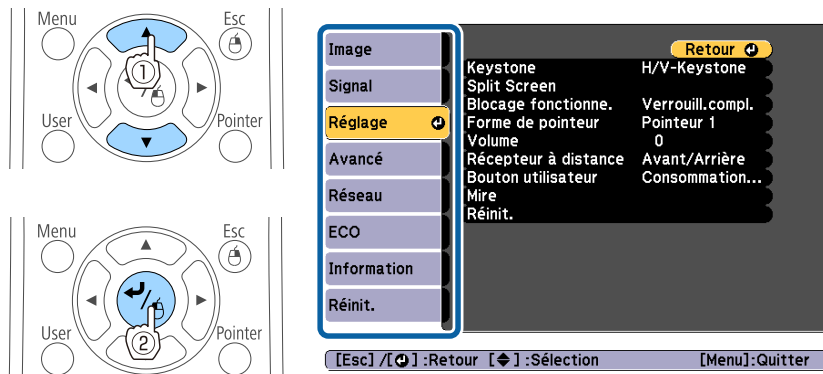
Cette section explique comment utiliser le menu Configuration.

Les étapes décrites sont basées sur l'utilisation de la télécommande. Vous pouvez toutefois exécuter des opérations identiques à l'aide du panneau de commande. Les boutons que vous pouvez utiliser et leurs fonctions sont indiqués sous le menu.

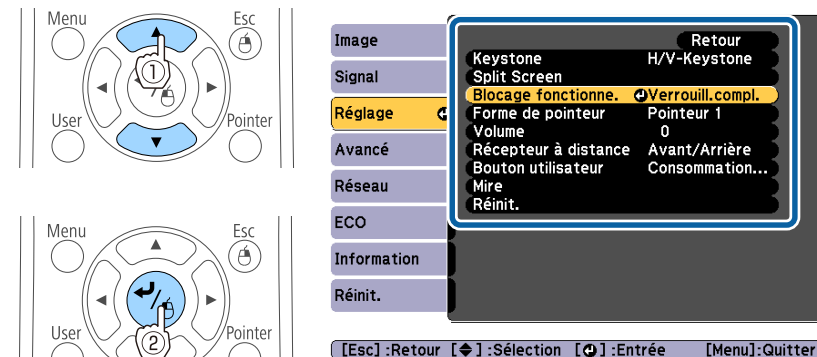
1 Affichez l'écran du menu Configuration.



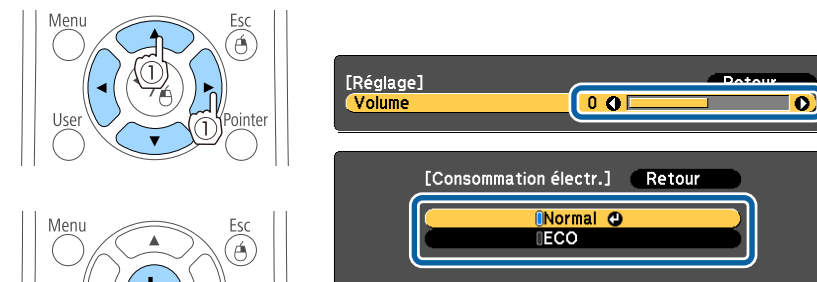
2 Sélectionnez un élément principal de menu.



3 Sélectionnez un élément secondaire de menu.



4 Modifiez les réglages.



5 Appuyez sur le bouton [Menu] pour terminer le réglage.

Tableau du menu Configuration

Les éléments que vous pouvez régler varient en fonction du modèle utilisé et du signal et de la source d'image en cours de projection.

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeur de l'élément ou du paramètre
Menu Image ☛ p.90	Mode couleurs	Dynamique, Salle de séjour, Cinéma, Jeu, Dynamique 3D, et Cinéma 3D
	Luminosité	-24 à 24
	Contraste	-24 à 24
	Intensité couleur	-32 à 32
	Nuance	-32 à 32
	Netteté	-5 à 5
	Temp. couleur	Haut, Moyen, et Bas
	Réglage couleur	Rouge: -16 à 16 Vert: -16 à 16 Bleu: -16 à 16
	Iris auto	Off, Normal, Haute vitesse
Menu Signal ☛ p.90	Configuration 3D	Affichage 3D, Conversion 2D à 3D, Format 3D, Profondeur 3D, Taille Écran Diagon., Luminosité 3D, Inverser lunettes 3D, Notification aff. 3D
	Ajustement Auto	On et Off
	Résolution	Automatique, Large et Normal
	Alignement	-
	Sync.	0 à 31
	Position	Haut, Bas, Gauche et Droite
	Progressif	Off, Vidéo et Film/Auto

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeur de l'élément ou du paramètre
	Réduction bruit	Off, NR1 et NR2
	Interv. vidéo HDMI	Automatique, Normal et Étendu
	Signal entrée	Automatique, RGB et Composantes
	Signal Vidéo	Automatique, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 et SECAM
	Aspect	Normal, Automatique, 16:9, Complet, Zoom et Native
	Overscan	Automatique, Off, 4% et 8%
	Mode Turbo	On et Off
Menu Réglage ☛ p.93	Keystone	H/V-Keystone et Quick Corner
	Split Screen	-
	Blocage fonctionne.	Verrouill.compl., Verrouill. fonc. et Off
	Forme de pointeur	Pointeur 1, Pointeur 2, Pointeur 3
	Volume	0 à 10
	Récepteur à distance	Avant/Arrière, Avant, Arrière et Off
	Bouton utilisateur	Consommation électr., Information, Progressif, Mire, Résolution, Format 3D, Afficher le code QR
	Mire	-
Menu Avancé ☛ p.94	Affichage	Message, Afficher le fond, Ecran démarrage et Pause A/V
	Logo d'utilisateur	-

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeur de l'élément ou du paramètre
	Projection	Avant, Avant/Plafond, Arrière et Arrière/Plafond
	Fonctionnement	Aliment. Directe, Mode haute alt., Rech source au démarr, Activation auto
	USB Type B	USB Display et Link 21L
	Langue	15 ou 35 langues*
Menu ECO ☛ p.102	Consommation électr.	Normal et ECO
	Optimis. de lumière	On et Off
	Mode veille	On et Off
	Temps Mode veille	1 à 30
	Minut cache objectif	On et Off
	Minuterie pause A/V	On et Off
	Mode attente	Comm. activée et Comm. désactivée
	Affichage ECO	On et Off
Menu Information ☛ p.103	Infos projecteur	Durée de lampe, Source, Signal entrée, Résolution, Signal Vidéo, Taux rafraîchi., Format 3D, Info sync, Etat, Numéro de série, Event ID
	Version	-
Menu Réinit. ☛ p.104	Tout réinitialiser	-
	Réinitial. durée lampe	-

* Le nombre de langues prises en charge varie en fonction de la région où le projecteur est utilisé.

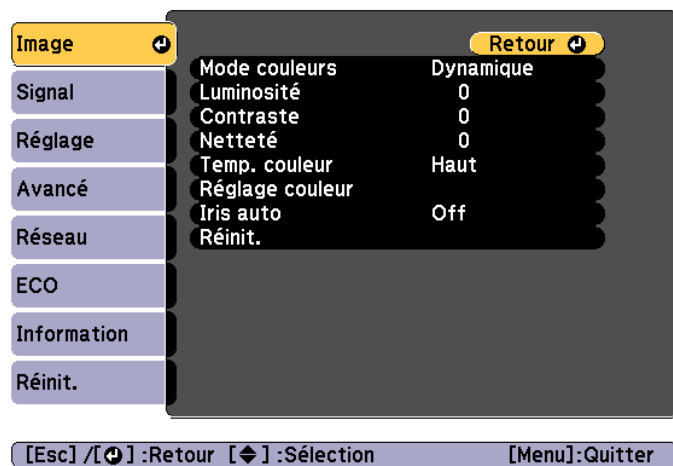
Menu Réseau

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeurs de réglage
Menu Base ☛ p.97	Nom du projecteur	-
	MotPss ContrôleWeb	-
	Mot-clé projecteur	On et Off
	Afficher infos LAN	Texte et code QR, Texte
Menu LAN sans fil ☛ p.98	Mode de connexion	Rapide, Avancé
	Canal	1ch, 6ch et 11ch
	Param. auto SSID	On et Off
	SSID	-
	Rechercher le point d'accès	-
	Paramètres IP	DHCP, Adresse IP, Masque ss-rés et Adresse passerelle
	Affichage SSID	On et Off
	Affichage de l'adresse IP	On et Off
Menu Sécurité ☛ p.99	Sécurité	Non, WPA2-PSK et WPA/WPA2-PSK
	Mot de passe	-
Menu Courrier ☛ p.100	Notif. courrier	On et Off
	Serveur SMTP	-
	Numéro de port	-
	Réglage d'adresse 1/Réglage d'adresse 2/Réglage d'adresse 3	-
Menu Autres ☛ p.101	SNMP	On et Off
	Adres. IP trappe 1 et Adres. IP trappe 2	-

Nom du menu principal	Nom du sous-menu	Valeurs de réglage
	Bonjour	On et Off
	Message Broadcasting	On et Off

Menu Image

Les éléments que vous pouvez régler varient en fonction du signal et de la source d'image en cours de projection. Les détails des réglages sont mémorisés pour chaque signal d'image.



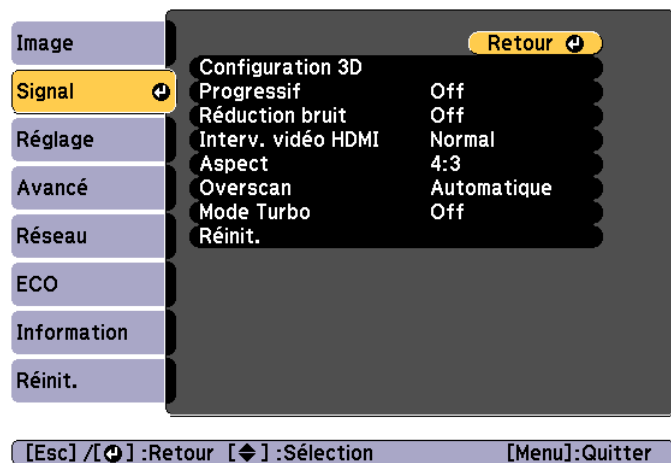
Sous-menu	Fonction
Mode couleurs	Permet de sélectionner la qualité d'image optimale pour votre environnement. ☛ "Sélection de la qualité de projection (sélection du Mode couleurs)" p.46
Luminosité	Permet d'ajuster la luminosité de l'image.

Sous-menu	Fonction
Contraste	Permet de régler la différence entre les zones claires et sombres des images.
Intensité couleur	Permet de régler l'intensité des couleurs des images.
Nuance	(L'ajustement est possible lorsqu'un signal vidéo en composantes est reçu en entrée. Si une vidéo composite ou un signal S-Vidéo est reçu en entrée, l'ajustement est possible uniquement si des signaux NTSC sont reçus en entrée.) Permet d'ajuster la teinte de l'image.
Netteté	Permet d'ajuster la netteté de l'image.
Temp. couleur	Permet de régler la teinte des images. Vous pouvez ajuster les teintes en trois pas avec Haut , Moyen , et Bas . L'image prend une teinte bleue lorsque Haut est sélectionné et une teinte rouge si Bas est sélectionné.
Réglage couleur	Permet de régler l'intensité des couleurs individuellement pour Rouge , Vert , et Bleu .
Iris auto	Réglez sur Normal ou Haute vitesse pour régler l'iris afin d'obtenir la luminosité optimale des images projetées. Sélectionnez Haute vitesse pour des corrections iris plus rapides pour correspondre au rythme de la scène. Le réglage est conservé pour chaque Mode couleurs. ☛ "Réglage de l'Iris auto" p.47
Réinit.	Rétablit les valeurs par défaut du menu Image . Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu. ☛ "Menu Réinit." p.104

Menu Signal

Les éléments que vous pouvez régler varient en fonction du signal et de la source d'image en cours de projection. Les détails des réglages sont mémorisés pour chaque signal d'image.

Vous ne pouvez pas régler le menu Signal lorsque la source est USB Display, USB ou LAN.



Sous-menu	Fonction
Ajustement Auto	Réglez sur On pour obtenir automatiquement le meilleur réglage de Alignement, Sync. et Position en cas de changement du signal d'entrée.
Résolution	Réglez sur Automatique pour régler automatiquement la résolution du signal d'entrée. Si les images ne sont pas projetées correctement avec le réglage Automatique , lorsqu'une partie de l'image est manquante par exemple, utilisez le réglage Large pour un écran large ou sur Normal pour des écrans 4:3 ou 5:4 en fonction de l'ordinateur connecté.
Alignement	Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles comportent des bandes verticales.
Sync.	Permet d'ajuster les images provenant d'un ordinateur si elles scintillent, sont floues ou comportent des interférences.
Position	Si une partie de l'image est manquante, cette fonction permet de déplacer la position d'affichage vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, de manière à projeter l'image entière.

Sous-menu	Fonction
Configuration 3D	<p>Réglé lors de la visualisation d'images 3D.</p> <p>Affichage 3D: Réglé sur On lors de la visualisation de contenu 3D. Si ce paramètre est réglé sur Off, des images 2D sont projetées, même si un signal d'entrée 3D est en cours.</p> <p>Conversion 2D à 3D: (Cet élément ne peut pas être sélectionné si Affichage 3D est réglé sur On, et Format 3D est réglé sur Auto ou 2D.) Convertit des images 2D en images 3D, puis effectue la projection. Vous pouvez sélectionner les degrés d'intensité, entre Faible, Moyen, ou Fort.</p> <p>Format 3D: Sélectionnez le format du signal d'entrée 3D. Lorsque ce paramètre est réglé sur Auto, le format est choisi automatiquement en fonction du signal d'entrée. Normalement cela doit être réglé sur Auto.</p> <p>Profondeur 3D: Règle la profondeur de l'image 3D.</p> <p>Taille Écran Diagon.: Règle la taille de projection de l'image 3D. En faisant correspondre la taille de l'image 3D actuelle, vous pouvez projeter une image 3D qui est une reproduction fidèle de celle d'origine.</p> <p>Luminosité 3D: Règle la luminosité de l'image projetée.</p> <p>Inverser lunettes 3D: La fréquence d'ouverture de l'obturateur pour les lunettes 3D est inversée de gauche à droite. Utilisez ceci lorsque vous ne pouvez pas afficher correctement des images 3D.</p> <p>Notification aff. 3D: Réglez sur On pour afficher des avertissements concernant la visualisation d'images 3D. Affiche des avertissement lors de la visualisation d'images 3D.</p>





Sous-menu	Fonction
Progressif	<p>(Lorsqu'une vidéo en composantes ou une vidéo RVB est reçue en entrée, ce réglage ne peut être défini que lorsque le signal reçu en entrée est un signal entrelacé (480i/576i/1080i). Ce réglage ne peut pas être choisi lorsqu'un signal RGB est reçu en entrée.)</p> <p><u>Entrelacé</u> (i) le signal est converti en signal <u>Progressif</u> (p). (conversion IP)</p> <p>Off: Idéal pour afficher des images comportant une grande quantité de mouvement.</p> <p>Vidéo: Idéal pour les images vidéos générales.</p> <p>Film/Auto: Ce réglage est idéal pour projeter des films vidéo, des images d'infographie et des animations.</p>
Réduction bruit	<p>(Ceci ne peut pas être réglé lorsque un signal numérique RGB est reçu en entrée ni lors de la projection d'un signal entrelacé lorsque Progressif est réglé sur Off.)</p> <p>(Cet élément ne peut pas être sélectionné si Mode couleurs est réglé sur Jeu.)</p> <p>Il permet de lisser les images comportant des interférences. Il existe deux modes, dont vous pouvez sélectionner celui que vous préférez. Il est conseillé de définir ce réglage sur Off si vous affichez des sources d'image comportant très peu d'interférences, par exemple un DVD.</p>
Interv. vidéo HDMI	<p>Lorsque le port d'entrée HDMI/MHL du projecteur est connecté à un lecteur DVD, définissez la plage vidéo du projecteur selon les paramètres de plage vidéo du lecteur DVD.</p>
Signal entrée	<p>Vous pouvez sélectionner un signal d'entrée à partir du port d'entrée Computer.</p> <p>Si vous choisissez Automatique, le signal d'entrée est réglé automatiquement en fonction de l'équipement connecté.</p> <p>Si les couleurs ne s'affichent pas correctement en mode Automatique, sélectionnez le signal approprié en fonction de l'équipement connecté.</p>

Sous-menu	Fonction
Signal Vidéo	<p>Vous pouvez sélectionner un signal d'entrée à partir d'un port Video. Si vous choisissez Automatique, les signaux vidéo sont reconnus automatiquement. Si des interférences apparaissent sur l'image ou si un problème survient, par exemple l'absence de toute image projetée en mode Automatique, sélectionnez le signal approprié en fonction de l'équipement connecté.</p>
Aspect	<p>Permet de définir le <u>rapport L/H</u> des images projetées.</p> <p>☛ "Modification du rapport L/H de l'image projetée" p.48</p>
Overscan	<p>Change le rapport L/H de l'image de sortie (la portée de l'image projetée). Vous pouvez définir le recadrage sur Off, 4% ou 8%. Lorsque la source est HDMI, l'option Automatique est disponible. Lorsque Automatique est sélectionné, il passe automatiquement à Off ou 8% en fonction du signal d'entrée.</p>
Mode Turbo	<p>(Cet élément ne peut être défini que si Mode couleurs est réglé sur Jeu.)</p> <p>Cela accélère l'affichage de l'image. Si vous êtes inquiet au sujet du retard des graphiques, réglez ceci sur On. Lorsque ce mode est réglé sur On, H-Keystone et Quick Corner sont désactivés.</p>
Réinit.	<p>Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Signal, à l'exception de Signal entrée.</p> <p>Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu.</p> <p>☛ "Menu Réinit." p.104</p>

Menu Réglage



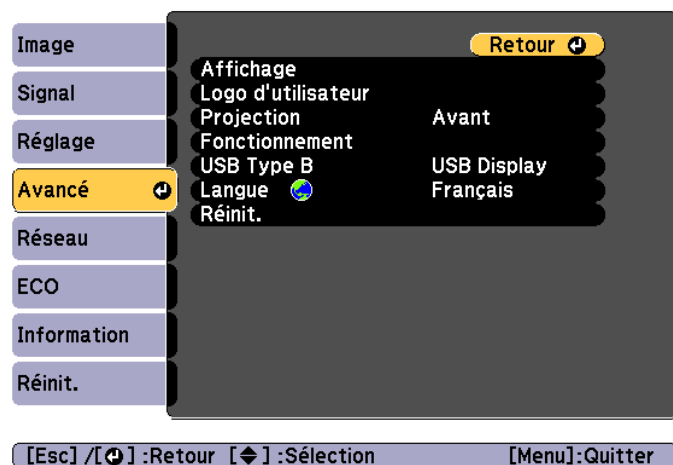
Sous-menu	Fonction
Keystone	<p>Permet de corriger la distorsion trapézoïdale.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lorsque H/V-Keystone est sélectionné: Réglez V-Keystone et H-Keystone pour corriger la distorsion trapézoïdale horizontale et verticale. Vous pouvez également régler Curseur Keystone H. et V-Keystone auto. sur On ou Off. Lorsque Quick Corner est sélectionné: Sélectionnez et corrigez les quatre coins de l'image projetée. <ul style="list-style-type: none"> "Quick Corner" p.43
Split Screen	<p>Passes à une projection sur écran divisé</p> <ul style="list-style-type: none"> "Projection simultanée de deux images (Split Screen)" p.51
Blocage fonctionne.	<p>Lorsque cette fonction est activée, elle limite l'utilisation du panneau de commande du projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Verrouillage des touches de fonctionnement (Blocage fonctionne.)" p.77

