EPSON
EXCEED YOUR VISION

Guide de l'utilisateur PowerLite®
1780W/1781W/1785W/1795F

Table des matières

Guide de l'utilisateur 1780W/1781W/1785W/1795F 9
Présentation du projecteur 10
Caractéristiques des projecteurs 10
Contenu de la boîte du produit 12
Composants additionnels 13
Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs 14
Équipement en option et pièces de rechange 15
Information concernant l'enregistrement et la garantie 16
Système de notation employé dans la documentation 16
Où trouver plus d'information? 16
Emplacement des composants du projecteur 17
Composants du projecteur – Avant/dessus 18
Composants du projecteur – Arrière 19
Composants du projecteur – Base 20
Composants du projecteur – Panneau de commande 21
Composants du projecteur – Télécommande 23
Installation du projecteur 26
Emplacement du projecteur 26
Options de configuration et d'installation du projecteur 26
Distance de projection 28
Raccordement du projecteur 30
Raccordement d'ordinateurs 30
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB 30
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA 31
Raccordement à un ordinateur pour l'audio et la vidéo HDMI 32
Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB 33
Connexion à un ordinateur pour le son 34
Raccordement à des sources vidéo 34
Raccordement d'une source vidéo HDMI 35
Connexion à un dispositif compatible avec MHL 35

Raccordement d'une source vidéo en composantes 36
Raccordement d'une source vidéo composite 37
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son 38
Raccordement de dispositifs USB externes 39
Projection depuis un dispositif USB 39
Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur 40
Sélection de la source USB raccordée 40
Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur 40
Raccordement d'une caméra de documents 41
Installation des piles dans la télécommande 41
Ouverture du couvre-objectif 43
Utilisation du projecteur sur un réseau 44
Projection sur un réseau sans fil 44
Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil 45
Paramètres du menu LAN sans fil 48
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows 49
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS 50
Utilisation d'un code QR pour connecter un appareil mobile 50
Utilisation de la fonctionnalité CCP pour connecter un appareil Android au projecteur 52
Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil 53
Projection par réseau sans fil à partir d'un appareil mobile (Screen Mirroring) 54
Restrictions du mode Screen Mirroring 55
Sélection des paramètres Screen Mirroring 55
Connexion pour le mode Screen Mirroring avec Miracast 56
Connexion pour le mode Screen Mirroring avec un ordinateur Windows 8.x/Windows 10 57
HTTP sécurisé 58
Importation d'un certificat de serveur Web au moyen des menus du projecteur 58
Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide d'un navigateur Web 60
Fonctions de base du projecteur 64
Mise sous tension du projecteur 64
Utilisation de l'écran d'accueil 66
Mise hors tension du projecteur 67
Sélection de la langue des menus du projecteur 69

Réglage de la date et de l'heure ... 70
Réglage de la hauteur de l'image ... 70
Forme de l'image ... 71
Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit ... 72
Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale ... 74
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner ... 76
Modification de la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom ... 78
Mise au point de l'image à l'aide de la bague de mise au point ... 79
Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus ... 79
Fonctionnement de la télécommande ... 80
Utilisation de la télécommande comme souris sans fil ... 81
Utilisation de la télécommande comme pointeur ... 82
Sélection de la source d'image ... 83
Modes de projection ... 84
Modification du mode de projection avec la télécommande ... 85
Modification du mode de projection avec les menus ... 85
Rapport hauteur/largeur de l'image ... 86
Modification du rapport hauteur/largeur de l'image ... 86
Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles ... 87
Mode couleurs ... 89
Changement du Mode couleurs ... 89
Modes couleurs disponibles ... 90
Activation de la fonction Iris auto ... 90
Commande du volume à l'aide des touches Volume ... 91
Projection d'une présentation PC Free ... 92
Types de fichiers Annotation PC Free supportés ... 92
Lancement d'un diaporama sans ordinateur ... 93
Lancement d'une présentation de fichiers PDF avec PC Free ... 95
Lecture d'un film sans ordinateur ... 96
Options d'affichage PC Free ... 98
Réglage des fonctions du projecteur ... 100
Désactivation provisoire de l'image et du son ... 100
Arrêt provisoire sur l'image vidéo ... 101

Agrandissement ou réduction des images 102
Fonctions de sécurité du projecteur 103
Options de sécurité par mot de passe 103
Création d'un mot de passe 103
Sélection des options de sécurité par mot de passe 105
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur 106
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage 107
Désactivation des touches du projecteur 110
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur 111
Installation d'un câble antivol 111
Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs 111
Réglage de l'identificateur du projecteur 112
Réglage de l'identificateur de commande à distance 113
Ajustement pour faire correspondre la qualité d'affichage de plusieurs projecteurs 114
Projection de deux images simultanément 115
Contrôle d'une présentation avec des gestes de la main 117
Réglage des paramètres de menus 120
Utilisation des menus du projecteur 120
Paramètres de qualité d'image - Menu Image 122
Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal 125
Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage 128
Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé 131
Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau 134
Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO 136
Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information 138
Liste de codes d'Event ID 139
Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit. 141
Entretien et transport du projecteur 143
Entretien du projecteur 143
Nettoyage de l'objectif 143
Nettoyage du boîtier du projecteur 144
Entretien du filtre à air et des évents 144
Nettoyage du filtre à air et des évents 145

Remplacement du filtre à air ... 146
Entretien de la lampe ... 147
Remplacement de la lampe ... 148
Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe ... 153
Remplacement des piles de la télécommande ... 154
Transport du projecteur ... 156
Résolution des problèmes ... 157
Conseils pour les problèmes de projection ... 157
Témoins d'état du projecteur ... 158
Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur ... 162
Résolution des problèmes d'image ou de son ... 162
Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît ... 163
Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display ... 164
Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît ... 164
Affichage depuis un ordinateur portable Windows ... 165
Affichage depuis un ordinateur portable Mac ... 166
Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît ... 166
Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît ... 166
Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire ... 167
Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage ... 168
Solutions si l'image est floue ... 169
Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes ... 170
Solutions aux problèmes de son ... 170
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande ... 171
Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur ... 172
Solutions pour les problèmes de télécommande ... 173
Solutions aux problèmes de mot de passe ... 173
Solutions lorsqu'un message concernant la pile apparaît ... 174
Solutions aux problèmes de la fonctionnalité Présentateur gestes ... 174
Résolution des problèmes de réseau ... 175
Solutions lorsque l'authentification sans fil échoue ... 175
Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau ... 175
Solutions lorsque vous ne pouvez pas vous connecter au moyen de Screen Mirroring ... 176

Solutions lorsque de l'interférence électronique affecte l'image ou le son lors de l'utilisation de Screen Mirroring ... 177
Solutions lorsque la lecture de l'étiquette CCP ne fonctionne pas ... 177
Comment obtenir de l'aide ... 177
Caractéristiques techniques ... 179
Caractéristiques générales du projecteur ... 179
Caractéristiques de la lampe ... 181
Caractéristiques de la télécommande ... 182
Dimensions du projecteur ... 182
Caractéristiques électriques du projecteur ... 183
Caractéristiques environnementales du projecteur ... 184
Caractéristiques de sécurité et d'homologation du projecteur ... 184
Formats d'affichage vidéo pris en charge ... 185
Exigences système pour USB Display ... 187
Avis ... 189
Recyclage ... 189
Consignes de sécurité importantes ... 189
Renseignements de sécurité importants ... 190
Restriction d'utilisation ... 193
Liste des symboles de sécurité (correspondant à CEI60950-1 A2) ... 194
Déclaration de conformité avec la FCC ... 197
Licence des logiciels libres ... 198
Arbitrage exécutoire et recours collectifs ... 252
Marques de commerce ... 256
Avis sur les droits d'auteur ... 256
Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur 257
Attribution des droits réservés ... 257

Guide de l'utilisateur 1780W/1781W/1785W/1795F

Bienvenue au *Guide de l'utilisateur* du projecteur PowerLite 1780W/1781W/1785W/1795F.

Pour une version PDF imprimable de ce guide, cliquez ici.

Présentation du projecteur

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

Caractéristiques des projecteurs
Système de notation employé dans la documentation
Où trouver plus d'information?
Emplacement des composants du projecteur

Caractéristiques des projecteurs

Votre projecteur offre les caractéristiques spéciales suivantes :

Système de projection à haute luminosité et à haute résolution

- PowerLite 1780W : jusqu'à 3000 lumens de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) et 3000 lumens de luminosité blanche (sortie de lumière blanche)
- PowerLite 1781W/1785W/1795F : jusqu'à 3200 lumens de luminosité couleur (sortie de lumière couleur) et 3200 lumens de luminosité blanche (sortie de lumière blanche)

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

- PowerLite 1780W/1781W/1785W : résolution native de 1280 × 800 pixels (WXGA)
- PowerLite 1795F : résolution native de 1920 × 1080 pixels (1080p)

Polyvalence au chapitre de la connectivité

- Projection Plug-and-play USB
- Prise en charge d'un réseau sans fil pour la projection, la surveillance et le contrôle sur un réseau par un ordinateur distant
- Projection à partir de dispositifs iOS ou Android et l'application gratuite Epson iProjection; visitez le site Web epson.com/iprojection (É.-U.) ou epson.ca/iprojection (Canada) pour plus d'informations.
- Présentations sans ordinateur grâce à la connexion directe de dispositifs de stockage USB ou de caméras de documents Epson
- Port HDMI pour les appareils vidéo, incluant une compatibilité MHL

- Mode Screen Mirroring avec WiDi et Miracast pour les ordinateurs portables et les appareils mobiles (PowerLite 1785W/1795F)

Fonctions de configuration et d'utilisation faciles d'emploi

- Fonction de connexion rapide à l'écran avec code QR d'Epson pour une configuration sans fil facile
- Correction trapézoïdale horizontale et verticale automatique et en temps réel (**Keystone H/V auto.**) affichant toujours un écran rectangulaire (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
- Correction trapézoïdale verticale automatique (**V-Keystone auto.**) affichant toujours un écran rectangulaire (PowerLite 1780W)
- Fonction Screen Fit qui règle automatiquement la taille des images selon l'écran de projection (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
- Fonctions de désactivation instantanée et d'alimentation directe d'Epson accélérant la configuration et la mise hors tension
- Système de diffusion de messages sur le réseau pour projeter des messages en temps opportun sur tous les projecteurs reliés au réseau (Windows seulement)
- Fonctionnalité Présentateur gestes pour des présentations sans télécommande (PowerLite 1785W/1795F)

Remarque: Le projecteur PowerLite 1795F est représenté dans la plupart des illustrations de ce manuel, sauf indication contraire.

Contenu de la boîte du produit
Composants additionnels
Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs
Équipement en option et pièces de rechange
Information concernant l'enregistrement et la garantie

Sujet parent: Présentation du projecteur

Concepts associés

Forme de l'image

Références associées

Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

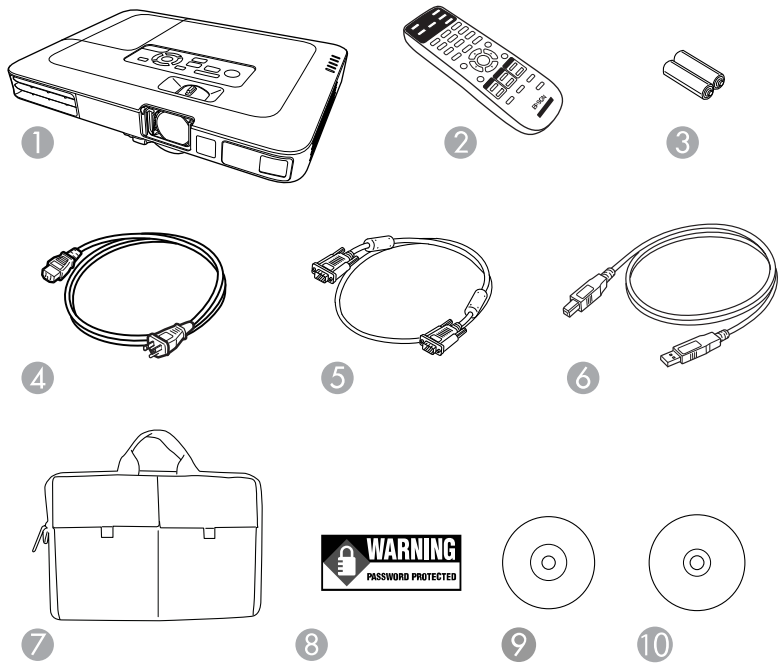
Tâches associées

Mise sous tension du projecteur
Utilisation de l'écran d'accueil

Contenu de la boîte du produit

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

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



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

9 CD de documentation du projecteur

10 CD des logiciels du projecteur

Sujet parent: Caractéristiques des projecteurs

Concepts associés

Raccordement du projecteur

Composants additionnels

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

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

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

Signal ou type de connexion	Composants additionnels nécessaires
Vidéo composite	Câble vidéo de type RCA ou A/V.
Vidéo en composantes	Câble ou adaptateur composantes à VGA D-sub, 15 broches. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
HDMI	Câble HDMI compatible. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson. **Remarque:** Les vieux ordinateurs Mac (2009 et antérieurs) pourraient ne pas supporter les signaux audio HDMI.

Signal ou type de connexion	Composants additionnels nécessaires
MHL	Appareil compatible avec MHL ou appareil avec un connecteur MHL intégré, un câble MHL ou un câble HDMI et un adaptateur MHL compatible avec votre appareil. Disponible à la vente auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
Audio depuis certains ports	Câble audio disponible dans le commerce et compatible avec votre appareil.

Sujet parent: Caractéristiques des projecteurs

Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs

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

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

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

Logiciels du projecteur	Manuel	Description
EasyMP Multi PC Projection	*Guide d'utilisation EasyMP Multi PC Projection*	Permet d'ajouter une touche d'interactivité à vos réunions en projetant l'écran d'ordinateur des utilisateurs via le réseau.
Application Epson iProjection	Les instructions sont incluses avec l'application.	Permet la projection depuis des appareils iOS ou Android si votre projecteur est connecté à un réseau qui inclut un point d'accès sans fil. Visitez le site Web epson.com/iprojection (É.-U.) ou epson.ca/iprojection (Canada) pour obtenir plus d'informations (application disponible en anglais seulement).

Sujet parent: Caractéristiques des projecteurs

Équipement en option et pièces de rechange

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

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

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de pièce
Lampe de rechange d'origine Epson (ELPLP94)	V13H010L94
Filtre à air de rechange (ELPAF53)	V13H134A53
Verrouillage de sécurité Kensington	ELPSL01
Écran portatif pour projecteur Duet d'Accolade	ELPSC80
Écran portatif pour projecteur ES3000	V12H002S3Y
Écran portatif pour projection à partir d'une table ES1000	V12H002S4Y
Support pour projecteur universel (ELPMBPJG)	V12H808001
Câble vidéo en composantes à VGA (ELPKC19)	V12H005C19
Câble d'ordinateur VGA 25 pi (20 m) (ELPKC10)	F3H982-25
Câble d'ordinateur VGA 12 pi (4 m)	ELPKC09
Câble d'ordinateur VGA 4 pi (1 m)	ELPKC02
Support de montage au plafond	ELPMB23
PowerLite Pilot 2 (ELPCB02)	V12H614020
Caméra de documents USB Epson DC-07 (ELPDC07)	V12H759020
Caméra de documents Epson DC-13 (ELPDC13)	V12H757020
Caméra de documents Epson DC-21 (ELPDC21)	V12H758020
Câble audio vidéo HDMI de 3 pi (0,9 m) de longueur	AV22300-03
Câble audio vidéo HDMI de 6 pi (1,8 m) de longueur	AV22300-06
Câble vidéo en composantes à VGA 10 pi (3,0 m) (ELPKC19)	V12H005C19
1-Year Extended Exchange Warranty (Service d’échange d’une durée d’un an)	EPPEXPA1

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de pièce
2-Year Extended Exchange Warranty (Service d'échange d'une durée de deux ans)	EPPEXPA2

Sujet parent: Caractéristiques des projecteurs

Information concernant l'enregistrement et la garantie

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

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

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

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

Sujet parent: Caractéristiques des projecteurs

Système de notation employé dans la documentation

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

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

Sujet parent: Présentation du projecteur

Où trouver plus d'information?

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

- Système d'aide intégré

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

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

  Consultez les questions les plus fréquemment posées et transmettez vos questions par courriel à l'assistance technique d'Epson (24 heures sur 24).
- Si vous avez encore besoin d'aide après avoir consulté le présent manuel et les ressources énumérées ci-haut, vous pouvez faire appel à l'assistance technique Epson PrivateLine pour obtenir une aide rapide. Pour plus de détails, consultez la section « Comment obtenir de l'aide ».

Sujet parent: Présentation du projecteur

Références associées

Comment obtenir de l'aide

Emplacement des composants du projecteur

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

Remarque: Le projecteur PowerLite 1795F est représenté dans la plupart des illustrations de ce manuel, sauf indication contraire.

Composants du projecteur – Avant/dessus

Composants du projecteur – Arrière

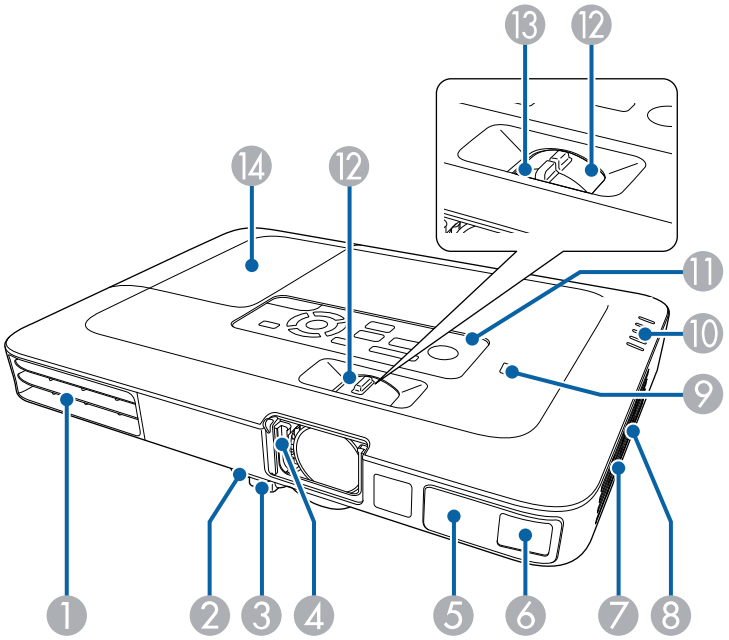
Composants du projecteur – Base

Composants du projecteur – Panneau de commande

Composants du projecteur – Télécommande

Sujet parent: Présentation du projecteur

Composants du projecteur – Avant/dessus



1 Sortie d'air
2 Levier de déverrouillage de la patte
3 Patte avant réglable
4 Levier de glissière A/V Mute
5 Récepteur de la télécommande
6 Capteur (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
7 Couvercle du filtre à air/évent d'air extérieur
8 Haut-parleur
9 Étiquette CCP (PowerLite 1781W/1785W/1795F)
10 Témoins d'état
11 Panneau de commande

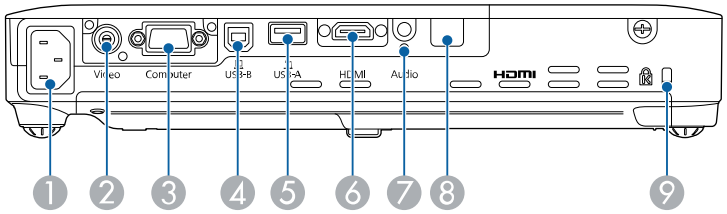
12 Bague de zoom

13 Bague de mise au point (PowerLite 1780W)

14 Couvercle du logement de la lampe

Sujet parent: Emplacement des composants du projecteur

Composants du projecteur – Arrière



1 Entrée AC

2 Port **Video**

3 Port **Computer**

4 Port **USB-B**

5 Port **USB-A**

6 Port **HDMI**

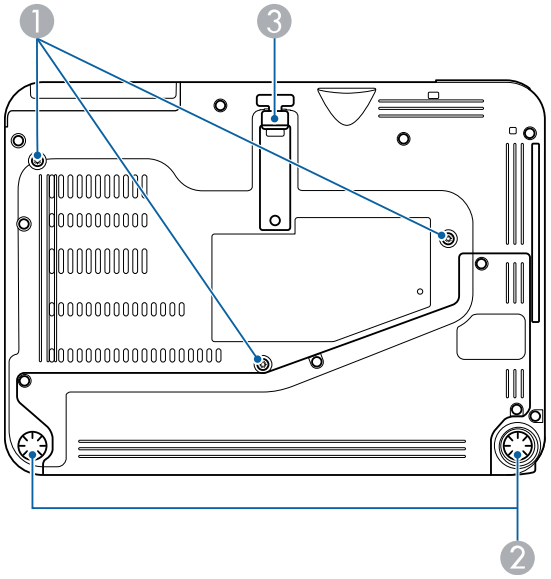
7 Port **Audio**

8 Récepteur de la télécommande

9 Logement pour verrou de sécurité

Sujet parent: Emplacement des composants du projecteur

Composants du projecteur – Base



1 Trous de montage au plafond (3)

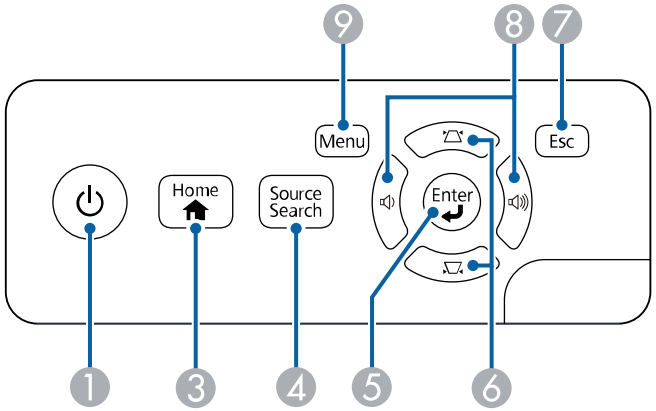
2 Pattes arrière

3 Patte avant réglable

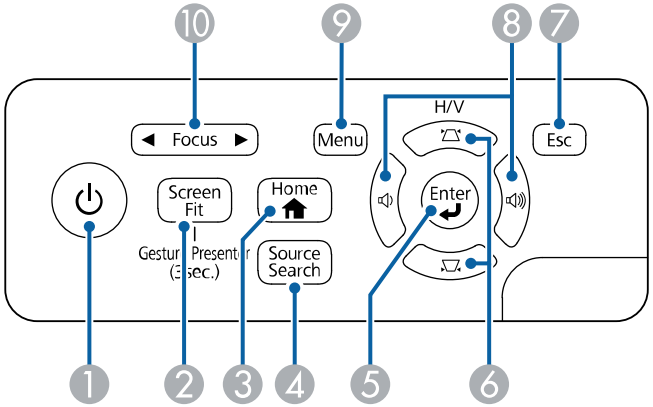
Sujet parent: Emplacement des composants du projecteur

Composants du projecteur – Panneau de commande

PowerLite 1780W



PowerLite 1781W/1785W/1795F



1 Touche d'alimentation

2 Touche **Screen Fit** (PowerLite 1781W/1785W/1795F; active la fonctionnalité Présentateur gestes sur le modèle PowerLite 1785W/1795F en appuyant sur la touche durant 3 secondes)

3 Touche **Home** (affiche le menu d'accueil)

4 Touche **Source Search** (recherche des sources vidéo connectées)

5 Touche **Enter** (permet de sélectionner des options)

6 Touches de correction trapézoïdale verticale (affichent l'écran d'ajustement et règlent la forme de l'écran) et touches fléchées

7 Touche **Esc** (annule ou quitte les fonctions)

8 Touches de contrôle du volume (ajuste le volume du haut-parleur), touches de correction trapézoïdale horizontale et touches directionnelles

9 Touche **Menu** (accède au système de menus du projecteur)

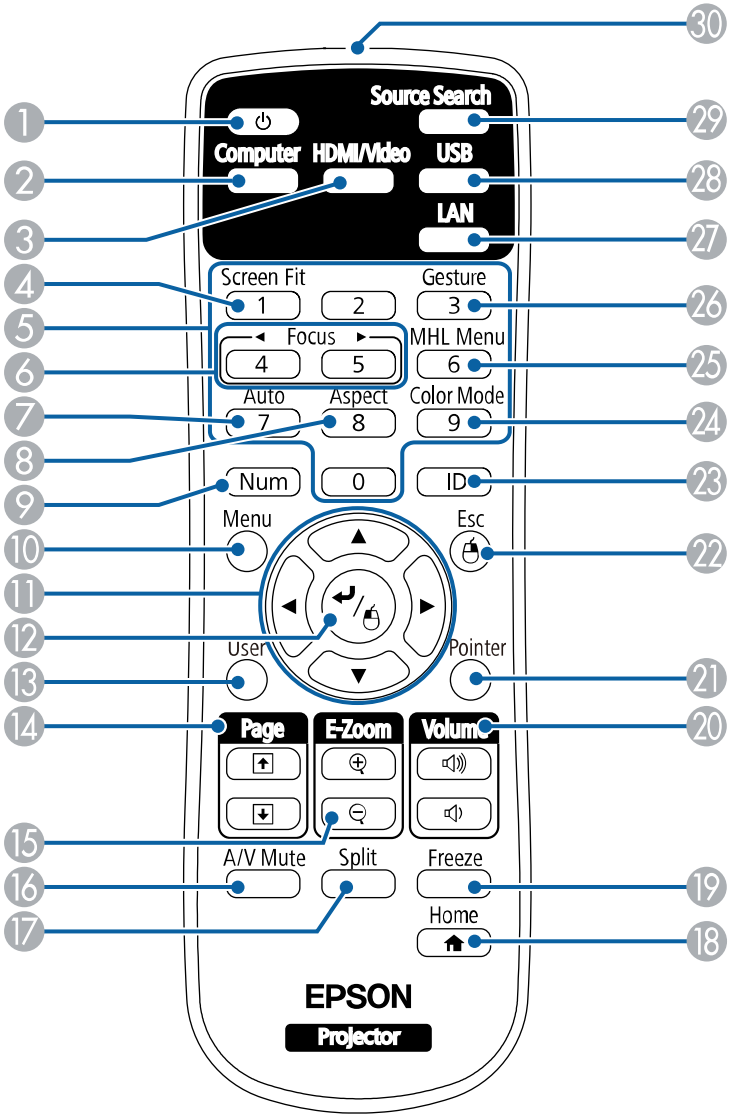
10 Touche **Focus** (ajuste la mise au point de l'image; PowerLite 1781W/1785W/1795F)

Sujet parent: Emplacement des composants du projecteur

Tâches associées

Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur

Composants du projecteur – Télécommande



1 Touche d'alimentation

2 Touche **Computer** (fait défiler les ordinateurs raccordés)

3 Touche **HDMI/Video** (fait défiler les sources HDMI/vidéo connectées)

4 Touche **Screen Fit** (règle la forme de l'image)

5 Touches numériques (permettent d'entrer des chiffres)

6 Touche de mise au point (ajuste la mise au point de l'image; PowerLite 1781W/1785W/1795F)

7 Touche **Auto** (règle automatiquement les paramètres de position, d'alignement et de synchronisation)

8 Touche **Aspect** (sélectionne le rapport hauteur/largeur de l'image)

9 Touche **Num** (lorsque la touche est maintenue enfoncée, bascule entre les touches numériques et la fonction correspondant au chiffre)

10 Touche **Menu** (accède au système de menus du projecteur)

11 Touches fléchées (font défiler des options à l'écran et commandent des fonctions de souris sans fil)

12 Touche d'entrée (sélectionne des options et commande des fonctions de souris sans fil)

13 Touche **User** (personnalisable pour différentes fonctions)

14 Touches **Page** précédente/suivante (commandent les diapositives d'une présentation)

15 Touches **E-Zoom +/-** (agrandissent et rapetissent l'image)

16 Touche **A/V Mute** (interrompt l'image et le son)

17 Touche **Split** (divise l'écran en deux sources d'image)

18 Touche **Home** (permet d'accéder à la sélection de la source, à l'information d'aide pour le projecteur et à d'autres fonctionnalités)

19 Touche **Freeze** (fige l'action vidéo)

20 Touches **Volume** du haut et du bas (règlent le volume du haut-parleur)

21 Touche **Pointer** (active le pointeur à l'écran)

22 Touche **Esc** (annule/quitte les fonctions et commande des fonctions de souris sans fil)

23 Touche **ID** (sélectionne le projecteur à contrôler)

24 Touche **Color Mode** (sélectionne le mode d'affichage)

25 Touche **MHL Menu** (affiche le menu principal du dispositif MHL connecté)

26 Touche **Gesture** (affiche l'écran du menu Présentateur gestes; PowerLite 1785W/1795F)

27 Touche **LAN** (fait défiler les sources réseau connectées)

28 Touche **USB** (fait défiler les sources USB connectées)

29 Touche **Source Search** (recherche les sources connectées)

30 Émetteur de signaux de la télécommande (émet les signaux de la télécommande)

Sujet parent: Emplacement des composants du projecteur

Installation du projecteur

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

Emplacement du projecteur
Raccordement du projecteur
Installation des piles dans la télécommande
Ouverture du couvre-objectif

Emplacement du projecteur

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

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

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

- Placez le projecteur sur une surface plane et robuste ou installez-le à l'aide d'un support compatible.
- Laissez amplement d'espace autour du projecteur et sous celui-ci pour assurer une bonne aération et ne le placez pas de manière à ce que les évents soient obstrués.
- Assurez-vous que le projecteur se trouve à portée d'une prise de courant ou d'une rallonge.

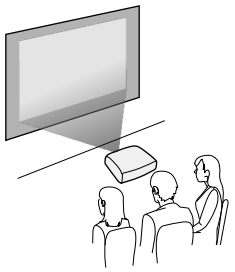
Options de configuration et d'installation du projecteur
Distance de projection

Sujet parent: Installation du projecteur

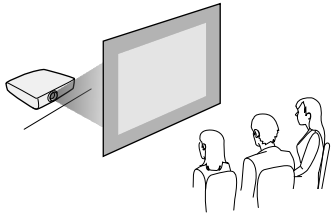
Options de configuration et d'installation du projecteur

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

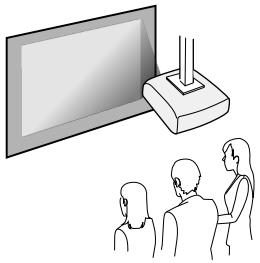
Avant



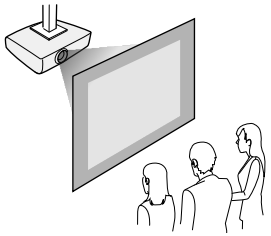
Arrière



Avant/Plafond



Arrière/Plafond



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

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

Sujet parent: Emplacement du projecteur

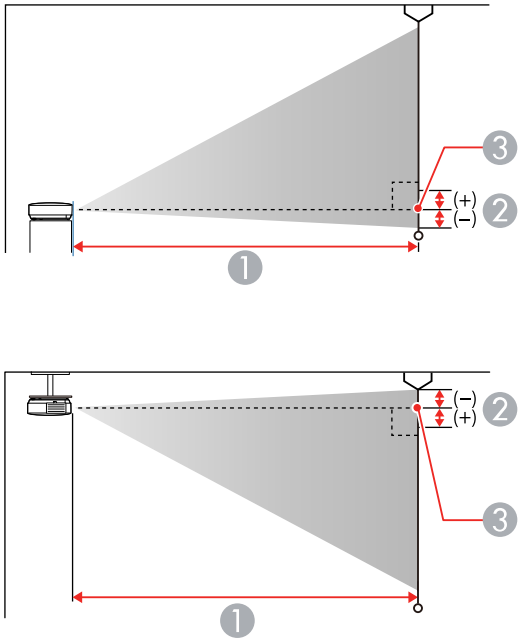
Références associées

Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

Distance de projection

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

Servez-vous des tableaux ci-dessous pour estimer à quelle distance de l'écran vous devez placer le projecteur en fonction de la taille de l'image projetée. (Les données de conversion pourraient avoir été arrondies.) Vous pouvez également consulter le calculateur de distance de projection à l'adresse epson.com/support (É.-U.) ou epson.ca/soutien (Canada).



1 Distance de projection

2 Distance depuis le centre de l'objectif jusqu'au bas de l'image

3 Centre de l'objectif

PowerLite 1780W/1781W/1785W

Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10		
Taille de l'écran ou de l'image	**Distance de projection (1)** **Grand angle ou télé**	**Décalage du centre de l'objectif (2)**
50 po	44 à 53 po (112 à 135 cm)	–2,4 po (–6 cm)
80 po	71 à 85 po (181 à 217 cm)	–3,9 po (–10 cm)
100 po	89 à 107 po (226 à 271 cm)	–4,8 po (–12 cm)
150 po	134 à 161 po (340 à 408 cm)	–7,2 po (–18 cm)

PowerLite 1795F

Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9		
Taille de l'écran ou de l'image	**Distance de projection (1)** **Grand angle ou télé**	**Décalage du centre de l'objectif (2)**
50 po	44 à 54 po (113 à 136 cm)	–1,6 po (–4 cm)
80 po	71 à 86 po (181 à 219 cm)	–2,6 po (–7 cm)
100 po	89 à 108 po (227 à 275 cm)	–3,3 po (–8 cm)
150 po	135 à 163 po (342 à 413 cm)	–4,9 po (–13 cm)

Sujet parent: Emplacement du projecteur

Raccordement du projecteur

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

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

Raccordement d'ordinateurs
Raccordement à des sources vidéo
Raccordement de dispositifs USB externes
Raccordement d'une caméra de documents

Sujet parent: Installation du projecteur

Références associées
Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

Raccordement d'ordinateurs

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

Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA
Raccordement à un ordinateur pour l'audio et la vidéo HDMI
Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB
Connexion à un ordinateur pour le son

Sujet parent: Raccordement du projecteur

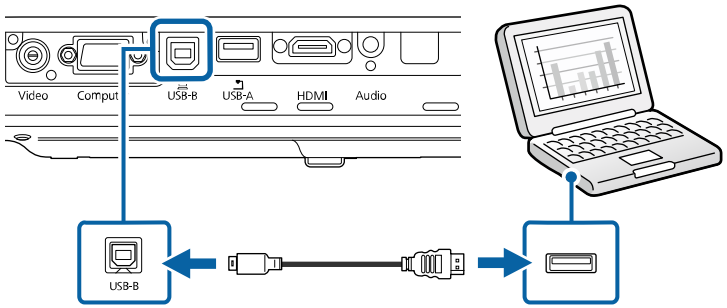
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB

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

Remarque: La connexion via un concentrateur USB risque de ne pas fonctionner correctement. Connectez un câble USB directement au projecteur.

1. Dans le menu Avancé du projecteur, réglez le paramètre **USB Type B** à **USB Display**.
2. Mettez l'ordinateur sous tension.

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



4. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.
5. Choisissez une des méthodes suivantes :
   - **Windows 10/8.x** : Cliquez sur **EPSON_PJ_UD** lorsqu'il s'affiche sur le bureau, puis sélectionnez **Exécutez EMP_UDSE.EXE** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour installer le logiciel Epson USB Display.
   - **Windows 7/Windows Vista** : Sélectionnez **Exécuter EMP_UDSE.EXE** dans la boîte de dialogue qui s'affiche pour installer le logiciel Epson USB Display.
   - **Mac** : Le dossier de configuration USB Display s'affiche à l'écran. Sélectionnez **USB Display Installer** et suivez les directives à l'écran pour installer le logiciel Epson USB Display.

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

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

Sujet parent: Raccordement d'ordinateurs

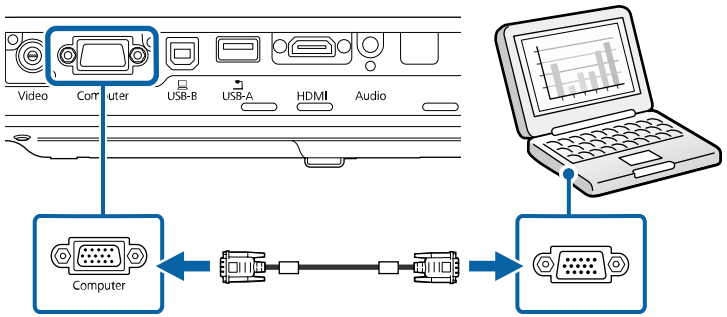
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA

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

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

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

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



4. Serrez les vis du connecteur VGA.

Sujet parent: Raccordement d'ordinateurs

Tâches associées

Connexion à un ordinateur pour le son

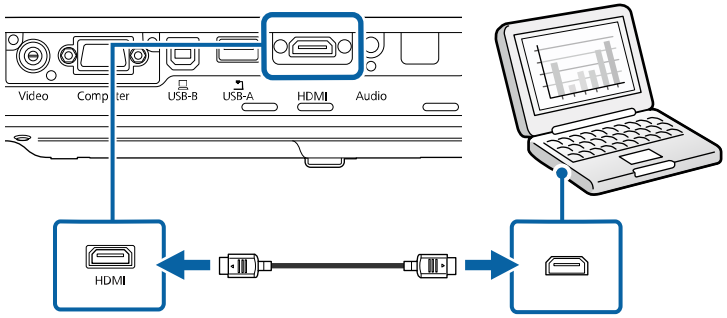
Raccordement à un ordinateur pour l'audio et la vidéo HDMI

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

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

1. Branchez une extrémité du câble HDMI au port de sortie HDMI de votre ordinateur.

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



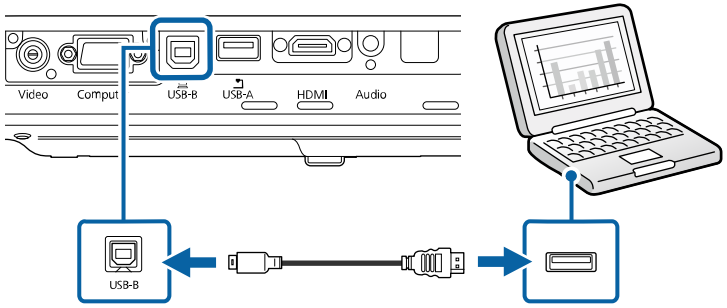
Remarque: Le projecteur convertit le signal audio numérique envoyé à partir de votre ordinateur en un signal analogique mono pour le haut-parleur interne. Si vous avez de la difficulté à entendre l'audio via la connexion HDMI, branchez l'une des extrémités d'un câble audio mini-fiche stéréo de 3,5 mm optionnel (disponible dans le commerce) au port **Audio** du projecteur, et branchez l'autre extrémité au port de sortie audio de votre ordinateur. Puis, sélectionnez le port audio auquel une connexion est établie pour le paramètre **Sortie audio HDMI** dans le menu Avancé.

Sujet parent: Raccordement d'ordinateurs

Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB

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

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



2. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.
3. Au besoin, configurez votre ordinateur pour l'utilisation d'une souris USB externe. Pour plus de détails, consultez la documentation fournie avec l'ordinateur.

Sujet parent: Raccordement d'ordinateurs

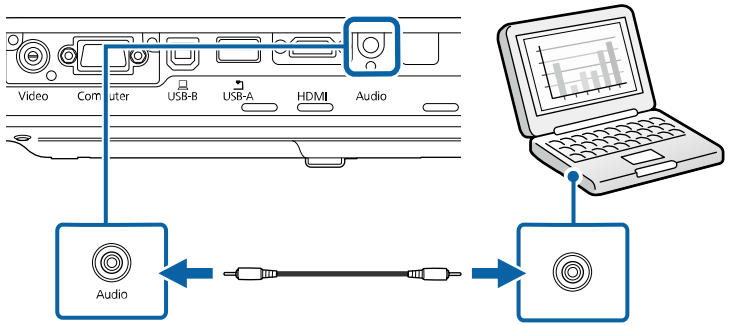
Tâches associées

Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

Connexion à un ordinateur pour le son

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

1. Branchez le câble audio à la prise pour écouteurs ou à la sortie audio de votre ordinateur portable, ou encore à la prise de haut-parleur ou de sortie audio de votre ordinateur de table.
2. Branchez l'autre extrémité au port **Audio** du projecteur.



Sujet parent: Raccordement d'ordinateurs

Raccordement à des sources vidéo

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

Raccordement d'une source vidéo HDMI
Connexion à un dispositif compatible avec MHL
Raccordement d'une source vidéo en composantes
Raccordement d'une source vidéo composite

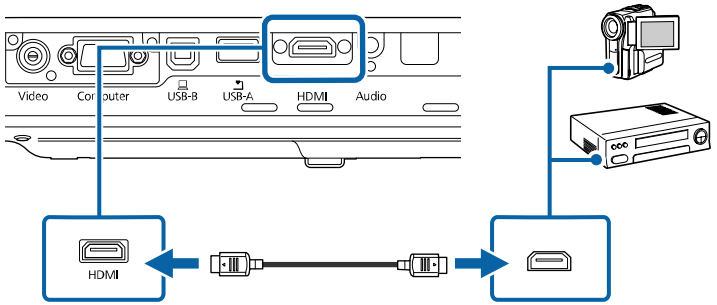
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son

Sujet parent: Raccordement du projecteur

Raccordement d'une source vidéo HDMI

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

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



Remarque: Le projecteur convertit le signal audio numérique envoyé à partir de votre source vidéo en un signal analogique mono pour le haut-parleur interne.