Sous-menu	Fonction
Forme de pointeur	<p>Cette fonction permet de sélectionner la forme du pointeur.</p> <p>Pointeur 1: </p> <p>Pointeur 2: </p> <p>Pointeur 3: </p> <p> "Fonction Pointeur (Pointeur)" p.70</p>
Volume	<p>Permet de régler le volume. Les valeurs de réglage sont mémorisées pour chaque source.</p>
Récepteur à distance	<p>Cette fonction limite la réception du signal de commande provenant de la télécommande.</p> <p>S'il est réglé sur Off, vous ne pouvez effectuer aucune opération à partir de la télécommande. Si vous souhaitez effectuer des opérations à partir de la télécommande, maintenez le bouton [Menu] de la télécommande enfoncé pendant au moins 15 secondes pour rétablir la valeur par défaut.</p>
Bouton utilisateur	<p>Vous pouvez sélectionner et attribuer un élément du menu Configuration au bouton [User] de la télécommande. Une pression sur le bouton [User] permet d'accéder à la fenêtre de sélection/réglage concernée. Vous pouvez ainsi effectuer des réglages par pression sur un bouton. Vous pouvez attribuer l'un des éléments suivants au bouton [User].</p> <p>Consommation électr., Information, Progressif, Mire, Résolution, Format 3D, Afficher le code QR</p>

Sous-menu	Fonction
Mire	<p>Vous pouvez afficher une mire afin de régler la projection sans connecter un autre équipement lors de la configuration du projecteur. Lorsque la mire est affichée à l'écran, vous pouvez régler le zoom, la focalisation et la distorsion trapézoïdale. Pour annuler l'affichage de la mire, appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande ou du panneau de commande.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Attention</p> <p>Si une mire est affichée de manière prolongée, une image résiduelle peut être visible sur les images projetées.</p> </div>
Réinit.	<p>Rétablit les valeurs par défaut de toutes les fonctions du menu Réglage, à l'exception du Bouton utilisateur.</p> <p>Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu.</p> <p>☛ "Menu Réinit." p.104</p>

Sous-menu	Fonction
Affichage	<p>Permet d'effectuer des réglages relatifs à l'affichage du projecteur.</p> <p>Message: Réglés sur Off, les éléments suivants ne s'affichent pas.</p> <p>Le nom des éléments lorsque Source, Mode couleurs ou Rapport L/H sont modifiés ; un message en l'absence de signal d'image reçu ; des avertissements tels que Avert. haute temp.</p> <p>Afficher le fond*1: Vous pouvez définir l'arrière-plan de l'écran sur Noir, Bleu ou Logo lorsqu'aucun signal d'image n'est disponible.</p> <p>Ecran démarrage*1: Réglez sur On pour afficher le Logo d'utilisateur lorsque la projection démarre.</p> <p>Pause A/V*1: Permet de choisir l'écran affiché lorsque le bouton [A/V Mute] de la télécommande est appuyé en mode Noir, Bleu ou Logo.</p>
Logo d'utilisateur*1	<p>Permet de modifier le logo d'utilisateur qui est affiché par les fonctions Afficher le fond, Pause A/V, etc.</p> <p>☛ "Enregistrement d'un logo d'utilisateur" p.73</p>
Projection	<p>Sélectionnez l'une des méthodes de projection suivantes en fonction de l'installation du projecteur.</p> <p>Avant, Avant/Plafond, Arrière et Arrière/Plafond</p> <p>Vous pouvez modifier le réglage dans l'ordre suivant, en appuyant sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande pendant environ cinq secondes.</p> <p>Avant ↔ Avant/Plafond</p> <p>Arrière ↔ Arrière/Plafond</p> <p>☛ "Méthodes d'installation" p.23</p>

Menu Avancé



Sous-menu	Fonction
Fonctionnement	<p>Aliment. Directe: Réglez sur On pour mettre le projecteur sous tension simplement en le branchant.</p> <p>Lorsque le cordon d'alimentation est branché, notez que le projecteur s'allume automatiquement dans une situation telle que la fin d'une panne de courant.</p> <p>Mode haute alt.: Réglez sur On lorsque vous utilisez le projecteur à une altitude supérieure à 1500 m.</p> <p>Rech source au démarr: Réglez sur On pour projeter des images à partir du port recevant une image au démarrage du projecteur. Réglez sur Off pour projeter des images depuis la même source que celle de la dernière utilisation du projecteur.</p> <p>Activation auto: (Uniquement disponible si Mode attente est réglé sur Comm. activée.) Lorsque ce mode est réglé sur Ordinateur, si le projecteur reçoit un signal d'image depuis le port d'ordinateur quand il est en veille, le projecteur se met sous tension.</p>
USB Type B	<p>USB Display: Active USB Display. ☛ "Projection avec USB Display" p.37</p> <p>Link 21L: Active les commandes ESC/VP21. ☛ "Commandes ESC/VP21" p.83</p>
Langue	Définit la langue des messages et des menus.
Réinit.	<p>Vous pouvez rétablir les valeurs de Affichage*1 et de Fonctionnement*2 du menu Avancé.</p> <p>Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu.</p> <p>☛ "Menu Réinit." p.104</p>

*1 Si la fonction **Protec. logo utilis.** est réglée sur **On** dans **Mot de passe protégé**, il est impossible de modifier les réglages relatifs au logo d'utilisateur. Vous pouvez apporter des modifications après avoir réglé **Protec. logo utilis.** sur **Off**.

☛ "Gestion des utilisateurs (Mot de passe protégé)" p.75

*2 Excepté pour le Mode haute alt. et Rech source au démarr.

Menu Réseau

Si la fonction **Réseau protégé** est réglée sur **On** dans la section **Mot de passe protégé**, un message s'affiche et il est impossible de modifier les réglages. Réglez **Réseau protégé** sur **Off**, puis configurez le réseau.

☛ "Réglage de la fonction Mot de passe protégé" p.75



Sous-menu	Fonction
Sans fil	Définissez LAN sans fil activé lors de la connexion du projecteur à l'ordinateur via un réseau sans fil. Si vous ne souhaitez pas effectuer de connexion via un réseau sans fil, définissez ce réglage sur Off pour éviter tout accès non autorisé. La valeur par défaut est LAN sans fil activé .

Sous-menu	Fonction
Infos réseau- LAN sans fil	Affiche les informations relatives à l'état du réseau. <ul style="list-style-type: none"> • Mode de connexion • Syst LAN sans fil • Niveau d'antenne • Nom du projecteur • SSID • DHCP • Adresse IP • Masque ss-rés • Adresse passerelle • Adresse MAC • Code de région*
Afficher le code QR	Affiche le code QR.
Vers Configuration réseau	Les menus suivants permettent de définir les réglages du réseau. Base, LAN sans fil, Sécurité, Courrier, Autres, Réinit. et Installation terminée

* Affiche les informations disponibles sur la région de l'Unité de Réseau sans fil utilisée. Pour plus d'informations, contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.

Liste des contacts pour projecteurs Epson

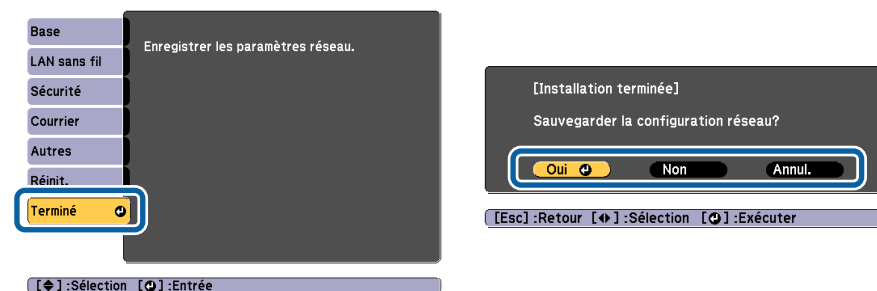


- À l'aide du navigateur Web d'un ordinateur connecté au projecteur via un réseau, vous pouvez configurer les fonctions et contrôler le projecteur. Cette fonction est appelée Contrôle Web. Vous pouvez utiliser un clavier pour entrer du texte et définir des réglages de Contrôle Web, comme les paramètres de sécurité.
 - "Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)" [p.79](#)
- Contactez l'administrateur de votre réseau pour plus de détails sur les réglages réseau.

Remarques sur l'utilisation du menu Réseau

La sélection dans le menu supérieur et les sous-menus, ainsi que la modification de l'élément sélectionné s'effectuent de la même manière que dans le menu Configuration.

Quand vous avez terminé, veuillez à accéder au menu **Terminé** et à y sélectionner **Oui**, **Non** ou **Annuler**. Lorsque vous choisissez **Oui** ou **Non**, vous revenez au menu Configuration.



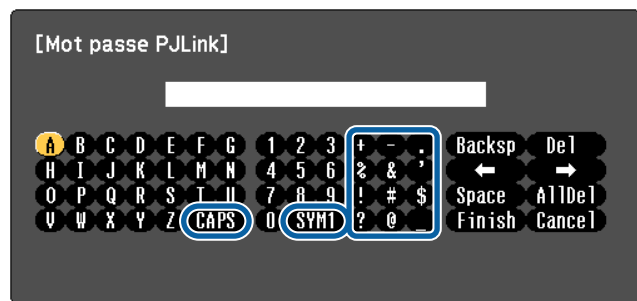
Oui: Sauvegarde les réglages et quitte le menu Réseau.

Non: Ne sauvegarde pas les réglages et ferme le menu Réseau.

Annuler: Continue d'afficher le menu Réseau.

Fonctions du clavier virtuel

Le menu Réseau contient des fonctions qui nécessitent la saisie de caractères alphanumériques durant l'installation. Dans ce cas, le clavier virtuel suivant s'affiche. Appuyez sur les boutons [←][→][↶][↷] de la télécommande ou les boutons [↶][↷][↵][↶] du panneau de commande. Utilisez les boutons pour déplacer le curseur sur la touche de votre choix, puis appuyez sur le bouton [↵] pour saisir le caractère sélectionné. Pour saisir des chiffres, maintenez le bouton [Num] de la télécommande enfoncé, puis appuyez sur les touches numériques. Après la saisie, appuyez sur la touche **Finish** du clavier pour confirmer. Appuyez sur **Cancel** pour annuler la saisie.



[Esc] :Retour [↔] :Sélection [⏎] :Valider

- À chaque fois que vous sélectionnez la touche **CAPS** et que vous appuyez sur le bouton [↵], vous alternez entre majuscules et minuscules.
- À chaque fois que vous sélectionnez la touche **SYM1/2** et que vous appuyez sur le bouton [↵], les touches de symboles situées à l'intérieur du cadre changent.

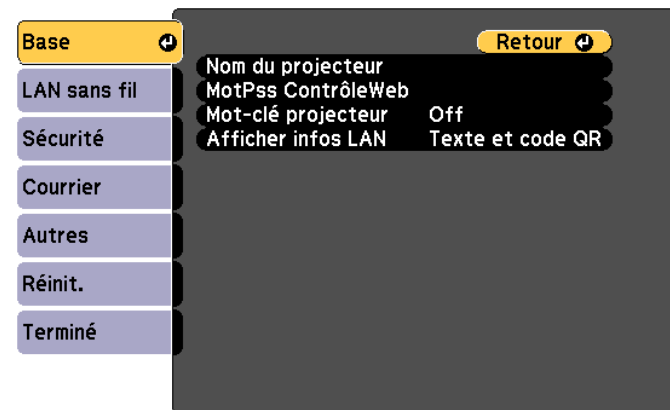
Vous pouvez saisir les éléments de texte suivants.

Chiffres	0123456789
Lettres	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Symboles	! # \$ % & ' () + - . / < = > ? @ ^ _ ` { } ~



- À l'exception du **SSID**, les deux-points et espaces ne peuvent pas être saisis dans le menu Réseau.
- Certains symboles (" * , ; [\]) ne peuvent pas être saisis avec le clavier logiciel. Utilisez votre navigateur Web pour saisir le texte.
- "Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)" [p.79](#)

Menu Base

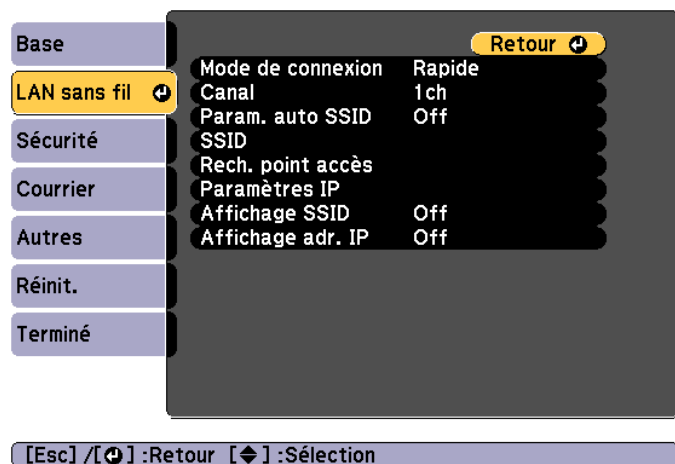


[Esc] / [⏎] :Retour [↵] :Sélection

Sous-menu	Fonction
Nom du projecteur	Affiche le nom du projecteur, utilisé pour identifier ce dernier en cas de connexion à un réseau. Vous pouvez entrer 16 caractères alphanumériques à un octet. Les caractères suivants ne peuvent pas être utilisés: " * + , / ; < = > ? [\] `
MotPss ContrôleWeb	Définissez le mot de passe à utiliser pour définir des paramètres et contrôler le projecteur via la fonction Contrôle Web. Vous pouvez entrer jusqu'à huit caractères alphanumériques à un octet (* ne peut pas être utilisé). Contrôle Web est une fonction qui permet d'installer et de contrôler le projecteur à l'aide du navigateur Web d'un ordinateur connecté via un réseau. ☛ "Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)" p.79
Mot-clé projecteur	Lorsque cette fonction est réglée sur On , vous devez entrer le mot-clé pour connecter le projecteur à un ordinateur via un réseau. Cette fonction permet ainsi d'éviter l'interruption de la présentation en cas de connexions d'autres ordinateurs. Cette fonction est normalement réglée sur On .

Sous-menu	Fonction
Afficher infos LAN	Réglez le format d'affichage pour les informations réseau du projecteur. Quand un code QR s'affiche, vous pouvez effectuer une connexion au réseau simplement en lisant le code QR avec Epson iProjection. La valeur par défaut est Texte et code QR . ☛ "Projection à l'aide d'un code QR" p.67

Menu LAN sans fil



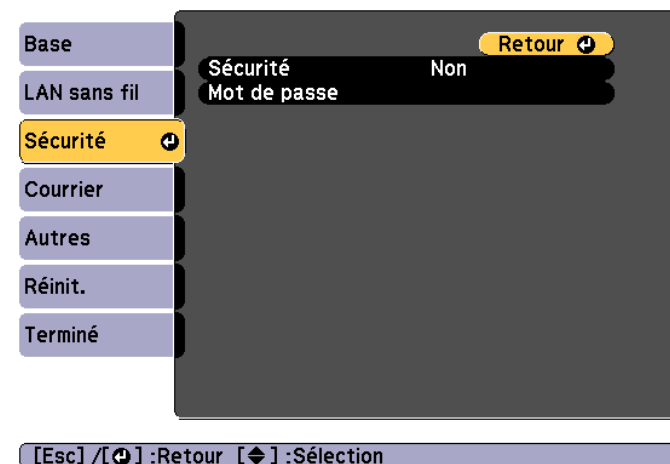
Sous-menu	Fonction
Mode de connexion	Définissez le mode de connexion à utiliser lors de la connexion du projecteur à l'ordinateur via un réseau local sans fil. Si vous sélectionnez Rapide , un petit réseau est créé automatiquement par le projecteur et l'ordinateur. Il est utilisé avec EasyMP Network Projection. Si Param. auto SSID est réglé sur On , le projecteur devient un point d'accès facile à utiliser ; si Off est sélectionné, le réseau est créé en mode Ad hoc . Si vous sélectionnez Avancé , la connexion est établie en mode infrastructure via le point d'accès installé.

Sous-menu	Fonction
Canal	(Ne peut être défini que si Mode de connexion est réglé sur Rapide .) Sélectionnez la bande de fréquences utilisées par le réseau sans fil entre 1ch , 6ch et 11ch . La valeur par défaut est 11ch .
Param. auto SSID	(Ne peut être défini que si Mode de connexion est réglé sur Rapide .) Quand vous définissez ceci sur On , vous pouvez rechercher le projecteur plus rapidement parmi plusieurs projecteurs. SSID est défini automatiquement. En cas de connexion à plusieurs projecteurs à partir d'un ordinateur en Mode rapide, sélectionnez Off et définissez le même SSID sur tous les projecteurs qui se connecteront.
SSID	(Ne peut être défini que si Param. auto SSID est réglé sur Off .) Entrez un SSID . Lorsqu'un SSID est fourni pour le réseau sans fil dans lequel le projecteur opère, entrez ce SSID. Vous pouvez saisir jusqu'à 32 caractères alphanumériques à un octet (les symboles: ^ ne peuvent pas être saisis à partir du navigateur Web).
Rechercher le point d'accès	(Cet élément ne peut être réglé que si Sans fil est réglé sur LAN sans fil activé , et Mode de connexion réglé sur Avancé .) Le projecteur recherche un point d'accès local. Cela vous permet d'effectuer une configuration réseau sans fil en sélectionnant simplement l'emplacement de connexion du réseau local sans fil.

Sous-menu	Fonction
Paramètres IP	<p>(Ne peut être défini que si Mode de connexion est réglé sur Avancé.)</p> <p>Vous pouvez effectuer des réglages réseau.</p> <p>DHCP: Réglez sur On pour régler le réseau à l'aide de DHCP. Si On est sélectionné, vous ne pouvez pas ajouter d'autres adresses.</p> <p>Adresse IP: Vous pouvez entrer l'<u>adresse IP</u> attribuée à ce projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)</p> <p>Masque ss-rés: Vous pouvez entrer le <u>masque de sous-réseau</u> du projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les masques de sous-réseau suivants ne peuvent pas être utilisés: 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p>Adresse passerelle: Vous pouvez entrer l'adresse IP de la passerelle attribuée au projecteur. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les <u>adresses de passerelle</u> suivantes ne peuvent pas être utilisées. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)</p>
Affichage SSID	Pour empêcher l'affichage du <u>SSID</u> sur l'écran d'attente LAN, réglez-le sur Off .
Affichage de l'adresse IP	Pour empêcher l'affichage de l' <u>adresse IP</u> sur l'écran d'attente LAN, réglez-la sur Off .

Menu Sécurité

Disponible quand l'Unité de Réseau sans fil est installée.



Sous-menu	Fonction
Sécurité	Sélectionnez le type de sécurité parmi les options affichées. Pour installer la sécurité, suivez les instructions données par l'administrateur du système réseau auquel vous êtes sur le point d'accéder.