Remarque: Si vous avez de la difficulté à entendre le son via la connexion HDMI, vous pouvez utiliser le port **Audio** pour diffuser du son. Branchez l'une des extrémités d'un câble optionnel audio mini-fiche stéréo de 3,5 mm au port **Audio** du projecteur, et branchez l'autre extrémité au port de sortie audio de votre ordinateur. Puis, sélectionnez **Audio** pour le paramètre **Sortie audio HDMI** du menu Avancé.

Sujet parent: Raccordement à des sources vidéo

Références associées

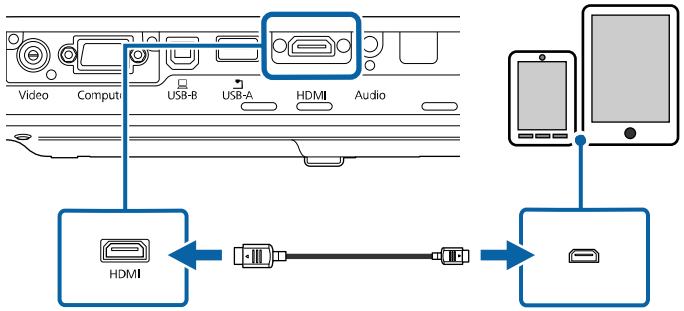
Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

Connexion à un dispositif compatible avec MHL

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

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

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



Remarque: Le projecteur convertit le signal audio numérique envoyé à partir de votre source vidéo en un signal analogique mono pour le haut-parleur interne.

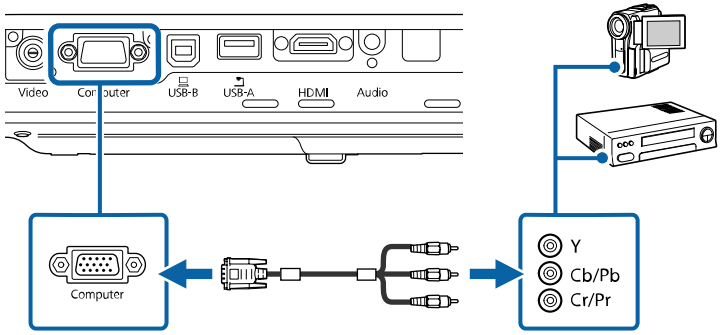
Sujet parent: Raccordement à des sources vidéo

Raccordement d'une source vidéo en composantes

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

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

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



3. Serrez les vis du connecteur VGA.

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

Sujet parent: Raccordement à des sources vidéo

Références associées

Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal

Tâches associées

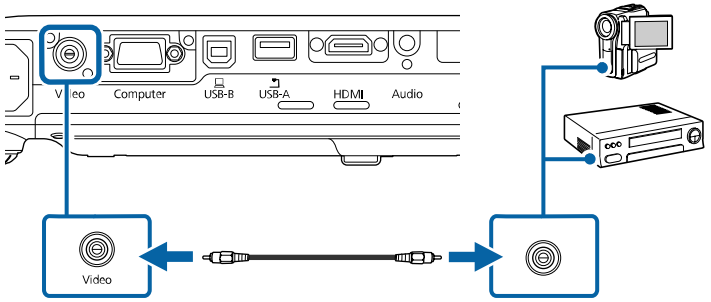
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son

Raccordement d'une source vidéo composite

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

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

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



Sujet parent: Raccordement à des sources vidéo

Tâches associées

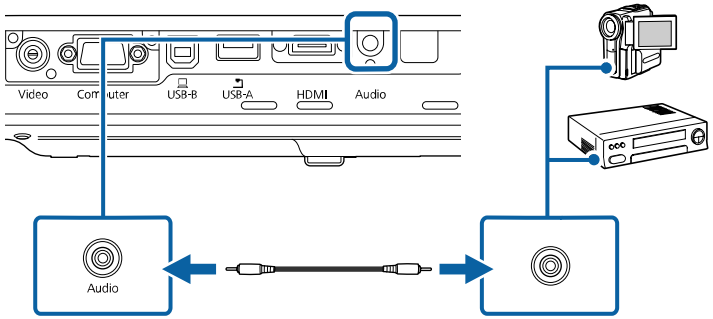
Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son

Raccordement d'une source vidéo pour diffuser du son

Vous pouvez diffuser le son via le haut-parleur du projecteur si votre appareil vidéo est doté de ports de sortie audio. Branchez le projecteur à la source vidéo en utilisant un câble adaptateur pour mini-fiche stéréo (composé d'un mini-connecteur 3,5 mm et de deux fiches RCA).

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

1. Branchez une extrémité du câble audio aux ports de sortie audio de la source vidéo.
2. Branchez l'autre extrémité du câble dans le ou les ports **Audio** du projecteur.



Sujet parent: Raccordement à des sources vidéo

Raccordement de dispositifs USB externes

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

Projection depuis un dispositif USB

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

Sélection de la source USB raccordée

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

Sujet parent: Raccordement du projecteur

Sujets reliés

Projection d'une présentation PC Free

Projection depuis un dispositif USB

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

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

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

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

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

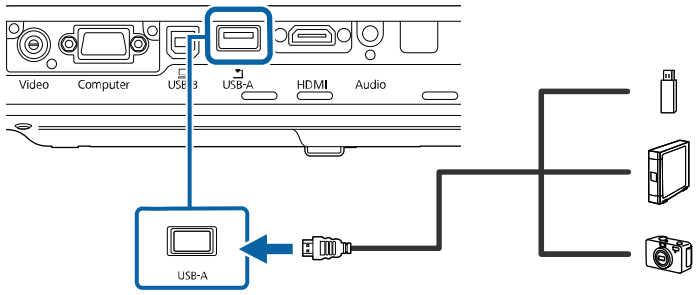
Vous pouvez projeter des diaporamas à partir de fichiers d'image sur un dispositif USB connecté.

Sujet parent: Raccordement de dispositifs USB externes

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

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

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



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

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

Sujet parent: Raccordement de dispositifs USB externes

Sélection de la source USB raccordée

Vous pouvez changer l'affichage du projecteur à la source connectée au port **USB-A**.

1. Vérifiez au besoin si la source USB branchée est sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Source Search** de la télécommande.
3. Appuyez sur la touche **Source Search** encore une fois pour faire défiler d'autres sources USB, le cas échéant.

Sujet parent: Raccordement de dispositifs USB externes

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

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

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

Sujet parent: Raccordement de dispositifs USB externes

Raccordement d'une caméra de documents

Vous pouvez brancher une caméra de documents à votre projecteur afin de projeter des images produites par la caméra.

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

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

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

Sujet parent: Raccordement du projecteur

Concepts associés

Raccordement du projecteur

Références associées

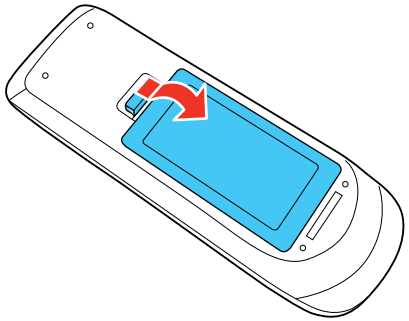
Équipement en option et pièces de rechange

Installation des piles dans la télécommande

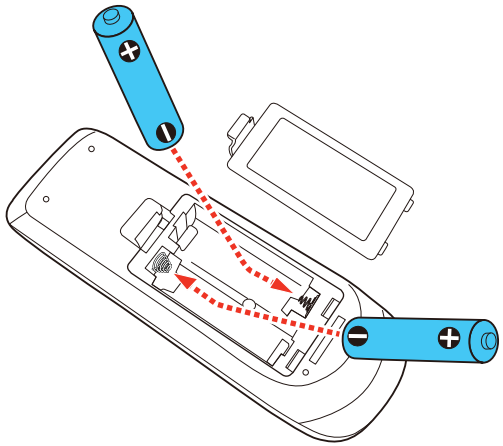
La télécommande est alimentée au moyen de deux piles AA fournies avec le projecteur.

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

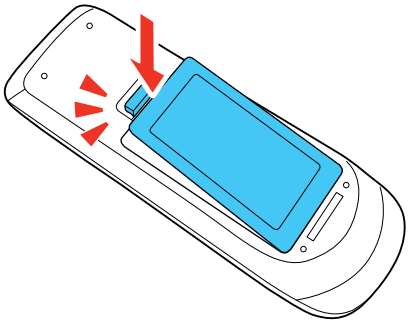
1. Retirez le couvercle des piles.



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



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

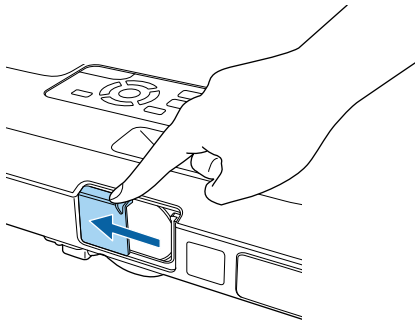


Avertissement: Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

Sujet parent: Installation du projecteur

Ouverture du couvre-objectif

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



Sujet parent: Installation du projecteur

Utilisation du projecteur sur un réseau

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

Projection sur un réseau sans fil

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

Projection sur un réseau sans fil

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

Pour établir une connexion sans fil à votre projecteur, configurez la connexion à l'aide des menus Réseau du projecteur.

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

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

Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS

Utilisation d'un code QR pour connecter un appareil mobile

Utilisation de la fonctionnalité CCP pour connecter un appareil Android au projecteur

Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil

Projection par réseau sans fil à partir d'un appareil mobile (Screen Mirroring)

HTTP sécurisé

Importation d'un certificat de serveur Web au moyen des menus du projecteur

Sujet parent: Utilisation du projecteur sur un réseau

Références associées

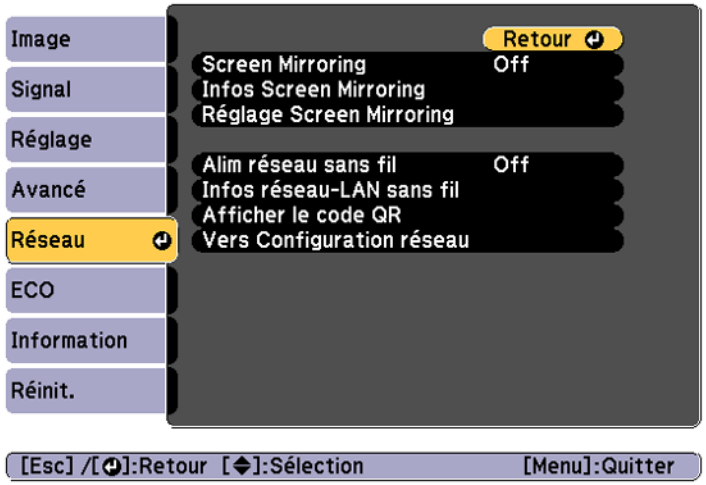
Manuels et logiciels supplémentaires pour les projecteurs

Équipement en option et pièces de rechange

Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

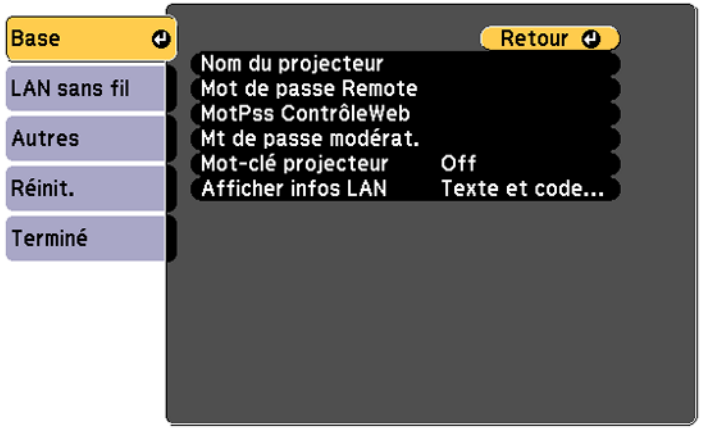
Avant de pouvoir projeter sur le réseau sans fil, vous devez sélectionner les paramètres réseau du projecteur en utilisant ses menus.

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



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

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

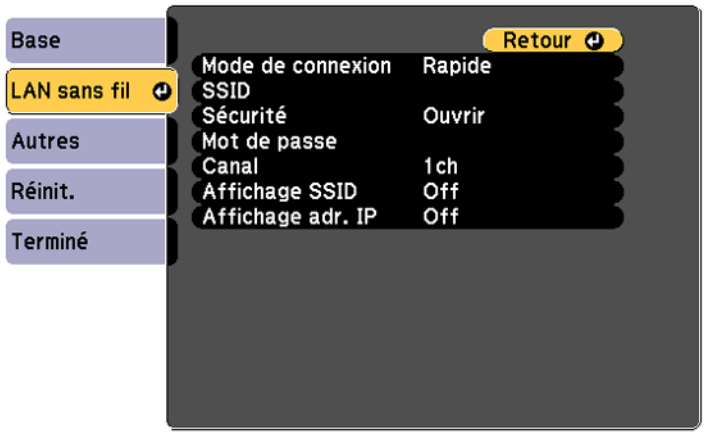


7. Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :
   - **Nom du projecteur** vous permet d'entrer un nom comptant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur sur le réseau.
   - **Mot de passe Remote** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques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

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

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

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



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

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

Paramètres du menu LAN sans fil

Sujet parent: Projection sur un réseau sans fil

Paramètres du menu LAN sans fil

Paramètre	Options	Description
Mode de connexion	**Rapide** **Avancé**	Définit le type de connexion sans fil : **Rapide** : permet la connexion rapide à un ordinateur ou l'utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection pour établir une connexion (mode Ad Hoc). **Avancé** : permet le raccordement à plusieurs projecteurs par un point d'accès sans fil (mode d'infrastructure).
Rechercher le point d'accès	**Vers Recherche**	Recherche les points d'accès sans fil disponibles en mode de connexion **Avancé**.
SSID	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques.	Définit le SSID (nom du réseau) du réseau local sans fil auquel le projecteur se connecte.
Sécurité	**Ouvrir** **WPA2-PSK** **WPA/WPA2-PSK** **WPA2-EAP** (PowerLite 1781W/1785W/1795F) **WPA/WPA2-EAP** (PowerLite 1781W/1785W/1795F)	Définit le type de sécurité utilisé pour le réseau sans fil (certaines options ne sont disponibles que lorsque le paramètre est réglé sur **Avancé** en mode de connexion).
Mot de passe	Entre 8 et 63 caractères alphanumériques.	Règle une phrase passe pour le réseau sans fil.

Paramètre	Options	Description
Réglage EAP (PowerLite 1781W/1785W/1795F)	**Type EAP** **Nom utilisateur** **Mot de passe** **Certificat client** **Vérif serveur certif** **Certificat CA** **Nom serv RADIUS**	Règle les paramètres EAP pour la sécurité WPA2-EAP et WPA/WPA2-EAP.
Canal	**1ch** **6ch** **11ch**	En mode de connexion **Rapide**, définit la bande de fréquence (canal) utilisée par le réseau local sans fil.
Paramètres IP	**DHCP** **Adresse IP** **Masque ss-rés** **Adresse passerelle**	Active le paramètre DHCP si votre réseau attribue automatiquement des adresses; réglez le paramètre à **Off** pour entrer manuellement les paramètres **Adresse IP**, **Masque ss-rés** et **Adresse passerelle** du réseau.
Affichage SSID	**On** **Off**	Permet de choisir d'afficher ou non le SSID sur l'écran de veille du réseau.
Affichage adr. IP	**On** **Off**	Permet de choisir d'afficher ou non l'adresse IP sur l'écran de veille du réseau.

Sujet parent: Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows

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

1. Pour démarrer l'utilitaire sans fil, accédez au bureau et double-cliquez sur l'icône de réseau de la barre des tâches de Windows.

2. Effectuez l'une des étapes suivantes :
   - Si votre projecteur est connecté à un réseau existant (mode Avancé), sélectionnez le nom du réseau (SSID).
   - Si votre projecteur est configuré en mode Rapide, sélectionnez le SSID du projecteur.
3. Cliquez sur **Connecter**.

Sujet parent: Projection sur un réseau sans fil

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS

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

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

Sujet parent: Projection sur un réseau sans fil

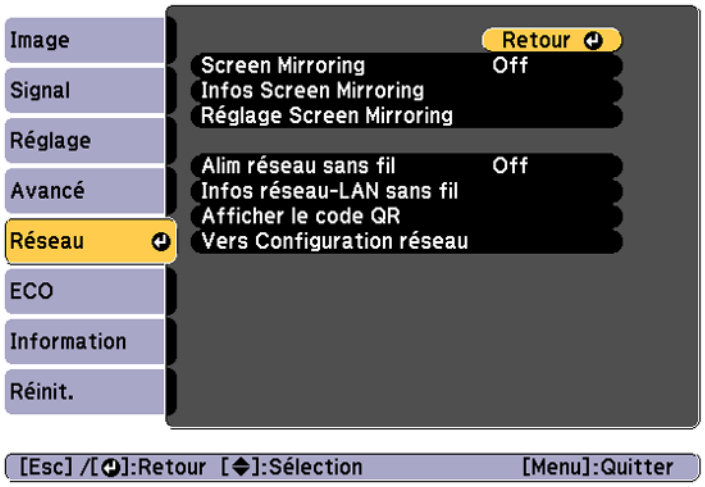
Utilisation d'un code QR pour connecter un appareil mobile

Après avoir sélectionné les paramètres du réseau sans fil pour votre projecteur, vous pouvez afficher un code QR à l'écran et l'utiliser pour connecter un appareil mobile à l'aide de l'application Epson iProjection.

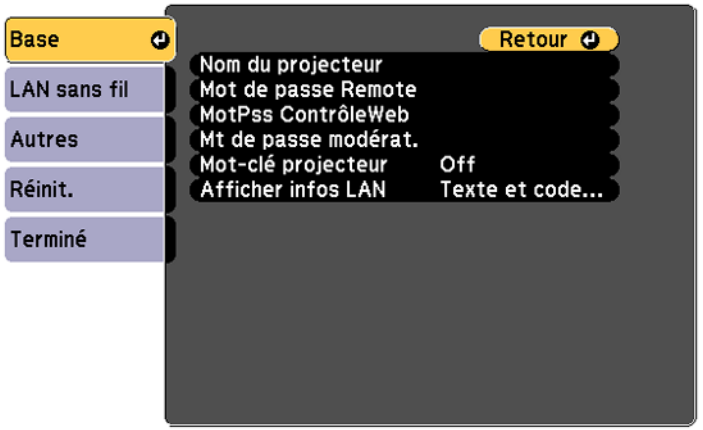
Remarque: Assurez-vous d'avoir installé la version la plus récente d'Epson iProjection sur votre appareil. Visitez le site Web epson.com/iprojection (É.-U.) ou epson.ca/iprojection (Canada) pour obtenir plus d'informations (application disponible en anglais seulement).

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

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



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



5. Réglez le paramètre **Afficher infos LAN** sur l'option **Texte et code QR**.

6. Sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.
7. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
   - Appuyez sur la touche **LAN** de la télécommande.
   - Sélectionnez **Afficher le code QR** dans le menu Réseau du projecteur.
   - Vous pouvez également appuyer sur la touche **Home** de la télécommande et sélectionner **Afficher le code QR** à l'écran Home.

   Votre projecteur affichera le code QR sur la surface de projection.

   Remarque: Si vous ne voyez pas le code QR après avoir appuyé sur la touche **LAN**, appuyez sur **Enter** pour l'afficher.
8. Démarrez Epson iProjection sur votre appareil mobile.
9. Utilisez la fonction de lecteur de code QR pour lire le code QR et connecter votre appareil au projecteur. Visitez le site Web epson.com/iprojection (É.-U.) ou epson.ca/iprojection (Canada) pour les instructions (application disponible en anglais seulement).

Sujet parent: Projection sur un réseau sans fil

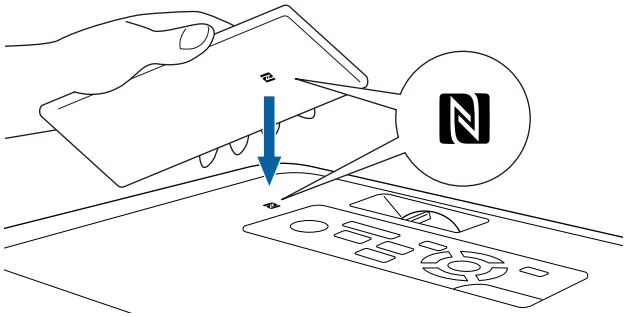
Utilisation de la fonctionnalité CCP pour connecter un appareil Android au projecteur

Après avoir configuré les paramètres de réseau sans fil sur votre projecteur, vous pouvez connecter votre appareil Android 4.0 (ou une version ultérieure) à votre projecteur à l'aide de la fonctionnalité CCP (communication en champ proche) et de l'application Epson iProjection (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

Remarque: Assurez-vous que votre appareil mobile est déverrouillé et que son lecteur CCP est activé. Consultez le manuel de votre appareil pour plus de détails. Assurez-vous d'avoir installé la version la plus récente d'Epson iProjection sur votre appareil. Visitez le site Web epson.com/iprojection (É.-U.) ou epson.ca/iprojection (Canada) pour obtenir plus d'informations.