Sous-menu	Fonction
Mot de passe	<p>Entrez le mot de passe. Vous devez entrer entre 8 et 63 caractères alphanumériques à un octet.</p> <p>En mode EasyMP Network Projection, vous n'avez pas besoin d'entrer le mot de passe dans l'ordinateur s'il s'agit du mot de passe initial (par défaut).</p> <p>À des fins de sécurité, nous vous conseillons de changer de mot de passe régulièrement. Si les réglages réseau sont initialisés, le mot de passe initial est rétabli.</p> <p>☛ "Menu Réinit." p.102</p> <p>Vous pouvez entrer jusqu'à 32 caractères via le menu Configuration. Lorsque vous saisissez plus de 32 caractères, utilisez votre navigateur Web pour entrer le texte.</p> <p>☛ "Modification des paramètres à l'aide d'un navigateur Web (Contrôle Web)" p.79</p> <p>En mode Rapide, le mot de passe initial est défini.</p>

Type de sécurité

Lorsque l'unité réseau sans fil est installée, nous vous recommandons fortement de configurer les paramètres de sécurité.

WPA est une norme de chiffrement qui améliore la sécurité des réseaux sans fil. Le projecteur prend en charge les méthodes de chiffrement TKIP et AES.

WPA comprend également des fonctions d'authentification des utilisateurs. L'authentification WPA emploie deux méthodes. l'emploi d'un serveur d'authentification ou l'authentification entre un ordinateur et un point d'accès sans passer par un serveur. Ce projecteur prend en charge la seconde méthode (sans serveur).

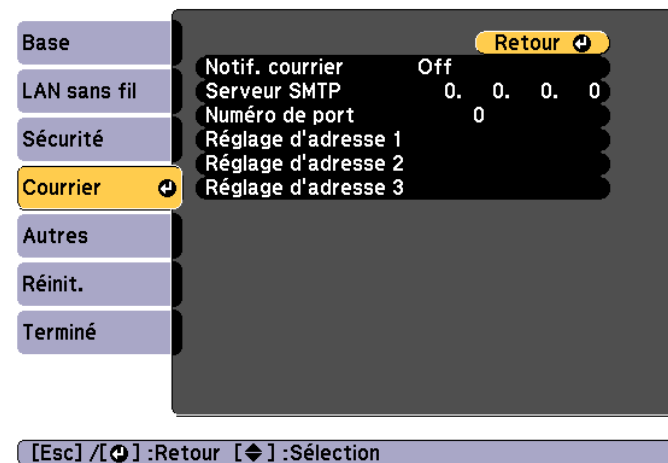


Pour définir les paramètres, suivez les instructions de l'administrateur de votre réseau.

Menu Courrier

Lorsque ce paramètre est réglé, vous recevez une notification par e-mail lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur le projecteur.

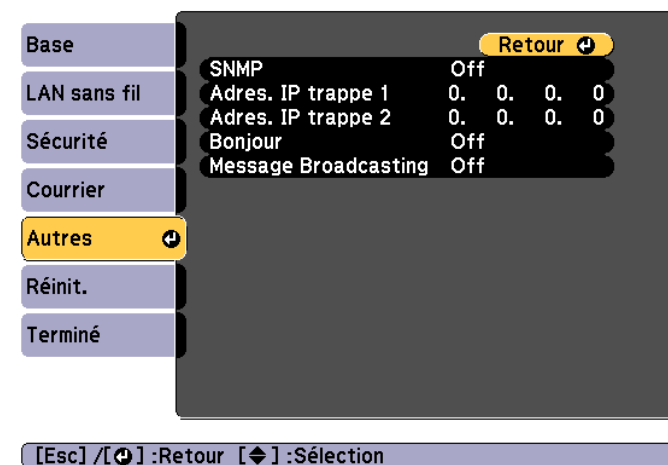
☛ "Utilisation de la fonction Notif. courrier pour signaler des anomalies de fonctionnement" p.82



Sous-menu	Fonction
Notif. courrier	Réglez sur On pour envoyer un e-mail aux adresses prédéfinies lorsqu'un problème ou un avertissement est rencontré sur un projecteur.
Serveur SMTP	<p>Vous pouvez entrer l'<u>adresse IP</u> du serveur SMTP du projecteur.</p> <p>Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées.</p> <p>127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)</p>
Numéro de port	Vous pouvez entrer le numéro de port du serveur SMTP. La valeur par défaut est 25. Vous pouvez entrer une valeur numérique entre 1 et 65535.

Sous-menu	Fonction
Réglage d'adresse 1/Réglage d'adresse 2/Réglage d'adresse 3	<p>Vous pouvez entrer l'adresse électronique et le texte du message de notification que vous recevrez en cas d'anomalie ou d'avertissement. Vous pouvez enregistrer jusqu'à trois destinations. Pour l'adresse électronique, vous pouvez saisir jusqu'à 32 caractères alphanumériques d'un octet. Les caractères suivants ne peuvent pas être utilisés: " () , ; < > [\]</p> <p>Vous pouvez sélectionner les anomalies ou les avertissements qui donneront lieu à la création d'un courrier de notification. Lorsque le problème ou l'avertissement sélectionné se produit sur le projecteur, un courrier est envoyé à l'adresse de destination indiquée afin de le signaler. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments dans la liste affichée.</p>

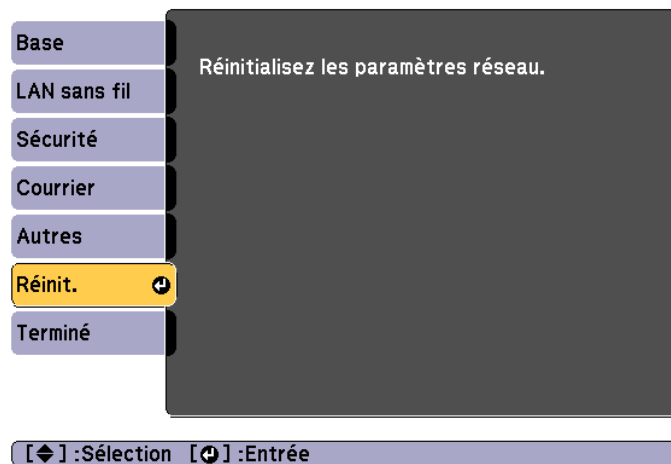
Menu Autres



Sous-menu	Fonction
SNMP	<p>Réglez sur On pour contrôler le projecteur via SNMP.</p> <p>Pour surveiller le projecteur, vous devez installer le programme de gestion SNMP sur votre ordinateur. Les paramètres SNMP doivent être gérés par un expert en réseaux.</p> <p>La valeur par défaut est Off.</p>
Adres. IP trappe 1/Adres. IP trappe 2	<p>Vous pouvez enregistrer deux adresses IP comme destination des notifications d'interruption SNMP. Vous pouvez entrer un nombre de 0 à 255 dans chaque partie de l'adresse. Toutefois, les adresses IP suivantes ne peuvent pas être utilisées. 127.x.x.x, 224.0.0.0 à 255.255.255.255 (où x est un nombre de 0 à 255)</p>
Bonjour	<p>Définissez cette fonction sur On lorsque vous vous connectez au réseau via Bonjour.</p> <p>Consultez le site Web d'Apple pour plus d'informations sur le service Bonjour.</p> <p>http://www.apple.com/</p>
Message Broadcasting	<p>Vous pouvez activer ou désactiver la fonction EPSON Message Broadcasting.</p>

Menu Réinit.

Réinitialise tous les réglages réseau.

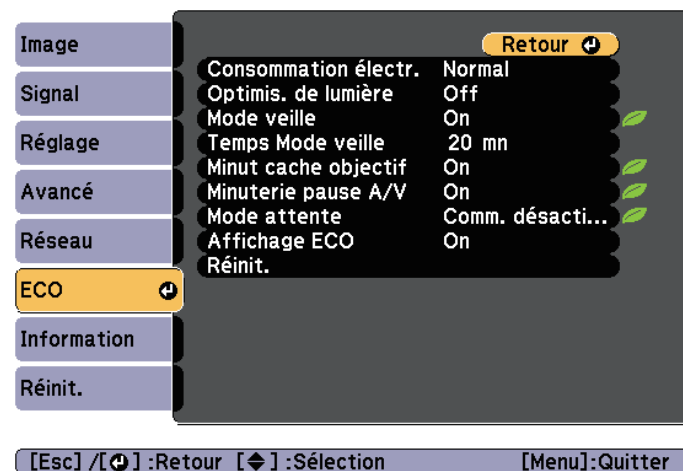


Sous-menu	Fonction
Réinitialisez les paramètres réseau.	Pour réinitialiser tous les réglages réseau, sélectionnez Oui .

Menu ECO

Lorsque vous effectuez des réglages dans le menu ECO, le projecteur fonctionne de sorte à économiser de l'énergie. Lorsque les paramètres

d'économie d'énergie ont été activés, une icône de feuille s'affiche à côté de chaque sous-menu.



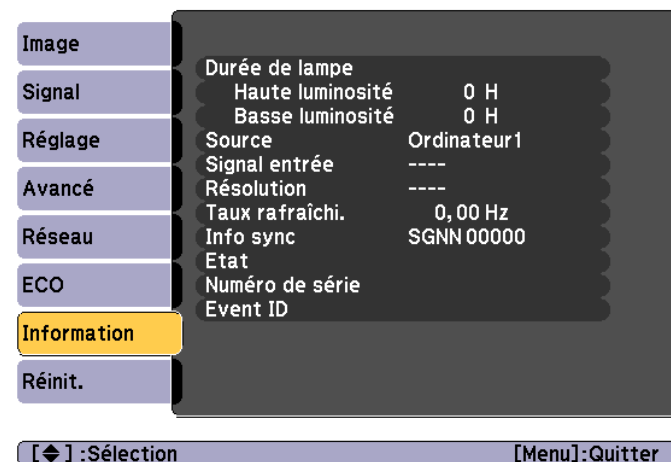
Sous-menu	Fonction
Consommation électr.	Cette fonction permet de choisir l'un des deux niveaux de luminosité de la lampe. Choisissez ECO si les images projetées sont trop lumineuses, par exemple en cas de projection dans un local sombre ou sur un petit écran. Si le mode ECO est sélectionné, la consommation électrique pendant la projection diminue, tout comme le bruit de rotation du ventilateur. Lors de l'utilisation à haute altitude ou dans des endroits soumis à des températures élevées, vous pouvez ne pas être en mesure de modifier les paramètres.
Optimis. de lumière	(Ne peut être défini que quand Consommation électr. est réglé sur Normal .) Lorsqu'elle est réglée sur On , la luminosité de la lampe est ajustée en fonction de l'image projetée. Ceci contribue à réduire la quantité d'électricité utilisée en diminuant la luminosité de la lampe en fonction de la scène projetée. Le réglage est conservé pour chaque Mode couleurs.

Sous-menu	Fonction
Mode veille	Si cette fonction est activée (On), elle arrête automatiquement la projection si aucun signal d'image n'est reçu et si aucune activité n'est effectuée pendant la durée spécifiée. Aussi, si aucun signal d'image n'est détecté pendant environ cinq minutes, la lampe réduit son intensité jusqu'à ce que l'alimentation soit coupée. Lorsqu'un signal d'image est détecté en entrée, le projecteur repasse en fonctionnement normal.
Temps Mode veille	Lorsque le Mode veille est réglé sur On , vous pouvez définir le délai après lequel le projecteur s'éteint automatiquement selon une plage de 1 à 30 minutes.
Minut cache objectif	Si cette fonction est activée (On), l'alimentation se coupe automatiquement 30 minutes après la fermeture du cache de l'objectif. Aussi, si le cache de l'objectif est fermé pendant environ cinq minutes, la lampe réduit son intensité jusqu'à ce que l'alimentation soit coupée. Lorsque le cache de l'objectif est ouvert, le projecteur repasse en fonctionnement normal.
Minuterie pause A/V	Si cette fonction est activée (On), l'alimentation se coupe automatiquement 30 minutes après l'activation de la pause A/V. Aussi, si la pause A/V est activée, la lampe baissera en intensité jusqu'à ce que l'alimentation soit coupée. Lorsque la pause A/V est désactivée, le projecteur repasse en fonctionnement normal.
Mode attente	Lorsque cette fonction est définie sur Comm. activée , vous pouvez surveiller et contrôler le projecteur à partir d'un ordinateur, même si le projecteur est en mode attente. ☛ "Surveillance et contrôle" p.79
Affichage ECO	Si réglé sur On , lorsque la luminosité de lampe passe de normale à basse ou de basse à normale, des icônes de feuille s'affichent en bas à gauche de l'écran projeté pour indiquer le statut d'économie d'énergie.
Réinit.	Vous pouvez rétablir les valeurs par défaut du menu ECO . Consultez la section suivante pour rétablir les valeurs par défaut de tous les éléments de menu. ☛ "Menu Réinit." p.104

Menu Information (Affichage uniquement)

Permet de vérifier l'état des signaux d'image projetées et celui du projecteur. Les éléments pouvant être affichés varient en fonction de la source en cours de projection. Selon le modèle utilisé, certaines sources d'entrée ne sont pas prises en charge.

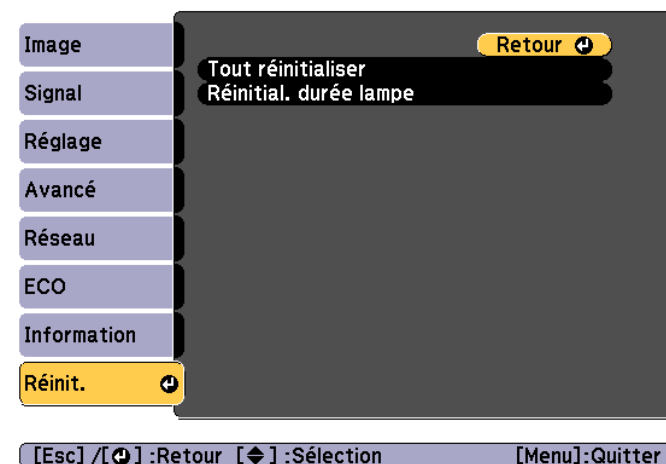
☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" [p.36](#)



Sous-menu	Fonction
Infos projecteur	Permet d'afficher les informations suivantes. <ul style="list-style-type: none"> • Durée de lampe* • Source • Signal entrée • Résolution • Signal Vidéo • Taux rafraîchi. • Format 3D • Info sync • Etat • Numéro de série • Event ID
Version	Affiche les informations relatives à la version du firmware du projecteur.

* La durée d'utilisation cumulée est affichée sous la forme « 0H » pour les 10 premières heures. Si la durée est supérieure à 10 heures, elle est affichée sous la forme « 10H », « 11H », et ainsi de suite.

Menu Réinit.



Sous-menu	Fonction
Tout réinitialiser	Vous pouvez rétablir les réglages par défaut de tous les éléments du menu Configuration. Les valeurs par défaut des éléments suivants ne peuvent pas être rétablies: Signal entrée, Logo d'utilisateur, Durée de lampe, Langue, Mot de passe, Bouton utilisateur , et tous les éléments du menu Réseau .
Réinitial. durée lampe	Efface la durée d'utilisation de la lampe. Remettez cette valeur à zéro lorsque vous remplacez la lampe.

Une fois le contenu du menu Configuration défini pour un projecteur, vous pouvez l'utiliser pour effectuer la configuration en lot pour plusieurs projecteurs (fonction de configuration en lot). La fonction de configuration par lot est destinée uniquement aux projecteurs dotés du même numéro de série.

Utilisez l'une des méthodes suivantes.

- Configuration avec une clé USB à mémoire flash.
- Configuration en connectant l'ordinateur et le projecteur avec un câble USB.

Ce manuel décrit les méthodes à l'aide de la clé USB à mémoire flash et du câble USB.



- Le contenu suivant n'est pas reflété par la fonction de configuration par lot.
 - Paramètres dans le menu Réseau (à l'exception du menu Courrier et du menu Autres)
 - Durée de lampe et état à partir du menu Information
- Effectuez la configuration par lot avant d'ajuster l'image projetée. Les valeurs d'ajustement pour l'image projetée, tels que la correction H/V-Keystone, sont reflétées par la fonction de configuration par lot. Si la configuration par lot est effectuée après l'ajustement de l'image projetée, les ajustements que vous avez effectués peuvent changer.
- En utilisant la fonction de configuration par lot, le logo d'utilisateur enregistré est réglé pour les autres projecteurs. N'enregistrez pas d'informations confidentielles ou autres comme logo utilisateur.



Attention

La configuration par lot est à la charge du client. Si elle échoue en raison d'une panne d'électricité, d'une erreur de communication ou autres, le client prend à sa charge les coûts de réparation encourus.

Configuration avec une clé USB à mémoire flash

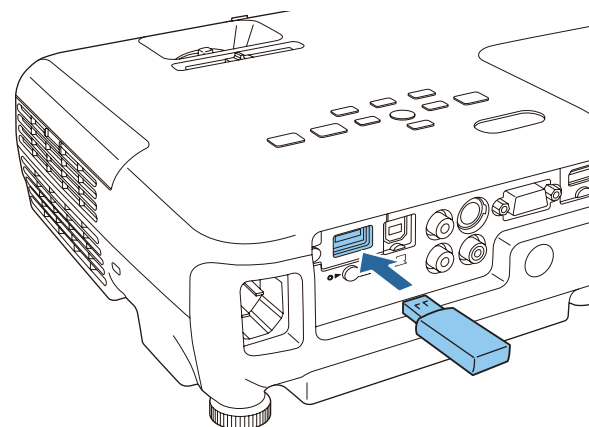
Cette section explique comment effectuer une configuration par lot à l'aide d'une clé USB à mémoire flash.



- Utilisation d'une clé USB avec format FAT.
- La fonction de configuration par lot ne peut être utilisée avec une clé USB contenant des fonctions de sécurité. Utilisez une clé USB ne contenant pas de fonctions de sécurité.
- La fonction de configuration par lot ne peut être utilisée par des lecteurs de carte USB ou des disques durs USB.

Enregistrement des paramètres sur la clé USB

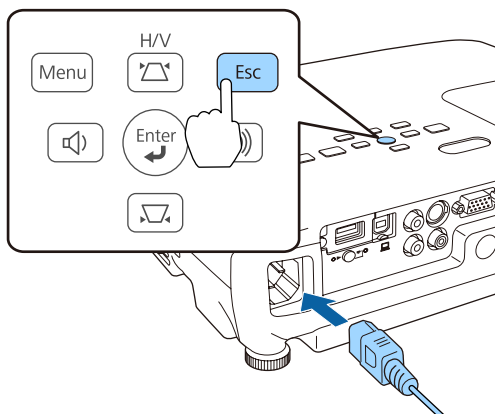
- 1** Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur, puis vérifiez que tous les témoins du projecteur sont éteints.
- 2** Connectez la clé USB au port USB-A du projecteur.



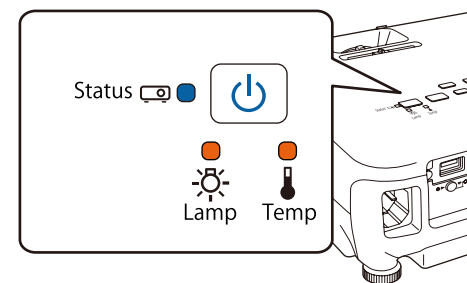


- Connectez directement la clé USB au projecteur. Si la clé USB est connectée au projecteur par l'intermédiaire d'un concentrateur USB, les paramètres risquent de ne pas être enregistrés correctement.
- Branchez une clé USB vide. Si la clé USB contient des données différentes du fichier de configuration par lot, les paramètres risquent de ne pas être enregistrés correctement.
- Si vous avez enregistré un fichier de configuration par lot d'un autre projecteur sur la clé USB, supprimez le fichier ou changez le nom de fichier. La fonction de configuration par lot ne peut pas écraser un fichier de configuration par lot.
- Le nom du fichier du fichier de configuration par lot est PJCONFDATA.bin. Si vous avez besoin de changer le nom de fichier, ajoutez du texte après PJCONFDATA. Si vous changez la partie PJCONFDATA du nom de fichier, il se peut que le projecteur ne soit pas en mesure de reconnaître correctement le fichier.
- Vous ne pouvez utiliser que des caractères à un octet pour le nom de fichier.