1. Réglez le paramètre **Activation auto** sur **NFC** dans le menu Avancé du projecteur.

2. Placez votre appareil mobile près de l'étiquette CCP de votre projecteur.



Epson iProjection sera lancé sur votre appareil, puis votre appareil mobile se connectera automatiquement à votre projecteur.

Remarque: Si vous n'avez pas encore installé Epson iProjection, la page Epson iProjection de la boutique d'applications s'affichera sur votre appareil. Installez Epson iProjection et répétez cette étape.

3. Choisissez le fichier à projeter depuis le menu **Contents** d'Epson iProjection.

Sujet parent: Projection sur un réseau sans fil

Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil

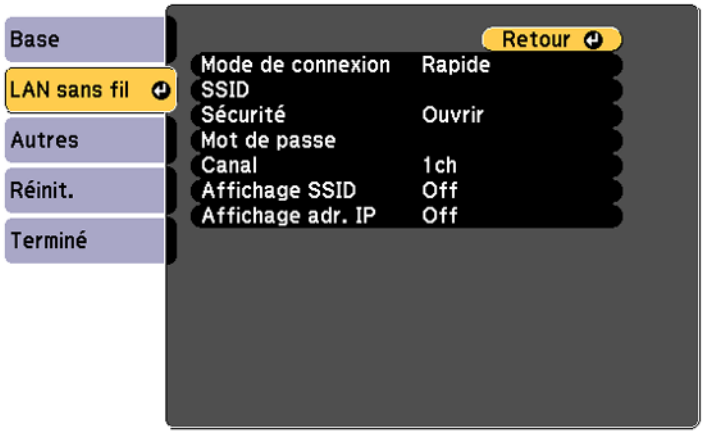
Vous pouvez configurer la sécurité de votre projecteur pour l'utiliser sur un réseau sans fil. Choisissez et configurez une des options de sécurité suivantes qui correspond aux paramètres utilisés pour votre réseau :

- Sécurité WPA/WPA2-PSK (mode de connexion Avancé)
- Sécurité WPA2-EAP (mode de connexion Avancé; PowerLite 1781W/1785W/1795F)
- Sécurité WPA/WPA2-PSK (mode de connexion Rapide)
- Sécurité WPA/WPA2-EAP (mode de connexion Avancé; PowerLite 1781W/1785W/1795F)

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

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

4. Sélectionnez **LAN sans fil**, puis appuyez sur **Enter**.



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

Sujet parent: Projection sur un réseau sans fil

Projection par réseau sans fil à partir d'un appareil mobile (Screen Mirroring)

Vous pouvez envoyer des images vers votre projecteur à partir d'un appareil mobile (ordinateur portable, téléphone intelligent, tablette) au moyen de la technologie Miracast ou d'un ordinateur Windows (PowerLite 1785W/1795F). Si votre appareil prend en charge Miracast, vous n'avez pas à installer d'autres logiciels.

Restrictions du mode Screen Mirroring

Sélection des paramètres Screen Mirroring

Connexion pour le mode Screen Mirroring avec Miracast

Connexion pour le mode Screen Mirroring avec un ordinateur Windows 8.x/Windows 10

Sujet parent: Projection sur un réseau sans fil

Restrictions du mode Screen Mirroring

Veuillez noter les restrictions suivantes lorsque vous utilisez les fonctionnalités de Screen Mirroring :

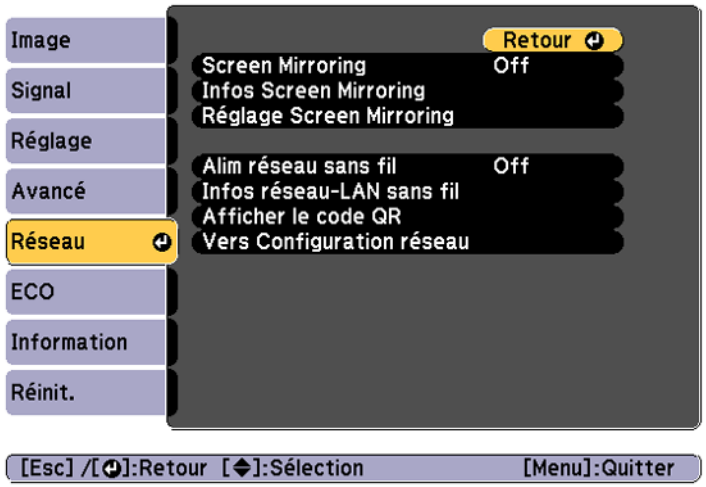
- Vous ne pouvez pas projeter une image entrelacée.
- Le son ne peut pas être diffusé avec plus de 3 canaux.
- Vous ne pouvez pas projeter des images ayant une résolution supérieure à 1920 × 1080 et une fréquence d'image supérieure à 30 images par seconde.
- Vous ne pouvez pas projeter de vidéo 3D.
- Vous ne pouvez pas utiliser les fonctionnalités avancées de Miracast avec Windows 8.1.
- En raison de la protection des droits d'auteur avec une connexion Miracast, il est possible que le contenu ne soit pas visible.

Sujet parent: Projection par réseau sans fil à partir d'un appareil mobile (Screen Mirroring)

Sélection des paramètres Screen Mirroring

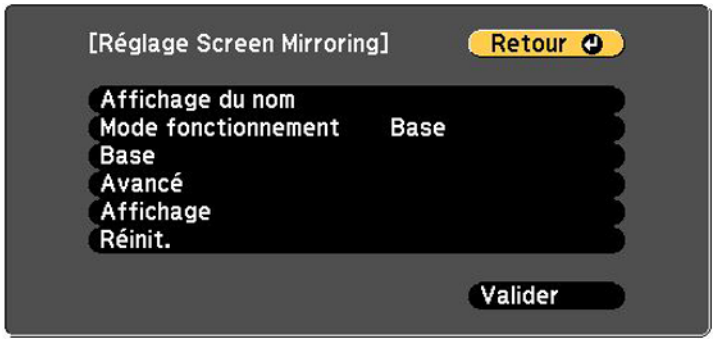
Vous pouvez sélectionner les paramètres Screen Mirroring pour votre projecteur et ensuite projeter des images à partir d'un appareil mobile ou de votre ordinateur.

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



3. Réglez le paramètre **Screen Mirroring** à **On**.

4. Sélectionnez **Réglage Screen Mirroring** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez les options **Réglage Screen Mirroring** au besoin.



6. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Valider** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.
7. Appuyez sur la touche **Home** du panneau de commande ou de la télécommande.

   L'Affichage du nom apparaît à l'écran d'accueil.

Sujet parent: Projection par réseau sans fil à partir d'un appareil mobile (Screen Mirroring)

Connexion pour le mode Screen Mirroring avec Miracast

Si votre appareil mobile prend en charge Miracast, vous pouvez établir une connexion sans fil avec le projecteur et projeter des images et du son (PowerLite 1785W/1795F).

1. Sélectionnez le paramètre **Screen Mirroring** dans votre projecteur au besoin.
2. Appuyez sur la touche **LAN** de la télécommande pour basculer la source à Screen Mirroring.

   L'écran de veille du paramètre Screen Mirroring s'affiche.
3. Sur votre appareil mobile, utilisez la fonction Miracast pour chercher le projecteur.

   Remarque: Consultez la documentation fournie avec votre appareil mobile pour obtenir des renseignements sur l'accès à cette fonction.

   Une liste des appareils disponibles s'affiche.
4. Sélectionnez votre projecteur dans la liste.

5. Si l'écran de saisie du code PIN s'affiche sur votre appareil mobile, entrez le code PIN affiché à l'écran de veille du paramètre Screen Mirroring ou dans le coin inférieur droit de l'image projetée.

   Le projecteur affiche l'image de votre appareil mobile.

   Mise en garde: L'établissement de la connexion peut prendre un certain temps. Ne débranchez pas le cordon d'alimentation du projecteur pendant qu'il établit la connexion avec votre appareil. Cela pourrait entraîner le plantage ou le mauvais fonctionnement de votre appareil.

   Remarque: Tout dépendant de l'appareil mobile, il est possible que vous deviez supprimer un appareil au moment d'établir la connexion. Suivez les instructions à l'écran de votre appareil.

Sujet parent: Projection par réseau sans fil à partir d'un appareil mobile (Screen Mirroring)

Connexion pour le mode Screen Mirroring avec un ordinateur Windows 8.x/Windows 10

Vous pouvez configurer votre ordinateur pour la projection d'images sans fil et la diffusion du son à l'aide de Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F).

1. Sélectionnez le paramètre **Screen Mirroring** dans votre projecteur au besoin.
2. Appuyez sur la touche **LAN** de la télécommande pour basculer la source à Screen Mirroring.

   L'écran de veille du paramètre Screen Mirroring s'affiche.
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
   - **Windows 10** : Ouvrez **Centre de contrôle** et sélectionnez **Connecter**.
   - **Windows 8.x** : Sélectionnez **Périphériques** > **Projeter** > **Ajouter un affichage sans fil**.
4. Sélectionnez le nom de votre projecteur dans la liste de l'Affichage du nom.
5. Si l'écran de saisie du code PIN s'affiche sur votre ordinateur, entrez le code PIN affiché à l'écran de veille du paramètre Screen Mirroring ou dans le coin inférieur droit de l'image projetée.

   Le projecteur affiche l'image de votre ordinateur ou de votre appareil mobile.

   Remarque: L'établissement de la connexion peut prendre un certain temps. Ne débranchez pas le cordon d'alimentation du projecteur pendant qu'il établit la connexion avec votre appareil. Cela pourrait entraîner le plantage ou le mauvais fonctionnement de votre appareil.

Sujet parent: Projection par réseau sans fil à partir d'un appareil mobile (Screen Mirroring)

HTTP sécurisé

Vous pouvez utiliser le protocole HTTPS pour renforcer la sécurité entre le projecteur et le navigateur Web avec lequel il communique (PowerLite 1781W/1785W/1795F). Pour y parvenir, vous devez créer un certificat de serveur, l'installer sur le projecteur, activer le paramètre **HTTP sécurisé** dans les menus du projecteur afin de certifier la fiabilité du navigateur Web.

En l'absence de certificat de serveur, le projecteur crée automatiquement un certificat d'auto-signature et le communique. Étant donné que ce certificat d'auto-signature ne peut pas vérifier la fiabilité à partir d'un navigateur Web, un avertissement sur la fiabilité du serveur est généré lorsque vous accédez au projecteur depuis un navigateur Web. Vous pouvez continuer à communiquer en ignorant l'avertissement.

Sujet parent: Projection sur un réseau sans fil

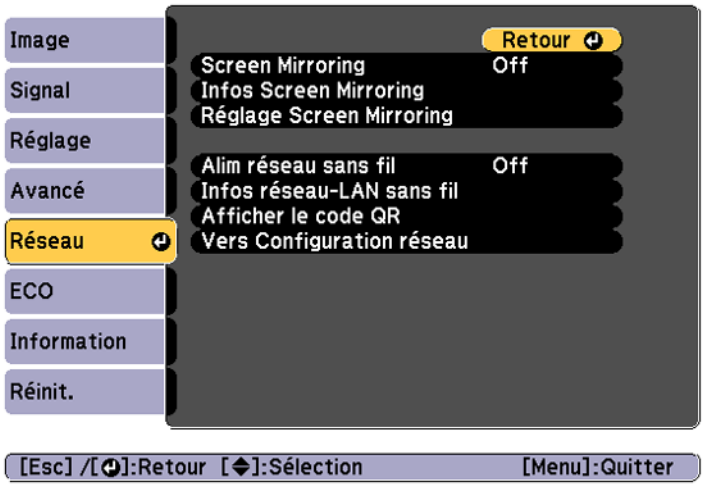
Importation d'un certificat de serveur Web au moyen des menus du projecteur

Vous pouvez créer votre certificat de serveur Web et l'importer au moyen des menus du projecteur et d'une clé USB à mémoire flash.

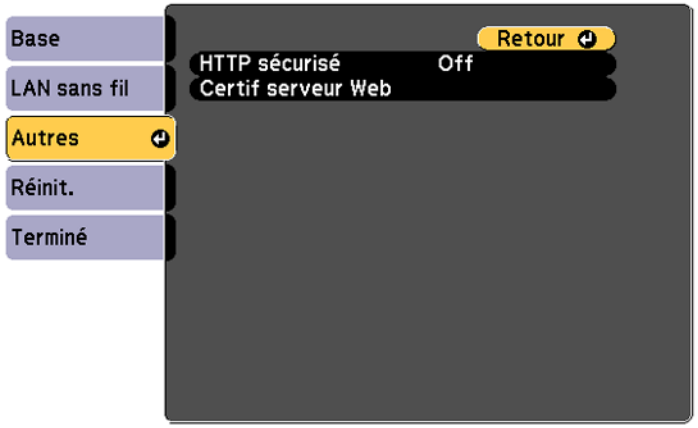
Remarque: Vous pouvez aussi enregistrer des certificats numériques depuis votre navigateur Web. Assurez-vous de faire l'enregistrement une seule fois, sinon, le certificat pourrait ne pas être installé correctement.

1. Assurez-vous que votre fichier de certificat numérique est compatible avec l'enregistrement du projecteur et qu'il est enregistré dans le répertoire racine de la clé USB.
2. Appuyez sur la touche **Menu** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.

3. Sélectionnez le menu **Réseau**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez le menu **Autres**, puis appuyez sur **Enter**.



6. Sélectionnez **On** dans le paramètre **HTTP sécurisé**.

7. Sélectionnez le paramètre **Certif serveur Web**, puis appuyez sur **Enter**.
8. Sélectionnez **Enregistrer** et appuyez sur **Enter**.
9. Suivez les instructions à l'écran pour brancher une clé USB dans le port **USB-A** du projecteur.
10. Appuyez sur **Enter** pour afficher la liste des certificats.
11. Sélectionnez dans la liste affichée le certificat que vous souhaitez importer.

    Vous verrez un message vous demandant de saisir le mot de passe du certificat.
12. Entrez le mot de passe et appuyez sur **Enter**.

Le certificat sera importé, et un message de confirmation apparaîtra.

Sujet parent: Projection sur un réseau sans fil

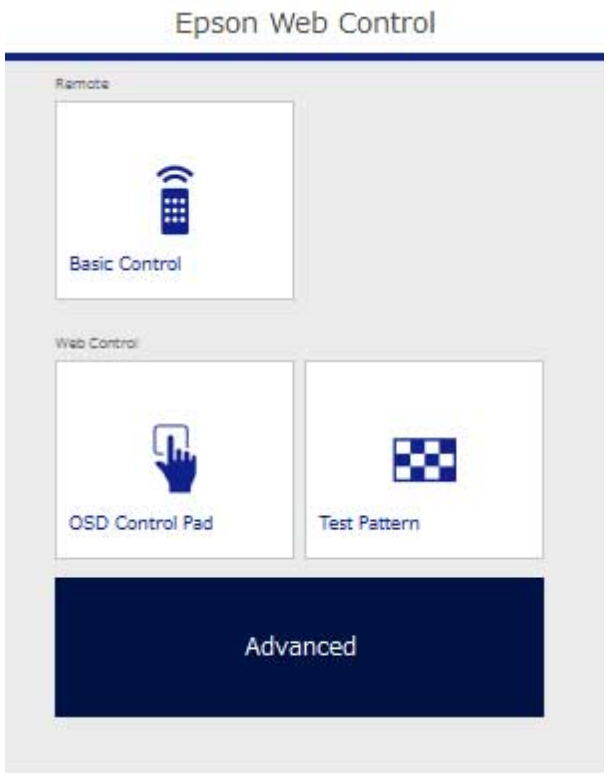
Commande d'un projecteur sur un réseau à l'aide d'un navigateur Web

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

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

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

L'écran Web Control s'affiche.



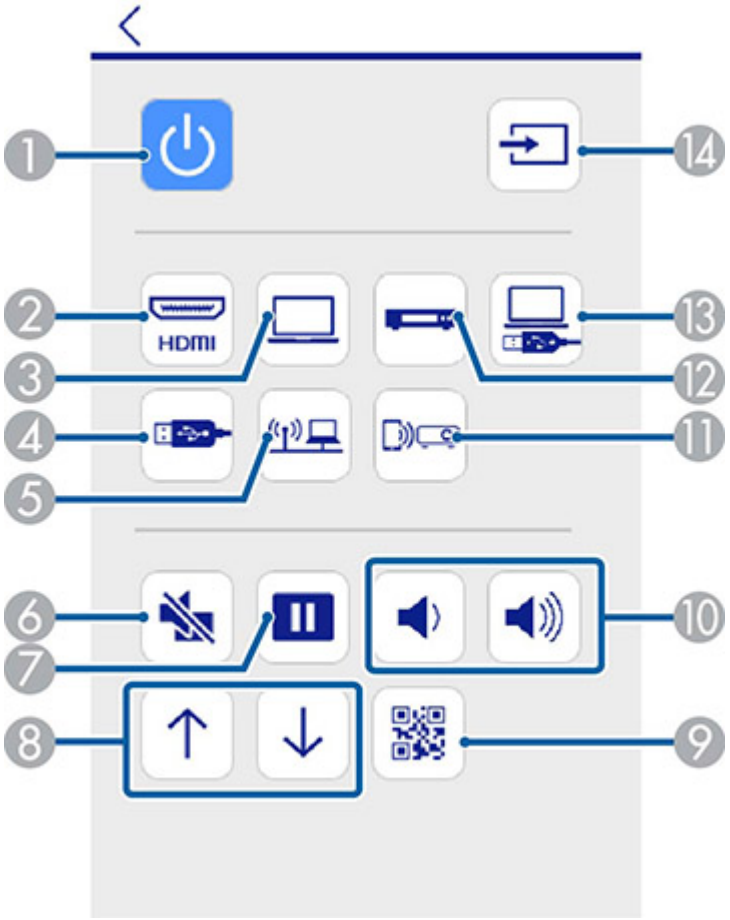
4. Pour ajuster les paramètres du menu du projecteur, sélectionnez le nom du menu et suivez les directives à l'écran.

   Remarque: Vous devrez peut-être vous connecter pour accéder à certaines des options à l'écran ContrôleWeb. Si vous voyez une fenêtre d'ouverture de session, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONWEB**; le mot de passe par défaut est **admin**.)

5. Pour commander la projection à distance, sélectionnez l'option **Contrôle de base**.

Remarque: Si vous voyez une fenêtre d'ouverture de session, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. (Le nom d'utilisateur par défaut est **EPSONREMOTE**; le mot de passe par défaut est **guest**.)

Un écran comme celui-ci s'affiche :



1 Allume ou éteint le projecteur.

2 Sélectionne la source du port **HDMI**.
3 Sélectionne la source du port **Computer**.
4 Sélectionne la source du dispositif USB.
5 Sélectionne la source de réseau.
6 Commande la touche **A/V Mute**.
7 Commande la touche **Freeze**.
8 Commande les touches **Page Up** et **Page Down**.
9 Affiche un code QR.
10 Commande les touches de **Volume**.
11 Sélectionne la source Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F).
12 Sélectionne la source du port **Video**.
13 Sélectionne la source USB Display.
14 Recherche les sources connectées.