- 3** Tout en maintenant le bouton [Esc] enfoncé sur la télécommande ou le panneau de commande, branchez le cordon d'alimentation sur le projecteur.



Lorsque les témoins du projecteur s'allument comme suit, relâchez le bouton [Esc].



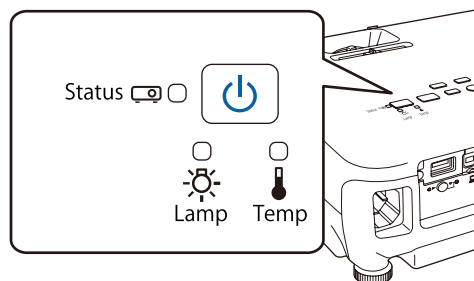
Alimentation: Bleu - Allumé / État: Bleu - Allumé / Lampe: Orange - Allumé / Temp: Orange - Allumé

Lorsque tous les témoins clignotent, cela signifie que le fichier de configuration par lot est en cours d'écriture.

Attention

- Ne débranchez pas le cordon d'alimentation du projecteur tant que le fichier est en cours d'écriture. Le projecteur risque de ne pas démarrer correctement si le cordon d'alimentation est débranché.
- Ne débranchez pas la clé USB du projecteur tant que le fichier est en cours d'écriture. Si vous la débranchez, le projecteur risque de ne pas démarrer correctement.

Lorsque l'écriture est terminée sans interruption, le projecteur entre en état de veille.

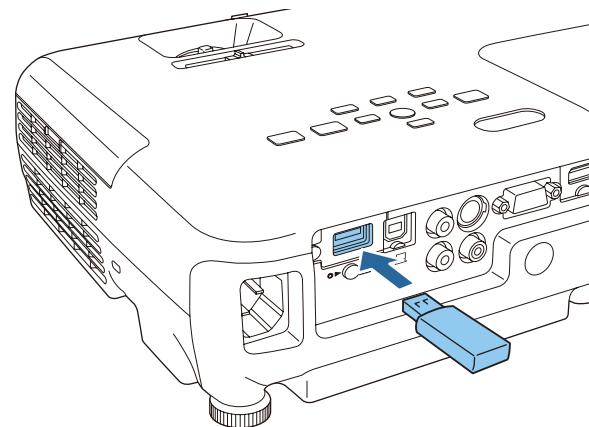


Alimentation: Bleu - Allumé

Lorsque le projecteur est en état de veille, retirez la clé USB.

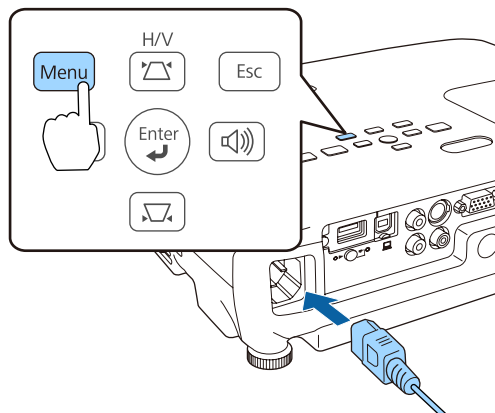
Les paramètres enregistrés sont reflétés sur d'autres projecteurs

- 1** Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur, puis vérifiez que tous les témoins du projecteur sont éteints.
- 2** Connectez la clé USB à mémoire flash contenant le fichier de configuration par lot enregistré sur le port USB-A du projecteur.

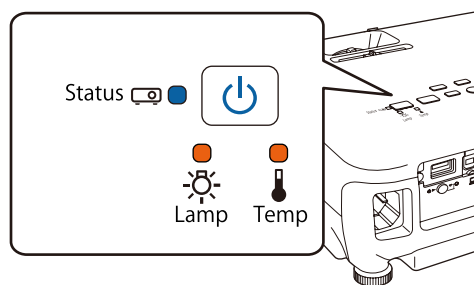


- Lorsque la clé USB à mémoire flash contient 1 à 3 types de fichiers de configuration par lot, le fichier est reflété sur le projecteur doté du même numéro de série. S'il existe plusieurs fichiers pour un projecteur doté du même numéro de série, les paramètres risquent de ne pas s'y retrouver correctement.
- Lorsqu'il y a au moins quatre types de fichiers de configuration par lot sur la clé USB, les paramètres risquent de ne pas s'y retrouver correctement.
- Ne stockez aucune donnée à l'exception du fichier de configuration par lot sur la clé USB à mémoire flash. Si la clé USB contient des données différentes du fichier de configuration par lot, il se peut que les paramètres ne soient pas reflétés correctement.

- 3** Tout en maintenant le bouton [Menu] enfoncé sur la télécommande ou le panneau de commande, branchez le cordon d'alimentation sur le projecteur.



Lorsque les témoins du projecteur s'allument comme suit, relâchez le bouton [Menu].



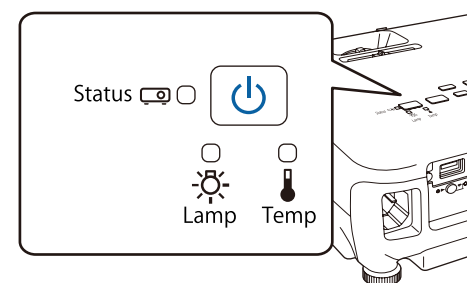
Alimentation: Bleu - Allumé / État: Bleu - Allumé / Lampe: Orange - Allumé / Temp: Orange - Allumé

Les témoins restent allumés pendant environ 75 secondes. Lorsque tous les témoins commencent à clignoter, cela signifie que les paramètres sont en cours d'écriture.

Attention

- Ne débranchez pas le cordon d'alimentation du projecteur tant que les paramètres sont en cours d'écriture. Le projecteur risque de ne pas démarrer correctement si le cordon d'alimentation est débranché.
- Ne débranchez pas la clé USB du projecteur tant que les paramètres sont en cours d'écriture. Si vous la débranchez, le projecteur risque de ne pas démarrer correctement.

- 4** Lorsque l'écriture est terminée sans interruption, le projecteur entre en état de veille.



Alimentation: Bleu - Allumé

Lorsque le projecteur est en état de veille, retirez la clé USB.

Configuration en connectant l'ordinateur et le projecteur avec un câble USB

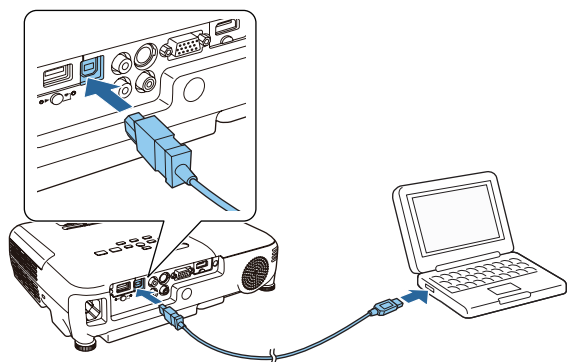


Les systèmes d'exploitation suivants prennent en charge la fonction de configuration par lot.

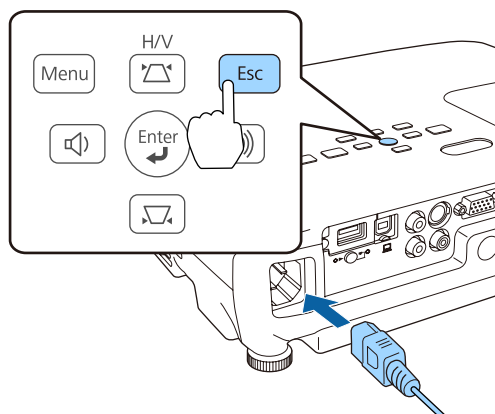
- Windows Vista ou une version ultérieure
- Mac OS X 10.5.3 ou une version ultérieure

Enregistrement des paramètres sur un ordinateur

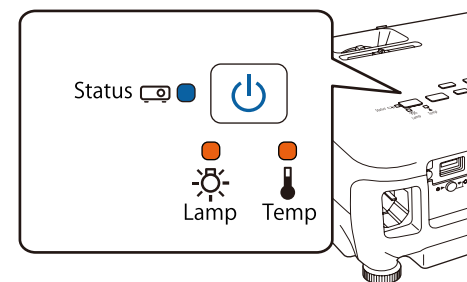
- 1 Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur, puis vérifiez que tous les témoins du projecteur sont éteints.
- 2 Connectez le port USB de l'ordinateur au port USB-B du projecteur avec un câble USB.



- 3 Tout en maintenant le bouton [Esc] enfoncé sur la télécommande ou le panneau de commande, branchez le cordon d'alimentation sur le projecteur.



Lorsque les témoins du projecteur s'allument comme suit, relâchez le bouton [Esc].



Alimentation: Bleu - Allumé / État: Bleu - Allumé / Lampe: Orange - Allumé / Temp: Orange - Allumé

Le projecteur est détecté comme disque amovible par l'ordinateur.

- 4 Ouvrez le disque amovible puis enregistrez le fichier de configuration par lot (PJCONFDATA.bin) sur l'ordinateur.



Si vous devez changer le nom du fichier de configuration par lot, ajoutez du texte après PJCONFDATA. Si vous changez la partie PJCONFDATA du nom de fichier, il se peut que le projecteur ne soit pas en mesure de reconnaître correctement le fichier.

- 5 Exécutez « Retirez le périphérique USB » sur votre ordinateur, puis débranchez le câble USB.

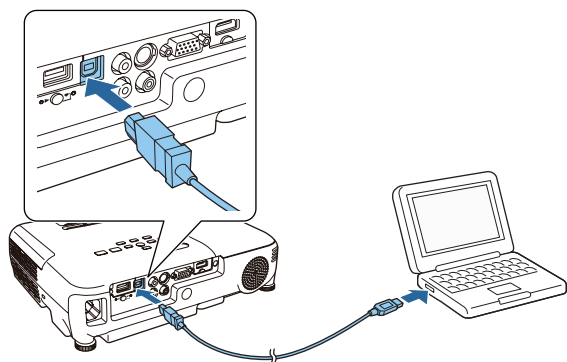


Si vous utilisez OS X, exécutez « Retirez EPSON_PJ ».

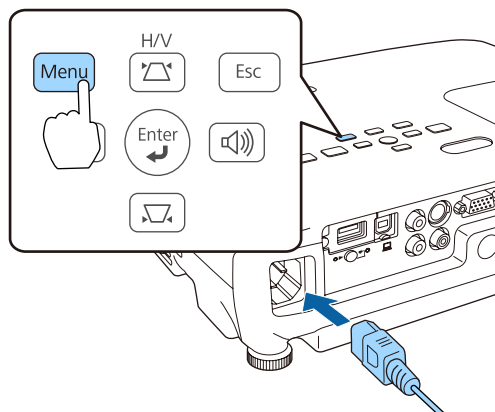
Le projecteur entre en état de veille.

Les paramètres enregistrés sont reflétés sur d'autres projecteurs

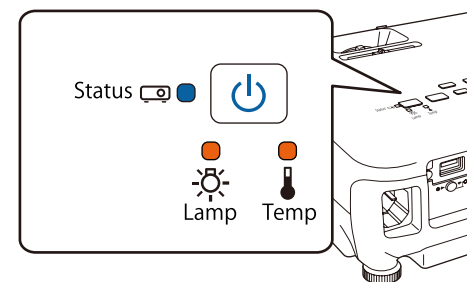
- 1 Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur, puis vérifiez que tous les témoins du projecteur sont éteints.
- 2 Connectez le port USB de l'ordinateur au port USB-B du projecteur avec un câble USB.



- 3 Tout en maintenant le bouton [Menu] enfoncé sur la télécommande ou le panneau de commande, branchez le cordon d'alimentation sur le projecteur.



Lorsque les témoins du projecteur s'allument comme suit, relâchez le bouton [Menu].



Alimentation: Bleu - Allumé / État: Bleu - Allumé / Lampe: Orange - Allumé / Temp: Orange - Allumé

Le projecteur est détecté comme disque amovible par l'ordinateur.

- 4** Copiez le fichier de configuration par lot (PJCONFDATA.bin) que vous avez enregistré sur votre ordinateur sur le dossier du niveau le plus haut du disque amovible.



Ne copiez aucun fichier ou dossier autre que le fichier de configuration par lot sur le disque amovible.

- 5** Exécutez « Retirez le périphérique USB » sur votre ordinateur, puis débranchez le câble USB.



Si vous utilisez OS X, exécutez « Retirez EPSON_PJ ».

Lorsque tous les témoins commencent à clignoter, cela signifie que les paramètres sont en cours d'écriture.











Attention

Ne débranchez pas le cordon d'alimentation du projecteur tant que les paramètres sont en cours d'écriture. Le projecteur risque de ne pas démarrer correctement si le cordon d'alimentation est débranché.

Lorsque l'écriture est terminée sans interruption, le projecteur entre en état de veille.

Quand la configuration échoue

Les témoins vous indiquent si une erreur se produit. Vérifiez l'état des témoins.

État des témoins	Solution
Status     Lamp Temp Lampe: Orange - Clignotement rapide Temp: Orange - Clignotement rapide	Le fichier de configuration par lot peut être corrompu, ou la clé USB à mémoire flash ou le câble USB peuvent ne pas être connectés correctement. Déconnectez la clé ou le câble USB, débranchez puis branchez le cordon d'alimentation du projecteur, puis essayez de nouveau.
Status     Lamp Temp Alimentation: Bleu - Clignotement rapide Etat: Bleu - Clignotement rapide Lampe: Orange - Clignotement rapide Temp: Orange - Clignotement rapide	L'écriture des paramètres peut avoir échoué et une erreur peut s'être produite dans le firmware du projecteur. Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.



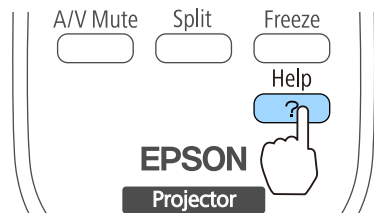
Dépannage

Ce chapitre explique comment identifier et résoudre les problèmes.

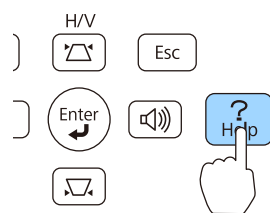
Si un problème survient sur le projecteur, vous pouvez accéder à l'écran Aide afin d'obtenir de l'assistance. Pour cela, appuyez sur le bouton Help. Vous pouvez résoudre les problèmes en répondant aux questions.

- 1 Appuyez sur le bouton [Help].
L'écran d'aide s'affiche.

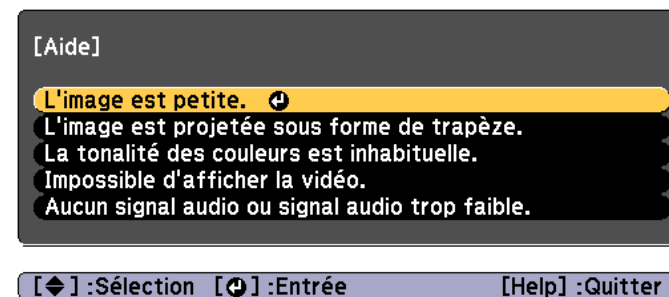
Utilisation de la télécommande



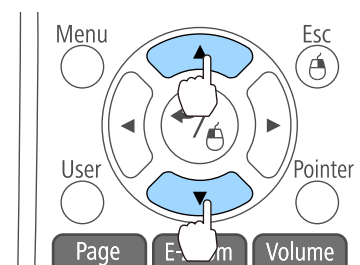
Utilisation du panneau de commande



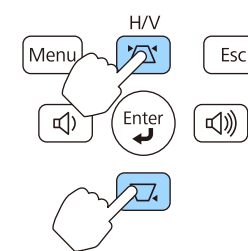
- 2 Sélectionnez un élément de menu.



Utilisation de la télécommande

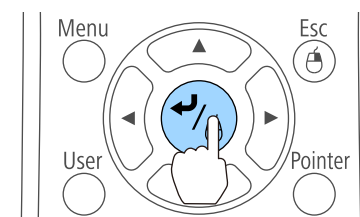


Utilisation du panneau de commande

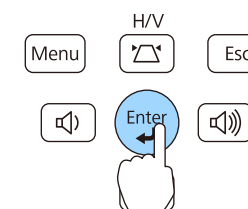


- 3 Confirmez la sélection.

Utilisation de la télécommande



Utilisation du panneau de commande



Questions et solutions sont affichées comme illustré dans l'écran ci-dessous.

Appuyez sur le bouton [Help] pour quitter l'aide.

L'image est petite.

- ❓ Le zoom est-il réglé sur le taux minimal ?
· Modifiez la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom.
- ❓ Le projecteur est-il trop proche de l'écran ?
· Éloignez le projecteur de l'écran.

[Esc] :Retour

[Help] :Quitter



Consultez la section suivante si la fonction d'aide ne vous permet pas de résoudre votre problème.

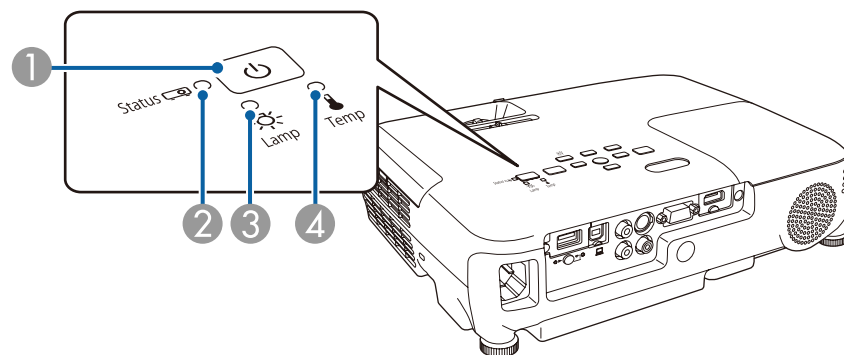
☞ "Dépannage" [p.115](#)

Si vous rencontrez un problème sur le projecteur, examinez tout d'abord ses témoins et reportez-vous à la section « Signification des témoins » ci-dessous. Consultez la section suivante si les témoins n'indiquent pas clairement le problème.


☛ "Si les témoins ne fournissent aucune indication utile" [p.119](#)







Signification des témoins

Le projecteur est fourni avec les quatre témoins suivants. La couleur et le statut d'éclairage des témoins indiquent le statut du projecteur.



- | | |
|-------------------------|---|
| ① Témoin d'alimentation | Indiquent l'état du projecteur. |
| ② Témoin de statut | Indiquent l'état du projecteur. |
| ③ Témoin de lampe | Indique l'état de la lampe de projection. |
| ④ Témoin de température | Indique l'état de la température interne. |











Témoins		Etat	Explication
Alimentation électrique	Etat		
 Bleu - Éclairé	<input type="checkbox"/> Éteint	Mode attente	Le projecteur reçoit une alimentation électrique. Lorsque vous appuyez sur le bouton d'alimentation [⏻] dans ce mode, la projection débute.
		Statut de surveillance réseau	Le projecteur est surveillé et contrôlé sur un réseau (quand Mode attente est réglé sur Comm. activée). Si le cordon d'alimentation est débranché puis rebranché dans cet état, le témoin de puissance clignote en bleu.