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

Sujet parent: Utilisation du projecteur sur un réseau

Références associées

Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO

Fonctions de base du projecteur

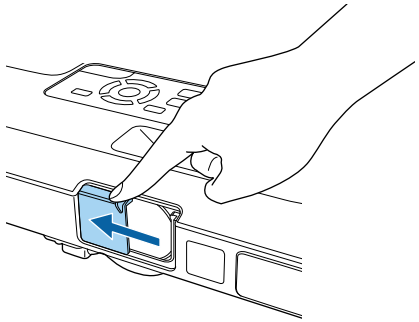
Pour utiliser les fonctions de base du projecteur, suivez les instructions fournies dans les sections suivantes :

Mise sous tension du projecteur
Mise hors tension du projecteur
Sélection de la langue des menus du projecteur
Réglage de la date et de l'heure
Réglage de la hauteur de l'image
Forme de l'image
Modification de la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom
Mise au point de l'image à l'aide de la bague de mise au point
Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus
Fonctionnement de la télécommande
Sélection de la source d'image
Modes de projection
Rapport hauteur/largeur de l'image
Mode couleurs
Commande du volume à l'aide des touches Volume
Projection d'une présentation PC Free

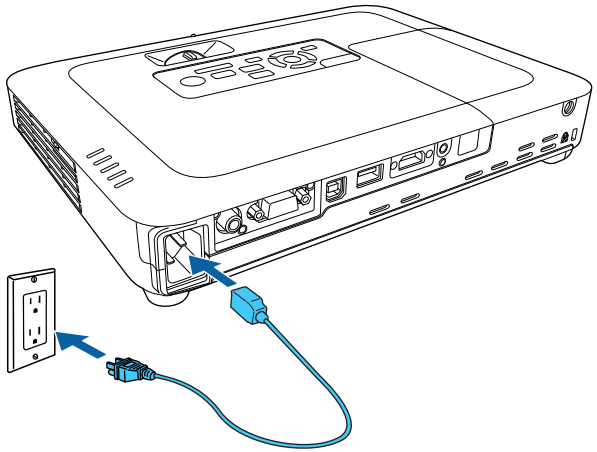
Mise sous tension du projecteur

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

1. Faites glisser le couvre-objectif du projecteur jusqu'à ce qu'il s'enclenche en position ouverte.



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



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

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

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

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

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

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

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

- Vérifiez si le couvre-objectif est complètement ouvert.
- Allumez l'ordinateur ou l'appareil vidéo raccordé.
- Insérez un DVD ou autre support vidéo et appuyez sur la touche de lecture (au besoin).
- Modifiez la sortie d'écran à l'aide de l'ordinateur lorsque vous utilisez un ordinateur portable.
- Appuyez sur la touche **Source Search** du projecteur ou de la télécommande afin de détecter la source vidéo.
- Appuyez sur la touche de la source vidéo voulue sur la télécommande.
- Si l'écran d'accueil est affiché, sélectionnez la source que vous souhaitez projeter.

Utilisation de l'écran d'accueil

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Tâches associées

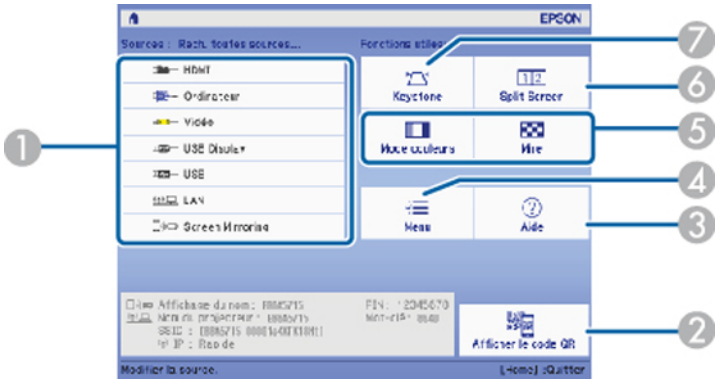
Sélection de la source d'image

Utilisation de l'écran d'accueil

Vous pouvez sélectionner les sources d'entrée et les autres options fréquemment utilisées depuis l'écran d'accueil.

1. Pour afficher l'écran d'accueil, effectuez ce qui suit :
   - Appuyez sur la touche **Home** du panneau de commande ou de la télécommande.
   - Allumez le projecteur lorsque le paramètre **Aff. auto écran acc.** est activé.
   - Allumez le projecteur lorsqu'aucun signal n'est reçu depuis la source d'entrée sélectionnée.

2. Appuyez sur les touches fléchées de la télécommande et du panneau de commande pour naviguer à l'écran, et appuyez sur **Enter** pour sélectionner une option.



1 Permet de sélectionner la source vidéo que vous souhaitez projeter.

2 Permet d'afficher le code QR.

3 Permet d'afficher l'écran d'aide.

4 Permet d'afficher les menus du projecteur.

5 Permet de sélectionner les options de menu personnalisables.

6 Permet de projeter deux images provenant de deux sources différentes simultanément.

7 Permet de corriger la forme de l'image.

Remarque: Vous pouvez sélectionner les options de menu personnalisables en utilisant les paramètres **Fonction perso 1** et **Fonction perso 2** dans le menu Avancé.

3. Appuyez sur la touche **Home** pour masquer l'écran d'accueil.

Sujet parent: Mise sous tension du projecteur

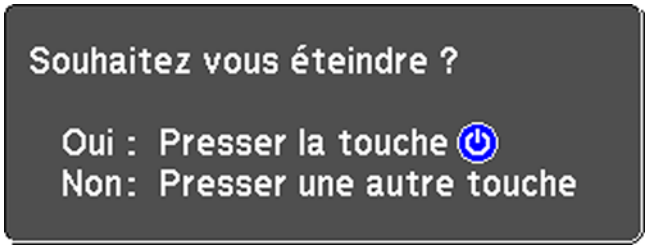
Mise hors tension du projecteur

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

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

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

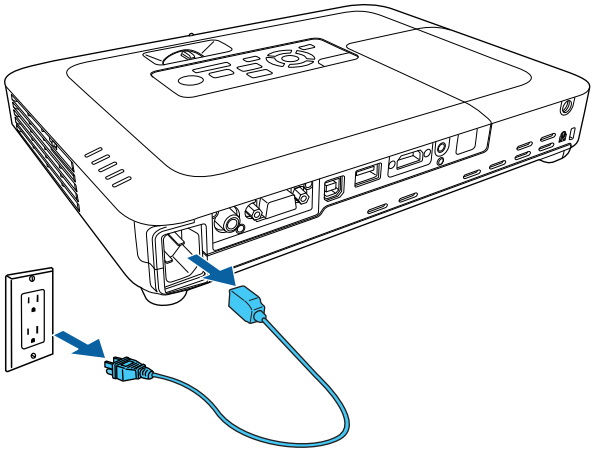
   Le projecteur affiche l'écran de confirmation de la mise hors tension.



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

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

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



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

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

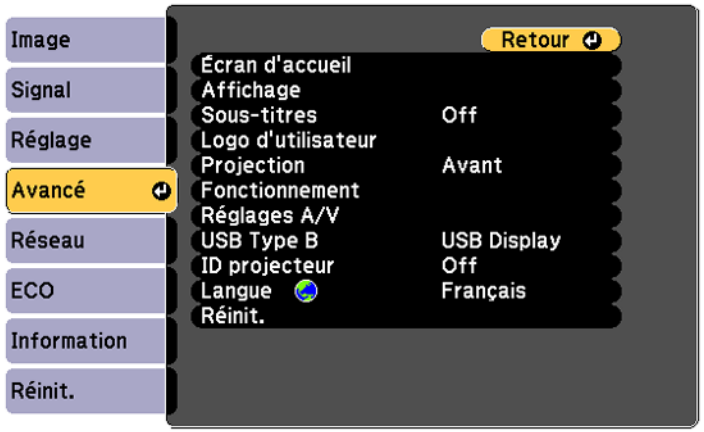
Références associées

Témoins d'état du projecteur

Sélection de la langue des menus du projecteur

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

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



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

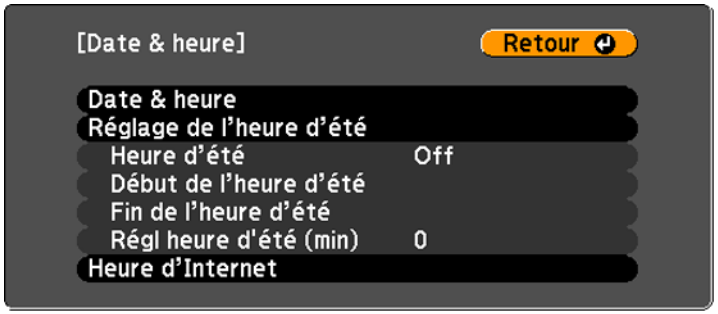
Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Réglage de la date et de l'heure

Vous pouvez régler la date et l'heure du projecteur (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez le paramètre **Fonctionnement** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez le paramètre **Date & heure**, puis appuyez sur **Enter**.

   Un écran comme celui-ci s'affiche :



5. Sélectionnez le paramètre **Date & heure**, puis appuyez sur **Enter**.
6. Sélectionnez les paramètres de date et d'heure. Puis, sélectionnez **Valider** et appuyez sur **Enter** pour confirmer les modifications.
7. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Menu** pour quitter.

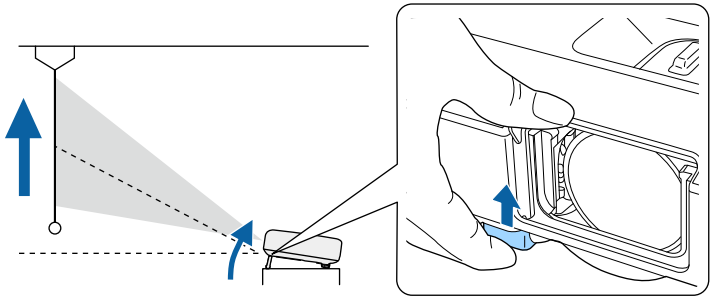
Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Réglage de la hauteur de l'image

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

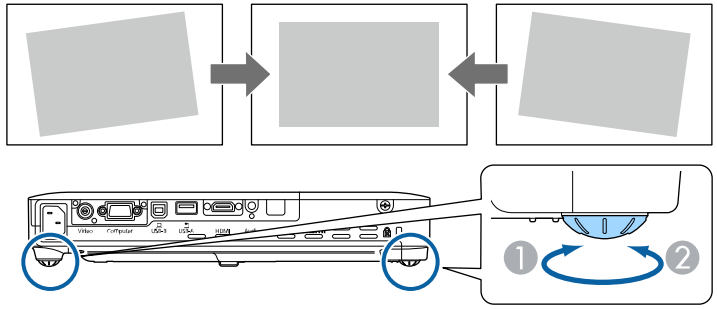
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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



La patte s'allonge hors du projecteur.

3. Relâchez le levier pour bloquer la patte.
4. Si l'image est inclinée, tournez les pattes arrière afin de régler leur hauteur.



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

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Forme de l'image

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

Si vous activez la correction trapézoïdale automatique dans le menu Réglage du projecteur, celle-ci corrige automatiquement l'effet trapézoïdal lorsque vous déplacez le projecteur. (Le projecteur PowerLite 1780W corrige automatiquement la correction trapézoïdale verticale et les projecteurs PowerLite 1781W/1785W/1795F corrigent automatiquement la correction trapézoïdale verticale et horizontale.)

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

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

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

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Références associées

Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage

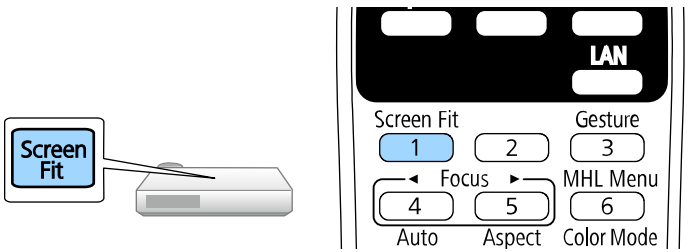
Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit

Vous pouvez utiliser la fonction Screen Fit pour automatiquement corriger la forme et la position des images afin qu'elles conviennent à votre écran (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

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

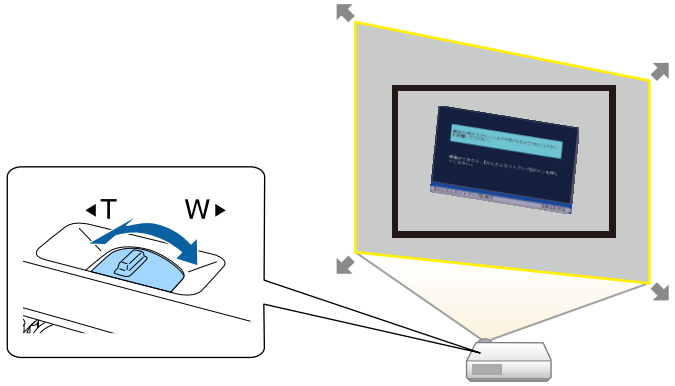
- La taille de l'écran est de 100 po (254 cm) ou moins.
- La distance de projection est de 3,4 à 9,10 pi (1,0 à 2,5 m).
- L'angle de projection ne peut dépasser 20º horizontalement ou 30º verticalement depuis le centre de l'écran de projection.
- La salle n'est pas trop sombre.
- La surface de projection ne présente pas de motif et ne réfléchit sur le capteur.

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



Un message s'affiche à l'écran.

2. Déplacez le projecteur au besoin afin d'afficher le message au centre de l'écran.
3. Agrandissez l'image jusqu'à ce que le cadre jaune s'étende au-delà des bordures de l'écran.



4. Appuyez sur la touche **Screen Fit** à nouveau.

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



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

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

Sujet parent: Forme de l'image

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

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

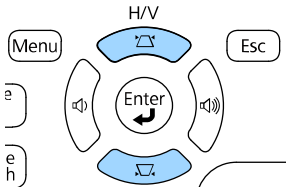
Remarque: Pour offrir la meilleure qualité d'image possible, ajustez la position du projecteur afin de corriger la forme de l'image. Si ce n'est pas possible, utilisez les touches de correction trapézoïdale du projecteur pour corriger la forme de l'image.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

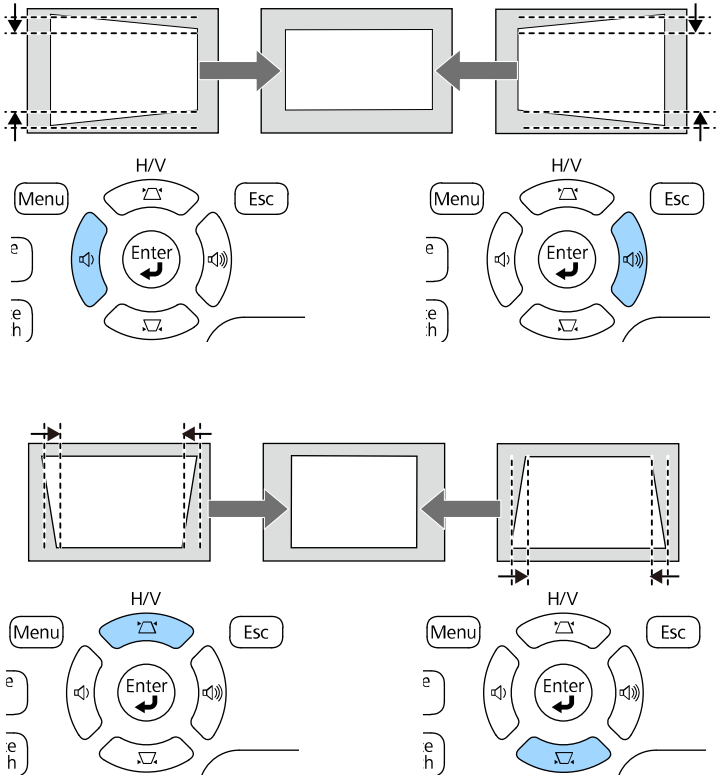
   Remarque: Vous pouvez afficher un motif pour vous aider à ajuster l'image projetée en utilisant le menu Réglage.

   Remarque: Vous pouvez aussi afficher le motif en appuyant sur la touche **User** de la télécommande (si le motif de test est attribué à cette touche).

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



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



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

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

Sujet parent: Forme de l'image

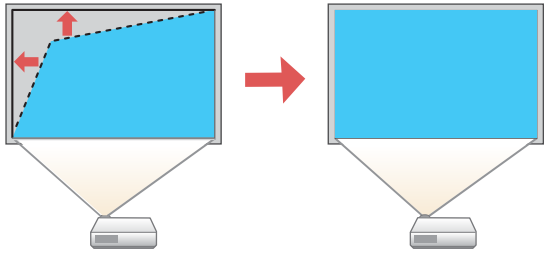
Références associées

Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage

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

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

Remarque: Pour offrir la meilleure qualité d'image possible, ajustez la position du projecteur afin de corriger la forme de l'image. Si ce n'est pas possible, utilisez le paramètre Quick Corner pour corriger la forme de l'image.



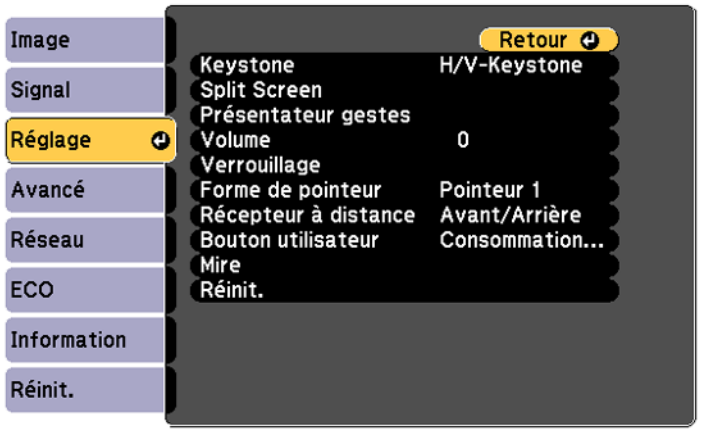
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

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

   Remarque: Vous pouvez aussi afficher le motif en appuyant sur la touche **User** de la télécommande (si le motif de test est attribué à cette touche).

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

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



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

   L'écran de réglage Quick Corner s'affiche :



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

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

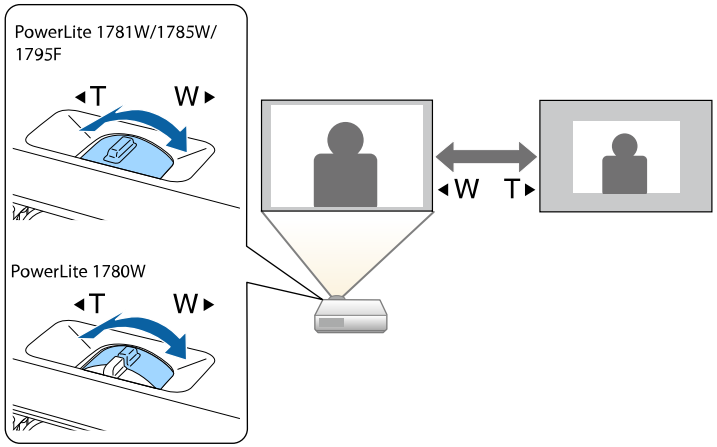
Sujet parent: Forme de l'image

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

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

   Remarque: Vous pouvez aussi afficher le motif en appuyant sur la touche **User** de la télécommande (si le motif de test est attribué à cette touche).

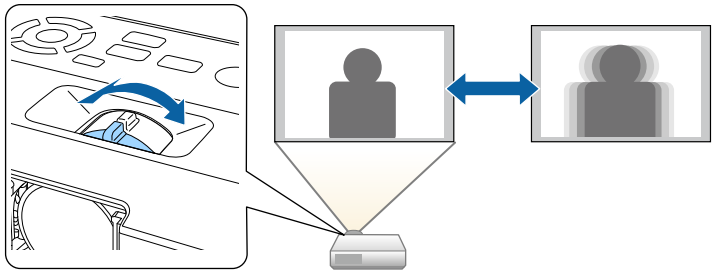
2. Pour agrandir ou réduire la taille de l'image, tournez la bague de zoom du projecteur.



Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

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

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Pour améliorer la netteté de l'image, faites tourner la bague de mise au point du projecteur.

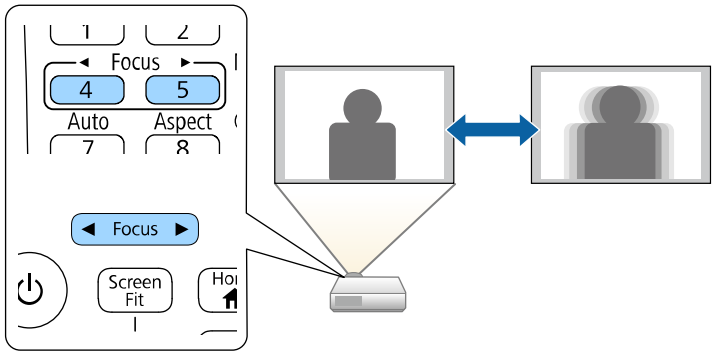


Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus

Vous pouvez ajuster la netteté de l'image projetée en utilisant la touche de mise au point.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Focus** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.



3. Maintenez les touches fléchées enfoncées sur le panneau de commande du projecteur ou de la télécommande pour ajuster la mise au point.