Témoins		Etat	Explication
Alimentation électrique	Etat		
 Bleu - Éclairé	 Bleu - Clignotant	Statut de chauffe	Il s'agit du statut immédiatement après allumage du projecteur. La chauffe prend environ 30 secondes après l'allumage de la lampe. Dans ce statut, vous ne pouvez pas éteindre le projecteur, même si vous appuyez sur le bouton d'alimentation [⏻].
 Bleu - Éclairé	 Bleu - Clignotant	Statut de refroidissement	Il s'agit du statut immédiatement après l'arrêt du projecteur. Dans ce statut, tous les boutons sont désactivés.
 Bleu - Éclairé	 Bleu - Éclairé	Statut normal	Le projecteur projette.

















Le tableau suivant explique la signification des témoins et la façon de résoudre les problèmes qu'ils indiquent.

Si tous les témoins sont éteints, vérifiez si le cordon d'alimentation est bien branché et si l'alimentation électrique est normale.

Parfois, lorsque le cordon d'alimentation est débranché, le témoin d'alimentation [⏻] reste allumé pendant un court moment ; cette situation est normale.

Alimentation électrique	Témoins			Cause	Solution ou état
	Etat	Lampe	Température		
 Off	 Bleu - Clignotant	 Orange - Clignotant	 Off	Erreur interne	Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.  Liste des contacts pour projecteurs Epson
 Off	 Bleu - Clignotant	 Off	 Orange - Clignotant	Erreur ventilateur Erreur de capteur	Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.  Liste des contacts pour projecteurs Epson

Témoins				Cause	Solution ou état
Alimenta- tion élec- trique	Etat	Lampe	Tempéra- ture		
 Off	 Bleu - Cli- gnotant	<input type="checkbox"/> Off	 Orange - Éc- lairé	Erreur haute temp. (Surchauffe)	<p>La lampe s'éteint automatiquement et la projection s'arrête. Patientez environ cinq minutes. Après ce délai, le projecteur passe en mode attente. Vérifiez les deux points suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que le filtre à air et la grille de sortie d'air sont bien dégagés et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le. <ul style="list-style-type: none">  "Nettoyage du filtre à air" p.131, "Remplacement du filtre à air" p.136 <p>Si l'erreur persiste après vérification des points ci-dessus, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p> Liste des contacts pour projecteurs Epson</p> <hr/> <p>En cas d'utilisation à une altitude d'au moins 1500 m, réglez le Mode haute alt. sur On.</p> <p> "Menu Avancé" p.94</p>
 Off	 Bleu - Cli- gnotant	 Orange - Éc- lairé	<input type="checkbox"/> Off	Erreur lampe Défaillance lampe	<p>Vérifiez les deux points suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> Retirez la lampe et vérifiez si elle n'est pas endommagée. <ul style="list-style-type: none">  "Remplacement de la lampe" p.133 Nettoyez le filtre à air. <ul style="list-style-type: none">  "Nettoyage du filtre à air" p.131 <p>Si la lampe n'est pas endommagée: Réinstallez la lampe et branchez le cordon d'alimentation.</p> <p>Si l'erreur persiste: Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.</p> <p> Liste des contacts pour projecteurs Epson</p> <p>Si la lampe est endommagée: Contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson. (Il est impossible de projeter des images tant que la lampe n'est pas remplacée.)</p> <p> Liste des contacts pour projecteurs Epson</p> <hr/> <p>En cas d'utilisation à une altitude d'au moins 1500 m, réglez le Mode haute alt. sur On.</p> <p> "Menu Avancé" p.94</p>

Témoins				Cause	Solution ou état
Alimenta- tion élec- trique	Etat	Lampe	Tempéra- ture		
				Couv. lampe ouvert	Vérifiez que la lampe et le couvercle de la lampe sont bien installés. La lampe ne s'allume pas si la lampe et son couvercle sont mal installés. ☛ "Remplacement de la lampe" p.133
Off 	 Bleu - Cli- gnotant	 Orange - Cli- gnotant	 Orange - Cli- gnotant	Err diaphragme au- to	Cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson. ☛ <i>Liste des contacts pour projecteurs Epson</i>
Off 	 Bleu - Cli- gnotant	 Orange - Éc- lairé	 Orange - Éc- lairé	Err. Alim	
 Bleu - Cli- gnotant	 Indication en fonction de l'état	 Indication en fonction de l'état	 Orange - Cli- gnotant	Avert. haute temp.	(Cette situation n'est pas anormale. Toutefois, si la température redevient à nouveau trop élevée, la projection s'arrête automatiquement.) • Assurez-vous que le filtre à air et la grille de sortie d'air sont bien dégagés et que le projecteur n'est pas placé contre un mur. • Si le filtre à air est bouché, nettoyez-le ou remplacez-le. ☛ "Nettoyage du filtre à air" p.131, "Remplacement du filtre à air" p.136
 Bleu - Cli- gnotant	 Indication en fonction de l'état	 Orange - Cli- gnotant	 Indication en fonction de l'état	Remplacer lampe	Remplacez la lampe. ☛ "Remplacement de la lampe" p.133 Si vous continuez à utiliser la lampe alors que son délai de remplacement a expiré, il existe un risque accru que la lampe explose. Remplacez la lampe dès que possible.














- Consultez la section suivante si le projecteur ne fonctionne pas correctement alors que les témoins n'indiquent rien d'anormal.
☛ "Si les témoins ne fournissent aucune indication utile" p.119
- Si l'état des indicateurs n'est pas répertorié dans ce tableau, cessez d'utiliser le projecteur, débranchez la fiche d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.
☛ *Liste des contacts pour projecteurs Epson*

Si les témoins ne fournissent aucune indication utile

Si l'un des problèmes suivants se produit et que les témoins ne fournissent aucune indication utile, reportez-vous à la page correspondant à chaque problème.







Problèmes relatifs aux images

<ul style="list-style-type: none"> • Aucune image n'est visible La projection ne démarre pas, la zone de projection est entièrement noire ou la zone de projection est entièrement bleue. 	 p.120
<ul style="list-style-type: none"> • Les images animées ne sont pas affichées Les images animées projetées depuis un ordinateur sont noires ; aucune image n'est projetée ou les images animées ne sont pas lues sur l'ordinateur. 	 p.121
<ul style="list-style-type: none"> • La projection s'arrête automatiquement 	 p.121
<ul style="list-style-type: none"> • Le message "Non Supporté" est affiché 	 p.122
<ul style="list-style-type: none"> • Le message "Pas de Signal" est affiché 	 p.122
<ul style="list-style-type: none"> • Impossible de visionner des images 3D 	 p.123
<ul style="list-style-type: none"> • Les images sont floues, troubles ou déformées 	 p.123
<ul style="list-style-type: none"> • Les images subissent des interférences ou une distorsion 	 p.124
<ul style="list-style-type: none"> • L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, son rapport L/H n'est pas correct ou l'image a été inversée Seule une partie de l'image est affichée, les rapports de largeur et de hauteur de l'image ne sont pas corrects ou l'image peut apparaître inversée de haut en bas ou de gauche à droite. 	 p.125
<ul style="list-style-type: none"> • Les couleurs de l'image ne sont pas correctes L'image entière présente des teintes mauves ou vertes, les images sont affichées en noir et blanc ou les images sont ternes. 	 p.125
<ul style="list-style-type: none"> • Les images sont sombres 	 p.126

Problèmes au démarrage de la projection

<ul style="list-style-type: none"> • Le projecteur ne s'allume pas 	 p.127
--	---

Autres problèmes

<ul style="list-style-type: none"> • Aucun son n'est émis, ou le son est très faible 	 p.127
<ul style="list-style-type: none"> • Il y a un bruit dans l'audio (lors de la projection par USB Display) 	 p.128
<ul style="list-style-type: none"> • La télécommande ne fonctionne pas 	 p.128
<ul style="list-style-type: none"> • Je veux modifier la langue des messages et des menus 	 p.129
<ul style="list-style-type: none"> • Vous ne recevez pas de courrier, même si un problème est rencontré sur le projecteur 	 p.129
<ul style="list-style-type: none"> • Impossible de modifier les réglages à l'aide d'un navigateur Web 	 p.129

Problèmes relatifs aux images

Aucune image n'est visible

Vérification	Solution
Avez-vous appuyé sur le bouton d'alimentation [⏻] ?	Appuyez sur le bouton d'alimentation [⏻] pour allumer l'appareil.
Les témoins sont-ils éteints ?	Le cordon d'alimentation n'est pas branché correctement, ou l'alimentation électrique n'est pas distribuée. Branchez le cordon d'alimentation correctement. ☛ "De l'installation à la projection" p.35 Vérifiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.
Le mode Pause A/V est-il activé ?	Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande afin d'annuler le mode Pause A/V. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.69
Est-ce que le volet de pause A/V est fermé ?	Aucune image ne s'affiche si le cache d'objectif est fermé, même partiellement. Ouvrez complètement le cache d'objectif. ☛ "Avant/Dessus" p.12
Les paramètres du menu Configuration sont-ils corrects ?	Rétablissez les valeurs par défaut de tous les réglages. ☛ Réinit. - Tout réinitialiser p.104 Avec USB Display, réglez USB Type B sur USB Display . ☛ Avancé - USB Type B p.94
L'image est-elle projetée entièrement noire ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Certaines images en entrée, comme les écrans de veille, peuvent être entièrement noires.
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo)	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. ☛ Signal - Signal Vidéo p.90
Le câble USB est-il connecté correctement ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display)	Vérifiez si le câble USB est connecté correctement. Reconnectez-le s'il est débranché ou s'il ne l'est pas correctement.
Windows Media Center est-il affiché en plein écran ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display ou via une connexion réseau)	Lorsque Windows Media Center est affiché en plein écran, vous ne pouvez pas projeter avec USB Display ou via une connexion réseau. Réduisez la taille de l'écran.

Vérification	Solution
<p>Une application utilisant la fonction Windows DirectX est-elle affichée ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display ou via une connexion réseau)</p>	<p>Les applications qui utilisent la fonction Windows DirectX peuvent ne pas afficher correctement les images.</p>

Les images animées ne sont pas affichées

Vérification	Solution
<p>Le signal d'image provenant de l'ordinateur est-il envoyé à l'écran LCD et au moniteur ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur portable ou d'un ordinateur avec écran LCD intégré)</p>	<p>Réglez le signal d'image à partir de l'ordinateur pour activer uniquement la sortie externe. Consultez la documentation de votre ordinateur ou contactez le fabricant de l'ordinateur.</p>
<p>Le contenu de l'image animée que vous tentez de projeter est-il protégé par des droits d'auteur ?</p>	<p>Il est possible que le projecteur ne puisse pas projeter des images animées protégées par des droits d'auteur et qui sont lues sur un ordinateur. Pour plus de détails, consultez le guide de l'utilisateur fourni avec le lecteur.</p>

La projection s'arrête automatiquement

Vérification	Solution
<p>Est-ce que le Mode veille, Minut cache objectif, ou Minuterie pause A/V est réglé sur On ?</p>	<p>Si l'un de ces éléments est défini sur On, l'alimentation s'éteint automatiquement dans les cas suivants.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque Mode veille est réglé sur On: Si aucune action n'est effectuée pendant une durée spécifiée alors qu'aucun signal d'image n'est reçu. • Lorsque Minut cache objectif est réglé sur On: Si environ 30 minutes se sont écoulées depuis la fermeture du cache d'objectif. • Lorsque la Minuterie pause A/V est réglée sur On: Si environ 30 minutes se sont écoulées depuis l'activation de la pause A/V. <p>Pour éviter que le projecteur ne s'éteigne automatiquement, vérifiez que chaque paramètre est réglé sur Off. ☛ "Menu ECO" p.102</p>
<p>Est-ce que l'ordinateur est en mode d'économie d'énergie ?</p>	<p>Si l'ordinateur est en mode d'économie d'énergie et qu'aucune action n'est effectuée pendant une période de temps définie, l'image peut disparaître. Effectuez une action sur l'ordinateur pour afficher l'image à nouveau.</p>

Le message "Non Supporté." est affiché

Vérification	Solution
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo)	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. ☛ Signal - Signal Vidéo p.90
La résolution et le taux de rafraîchissement du signal d'image correspondent-ils au mode actuel ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Reportez-vous à la documentation de l'ordinateur pour savoir comment modifier résolution et le taux de rafraîchissement du signal d'image envoyé depuis l'ordinateur. ☛ "Liste des pris en charge" p.143

Le message "Pas de signal" est affiché

Vérification	Solution
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. ☛ "De l'installation à la projection" p.35
Avez-vous sélectionné le port approprié ?	Changez d'image en appuyant sur le bouton [Source Search] de la télécommande ou du panneau de configuration. ☛ "Détection automatique des signaux d'entrée et modification de l'image projetée (Recherche de source)" p.36
L'ordinateur ou la source vidéo est-il allumé ?	Allumez l'équipement.
Les signaux d'image sont-ils envoyés au projecteur ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur portable ou d'un ordinateur avec écran LCD intégré)	Si les signaux d'image ne sont envoyés qu'au moniteur LCD de l'ordinateur ou au moniteur auxiliaire, vous devez modifier la sortie afin de l'envoyer également vers une destination externe. Sur certains modèles d'ordinateur, lorsque les signaux d'image sont envoyés à l'extérieur, ils ne s'affichent plus sur le moniteur LCD ou le moniteur auxiliaire. Si la connexion est établie alors que le projecteur ou l'ordinateur est déjà allumé, il se peut que la touche Fn (touche de fonction) qui permet d'envoyer le signal vidéo de l'ordinateur vers une sortie externe ne fonctionne pas. Éteignez l'ordinateur et le projecteur puis rallumez-les. ☛ "De l'installation à la projection" p.35 ☛ Documentation de l'ordinateur
Est-ce que l'ordinateur est en mode d'économie d'énergie ?	Si l'ordinateur est en mode d'économie d'énergie et qu'aucune action n'est effectuée pendant une période de temps définie, l'image peut disparaître. Effectuez une action sur l'ordinateur pour afficher l'image à nouveau.

Impossible de visionner des images 3D

Vérification	Solution
Est-ce que le menu Configuration est réglé correctement ?	<ul style="list-style-type: none"> • Réglez Affichage 3D sur On. • Réglez Format 3D sur Auto ou sur le même format que le signal 3D de l'appareil connecté. <p>☛ Signal - Configuration 3D p.90</p>
Est-ce que le signal d'entrée est un signal 3D ?	Vérifiez que le périphérique de lecture connecté et que le contenu en cours de lecture supportent les signaux 3D.
Portez-vous les lunettes 3D correctement ?	Pour visionner des images 3D avec ce projecteur, il vous faut des lunettes 3D actives à obturateur. Utilisez les lunettes 3D actives en option (ELPGS03). ☛ "Accessoires en option" p.139
Les lunettes 3D sont-elles allumées ?	Allumez les lunettes 3D. En outre, lorsque vous les mettez sous tension pour la première fois, vous devez exécuter la liaison. ☛ "Enregistrement des lunettes 3D pour le projecteur (liaison)" p.55
Regardez-vous dans la zone de visualisation des images 3D ?	La plage de visualisation des images 3D s'étend jusqu'à 10 mètres à partir du projecteur. Assurez-vous que vous regardez dans le champ de vision. ☛ "Zone de visualisation des images 3D" p.58
Des périphériques entraînant des interférences au niveau des ondes radio se trouvent-ils à proximité ?	Lors de l'utilisation simultanée d'autres appareils dans la bande de fréquence (2,4 GHz), tels que des appareils de communication Bluetooth, LAN sans fil (IEEE802.11b/g), ou des fours à micro-ondes, des interférences d'ondes radio peuvent se produire, ou l'image peut être interrompue. N'utilisez pas le projecteur à proximité de tels périphériques.

Les images sont floues, troubles ou déformées

Vérification	Solution
La fonction V-Keystone auto. est-elle réglée sur Off ?	Un réglage sur On active la correction V-Keystone auto. ☛ Réglage - Keystone - H/V-Keystone - V-Keystone auto. p.93 Si vous utilisez le projecteur avec ce réglage désactivé, réglez l'image projetée manuellement. ☛ "Correction manuelle" p.42
La mise au point est-elle réglée correctement ?	Tournez la bague de mise au point afin de régler la mise au point. ☛ "Correction de la mise au point" p.46
Le projecteur se trouve-t-il à une distance correcte ?	La projection est-elle effectuée à une distance en dehors de la plage de distances recommandée ? Installez l'appareil en respectant cette distance. ☛ "Taille de l'écran et Distance de projection" p.141

Vérification	Solution
La valeur de réglage Keystone est-elle trop élevée ?	Réduisez l'angle de projection de manière à réduire la quantité de correction Keystone. ☛ "Réglage de la position de l'image " p.45
De la condensation s'est-elle formée sur l'objectif ?	Si le projecteur est transféré rapidement d'un local froid vers un local chaud, ou si la température ambiante change brusquement, de la condensation peut se former sur l'objectif, ce qui risque de produire des images floues. Installez le projecteur dans le local une heure avant de l'utiliser. Si de la condensation se forme sur l'objectif, éteignez le projecteur et attendez qu'elle disparaisse.

Les images subissent des interférences ou une distorsion

Vérification	Solution
Les réglages du format de signal d'image sont-ils corrects ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo)	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. ☛ Signal - Signal Vidéo p.90
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. ☛ "Connexion des équipements" p.26
Un câble d'extension est-il utilisé ?	Si un câble d'extension est employé, il se peut que des interférences électriques influent sur le signal. Utilisez les câbles fournis avec le projecteur, afin de vérifier si le problème n'est pas dû aux câbles que vous employez.
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur. ☛ "Liste des pris en charge" p.143 ☛ Documentation de l'ordinateur
Les paramètres <u>Sync.</u> et <u>Alignement</u> sont-ils réglés correctement ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande ou le bouton [↩] du panneau de contrôle pour effectuer l'ajustement automatique. Si les images ne sont pas correctes après l'ajustement automatique, vous pouvez l'effectuer manuellement à l'aide du menu Configuration. ☛ Signal - Alignement, Sync. p.90
La fonction Transférer la fenêtre des couches est-elle sélectionnée ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display)	Cliquez sur Tous les programmes - EPSON Projector - Epson USB Display - Paramètres Epson USB Display Vx.xx , puis désélectionnez la case à cocher Transférer la fenêtre des couches .
Le curseur de la souris clignote (uniquement lors d'une projection USB Display)	L'option Permet de fluidifier le mouvement du curseur de la souris. est-elle sélectionnée ? Cliquez sur Tous les programmes - EPSON Projector - Epson USB Display - Paramètres Epson USB Display Vx.xx , puis sélectionnez Permet de fluidifier le mouvement du curseur de la souris. (Ce n'est pas disponible sous Windows 2000.) Pour Windows Vista/7, Windows Aero est désactivé lorsque cette option est sélectionnée.

L'image est tronquée (trop grande) ou trop petite, son rapport n'est pas correct ou l'image a été inversée

Vérification	Solution
Une image d'ordinateur en format large est-elle projetée ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Modifiez les réglages de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. ☛ Signal - Résolution p.90
L'image est-elle toujours agrandie par la fonction Zoom électronique ?	Appuyez sur le bouton [Esc] de la télécommande pour annuler la fonction Zoom électronique. ☛ "Agrandissement d'une partie de l'image (Zoom électronique)" p.71
La position de l'image a-t-elle été réglée correctement ?	Appuyez sur le bouton [Auto] de la télécommande ou le bouton [↶] du panneau de configuration pour ajuster l'emplacement. Vous ne pouvez régler la position d'affichage que dans le menu Configuration. ☛ Signal - Position p.90
L'ordinateur est-il configuré pour un affichage sur deux écrans ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Si l'affichage sur deux écrans a été activé dans les Propriétés d'affichage du Panneau de configuration de l'ordinateur, seule la moitié de l'image affichée sur l'écran de l'ordinateur est projetée. Pour afficher l'image entière, désactivez l'affichage sur deux écrans. ☛ Documentation du pilote de la carte graphique de l'ordinateur
Avez-vous sélectionné la résolution correcte ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'un ordinateur)	Configurez l'ordinateur de manière à ce que les signaux envoyés soient compatibles avec le projecteur. ☛ "Liste des pris en charge" p.143 ☛ Documentation de l'ordinateur
Le mode de projection est-il correct ?	En fonction de l'installation du projecteur, définissez l'un des modes de projection suivants: Avant , Avant/Plafond , Arrière ou Arrière/Plafond . ☛ Avancé - Projection p.94 ☛ "Méthodes d'installation" p.23

Les couleurs de l'image ne sont pas correctes

Vérification	Solution
Les réglages du signal en entrée correspondent-ils aux signaux provenant de l'appareil connecté ?	Modifiez les réglages suivants de manière appropriée pour le signal de l'équipement connecté. <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque l'image provient d'un périphérique connecté au port Computer ☛ Signal - Signal entrée p.90 • Lorsque l'image provient d'un périphérique connecté au port Video ou S-Video. ☛ Signal - Signal Vidéo p.90

Vérification	Solution
La luminosité de l'image a-t-elle été réglée correctement ?	Ajustez le réglage Luminosité du menu Configuration. ☛ Image - Luminosité p.90
Les câbles sont-ils connectés correctement ?	Vérifiez que tous les câbles requis pour la projection sont branchés correctement. Vérifiez qu'aucun câble n'est déconnecté et qu'il n'y a pas de faux contact. ☛ "Connexion des équipements" p.26
Le contraste est-il réglé correctement ?	Ajustez le réglage Contraste du menu Configuration. ☛ Image - Contraste p.90
Le réglage couleur est-il défini correctement ?	Ajustez le paramètre Réglage couleur depuis le menu Configuration. ☛ Image - Réglage couleur p.90
L'intensité et la teinte des couleurs ont-elles été ajustées correctement ? (Uniquement en cas de projection d'images provenant d'une source vidéo)	Ajustez les réglages Intensité couleur et Nuance du menu Configuration. ☛ Image - Intensité couleur, Nuance p.90

Les images sont sombres

Vérification	Solution
La luminosité de l'image est-elle définie correctement ?	Ajustez les réglages Luminosité et Consommation électr. du menu Configuration. ☛ Image - Luminosité p.90 ☛ ECO - Consommation électr. p.102
Le contraste est-il réglé correctement ?	Ajustez le réglage Contraste du menu Configuration. ☛ Image - Contraste p.90
Est-il temps de remplacer la lampe ?	Lorsqu'il est presque temps de remplacer la lampe, les images deviennent plus sombres et la qualité des couleurs se dégrade. Dans ce cas, installez une lampe neuve. ☛ "Remplacement de la lampe" p.133
Utilisez-vous le projecteur à haute altitude ou dans un endroit soumis à des températures élevées ?	L'écran peut devenir sombre lors de l'utilisation à haute altitude ou dans un endroit soumis à des températures élevées. Bien que vous ne pouvez pas effectuer le réglage de la Consommation électr. pour l'instant, vous pouvez continuer à utiliser le projecteur.
La projection est-elle effectuée à une distance en dehors de la plage de distances recommandée ?	L'image devient plus sombre si la distance de projection est trop importante. Installez l'appareil en respectant cette distance. ☛ "Taille de l'écran et Distance de projection" p.141

Problèmes au démarrage de la projection

Le projecteur ne s'allume pas

Vérification	Solution
Avez-vous appuyé sur le bouton d'alimentation [⏻] ?	Appuyez sur le bouton d'alimentation [⏻] pour allumer l'appareil.
Les témoins sont-ils éteints ?	Le cordon d'alimentation n'est pas branché correctement, ou l'alimentation électrique n'est pas pleinement distribuée. Débranchez le cordon d'alimentation puis rebranchez-le. ☛ "De l'installation à la projection" p.35 Vérifiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.
Les témoins s'allument-ils et s'éteignent-ils lorsque vous touchez le cordon d'alimentation ?	Cette situation est probablement due à un faux contact dans le cordon d'alimentation ou à un cordon défectueux. Réinsérez le cordon d'alimentation. Si cela ne résout pas le problème, arrêtez d'utiliser le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur et contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche, dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson. ☛ Liste des contacts pour projecteurs Epson
La fonction Blocage fonctionne. est-elle réglée sur Verrouill.compl. ?	Appuyez sur le bouton d'alimentation [⏻] de la télécommande. Si vous ne voulez pas utiliser la fonction Blocage fonctionne. , réglez-la sur Off . ☛ Réglage - Blocage fonctionne. p.93
Est-ce que le fonctionnement de la télécommande est restreint ?	Consultez la section Récepteur à distance du menu Configuration. ☛ Réglage - Récepteur à distance p.93

Autres problèmes

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

Vérification	Solution
Vérifiez que le câble audio/vidéo est bien branché au projecteur et à la source audio.	Débranchez le câble du port Audio, puis rebranchez-le.
Le volume du projecteur ou de l'équipement connecté est-il réglé au minimum ?	Ajustez le volume de manière à entendre le son. ☛ Réglage - Volume p.93 ☛ "Réglage du volume" p.46

Vérification	Solution
Le mode Pause A/V est-il activé ?	Appuyez sur le bouton [A/V Mute] de la télécommande afin d'annuler le mode Pause A/V. ☛ "Arrêt momentané de l'image et du son (Pause A/V)" p.69
Le câble audio est-il de type « Sans résistance » ?	Si vous employez un câble audio que vous vous êtes procuré dans le commerce, assurez-vous qu'il est de type « Sans résistance ».
La connexion est-elle assurée à l'aide d'un câble HDMI ?	Si aucun son n'est émis lors de la connexion à l'aide d'un câble HDMI, réglez l'équipement connecté sur la sortie PCM.
La fonction Sortie audio à partir du projecteur est-elle sélectionnée ? (Uniquement en cas de projection avec USB Display)	Cliquez sur Tous les programmes - EPSON Projector - Epson USB Display - Paramètres Epson USB Display Vx.xx , puis sélectionnez Sortie audio à partir du projecteur .

Il y a un bruit dans l'audio (lors de la projection par USB Display)

Vérification	Solution
Est-ce que le volume de l'ordinateur est réglé sur le minimum alors que celui du projecteur est sur le maximum ?	Si le volume de l'ordinateur est réglé sur le minimum alors que celui du projecteur est sur le maximum, un bruit peut apparaître. Augmentez le volume de l'ordinateur et baissez celui du projecteur.

La télécommande ne fonctionne pas

Vérification	Solution
L'émetteur de la télécommande est-il bien orienté vers le récepteur du projecteur pendant l'utilisation ?	Orientez la télécommande vers le capteur des signaux de la télécommande. ☛ "Portée de la télécommande" p.21
La télécommande n'est-elle pas trop éloignée du projecteur ?	La portée de la télécommande est d'environ six mètres. ☛ "Portée de la télécommande" p.21
La lumière directe du soleil ou une lumière forte de lampes fluorescentes parvient-elle au capteur des signaux de la télécommande ?	Installez le projecteur à un endroit où le capteur des signaux de la télécommande ne reçoit pas de lumière trop forte. ☛ Réglage - Récepteur à distance p.93
Les réglages appropriés ont-ils été sélectionnés pour le Récepteur à distance ?	Consultez la section Récepteur à distance du menu Configuration. ☛ Réglage - Récepteur à distance p.93
Les piles sont-elles déchargées ou ont-elles été installées correctement ?	Vérifiez si les piles ont été insérées correctement, ou remplacez-les si nécessaire. ☛ "Remplacement des piles de la télécommande" p.20

Je veux modifier la langue des messages et des menus

Vérification	Solution
Modifiez le réglage Langue.	Ajustez le réglage Langue du menu Configuration. ☛ Avancé - Langue p.94

Vous ne recevez pas de courrier, même si un problème est rencontré sur le projecteur

Vérification	Solution
Le Mode attente est-il défini sur Comm. activée ?	Pour utiliser la fonction Notif. courrier lorsque le projecteur est en attente, activez Comm. activée dans la section Mode attente du menu Configuration. ☛ ECO - Mode attente p.102
Une erreur fatale est-elle survenue, provoquant l'arrêt soudain du projecteur ?	Si cet état anormal persiste, contactez votre revendeur ou le bureau le plus proche dont vous trouverez l'adresse dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson .
Le projecteur reçoit-il une alimentation électrique ?	Vérifiez le bon fonctionnement de votre prise secteur ou de la source d'alimentation électrique.
La fonction Notif. courrier est-elle configurée correctement dans le menu Configuration ?	Un message d'erreur est envoyé conformément aux réglages Courrier du menu Configuration. Vérifiez si ces réglages sont corrects. ☛ "Menu Courrier" p.100

Impossible de modifier les réglages à l'aide d'un navigateur Web

Vérification	Solution
L'ID et le mot de passe utilisateur sont-ils corrects ?	Entrez l'ID utilisateur "EPSONWEB". Celui-ci ne peut pas être modifié. Entrez l'ID utilisateur même si le mot de passe est désactivé. Entrez les caractères définis pour le mot de passe de Contrôle Web. Le mot de passe initial est « admin ».



Maintenance

Ce chapitre contient des procédures de maintenance qui vous aideront à conserver votre projecteur en excellent état de fonctionnement pendant très longtemps.

Nettoyez votre projecteur s'il est devenu sale ou si la qualité des images projetées commence à se dégrader.



Attention

Eteignez le projecteur avant de le nettoyer. Sinon, un choc électrique peut survenir.

Nettoyage de l'extérieur du projecteur

Nettoyez l'extérieur du projecteur en l'essuyant sans forcer à l'aide d'un chiffon doux.

Si le projecteur est particulièrement sale, humidifiez votre chiffon à l'aide d'une solution d'eau contenant une petite quantité d'un détergent neutre, en veillant à bien essorer votre chiffon avant de vous en servir pour essuyer l'extérieur du projecteur.

Attention

N'utilisez pas de substance volatile telle que de la cire, de l'alcool ou un solvant pour nettoyer l'extérieur du projecteur. Ces substances pourraient modifier la qualité de la coque du projecteur ou provoquer sa décoloration.

Nettoyage de l'objectif

Utilisez un chiffon optique, disponible dans le commerce, pour essuyer délicatement l'objectif.



Avertissement

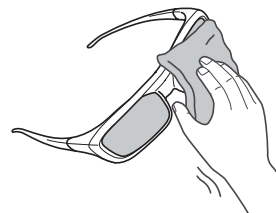
N'utilisez pas de vaporisateur contenant un gaz inflammable pour retirer les saletés ou la poussière qui adhèrent à l'objectif. Le projecteur peut prendre feu en cas de température interne élevée de la lampe.

Attention

Ne pas frotter la lentille avec des matériaux durs ni soumettre l'objectif à des chocs car il peut facilement être endommagé.

Nettoyage des lunettes 3D

Nettoyez les lentilles du verre en les essuyant sans forcer à l'aide d'un chiffon doux.



Attention

- Ne pas frotter les lentilles du verre avec des matériaux durs ni les soumettre à des chocs car elles peuvent facilement être endommagées.
- Si des travaux de maintenance sont nécessaires, déconnectez l'adaptateur de chargement USB de la prise électrique et vérifiez que tous les câbles ont été déconnectés.

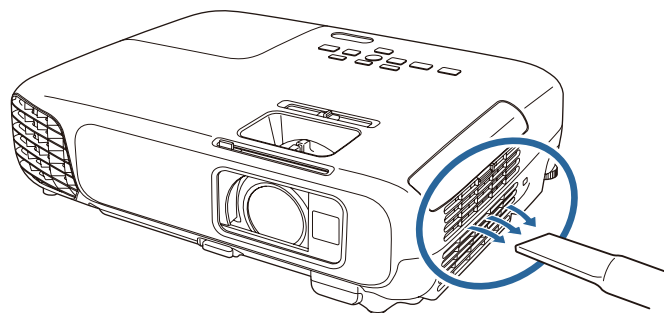
Nettoyage du filtre à air

Nettoyez le filtre à air et la grille d'entrée d'air si le message suivant s'affiche.

"Le projecteur chauffe. Vérifiez que l'ouverture de la ventilation n'est pas obstruée, nettoyez ou remplacez le filtre."

Attention

- L'accumulation de poussière sur le filtre à air peut provoquer une élévation de la température interne du projecteur, ce qui peut entraîner des problèmes de fonctionnement et raccourcir la durée de vie du moteur optique. Nettoyez immédiatement le filtre à air si le message s'affiche.
- Ne rincez pas le filtre à air à l'eau. et n'employez ni détergents ni solvants.



- Si un message s'affiche fréquemment, même après un nettoyage, il est temps de remplacer le filtre à air. Utilisez un filtre neuf.
 - ☛ "Remplacement du filtre à air" [p.136](#)
- Il est conseillé de nettoyer ces pièces au moins tous les trois mois. Augmentez la fréquence de nettoyage si vous employez le projecteur dans un environnement particulièrement poussiéreux.

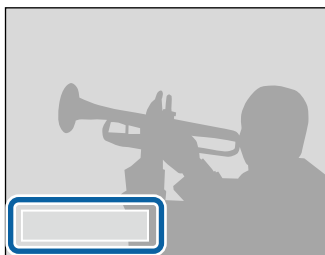
Cette section explique comment remplacer la lampe et le filtre à air.

Remplacement de la lampe

Périodicité de remplacement de la lampe

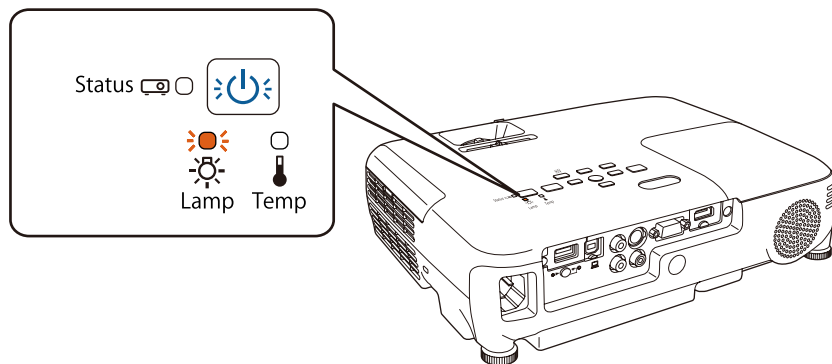
Il est temps de remplacer la lampe quand:

- Le message suivant s'affiche.
"Il est temps de remplacer la lampe. Pour vos achats, veuillez contacter votre revendeur de projecteurs Epson ou consulter le site www.epson.com."



Le message s'affiche pendant 30 secondes.

- Le témoin d'alimentation clignote en bleu et celui de la lampe en orange.




- L'image projetée commence à devenir sombre ou à perdre de sa qualité.

Attention

- Le message de remplacement de lampe est programmé pour s'afficher après les périodes d'utilisation suivantes, afin de conserver aux images leur luminosité initiale et toute leur qualité.

Lorsque **Consommation électr.** est réglé sur **Normal**: environ 4900 heures

Lorsque **Consommation électr.** est réglé sur **ECO**: environ 5900 heures

 **ECO - Consommation électr.** p.102

- Si vous continuez à utiliser la lampe alors que son délai de remplacement a expiré, il existe un risque accru que la lampe explose. Lorsque le message indiquant que la lampe doit être remplacée s'affiche, remplacez sans tarder votre lampe par une lampe neuve, même si elle fonctionne encore.
- N'éteignez pas le projecteur pour le remettre sous tension immédiatement après plusieurs fois de suite. Le fait d'allumer et d'éteindre fréquemment le projecteur peut raccourcir la durée de service de la lampe.
- Selon les caractéristiques de la lampe et la façon dont elle a été utilisée, il peut arriver que celle-ci produise moins de luminosité ou cesse complètement de fonctionner avant même que ce message ne s'affiche. Il est donc conseillé de toujours conserver une lampe de rechange à portée de main afin de pouvoir remédier à cette éventualité.
- Nous conseillons l'utilisation de lampes EPSON authentiques en option. L'utilisation de lampes non authentiques peut affecter la qualité de la projection et la sécurité. Tous dégâts ou dysfonctionnements causés par des lampes non authentiques ne sont pas couverts par la garantie d'Epson.

Procédure de remplacement de la lampe

Le remplacement de la lampe peut se faire même si le projecteur est fixé au plafond.

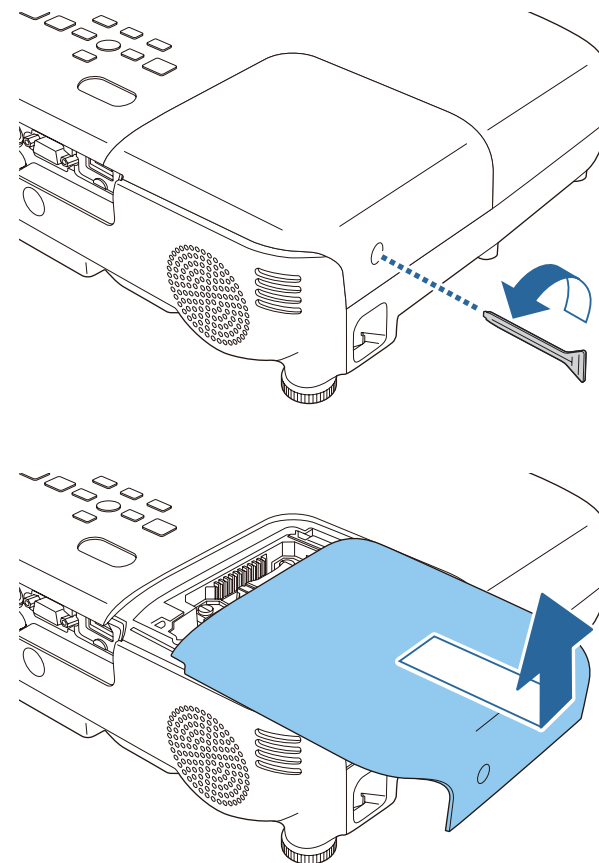
Avertissement

- Dans le cadre du remplacement d'une lampe qui a cessé de briller, il est possible que la lampe soit cassée. Si vous devez remplacer la lampe d'un projecteur qui a été installé au plafond, vous devez toujours partir du principe que la lampe usagée est peut-être cassée et vous tenir sur le côté du couvercle de la lampe, et non dessous. Retirez doucement le couvercle de la lampe. Prenez des précautions lors du retrait du couvercle de la lampe car des morceaux de verre peuvent tomber et provoquer des blessures. En cas de contacts de morceaux de verre avec les yeux ou la bouche, consultez immédiatement votre médecin.
- Ne démontez pas la lampe et n'y apportez pas de modifications. Si vous installez et utilisez une lampe modifiée ou désassemblée dans le projecteur, vous risquez de provoquer un incendie, une électrocution ou un autre incident.