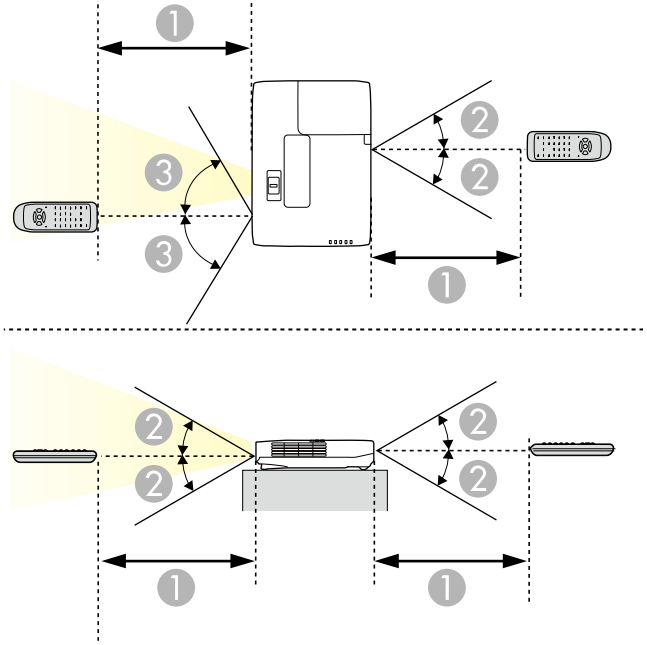
4. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur la touche **Esc**.

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Fonctionnement de la télécommande

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

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



1 19,7 pi (6 m)

2 ± 30°

3 ± 60°

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

Utilisation de la télécommande comme souris sans fil
Utilisation de la télécommande comme pointeur

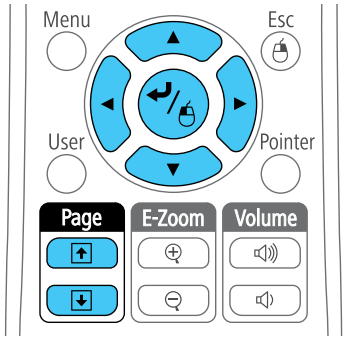
Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

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

Remarque: Cette fonction ne fonctionne pas lorsque vous projetez depuis un appareil branché avec un câble MHL.

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



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

Sujet parent: Fonctionnement de la télécommande

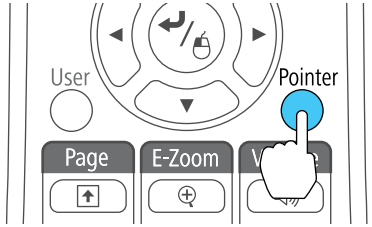
Tâches associées

Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB

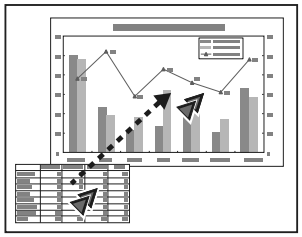
Utilisation de la télécommande comme pointeur

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

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



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



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

Sujet parent: Fonctionnement de la télécommande

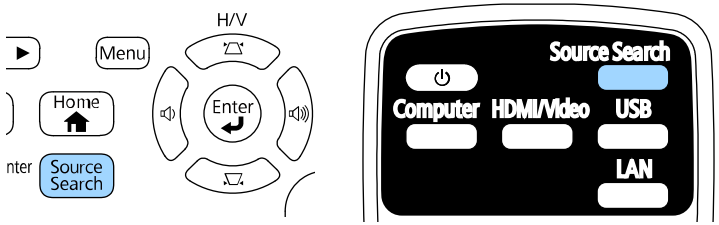
Références associées

Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage

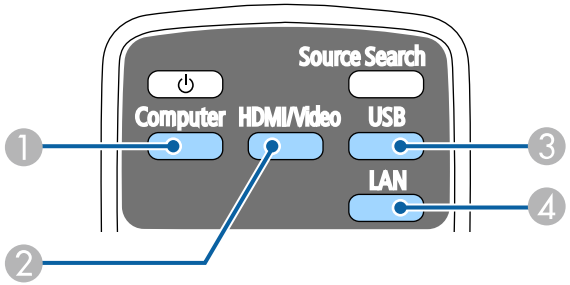
Sélection de la source d'image

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

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



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



1 Source du port d'ordinateur (port **Computer**)

2 Sources Vidéo, HDMI et MHL

3 Sources du port USB (affichage de l'ordinateur et dispositifs externes)

4 Source réseau (**LAN** et Screen Mirroring) (PowerLite 1785W/1795F)

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



Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Modes de projection

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

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

- Le mode **Arrière/Plafond** inverse l'image du bas vers le haut et horizontalement pour projeter à partir du plafond et sur un écran translucide depuis l'arrière.

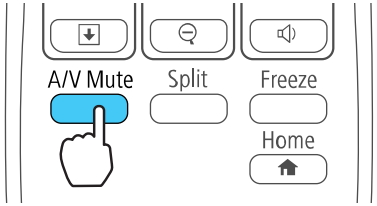
Modification du mode de projection avec la télécommande
Modification du mode de projection avec les menus

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Modification du mode de projection avec la télécommande

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

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



L'image disparaît brièvement et réapparaît inversée.

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

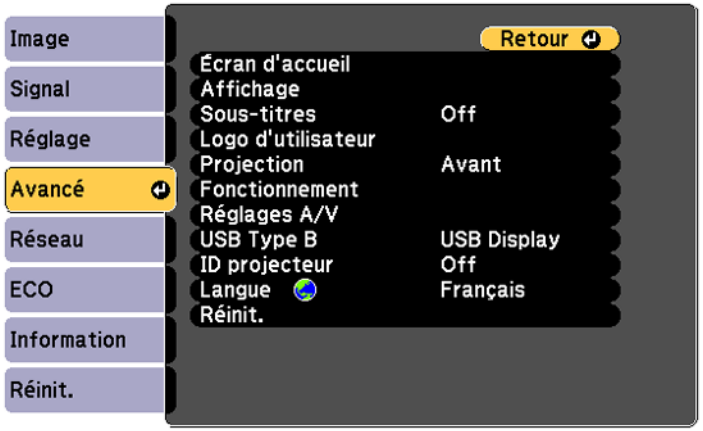
Sujet parent: Modes de projection

Modification du mode de projection avec les menus

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

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

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



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

Sujet parent: Modes de projection

Rapport hauteur/largeur de l'image

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

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

Modification du rapport hauteur/largeur de l'image

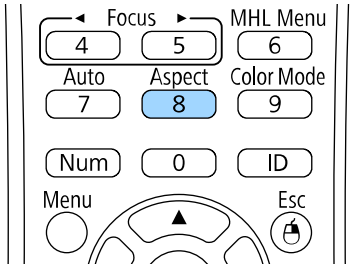
Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Modification du rapport hauteur/largeur de l'image

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

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



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

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

Remarque: Pour supprimer les barres noires lors de la projection depuis un ordinateur, réglez le paramètre **Résolution** à **Large** ou **Normal** dans le menu Signal, selon la résolution de votre ordinateur.

Sujet parent: Rapport hauteur/largeur de l'image

Références associées

Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal

Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles

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

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

PowerLite 1780W/1781W/1785W

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
Automatique	Règle automatiquement le rapport hauteur/largeur et le paramètre **Résolution** selon le signal d'entrée.
Normal	Affiche les images sur toute la surface de projection et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image.
16:9	Convertit le rapport hauteur/largeur de l'image à 16:9.
Complet	Affiche les images sur la surface de projection en entier, mais ne conserve pas le rapport hauteur/largeur.
Zoom	Affiche les images sur la pleine largeur de la surface de projection et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image.
Native	Affiche les images telles quelles (rapport hauteur/largeur et résolution conservés).

PowerLite 1795F

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

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

Sujet parent: Rapport hauteur/largeur de l'image

Mode couleurs

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

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

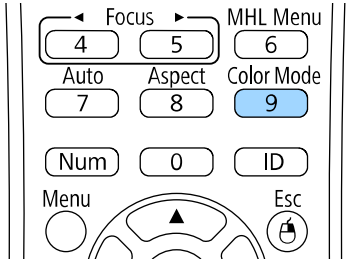
Changement du Mode couleurs
Modes couleurs disponibles
Activation de la fonction Iris auto

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Changement du Mode couleurs

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

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



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

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

Sujet parent: Mode couleurs

Modes couleurs disponibles

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

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

Remarque: Le mode couleurs **DICOM SIM** ne peut être utiliser qu'à des fins de référence et ne doit pas être utilisé pour poser des diagnostiques médicaux.

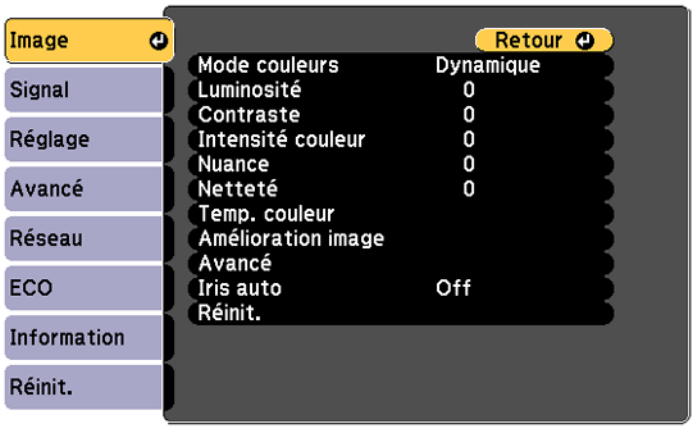
Sujet parent: Mode couleurs

Activation de la fonction Iris auto

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

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

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



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

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

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

Sujet parent: Mode couleurs

Références associées

Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

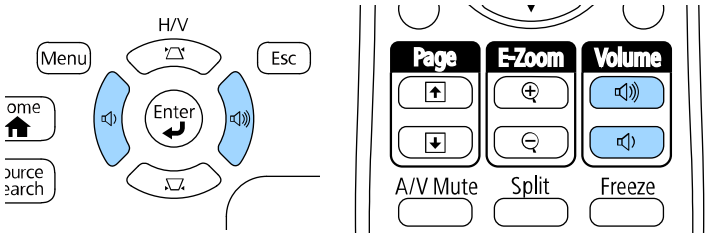
Commande du volume à l'aide des touches Volume

Vous pouvez utiliser les touches **Volume** du projecteur ou de la télécommande pour régler le volume lorsque vous projetez une présentation avec trame sonore. Les touches Volume contrôlent le système de haut-parleurs internes du projecteur ou les haut-parleurs externes raccordés au projecteur.

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

1. Allumez le projecteur et commencez une présentation avec son.

2. Pour augmenter ou baisser le volume, appuyez sur les touches **Volume** de la télécommande ou sur le panneau de commande :



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

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Projection d'une présentation PC Free

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

Types de fichiers Annotation PC Free supportés
Lancement d'un diaporama sans ordinateur
Lancement d'une présentation de fichiers PDF avec PC Free
Lecture d'un film sans ordinateur
Options d'affichage PC Free

Sujet parent: Fonctions de base du projecteur

Types de fichiers Annotation PC Free supportés

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

Remarque: Pour obtenir les meilleurs résultats, placez vos fichiers sur un support de format FAT16/32. Si vous éprouvez des difficultés lors de la projection de média formaté pour les systèmes de fichiers non-Windows, essayez de formater le média pour une utilisation avec Windows. Il est possible que certaines fonctions de sécurité ne soient pas disponibles pour certains dispositifs de stockage USB avec

les fonctions Annotation PC Free. Lorsque vous branchez un disque dur compatible avec USB, utilisez l'adaptateur CA fourni avec le disque dur.

Type et extension de fichier	Détails
Image (.jpg)	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : • Format CMYK • Format progressif • Hautement comprimé • Résolution de plus de 8192 × 8192
Image (.bmp)	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 1280 × 800.
Image (.gif)	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : • Résolution de plus de 1280 × 800 • Animé
Image (.png)	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 1280 × 800.
Document ou image (.pdf)	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : • Sauvegardé en version PDF 1.8 ou un format plus récent • Crypté
Film Motion JPEG (.avi)	Compatible avec AVI 1.0 seulement. Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : • Sauvegardé avec un codec audio autre que PCM ou ADPCM • Une résolution plus élevée que 1280 × 720 • Taille supérieure à 2 Go

Sujet parent: Projection d'une présentation PC Free

Lancement d'un diaporama sans ordinateur

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

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

1. Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande du projecteur.

   L'écran PC Free s'affiche.



2. Au besoin, effectuez les opérations suivantes pour trouver vos fichiers :
   - Si vous devez afficher des fichiers dans un sous-dossier de votre dispositif, appuyez sur les touches fléchées afin de mettre en surbrillance le dossier, puis appuyez sur la touche **Enter**.
   - Pour revenir au dossier précédent sur votre dispositif, mettez en surbrillance **Haut page** et appuyez sur **Enter**.
   - Pour voir des fichiers additionnels dans un dossier, mettez en surbrillance **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur **Enter**. (Vous pouvez aussi appuyer sur les touches **Page** du haut et du bas sur la télécommande.)
3. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
   - Pour afficher une image individuelle, appuyez sur les touches fléchées pour mettre l'image en surbrillance et appuyez sur **Enter**. (Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir à l'écran de la liste des fichiers.)

- Pour afficher un diaporama de toutes les images d'un dossier, appuyez sur les touches fléchées pour mettre en surbrillance l'option **Diaporama** dans le bas de l'écran et appuyez sur **Enter**.

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

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

Sujet parent: Projection d'une présentation PC Free

Lancement d'une présentation de fichiers PDF avec PC Free

Après avoir branché un dispositif USB au projecteur, vous pouvez basculer vers la source d'entrée USB et lancer votre présentation de fichiers PDF (PowerLite 1781W/1785W/1795F).

1. Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande du projecteur.

   L'écran PC Free s'affiche.



2. Au besoin, effectuez les opérations suivantes pour trouver vos fichiers :
   - Si vous devez afficher des fichiers dans un sous-dossier de votre dispositif, appuyez sur les touches fléchées afin de mettre en surbrillance le dossier, puis appuyez sur la touche **Enter**.
   - Pour revenir au dossier précédent sur votre dispositif, mettez en surbrillance **Haut page** et appuyez sur **Enter**.
   - Pour voir des fichiers additionnels dans un dossier, mettez en surbrillance **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur **Enter**.
3. Pour afficher la première page d'un fichier PDF à l'échelle, appuyez sur les touches fléchées pour mettre un fichier en surbrillance et appuyez sur **Enter**. (Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir à l'écran de la liste des fichiers.)

   Remarque: Si certains noms de fichier ont plus de 8 caractères ou s'ils incluent des symboles qui ne sont pas pris en charge, les noms de fichier peuvent être réduits ou modifiés à l'écran d'affichage. Si l'extension du fichier n'est pas .pdf, le fichier ne s'affiche pas dans la liste.

4. Lors de la projection d'un fichier PDF, utilisez les commandes suivantes pour contrôler l'affichage tel que vous le souhaitez :
   - Pour passer à la page suivante ou précédente, appuyez sur la touche fléchée de gauche ou de droite.
   - Pour afficher un menu des pages parmi lesquelles vous pouvez sélectionner, appuyez sur la touche **Esc**. Appuyez ensuite sur la touche fléchée de gauche ou de droite pour sélectionner une page, puis appuyez sur **Enter**.
   - Pour agrandir une page afin qu'elle tienne à l'écran, appuyez sur **Enter**. Appuyez sur **Enter** de nouveau pour revenir à l'affichage de taille standard.
   - Pour faire pivoter la page affichée, appuyez sur la touche fléchée vers le haut ou le bas.
5. Pour arrêter l'affichage, appuyez sur la touche **Esc**, appuyez sur le bouton fléché du haut ou du bas pour mettre en surbrillance **Quitter** et appuyez sur **Enter**.

Sujet parent: Projection d'une présentation PC Free

Lecture d'un film sans ordinateur

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

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

1. Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande du projecteur.

   L'écran PC Free s'affiche.



2. Au besoin, effectuez les opérations suivantes pour trouver vos fichiers :
   - Si vous devez afficher des fichiers dans un sous-dossier de votre dispositif, appuyez sur les touches fléchées afin de mettre en surbrillance le dossier, puis appuyez sur la touche **Enter**.
   - Pour revenir au dossier précédent sur votre dispositif, mettez en surbrillance **Haut page** et appuyez sur **Enter**.
   - Pour voir des fichiers additionnels dans un dossier, mettez en surbrillance **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur **Enter**. (Vous pouvez aussi appuyer sur les touches **Page** du haut et du bas sur la télécommande.)
3. Pour faire la lecture d'un film, appuyez sur les touches fléchées pour mettre le fichier en surbrillance et appuyez sur **Enter**.

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

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

Sujet parent: Projection d'une présentation PC Free

Options d'affichage PC Free

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



Réglage	Options	Description
Ordre d'affichage	**Ordre des noms**	Affiche les fichiers dans l'ordre des noms.
	Ordre des dates	Affiche les fichiers dans l'ordre des dates.
Ordre de classement	**Croissant**	Trie les fichiers du premier au dernier.
	Décroissant	Trie les fichiers du dernier au premier.
Lecture continue	**On**	Affiche le diaporama en boucle.
	Off	Affiche le diaporama une seule fois.
Fréq. défilement	**Non**	N'affiche pas automatiquement le fichier suivant.
	1 seconde à 60 secondes	Affiche les fichiers sélectionnés selon le temps choisi et passe à l'image suivante automatiquement; les images à haute résolution pourraient défiler à un rythme plus lent.

Réglage	Options	Description
Effet	**Effacer**	Effectue la transition entre les images avec un effet d'effacement.
	Dissoudre	Effectue la transition entre les images avec un effet de dissolution.
	Aléatoire	Effectue la transition entre les images en utilisant divers effets de façon aléatoire.

Sujet parent: Projection d'une présentation PC Free

Réglage des fonctions du projecteur

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

Désactivation provisoire de l'image et du son
Arrêt provisoire sur l'image vidéo
Agrandissement ou réduction des images
Fonctions de sécurité du projecteur
Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs
Projection de deux images simultanément
Contrôle d'une présentation avec des gestes de la main

Désactivation provisoire de l'image et du son

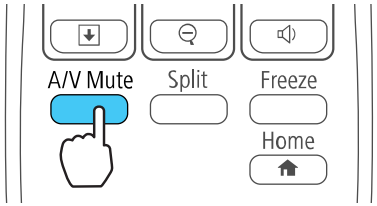
Vous pouvez désactiver provisoirement l'image et le son lorsque vous désirez rediriger l'attention de votre auditoire durant une présentation. Le son et la vidéo continuent cependant de tourner et vous ne pouvez pas reprendre la projection au point où vous aviez fait l'arrêt sur l'image.

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

Remarque: Si l'image et le son sont désactivés pendant plus de 30 minutes, le projecteur s'éteint automatiquement. Vous pouvez activer/désactiver ce paramètre dans le menu **ECO** du projecteur.

Remarque: La lampe est encore allumée lorsque vous utilisez A/V Mute et les heures de lampe continuent d'être accumulées.

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



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

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

Sujet parent: Réglage des fonctions du projecteur

Références associées

Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO

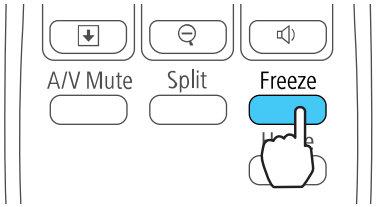
Tâches associées

Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage

Arrêt provisoire sur l'image vidéo

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

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

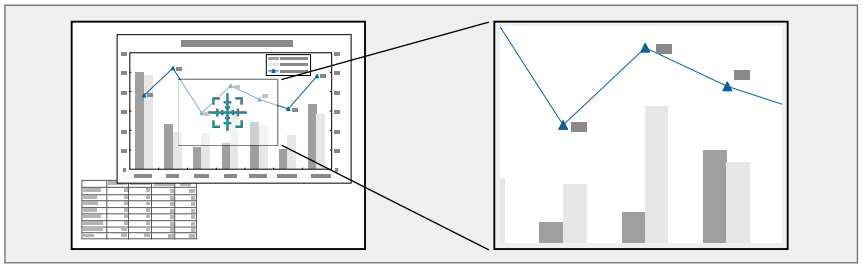


2. Pour reprendre l'action en cours, appuyez de nouveau sur la touche **Freeze**.

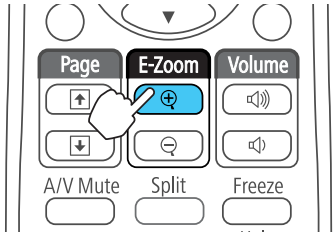
Sujet parent: Réglage des fonctions du projecteur

Agrandissement ou réduction des images

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



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



   Un viseur s'affiche indiquant le centre de la zone d'agrandissement.
2. Utilisez les touches suivantes de la télécommande pour régler l'image agrandie :
   - Utilisez les touches fléchées pour positionner le viseur sur la zone à agrandir.
   - Appuyez sur la touche **E-Zoom +** à plusieurs reprises pour agrandir la zone d'image voulue comme vous le souhaitez. Appuyez et maintenez enfoncée la touche **E-Zoom +** pour agrandir l'image plus rapidement.
   - Pour balayer l'image agrandie, utilisez les touches fléchées.
   - Pour réduire l'image, appuyez au besoin sur la touche **E-Zoom –**.
   - Pour revenir à la taille d'origine de l'image, appuyez sur **Esc**.

Sujet parent: Réglage des fonctions du projecteur

Fonctions de sécurité du projecteur

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

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

Options de sécurité par mot de passe
Désactivation des touches du projecteur
Installation d'un câble antivol

Sujet parent: Réglage des fonctions du projecteur

Options de sécurité par mot de passe

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

- Le mot de passe **Protec. démarrage** empêche quiconque d'utiliser le projecteur sans d'abord entrer un mot de passe.
- Le mot de passe **Protec. logo utilis.** empêche quiconque de modifier l'écran personnalisé projeté par le projecteur lorsqu'il est mis sous tension ou lorsque vous utilisez la fonction A/V Mute. La présence d'un écran personnalisé décourage le vol en identifiant le propriétaire du projecteur.
- Le mot de passe **Réseau protégé** empêche quiconque de modifier les paramètres réseau dans les menus du projecteur.
- Le mot de passe **Protec. Screen Mirroring** empêche quiconque de modifier le paramètre Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F).

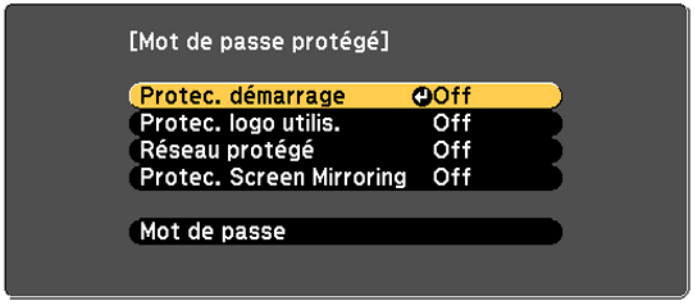
Création d'un mot de passe
Sélection des options de sécurité par mot de passe
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage

Sujet parent: Fonctions de sécurité du projecteur

Création d'un mot de passe

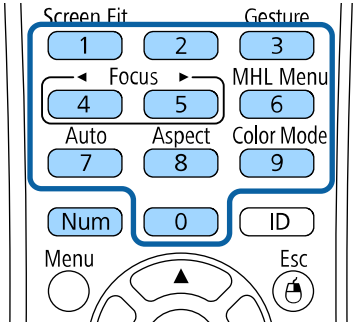
Pour utiliser la sécurité par mot de passe, vous devez créer un mot de passe.

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



2. Appuyez sur la flèche du bas pour sélectionner **Mot de passe**, puis appuyez sur **Enter**.

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



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

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

7. Prenez note du mot de passe et gardez-le dans un endroit sûr au cas où vous l'oublieriez.

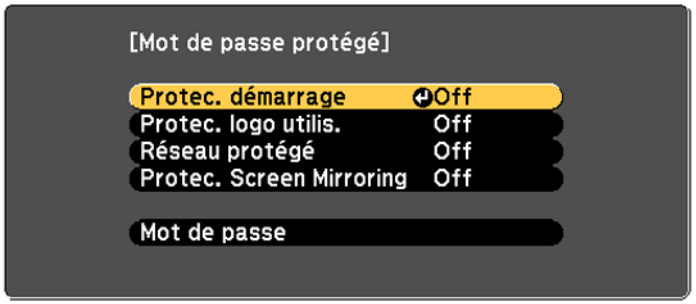
Sujet parent: Options de sécurité par mot de passe

Tâches associées

Sélection des options de sécurité par mot de passe

Sélection des options de sécurité par mot de passe

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



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

1. Pour empêcher l'utilisation non autorisée du projecteur, sélectionnez **Protec. démarrage**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** de nouveau, et appuyez sur **Esc**.
2. Pour empêcher la modification de l'écran du logo d'utilisateur ou tout paramètre lié à l'affichage, sélectionnez **Protec. logo utilis.**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** de nouveau et appuyez sur **Esc**.
3. Pour empêcher la modification des paramètres réseau, sélectionnez **Réseau protégé**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** de nouveau, et appuyez sur **Esc**.
4. Pour empêcher la modification des paramètres Screen Mirroring, sélectionnez **Protec. Screen Mirroring**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, appuyez sur **Enter** de nouveau et appuyez sur **Esc** (PowerLite 1785W/1795F).

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

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

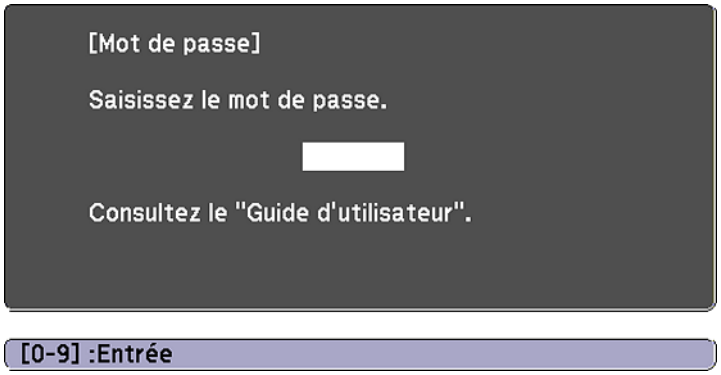
Sujet parent: Options de sécurité par mot de passe

Tâches associées

Création d'un mot de passe

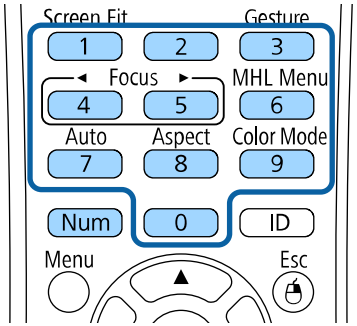
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur

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



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

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



Remarque: Le mot de passe par défaut est **0000**.

L'écran du mot de passe se ferme.

2. Si vous entrez le mauvais mot de passe, ceci pourrait se produire :
   - Un message s'affiche indiquant que le mot de passe est incorrect et vous invitant à essayer de nouveau. Entrez le bon mot de passe afin de pouvoir continuer.
   - Si vous entrez le mauvais mot de passe trois fois de suite, un message vous indiquera que le projecteur est verrouillé. Le message sera affiché pendant 5 minutes, après quoi le projecteur entrera en mode attente. Débranchez le projecteur, puis rebranchez le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension. Une invite vous demandera d'entrer le mot de passe.
   - Si vous continuez d'entrer un mot de passe incorrect plusieurs fois de suite, le projecteur affichera un code de requête et un message pour communiquer avec le soutien d'Epson. N'essayez pas d'entrer votre mot de passe à nouveau. Lorsque vous communiquez avec le soutien d'Epson, veuillez fournir le code de requête affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.

Sujet parent: Options de sécurité par mot de passe

Références associées

Comment obtenir de l'aide

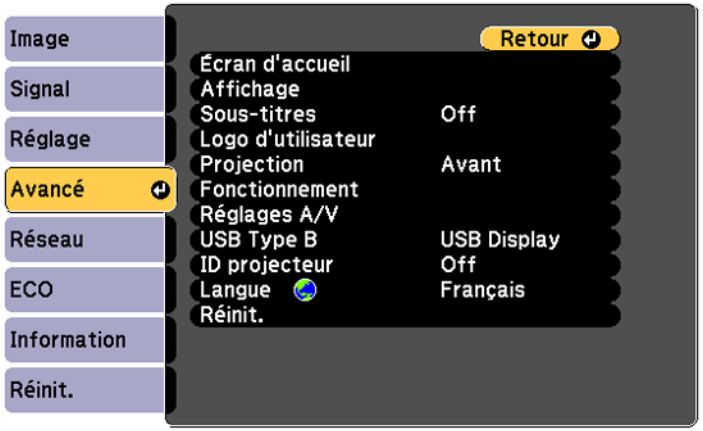
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage

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

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

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

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



3. Sélectionnez le paramètre **Logo d'utilisateur**, puis appuyez sur **Enter**.

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

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

   Une boîte de sélection se superpose à votre image.

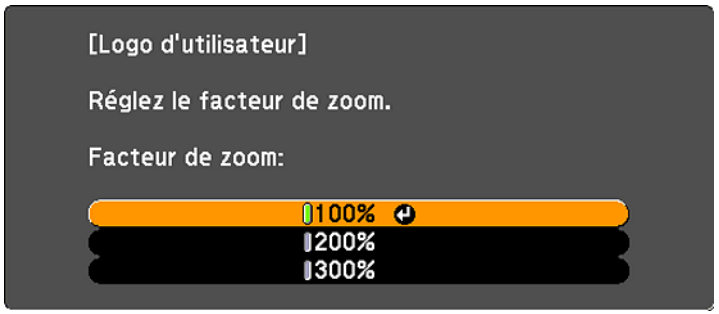
   Remarque: Si vous activez **Logo utili.**, les ajustements tels que **Keystone**, **E-Zoom** ou **Aspect** seront temporairement annulés.

5. Utilisez les touches fléchées de la télécommande pour couvrir la partie de l'image que vous souhaitez utiliser comme logo d'utilisateur et appuyez sur **Enter**.

   Une invite vous demande si vous voulez sélectionner la zone marquée.

6. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**. (Si vous voulez modifier la partie de l'image sélectionnée, choisissez **Non**, appuyez sur la touche **Enter** et répétez l'étape précédente.)

Le menu du facteur de zoom du logo d'utilisateur s'affiche.



7. Sélectionnez le pourcentage de zoom et appuyez sur **Enter**.

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

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

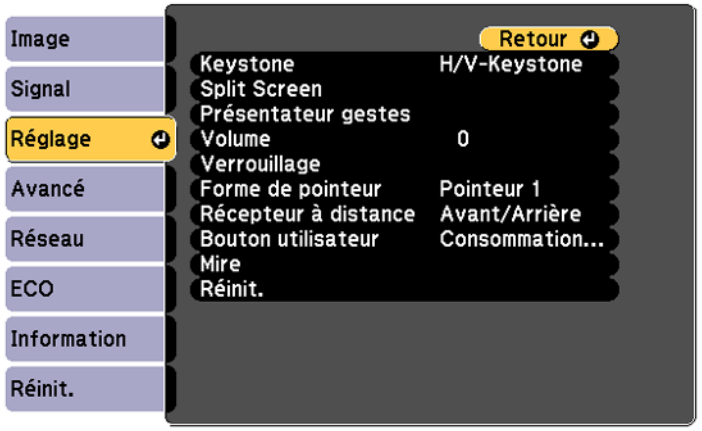
Pour empêcher quiconque de modifier les paramètres du logo d'utilisateur sans d'abord entrer un mot de passe, créez-en un et activez la sécurité du logo d'utilisateur.

Sujet parent: Options de sécurité par mot de passe

Désactivation des touches du projecteur

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

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



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

   Un écran de confirmation s'affiche.
6. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur

Sujet parent: Fonctions de sécurité du projecteur

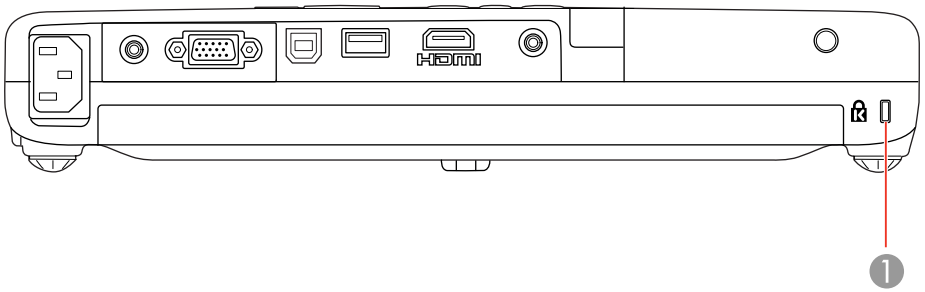
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur

Si les touches du projecteur ont été verrouillées, maintenez enfoncée la touche **Enter** du panneau de commande du projecteur pendant sept secondes pour les déverrouiller. Vous pouvez aussi régler le paramètre **Blocage fonctionne.** sur **Off** dans le menu Paramètres.

Sujet parent: Désactivation des touches du projecteur

Installation d'un câble antivol

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



1 Logement de sécurité

Sujet parent: Fonctions de sécurité du projecteur

Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs

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

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

Si vous prévoyez utiliser deux projecteurs côte à côte, vous pouvez aussi faire correspondre les couleurs affichées par l'un et l'autre.

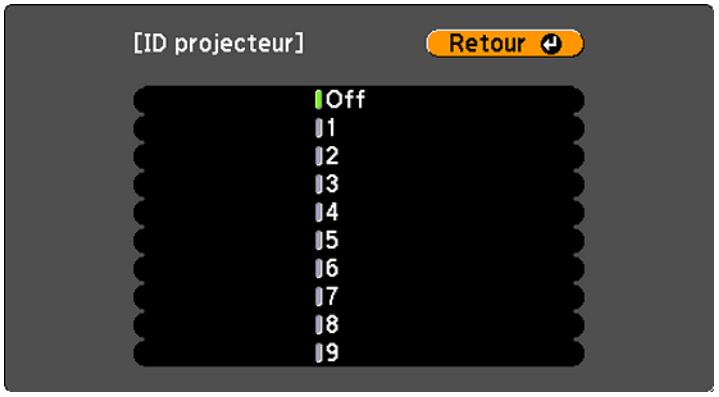
Réglage de l'identificateur du projecteur
Réglage de l'identificateur de commande à distance
Ajustement pour faire correspondre la qualité d'affichage de plusieurs projecteurs

Sujet parent: Réglage des fonctions du projecteur

Réglage de l'identificateur du projecteur

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

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



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

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

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

Sujet parent: Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs

Réglage de l'identificateur de commande à distance

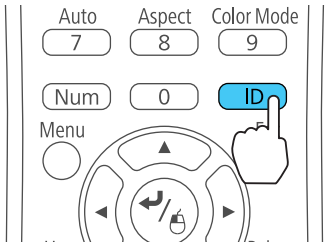
L'identificateur de la télécommande est réglé à zéro par défaut afin de pouvoir contrôler n'importe quel projecteur compatible. Si vous voulez régler la télécommande pour contrôler uniquement un projecteur particulier, vous devez régler l'identificateur de la télécommande pour qu'il corresponde à celui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

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

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

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

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



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

   Le projecteur affichera un message.

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

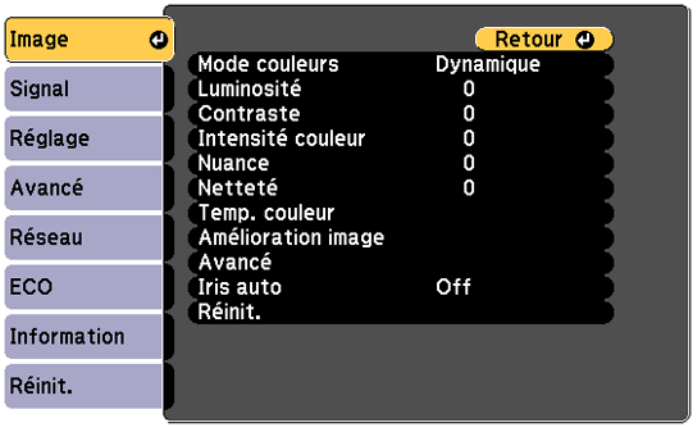
- Si la télécommande figure dans la liste comme étant à **Off**, l'identificateur de la télécommande est mal réglé. Répétez les étapes ci-dessus pour régler l'identificateur afin qu'il corresponde à celui du projecteur à commander.

Sujet parent: Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs

Ajustement pour faire correspondre la qualité d'affichage de plusieurs projecteurs

Vous pouvez faire correspondre la qualité d'image de plusieurs projecteurs utilisés à proximité les uns des autres.

1. Allumez tous les projecteurs dont vous voulez faire correspondre la qualité d'affichage.
2. Réglez l'identificateur de chaque projecteur.
3. Réglez l'identificateur de la télécommande afin qu'il corresponde à celui du premier projecteur.
4. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Image**, puis appuyez sur **Enter**.



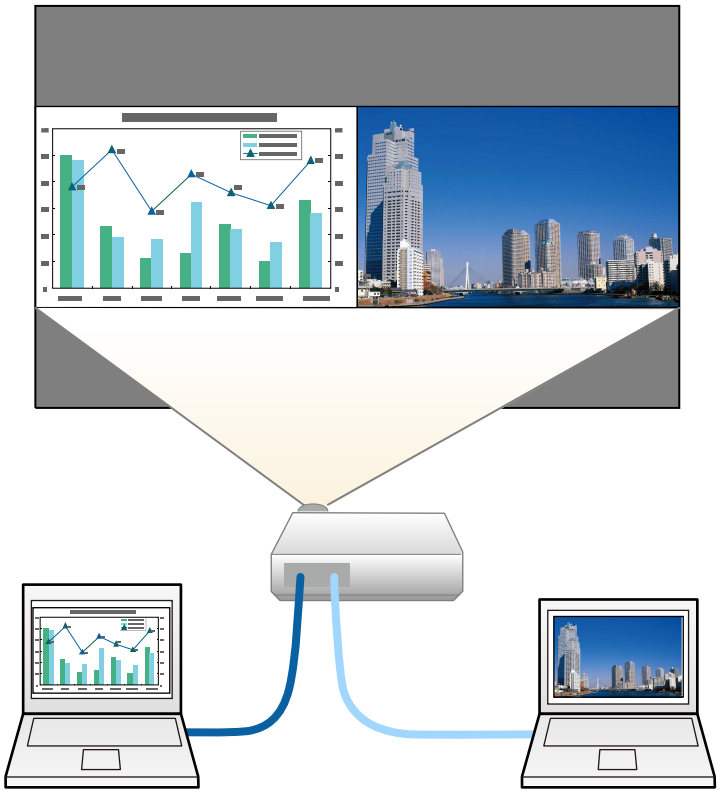
5. Sélectionnez les paramètres au besoin.
6. Réglez l'identificateur de la télécommande afin qu'il corresponde au prochain projecteur, puis sélectionnez les ajustements du menu Image tel que nécessaire afin que l'affichage des projecteurs soit identique.

Remarque: La luminosité et le ton pourraient ne pas correspondre exactement même après avoir effectué ces ajustements. Si les différences de luminosité et de ton deviennent plus notables avec le temps, répétez ces ajustements.

Sujet parent: Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs

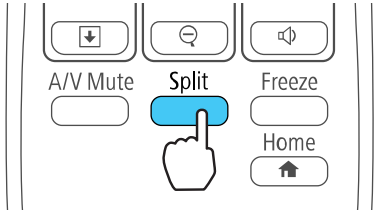
Projection de deux images simultanément

Vous pouvez utiliser la fonction d'écran divisé afin de projeter simultanément et côte à côte deux images provenant de sources différentes. Vous pouvez contrôler la fonction d'écran divisé à l'aide de la télécommande ou des menus du projecteur.



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

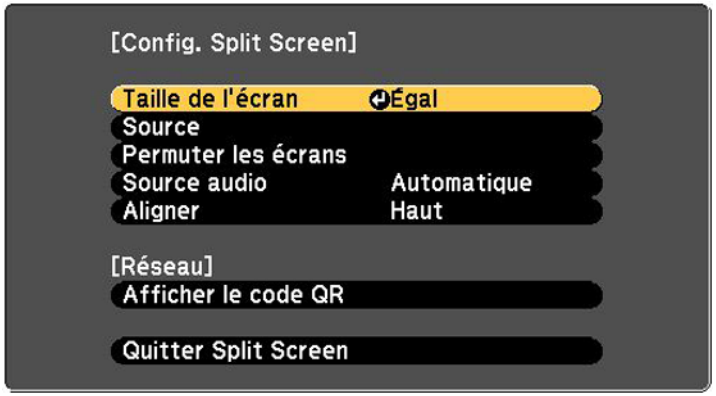
1. Appuyez sur la touche **Split** de la télécommande.



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

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

   L'écran suivant s'affiche :



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

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

6. Pour choisir le son que vous souhaitez entendre, sélectionnez le paramètre **Source audio**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez une option audio, appuyez sur **Enter** et appuyez sur **Menu** pour quitter.

   Remarque: Sélectionnez **Automatique** pour entendre le son du plus grand écran ou de l'écran de gauche.

7. Pour quitter la fonction d'écran divisé, appuyez sur la touche **Split** ou **Esc**.

Sujet parent: Réglage des fonctions du projecteur

Contrôle d'une présentation avec des gestes de la main

Vous pouvez utiliser la fonctionnalité Présentateur gestes du projecteur pour contrôler une présentation avec des gestes de la main. Cela vous permet d'offrir des présentations devant l'écran sans utiliser la télécommande (PowerLite 1785W/1795F).