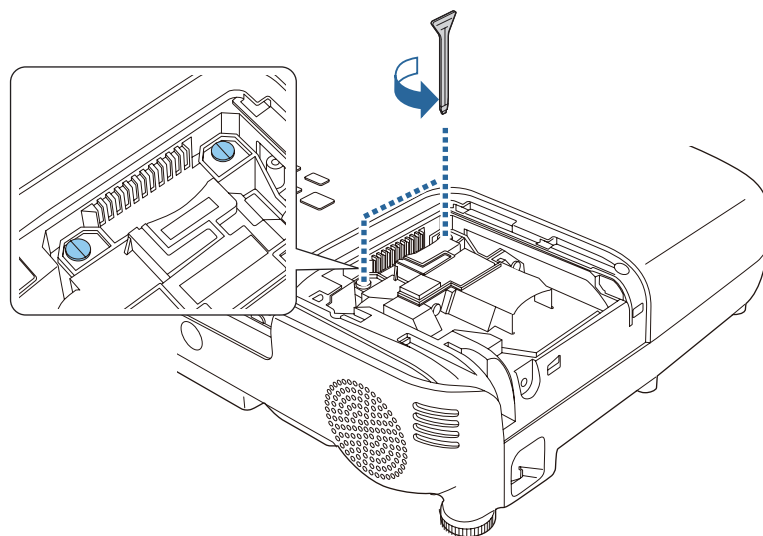
Attention

Attendez que la lampe ait suffisamment refroidi avant d'ouvrir le couvercle de la lampe. Si la lampe est toujours chaude, vous risquez de vous brûler ou de vous blesser. Le refroidissement suffisant de la lampe nécessite environ une heure à compter de la mise hors tension.

- 1** Après avoir éteint le projecteur, attendez que la sonnerie de confirmation se fasse entendre deux fois, puis débranchez le cordon d'alimentation.
- 2** Attendez que la lampe ait suffisamment refroidi, puis retirez le couvercle de la lampe situé sur la partie supérieure du projecteur. Desserrez la vis de fixation du couvercle de la lampe à l'aide du tournevis fourni avec la nouvelle lampe ou d'un tournevis cruciforme. Faites ensuite coulisser le couvercle de la lampe vers l'avant puis soulevez-le pour le retirer.

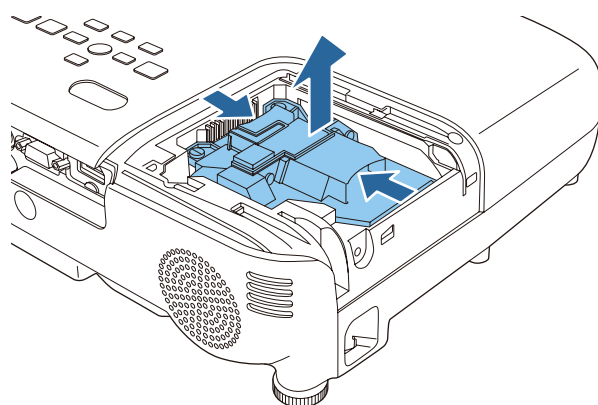


- 3** Desserrez les deux vis de fixation de la lampe.

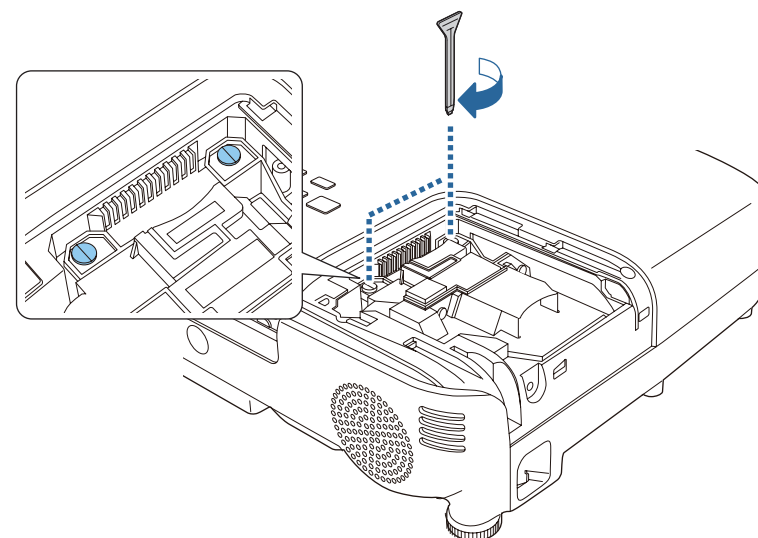
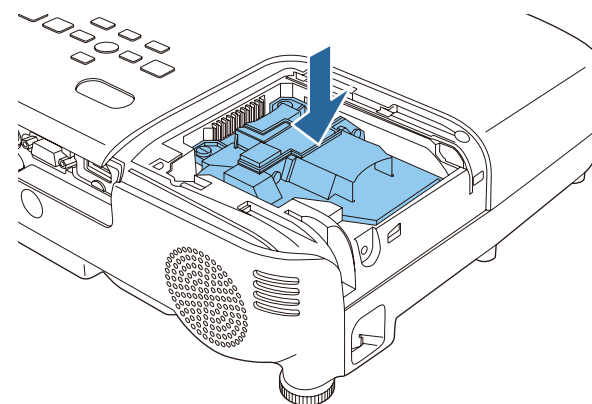


4 Saisissez la section levée de l'ancienne lampe et retirez-la.
Si la lampe est cassée, remplacez-la ou demandez l'assistance de votre revendeur.

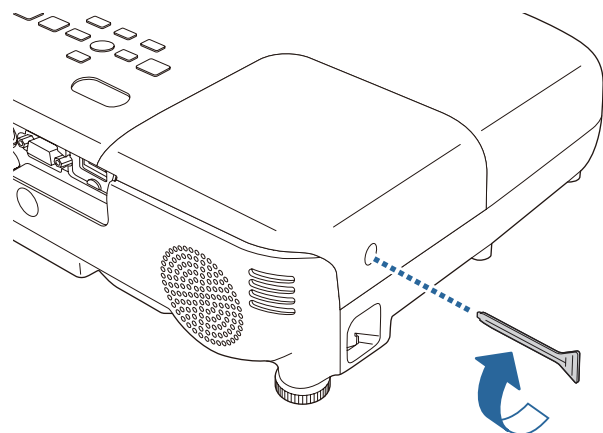
☛ [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)



5 Installez la nouvelle lampe.
Installez la nouvelle lampe le long du rail de guidage, dans le bon sens de manière à ce qu'elle s'insère correctement, appuyez fermement, puis serrez les deux vis une fois la lampe en place.



6 Remplacez le couvercle de la lampe.



Attention

- Veillez à installer la lampe correctement. L'ouverture du couvercle de la lampe entraîne son extinction automatique, par mesure de précaution. En outre, elle ne se rallumera pas tant qu'elle et son capot n'auront pas été réinstallés correctement.
- Ce produit est équipé d'une lampe contenant du mercure (Hg). Veuillez consulter les réglementations locales relatives à la mise au rebut ou au recyclage. Ne jetez pas la lampe avec des déchets ménagers.



N'utilisez **Durée de lampe** qu'après le remplacement de la lampe, faute de quoi la période de remplacement de la lampe ne sera pas indiquée correctement.

Remplacement du filtre à air

Périodicité de remplacement du filtre à air

Si le message s'affiche fréquemment alors que le filtre à air a été nettoyé, remplacez le filtre à air.

Procédure de remplacement du filtre à air

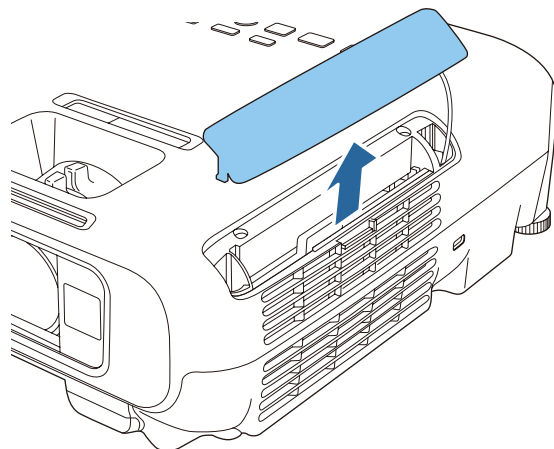
Le remplacement du filtre à air peut se faire même si le projecteur est fixé au plafond.

- 1** Après avoir éteint le projecteur, attendez que la sonnerie de confirmation se fasse entendre deux fois, puis débranchez le cordon d'alimentation.
- 2** Ouvrez le couvercle du filtre à air.

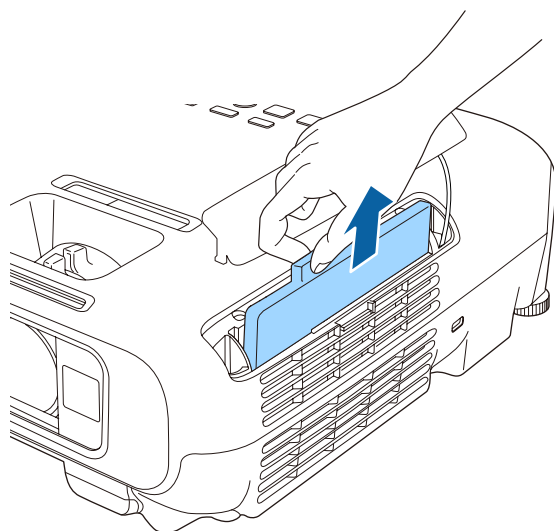
Réinitialisation de la Durée de lampe

Le projecteur mémorise le nombre total d'heures d'utilisation de la lampe. Après avoir remplacé la lampe, veillez à remettre ce compteur à zéro à partir du menu Réinit.

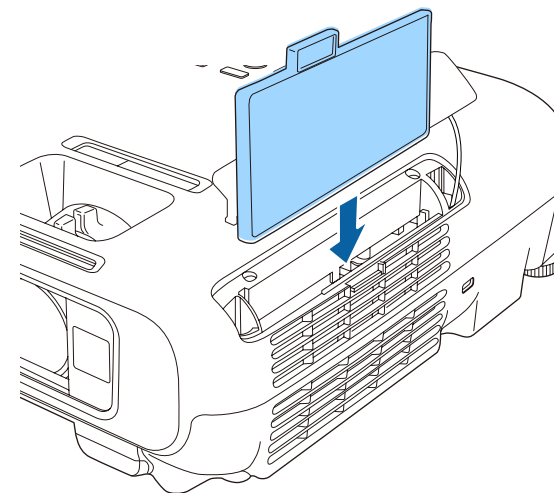
☛ Réinit. - Réinitial. durée lampe p.104



- 3** Retirez le filtre à air.
Saisissez la languette du filtre à air et tirez-la vers vous.



- 4** Installez le nouveau filtre à air.
Faites glisser le filtre à air et appuyez fermement dessus jusqu'à ce qu'il s'encliquette.



- 5** Fermez le couvercle du filtre à air.



Observez la réglementation locale en vigueur concernant les déchets lorsque vous jetez des filtres à air usagés.

Cadre de filtre: ABS

Filtre: Mousse de polyuréthane



Annexe

Les accessoires et consommables disponibles en option sont les suivants. Veuillez faire l'acquisition de ces produits lorsqu'ils sont nécessaires. La liste suivante présente les accessoires et consommables en option disponibles à partir de Mai 2014. Les détails des accessoires peuvent faire l'objet de modifications sans préavis, et leur disponibilité peut varier selon le pays d'achat.

Accessoires en option

Lunettes 3D actives ELPGS03

Lunettes 3D actives à obturateur (utilisant une communication Bluetooth). Utilisez celles-ci lors de la visualisation des images 3D avec ce projecteur.

Adaptateur de charge USB ELPAC01

À utiliser lors du chargement des lunettes 3D

Unité interactive ELPIU01

À utiliser lors de l'utilisation de l'écran de l'ordinateur sur la surface de projection.

Unité de Réseau sans fil ELPAP07

Utilisez ceci pour projeter des images d'un ordinateur par communication sans fil.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP09

Permet d'établir une connexion rapide et directe entre le projecteur et un ordinateur sous Windows.


Caméra document ELPDC06/ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20

S'utilise pour la projection d'images comme des livres, des transparents ou des diapos.

Sacoche de transport ELPKS63

Sacoche pour porter le projecteur.

Écran portatif 50" ELPSC32

Écran compact et facile à transporter. (Rapport L/H  4:3)

Écran portatif 60" ELPSC27

Écran portatif 80" ELPSC28

Écran 100" ELPSC29

Écrans portatifs de type rouleau. (rapport L/H 4:3)

Écran portatif 70" ELPSC23

Écran portatif 80" ELPSC24

Écran portatif 90" ELPSC25

Écrans portatifs de type rouleau. (rapport L/H 16:10)

Écran portatif 53" ELPSC30

Écran portatif 64" ELPSC31

Écrans magnétiques portatifs. (rapport L/H 4:3)

Écrans à affichages multiples ELPSC26

Il s'agit d'un écran multi-aspects portable.

Câble pour ordinateur ELPKC02

(1,8 m ; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches)

Câble pour ordinateur ELPKC09


(3 m ; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches)

Câble pour ordinateur ELPKC10

(20 m ; pour mini D-Sub 15 broches/mini D-Sub 15 broches)

Câble Composantes Vidéo ELPKC19

(3 m ; mini D-sub 15 broches/RCA mâle × 3)

Permet la connexion à une source Vidéo component .

Tube plafond (450 mm)* ELPPF13


Tube plafond (700 mm)* ELPPF14

S'utilise pour installer le projecteur à un plafond élevé.

Fixation de plafond* ELPMB23

S'utilise pour installer le projecteur au plafond.

* Une expertise spéciale est requise pour suspendre le projecteur à un plafond. Contactez votre revendeur local ou l'adresse la plus proche indiquée dans la Liste des contacts pour projecteurs Epson.

 [Liste des contacts pour projecteurs Epson](#)

Consommables

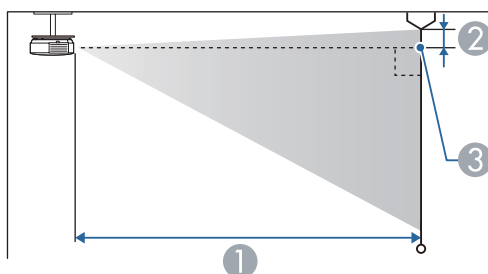
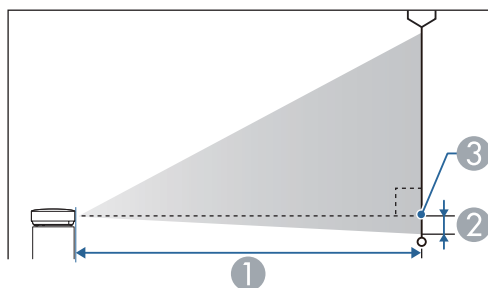
Lampe ELPLP78

Pour remplacer une lampe usagée.

Filtre à air ELPAF32

Pour remplacer un filtre à air usagé.

Distance de projection



- ① Distance de projection
- ② Distance entre le centre de l'objectif du récepteur et la base de l'écran (ou le haut de l'écran, si le projecteur est suspendu)
- ③ Centre de l'objectif

Unité: cm

Format d'écran 4:3		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
30"	61x46	94 - 113	-4
40"	81x61	126 - 152	-5
50"	100x76	158 - 190	-7

Format d'écran 4:3		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
60"	120x91	190 - 229	-8
70"	142x107	222 - 267	-10
80"	160x120	255 - 306	-11
100"	200x150	319 - 383	-14
150"	300x230	480 - 577	-20
200"	410x300	641 - 770	-27
280"	570x430	898 - 1079	-38

Unité: cm

Format d'écran 16:9		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
35"	78x44	99 - 120	-2
40"	89x50	114 - 137	-2
50"	110x62	143 - 172	-3
60"	130x75	172 - 208	-3
70"	155x87	202 - 243	-4
80"	180x100	231 - 278	-4
100"	220x120	289 - 348	-5
150"	330x190	435 - 523	-8
200"	440x250	582 - 699	-11
310"	690x390	903 - 1084	-17

Unité: cm

Format d'écran 16:10		①	②
		Minimum (Large) à Maximum (Télé)	
35"	76x47	97 - 117	-4
40"	86x54	111 - 134	-5
50"	110x67	139 - 168	-6
60"	130x81	168 - 202	-7
80"	170x110	225 - 270	-10
100"	220x130	281 - 338	-12
150"	320x200	424 - 509	-18
200"	430x270	566 - 680	-24
320"	690x430	907 - 1089	-39

Résolutions prises en charge

Signaux d'ordinateur (RVB analogique)

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

* Uniquement compatible si la valeur **Large** est sélectionnée pour **Résolution** dans le menu Configuration.

Même en cas d'entrée de signaux autres que ceux qui précèdent, il est probable que l'image pourra être projetée. Toutefois, il se peut que toutes les fonctions ne soient pas prises en charge.

Vidéo component

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV (576i)	50	720x576
SDTV (480p)	60	720x480
SDTV (576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080

Vidéo composite

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (SECAM)	50	720x576
TV (PAL)	50/60	720x576

Signal d'entrée HDMI

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WSXGA+	60	1680x1050
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

Signal d'entrée MHL

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)
VGA	60	640x480
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30	1920x1080

Signal d'entrée 3D (HDMI)

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)	Frame Packing	Côte à côte	Haut et bas
HDTV750p (720p)	50/60	1280x720	✓	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920x1080	✓	✓	✓

Signal d'entrée 3D (MHL)

Signal	Taux rafraîchi. (Hz)	Résolution (points)	Frame Packing	Côte à côte	Haut et bas
HDTV750p (720p)	50/60	1280x720	-	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920x1080	-	-	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920x1080	-	✓	✓

Caractéristiques Générales du Projecteur

Nom du produit	EH-TW570	
Dimensions	297 (L) x 79 (H) x 234 (P) mm	
Taille du panneau LCD	0,59"	
Méthode d'affichage	Matrice active TFT au polysilicium	
Résolution	1 024 000 WXGA (1280 (L) x 800 (H) points) x 3	
Réglage de la mise au point	Manuel	
Réglage du zoom	Manuellement (1-1,2)	
Lampe	Lampe UHE, 200 W N° de modèle: ELPLP78	
Sortie audio max.	2 W	
Haut-parleur	1	
Alimentation électrique	100 - 240 V CA \pm 10%, 50/60 Hz 2,9-1,3 A	
Consommation électrique	Zone 100 à 120 V	En fonctionnement: 283 W Consommation en attente (Comm. activée): 2,9 W Consommation en attente: 0,24 W
	Zone 220 à 240 V	En fonctionnement: 270 W Consommation en attente (Comm. activée): 3,0 W Consommation en attente: 0,28 W
Altitude de fonctionnement	Altitude de 0 à 3000 m	
Température de fonctionnement	+5 à +35°C (sans condensation) (Altitude de 0 à 2286 m) +5 à +30°C (sans condensation) (Altitude de 2287 à 3000 m)	
Température de stockage	-10 à +60°C (sans condensation)	
Poids	Environ 2,4 kg	

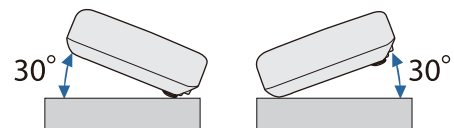
Connecteurs	Port Computer	1	Mini D-Sub 15 broches (femelle)
	Port Video	1	Jack broche RCA

Port S-Video	1	Mini DIN 4 broches
Port Audio	1	Jack broche RCA x 2
Port Audio Out	1	Mini jack stéréo (3,5 Φ)
Port HDMI/MHL	1	HDMI (audio uniquement pris en charge par PCM)
Port USB-A*1	1	Connecteur USB (Type A)
Port USB-B*1, 2	1	Connecteur USB (Type B)

*1 Compatible USB 2.0. Toutefois, les ports USB ne sont pas nécessairement compatibles avec tous les appareils prenant en charge des connexions USB.

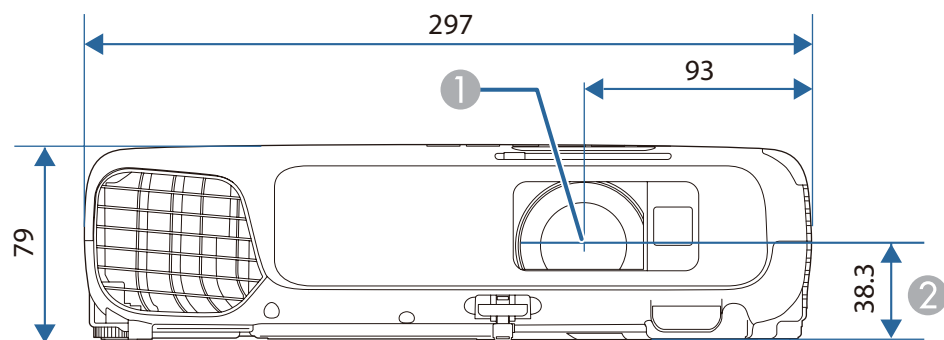
*2 Non compatible USB 1.1.

Angle d'inclinaison

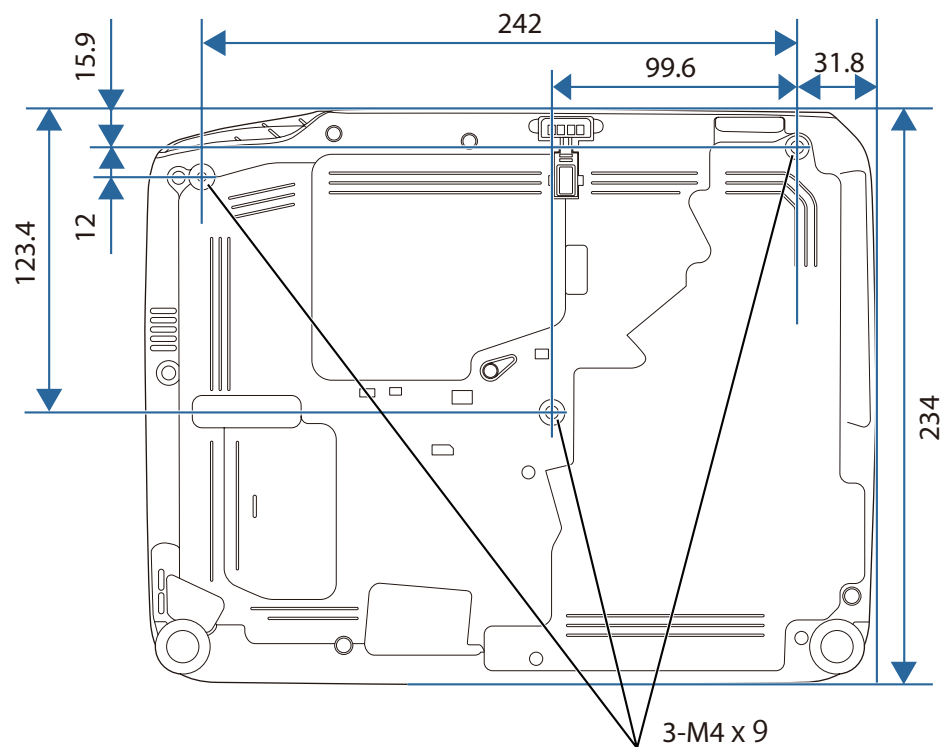


Si vous inclinez le projecteur de plus de 30°, il risque de tomber et d'être endommagé ou de provoquer un accident.

Unités: mm



- ① Centre de l'objectif
- ② Distance entre le centre de l'objectif et le trou de montage pour bride de suspension



Cette section décrit brièvement les termes difficiles qui ne sont pas expliqués dans le texte de ce guide. Pour plus d'informations, consultez d'autres ouvrages de référence disponibles dans le commerce.

Adres. IP trappe	Il s'agit de l' <u>adresse IP</u> de l'ordinateur de destination utilisé pour la notification d'erreurs dans SNMP.
Adresse IP	Numéro qui identifie un ordinateur connecté à un réseau.
Adresse passerelle	Serveur (routeur) utilisé pour la communication sur un réseau (sous-réseau) divisé en <u>masques de sous-réseau</u> .
Alignement	Les signaux émis par les ordinateurs ont une fréquence spécifique. Si le projecteur ne s'aligne pas précisément avec cette fréquence, l'image produite ne sera pas de bonne qualité. L'action du projecteur qui s'accorde sur la fréquence de ces signaux (nombre de crêtes par seconde du signal) est appelée « alignement ». Si cet alignement n'est pas bien effectué, de larges bandes verticales apparaîtront sur les images projetées.
Contraste	La luminosité relative des zones claires et des zones sombres d'une image peut être augmentée ou diminuée pour faire ressortir ou au contraire adoucir du texte ou des images. C'est ce réglage que l'on appelle ajustement du contraste.
DHCP	Abréviation de Dynamic Host Configuration Protocol. Ce protocole attribue automatiquement une <u>adresse IP</u> aux appareils connectés à un réseau.
Entrelacé	Transmet les informations nécessaires à la création d'un écran en envoyant chaque autre ligne, en commençant par le haut de l'image et en parcourant vers le bas. Les images sont susceptibles de clignoter car un cadre s'affiche sur chaque autre ligne.
HDCP	HDCP est l'abréviation de High-bandwidth Digital Content Protection. Cette technologie est utilisée pour éviter les copies illégales et protéger les droits d'auteur en chiffrant les signaux numériques envoyés sur les ports DVI et HDMI. Comme le port HDMI/MHL de ce projecteur prend en charge le protocole HDCP, la projection d'images numériques protégées par la technologie HDCP est possible. Toutefois, le projecteur risque de ne pas être en mesure de projeter des images protégées avec des versions mises à jour ou révisées du chiffrement HDCP.
HDTV	Abréviation de High-Definition Television, télévision haute définition. Cette abréviation fait référence aux systèmes à haute définition qui satisfont les critères suivants. <ul style="list-style-type: none"> • Résolution verticale de 720p ou 1080i, ou supérieure (p = <u>Progressif</u>, i = <u>Entrelacé</u>) • <u>Rapport L/H</u> de l'écran 16:9
Masque ss-rés	Valeur numérique qui définit le nombre de bits utilisés pour l'adresse réseau d'un réseau divisé (sous-réseau) à partir de l'adresse IP.
MHL	Une abréviation pour Mobile High-definition Link, une norme pour les interfaces de connexion destinées aux appareils mobiles, comme les smartphones et tablettes. Les images peuvent être transférées avec un haut niveau de qualité et à des vitesses élevées, sans compresser le signal numérique et tout en rechargeant les appareils connectés.
Mode Ad hoc	Méthode de connexion réseau sans fil où la connexion avec les clients réseau sans fil s'effectue sans point d'accès.
Mode d'infrastructure	Méthode de communication sans fil de périphériques entre plusieurs points d'accès d'un réseau local.
Progressif	Projette des informations afin de créer un écran à la fois, en affichant l'image d'un cadre. Même si le nombre de lignes est identique, le papillotement des images diminue car la quantité d'informations a doublé par rapport à un système entrelacé.

Rapport L/H	Rapport entre la largeur de l'image et sa hauteur. Les écrans avec un rapport horizontal/vertical 16:9, comme les écrans HDTV, sont des écrans larges. Les écrans SDTV et les écrans d'ordinateur généraux ont un rapport L/H 4:3.
SDTV	Abréviation de Standard Definition Television, télévision à définition standard. Cette abréviation fait référence aux systèmes de télévision qui ne satisfont pas aux critères de la télévision haute définition HDTV ».
SNMP	Abréviation de Simple Network Management Protocol. Il s'agit du protocole de surveillance et de contrôle d'appareils tels que les routeurs et les ordinateurs connecté à un réseau TCP/IP.
sRGB	Norme internationale de définition des couleurs formulée de sorte que les couleurs provenant des équipements vidéo puissent être facilement traitées par les systèmes d'exploitation des ordinateurs et de l'Internet. Si la source de signal raccordée possède un mode sRGB, réglez à la fois le projecteur et la source de signal en mode sRGB.
SSID	Le SSID représente les données d'identification pour connecter un autre périphérique sur un réseau sans fil. Les communications sans fil sont possibles entre deux appareils avec le même SSID.
SVGA	Taille d'écran standard avec une résolution de 800 x 600 points (horizontal x vertical).
S-Vidéo	Méthode qui sépare le signal vidéo en composante de luminosité (Y) et en composante de couleur (C).
SXGA	Taille d'écran standard avec une résolution de 1280 x 1024 points (horizontal x vertical).
Sync.	Les signaux émis par les ordinateurs ont une fréquence spécifique. Si le projecteur ne s'aligne pas précisément avec cette fréquence, l'image produite ne sera pas de bonne qualité. L'action du projecteur alignant les phases (positions relatives des crêtes et des creux) de ces signaux est appelée « synchronisation ». Si les signaux sont mal synchronisés, l'image peut devenir tremblante, brouillée ou déformée horizontalement.
Taux rafraîchi.	Les points lumineux des écrans ne conservent une même luminosité et une même leur couleur que pendant un temps très court. Pour qu'une image persiste à l'écran, celle-ci doit être balayée de nombreuses fois par seconde, pour « rafraîchir » les points lumineux de l'écran. Le nombre d'opérations de rafraîchissement par seconde est appelé cadence (ou fréquence ou taux) de rafraîchissement et s'exprime en hertz (Hz).
VGA	Taille d'écran standard avec une résolution de 640 x 480 points (horizontal x vertical).
Vidéo component	Méthode visant à séparer le signal vidéo en une composante de luminosité (Y), une composante secondaire de bleu (Cb ou Pb) et une composante secondaire de rouge (Cr ou Pr).
Vidéo composite	Méthode visant à combiner le signal vidéo en composante de luminosité et une composante de couleur pour la transmission via un câble unique.
XGA	Taille d'écran standard avec une résolution de 1024 x 768 points (horizontal x vertical).

Tous droits réservés. Toute reproduction, intégration dans un système d'archivage ou diffusion par un procédé électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement ou tout autre procédé est interdite sans l'autorisation écrite préalable de Seiko Epson Corporation. Aucune responsabilité du fait du brevet n'est acceptée suite à l'utilisation des présentes informations. De même, aucune responsabilité n'est acceptée pour les dommages résultant de l'utilisation des informations contenues dans le présent document.

Seiko Epson Corporation et ses filiales déclinent toute responsabilité envers l'acheteur de ce produit ou de tiers pour les dommages, pertes, coûts ou frais encourus par l'acheteur ou des tiers suite à un accident, une mauvaise utilisation ou une utilisation incorrecte de ce produit ou des modifications, réparations ou altérations non autorisées de ce produit ou, (sauf aux États-Unis) au non-respect des conditions d'utilisation données par Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation ne peut être tenue responsable de tout dommage ou problème résultant de l'utilisation d'accessoires ou de pièces détachées qui ne sont pas d'origine Epson ou approuvées EPSON par Seiko Epson Corporation.

Le contenu de ce guide peut être modifié ou mis à jour sans avertissement préalable.

Les illustrations figurant dans ce guide peuvent différer du projecteur.

Restrictions d'emploi

En cas d'utilisation de ce produit pour des applications exigeant une grande fiabilité/sécurité, telles qu'appareils employés en transport aérien, ferroviaire, maritime, automobile, etc., appareils de prévention des catastrophes, divers appareils de sécurité, etc., ou appareils de fonction/précision, vous devrez, avant d'utiliser ce produit, considérer l'incorporation à votre système de dispositifs de sécurité positive et de moyens redondants assurant la sécurité et la fiabilité de l'ensemble du système. Étant donné que ce produit n'est pas destiné aux applications exigeant une fiabilité/sécurité extrême, telles que matériel aérospatial, matériel de communications principal, matériel de commande nucléaire ou matériel de soins médicaux directs, etc., vous devrez, après totale évaluation, décider si ce produit convient.

À propos des symboles

Système d'exploitation Microsoft® Windows® 2000
Système d'exploitation Microsoft® Windows® XP
Système d'exploitation Microsoft® Windows Vista®
Système d'exploitation Microsoft® Windows® 7
Système d'exploitation Microsoft® Windows® 8
Système d'exploitation Microsoft® Windows® 8.1

Dans le présent guide, les systèmes d'exploitation ci-dessus sont désignés par « Windows 2000 », « Windows XP », « Windows Vista », « Windows 7 », « Windows 8 » et « Windows 8.1 ». Le terme collectif « Windows » peut en outre être utilisé pour désigner Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8 et Windows 8.1 et plusieurs versions de Windows peuvent être désignées par Windows 2000/XP/Vista par exemple, sans la mention Windows.

Mac OS X 10.3.x
Mac OS X 10.4.x
Mac OS X 10.5.x
Mac OS X 10.6.x
OS X 10.7.x
OS X 10.8.x
OS X 10.9.x

Dans le présent guide, les système d'exploitation ci-dessus sont désignés par « Mac OS X 10.3.9 », « Mac OS X 10.4.x », « Mac OS X 10.5.x », « Mac OS X 10.6.x », « OS X 10.7.x », « OS X 10.8.x » et « OS X 10.9.x ». Le terme collectif « Mac OS » est en outre utilisé pour les désigner.

Avis général:

EPSON and ELPLP sont des marques commerciales ou marques déposées de SEIKO EPSON CORPORATION.

Mac, Mac OS, et OS X sont des marques commerciales de Apple Inc.

App Store est une marque de service d'Apple Inc.

Google play est une marque commerciale de Google Inc.

Microsoft, Windows, Windows Vista, PowerPoint et le logo Windows sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

WPA™ et WPA2™ sont des marques déposées de Wi-Fi Alliance.

HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC. 

MHL, le logo MHL et Mobile High-Definition Link sont des marques commerciales ou déposées de MHL et LLC aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

« QR Code » est une marque déposée de DENSO WAVE INCORPORATED.

Les autres noms de produits cités dans le présent manuel sont donnés à titre d'information uniquement et lesdits produits peuvent constituer des marques de leur propriétaire respectif. Epson décline tout droit quant à ces produits.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2014. All rights reserved.

- A**
- Accessoires en option 139
 - Adresse électronique 101
 - Adresse IP 100
 - Adresse passerelle 99
 - Affichage 94
 - Affichage ECO 103
 - Afficher le fond 94
 - Ajustement Auto 91
 - Alignement 91
 - Aliment. Directe 95
 - Arrière 23, 94
 - Aspect 48, 92
 - Avant 23, 94
- B**
- Bague de mise au point 12
 - Bague de zoom 12
 - Blocage fonctionne. 77, 93
 - Bouton utilisateur 93
 - Boutons Volume 16
- C**
- Caméra document 139
 - Caractéristiques 145
 - Cinéma 47
 - Clavier virtuel 96
 - Configuration du projecteur 79
 - Consommables 140
 - Contraste 90
 - Contrôle Web 80
 - Couvercle de la lampe 13
- Croix** 71
- Curseur Keystone H.** 42
- Curseur pour le réglage du Keystone Horizontal** 8, 42
- D**
- Dépannage 115
 - Distance de projection 141
 - Durée de lampe 102
 - Dynamique 47
- E**
- EasyMP Monitor 79
 - Écran arrière 23
 - Ecran démarrage 94
 - ESC/VP21 83
- F**
- Fonction d'aide 113
 - Fonction Souris Sans Fil 72
 - Fonctionnement 95
 - Forme de pointeur 93
 - Fréq. défilement 66
- G**
- Gel 69
 - Grille de sortie d'air 12
- H**
- Haut-parleur 14
- I**
- Informations réseau 96
 - Intensité couleur 90
 - Interv. vidéo HDMI 92
 - Iris auto 47, 90
- J**
- Jeu 47
- K**
- Keystone 93
- L**
- Langue 95
 - Lecture continue 66
 - Lecture du courrier 82
 - Levier de réglage du pied 12
 - Liste des moniteurs pris en charge 143
 - Logo d'utilisateur 73
 - Luminosité 90
- M**
- Masque ss-rés 99
 - Menu Avancé 94
 - Menu Base 97
 - Menu de configuration 87
 - Menu ECO 102
 - Menu Image 90
 - Menu Information 103
 - Menu LAN sans fil 98
 - Menu Notification par courrier 100
 - Menu Réglage 93

- | | | | | | |
|---|--------|--|--------|---|--------|
| Menu Réinit. | 104 | Nuance | 90 | Procédure de remplacement de la lampe
..... | 133 |
| Menu Réinitialisation | 102 | Numéro de port | 100 | Procédure de remplacement du filtre à air
..... | 136 |
| Menu réseau | 95 | O | | Progressif | 92 |
| Menu Sécurité | 99 | Optimisation de lumière | 102 | Projection | 94 |
| Menu Signal | 90 | Ordre d'affichage | 66 | Protéc. démarrage | 75 |
| Message Broadcasting | 79 | P | | Protection logo utilis. | 75 |
| Messages | 94 | Panneau de Configuration | 15 | Q | |
| Minut cache objectif | 103 | Paramètres d'affichage | 66 | Quick Corner | 93 |
| Minuterie pause A/V | 103 | Pause A/V | 69 | Quick Wireless Connection USB Key | 139 |
| Mire | 94 | PC Free | 62, 65 | R | |
| Mode attente | 103 | Périodicité de remplacement de la lampe
..... | 133 | Récepteur à distance | 12, 14 |
| Mode couleurs | 46, 90 | Périodicité de remplacement du filtre à air
..... | 136 | Recherche de source | 15, 36 |
| Mode de connexion | 98 | Pied arrière | 15 | Réduction bruit | 92 |
| Mode haute alt. | 95 | Pied avant réglable | 12 | Réglage couleur | 90 |
| Mode veille | 103 | Plafond | 23, 94 | Réinitialisation de la durée d'utilisation de la
lampe | 136 |
| Moniteurs | 143 | Pointeur | 70 | Réinitialisation de la durée d'utilisation de la
lampe | 104 |
| Mot de passe protégé | 75 | Pointeur de la souris | 72 | Remplacement des piles | 20 |
| Mot-clé projecteur | 97 | Points d'installation de la fixation de plafond
..... | 14 | Réseau protégé | 75 |
| MotPss ContrôleWeb | 97 | Port HDMI | 14 | Rotation des images | 64 |
| N | | Port Ordinateur | 14 | S | |
| Navigateur Web | 79 | Port S-Video | 14 | Salle de séjour | 47 |
| Netteté | 90 | Port USB-A | 13 | Sélectionner un lecteur | 63 |
| Nettoyage | 131 | Port USB-B | 14 | Serveur SMTP | 100 |
| Nettoyage de l'extérieur du projecteur
..... | 131 | Port Vidéo | 14 | Signal entrée | 92 |
| Nettoyage du filtre à air et de la grille d'entrée
d'air | 131 | Position | 91 | Signal Vidéo | 92 |
| Nom du projecteur | 97 | Présentation | 61 | SNMP | 82 |
| Noms et fonctions des différentes parties du
projecteur | 12 | Prise d'alimentation | 13 | | |
| Notif. Courrier | 82 | | | | |
| Notif. courrier | 100 | | | | |

SSID	98
Surchauffe	117
Sync.	91

T

Taille de l'écran	141
Télécommande	17
Témoin de puissance, témoin de température, témoin de lampe	115
Témoins	115
Température de fonctionnement	145
Température de stockage	145
Température des couleurs	90
Temps Mode veille	103
Tout réinitialiser	104

U

Unité de Réseau sans fil	139
USB Type B	95

V

Verrou. complet	77
Vers Configuration réseau	96
V-Keystone auto.	93
Volume	93

W

Web Remote	80
------------------	----

Z

Zoom électronique	71
-------------------------	----