La fonctionnalité Présentateur gestes est disponible seulement si ces conditions sont remplies :

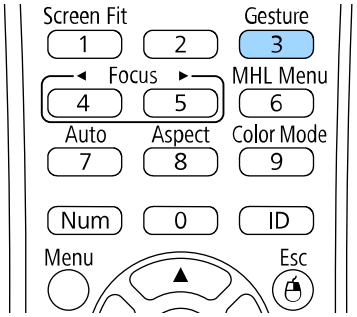
- Le paramètre **Présentateur gestes** du menu Réglage est réglé à **On**.
- Le paramètre **Projection** du menu Avancé est réglé à **Avant** ou **Avant/Plafond**.
- La taille de l'écran est de 100 po (254 cm) ou moins.
- La distance de projection est de 2,1 à 7,3 pi (0,9 à 2,2 m).
- L'angle de projection ne dépasse pas 30º horizontalement ou 20º verticalement depuis le centre de l'écran de projection.
- Si vous utilisez une connexion Screen Mirroring, vous avez sélectionné des autorisations de commande qui permettent au clavier ou à la souris d'un appareil connecté de commander le projecteur (Windows 10 seulement).

1. Connectez le projecteur à un ordinateur à l'aide d'un câble ou d'une connexion réseau.
2. Si vous avez connecté votre ordinateur à un autre port que le port **USB-B** du projecteur, branchez aussi un câble USB au port **USB-B** du projecteur et au port USB sur votre ordinateur (pour le support de la fonctionnalité Présentateur gestes).

   Remarque: Vous n'avez pas besoin de connecter un câble USB si vous utilisez EasyMP Multi PC Projection ou Screen Mirroring pour connecter votre ordinateur au projecteur.

3. Allumez le projecteur et commencez votre présentation.

4. Appuyez sur la touche **Gesture** de la télécommande.



Les paramètres de la fonctionnalité Présentateur gestes s'affichent :



Remarque: Vous pouvez aussi afficher les paramètres de la fonctionnalité Présentateur gestes en appuyant sur la touche **Screen Fit** du projecteur pendant trois secondes.

5. Sélectionnez le paramètre **Démarrer/arrêter** appuyez sur **Enter**.

Un écran d'ajustement avec des flèches s'affiche dans la partie inférieure gauche de l'écran :



Remarque: Vous pouvez modifier la position des flèches à l'aide du paramètre **Position du marqueur**.

6. Choisissez l'une des méthodes suivantes :
   - Pour passer à la diapositive ou page suivante, couvrez la flèche vers le haut avec la main.
   - Pour passer à la diapositive ou page précédente, couvrez la flèche vers le bas avec la main.

   Remarque: Lorsque vous n'utilisez pas les flèches, éloignez-vous afin d'éviter de les couvrir par erreur.

   Remarque: Les flèches ne sont pas disponibles pour les sources d'entrée **Computer**, **Video**, **USB-A**, **LAN** (Epson iProjection) et **Screen Mirroring**.

7. Effectuez l'une des actions suivantes pour désactiver la fonctionnalité Présentateur gestes :
   - Appuyez sur la touche **Gesture**.
   - Maintenez enfoncée la touche **Screen Fit** sur le projecteur pendant trois secondes.
   - Sélectionnez le paramètre **Démarrer/arrêter**.

Sujet parent: Réglage des fonctions du projecteur

Réglage des paramètres de menus

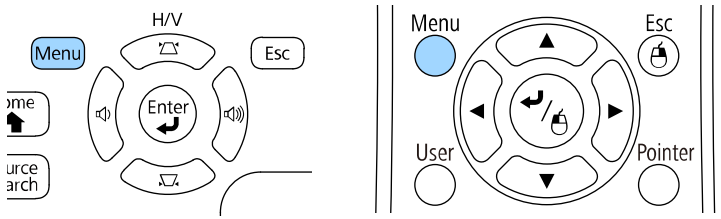
Suivez les directives des sections suivantes pour accéder au système de menus du projecteur et modifier ses paramètres.

Utilisation des menus du projecteur
Paramètres de qualité d'image - Menu Image
Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal
Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage
Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé
Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau
Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO
Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information
Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.

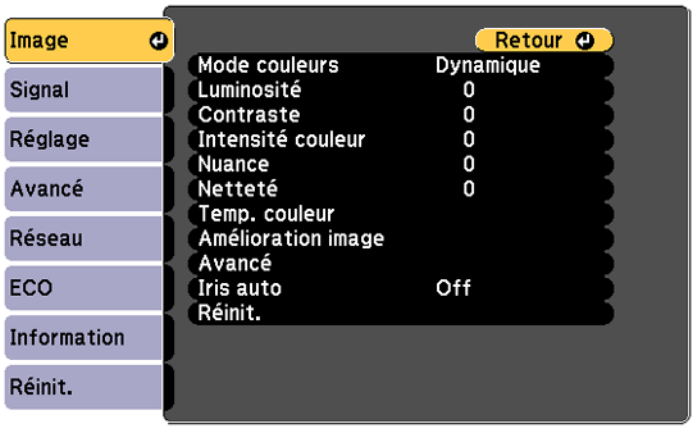
Utilisation des menus du projecteur

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

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



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



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

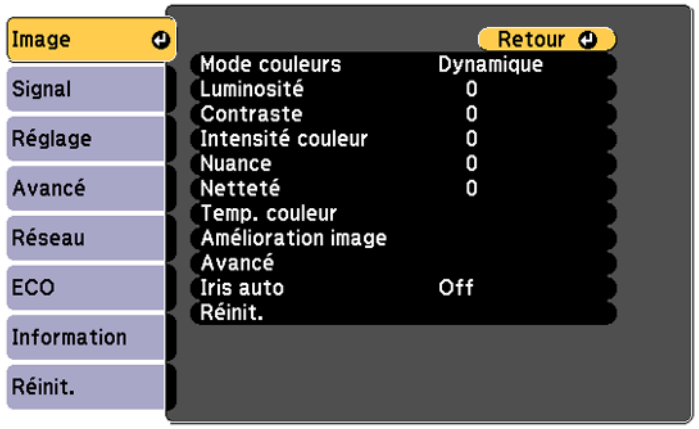
   Remarque: Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.

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

Sujet parent: Réglage des paramètres de menus

Paramètres de qualité d'image - Menu Image

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



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

Paramètre	Options	Description
Mode couleurs	Reportez-vous à la liste des Modes couleurs disponibles.	Règle la vivacité des couleurs de l'image pour différents types d'images et d'environnements.
Luminosité	Différents niveaux sont disponibles.	Éclaircit ou assombrit l'ensemble de l'image.
Contraste	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la différence entre les zones claires et sombres de l'ensemble de l'image.
Intensité couleur	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'intensité des couleurs de l'image.
Nuance	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'équilibre entre les tons verts et magenta dans l'image.

Paramètre	Options	Description
Netteté	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la netteté ou le flou des détails de l'image.
Temp. couleur (température de la couleur)	**Temp. couleur** **Personnalisé**	Règle le ton général de la couleur; les valeurs supérieures rendent le ton de l'image plus bleu et les valeurs inférieures rendent le ton plus rouge. **Temp. couleur** : règle le ton des couleurs entre 3200 et 10000 °K (Kelvin) pour le Mode couleurs **sRGB** ou 0 et 10 pour les autres Mode couleurs. **Personnalisé** : règle individuellement l'intensité des couleurs dans l'image.
Amélioration image	**Réduction bruit**	Réduit le scintillement des images analogiques en 3 niveaux.
Avancé	**Gamma**	Règle les niveaux de gamma de l'image.
	RGBCMY	Règle la tonalité, la saturation et la luminosité de chaque couleur.
	Désentrelacement	Règle la conversion des signaux entrelacés à progressifs pour certains types d'images vidéo. **Off** : pour les images vidéo à mouvements rapides. **Vidéo** : pour la plupart des images vidéo. **Film/Auto** : pour les films, les graphiques informatiques et l'animation.

Paramètre	Options	Description
Iris auto	**Off** **Normal** **Haute vitesse**	Règle la luminance projetée en fonction de la luminosité de l'image lorsque les modes couleurs **Dynamique** ou **Cinéma** sont sélectionnés; le paramètre **Haute vitesse** permet de régler une correction de la luminance plus rapide pour les images défilant rapidement.

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

Remarque: Le paramètre **Réduction bruit** n'est pas disponible si vous avez réglé le paramètre **Désentrelacement** à **Off**, ou sélectionné un signal d'entrée entrelacé ou numérique RGB (480i/576i/1080i).

Sujet parent: Réglage des paramètres de menus

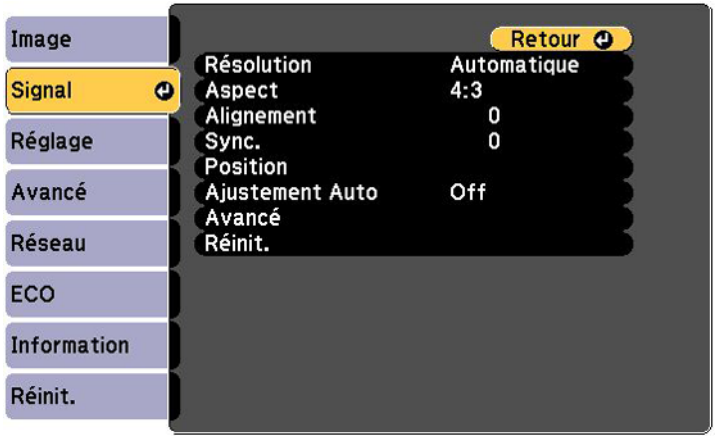
Références associées

Modes couleurs disponibles

Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO

Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal

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



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

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

Réglage	Options	Description
Résolution	**Automatique** **Large** **Normal**	Règle la résolution du signal d'entrée si elle n'est pas automatiquement détectée par la fonction **Automatique**.
Aspect	Reportez-vous à la liste des différents rapports hauteur/largeur disponibles.	Règle le rapport hauteur/largeur pour la source d'entrée sélectionnée.
Alignement	Différents niveaux sont disponibles.	Élimine les bandes verticales des images d'ordinateur.

Réglage	Options	Description
Sync.	Différents niveaux sont disponibles.	Élimine les flous et le scintillement des images d'ordinateur.
Position	Vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite.	Règle la position de l'image sur l'écran.
Ajustement Auto	**On** **Off**	Optimise automatiquement la qualité de l'image d'un ordinateur (si activé).
Overscan	**Automatique** **Off** **4 %** **8 %**	Modifie le rapport hauteur/largeur de l'image projetée pour rendre les bords visibles selon un pourcentage sélectionnable ou de façon automatique.
Avancé	—	Voir le tableau des paramètres **Avancé** dans cette section.

Paramètres **Avancé**

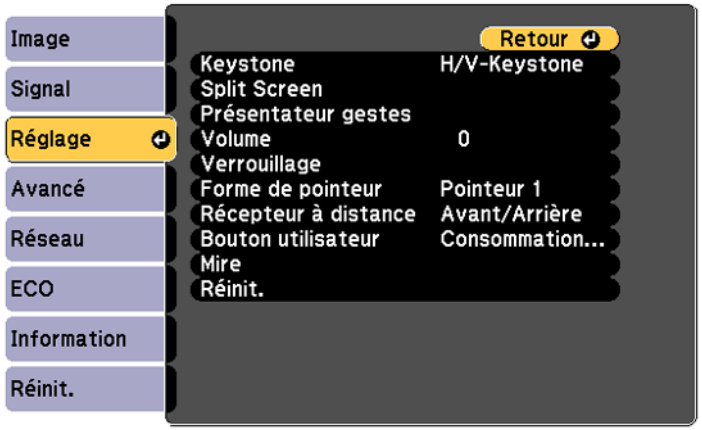
Paramètre	Options	Description
Interv. vidéo HDMI	**Automatique** **Normal** **Étendu**	Règle l'intervalle vidéo pour qu'il corresponde aux paramètres de l'appareil raccordé au port d'entrée HDMI. **Automatique** : détecte l'intervalle vidéo automatiquement. **Normal** : pour les images provenant d'un dispositif autre qu'un ordinateur; sélectionner si les zones noires de l'image sont trop claires. **Étendu** : pour les images provenant d'un ordinateur; sélectionner si l'image est trop sombre.

Paramètre	Options	Description
Signal entrée	**Automatique** **RGB** **Composantes**	Définit le type de signal provenant des sources d'entrée branchées aux ports d'ordinateur. **Automatique** : détecte automatiquement les signaux. **RGB** : corrige la couleur pour les sources d'entrée de type ordinateur ou vidéo RGB. **Composantes** : corrige la couleur pour les sources d'entrée de type vidéo en composantes.
Signal Vidéo	**Automatique** Différentes normes vidéo	Définit le type de signal provenant des sources d'entrée branchées aux ports vidéo. **Automatique** : détecte automatiquement les signaux.

Sujet parent: Réglage des paramètres de menus

Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage

Les options du menu Réglage vous permettent de personnaliser les diverses fonctions du projecteur. Les paramètres disponibles varient selon la source d'image sélectionnée.



Paramètre	Options	Description
Keystone	**H/V-Keystone** **Quick Corner**	Ajuste la forme de l'image à la forme d'un rectangle (horizontalement et verticalement). **H/V-Keystone** : permet la correction manuelle horizontale et verticale des côtés; active ou désactive la correction trapézoïdale. **Quick Corner** : sélectionne la forme et l'alignement adéquats de l'image en utilisant un affichage à l'écran.

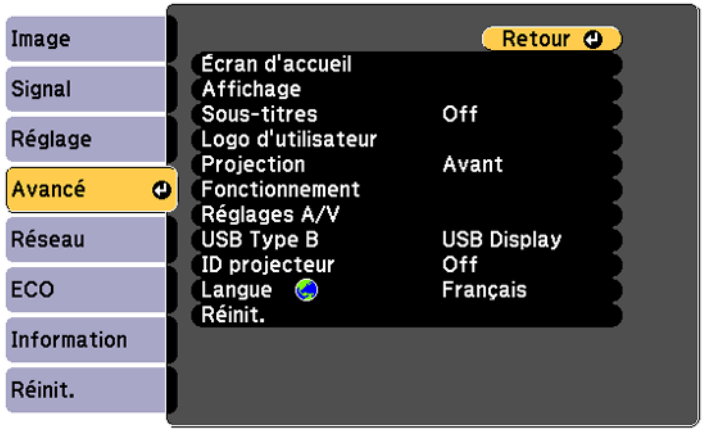
Paramètre	Options	Description
Split Screen	**Taille de l'écran** **Source** **Permuter les écrans** **Source audio** **Aligner** **Afficher le code QR**	Divise la zone d'aperçu horizontalement et affiche deux images côte à côte (appuyez sur **Esc** pour annuler l'affichage de l'écran divisé).
Présentateur gestes (PowerLite 1785W/1795F)	**Démarrer/arrêter** **Position du marqueur** **Présentateur gestes**	Ajuste les options de la fonctionnalité Présentateur gestes. **Démarrer/arrêter** : démarre ou arrête la fonctionnalité Présentateur gestes. **Position du marqueur** : positionne le marqueur à droite ou à gauche. **Présentateur gestes** : active ou désactive la fonctionnalité Présentateur gestes.
Volume	Différents niveaux sont disponibles.	Règle le volume du système de haut-parleurs du projecteur.
Verrouillage	**Blocage fonctionne.**	Permet de verrouiller les touches afin de sécuriser le projecteur. **Verrouill. compl.** : verrouille toutes les touches. **Verrouill. fonc.** : verrouille toutes les touches sauf la touche d'alimentation. **Off** : aucune touche n'est verrouillée.
Forme de pointeur	Trois formes sont disponibles.	Modifie la forme du pointeur produit par la fonction de pointeur de la télécommande.

Paramètre	Options	Description
Récepteur à distance	**Avant/Arrière** **Avant** **Arrière** **Off**	Limite la réception des signaux de la télécommande par le récepteur sélectionné; **Off** laisse tous les récepteurs désactivés.
Bouton utilisateur	**Consommation électr.** **Information** **Désentrelacement** **Sous-titres** **Mire** **Résolution** **Projection multiple** **Afficher le code QR**	Attribue une option de menu à la touche **User** de la télécommande pour l'accès à l'aide d'une seule touche.
Mire	—	Affiche une mire afin d'aider à faire la mise au point et l'agrandissement de l'image, ainsi que la correction de la forme de l'image (appuyez sur **Esc** pour annuler l'affichage de la mire).

Sujet parent: Réglage des paramètres de menus

Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

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



Paramètre	Options	Description
Écran d'accueil	**Aff. auto écran acc.** **Fonction perso 1** **Fonction perso 2**	Sélectionne plusieurs options pour l'écran d'accueil de projecteur. **Aff. auto écran acc.** : commande si l'écran d'accueil s'affiche automatiquement lorsque le projecteur est mis sous tension. **Fonction perso 1**/**Fonction perso 2** : permet de personnaliser les options affichées à l'écran d'accueil et de sauvegarder vos paramètres en tant que préréglage.

Paramètre	Options	Description
Affichage	**Message** **Afficher le fond** **Ecran démarrage** **Pause A/V**	Sélectionne diverses options d'affichage. **Message** : détermine si des messages sont affichés à l'écran. **Afficher le fond** : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsqu'aucun signal n'est reçu. **Ecran démarrage** : définit si un écran spécial apparaît au démarrage du projecteur. **Pause A/V** : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsque Pause A/V est activé.
Sous-titres	**Off** **CC1** **CC2**	Contrôle l'utilisation des sous-titres et sélectionne le type de sous-titres (les sous-titres sont seulement visibles pour les signaux NTSC provenant du port **Video**).
Logo Utili.	—	Crée un écran que le projecteur affiche pour s'identifier et accroître la sécurité.
Projection	**Avant** **Avant/Plafond** **Arrière** **Arrière/Plafond**	Sélectionne la manière dont le projecteur est orienté vers l'écran afin que l'image soit adéquatement projetée.

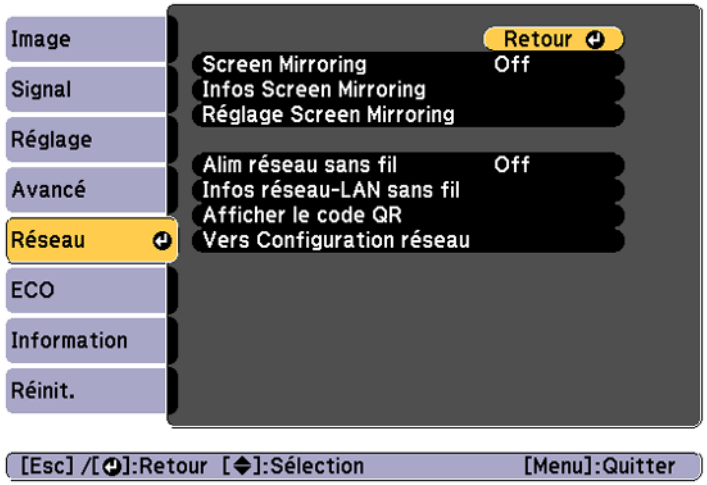
Paramètre	Options	Description
Fonctionnement	**Aliment. Directe** **Mode haute alt.** **Rech. source auto** **Activation auto** **Date & heure** (PowerLite 1781W/1785W/1795F)	Sélectionne diverses options de fonctionnement. **Aliment. Directe** : met le projecteur sous tension lorsque vous le branchez. **Mode haute alt.** : régit la température de fonctionnement du projecteur s'il est utilisé à une altitude supérieure à 4921 pi (1500 m). **Rech. source auto** : détecte automatiquement le signal de l'image diffusé lorsque le projecteur est allumé. **Activation auto** : allume automatiquement le projecteur lorsqu'il reçoit un signal d'image (disponible seulement lorsque le paramètre **Mode attente** est réglé sur **Comm. activée**). **Date & heure** : ajuste les paramètres de date et d'heure du projecteur.
Réglages A/V	**Sortie audio HDMI**	Sélectionne le port d'entrée audio lorsque vous projetez des images depuis des ports HDMI.
USB Type B	**USB Display** **Link21L**	Définit le type d'utilisation du port USB Type B du projecteur. **USB Display** : sélectionnez cette option si vous avez raccordé un ordinateur au port **USB-B** du projecteur pour projeter des images. **Link 21L** : permet à un ordinateur Windows de commander à distance le projecteur grâce à une connexion USB en utilisant l'utilitaire Link 21L.
ID projecteur	**Off** **1** à **9**	Attribue un identificateur au projecteur lors de l'utilisation de plusieurs projecteurs.

Paramètre	Options	Description
Langue	Différentes langues sont disponibles.	Sélectionne la langue utilisée dans les menus et les messages du projecteur (pas modifié par l'option **Réinit.**).

Sujet parent: Réglage des paramètres de menus

Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau

Les paramètres du menu Réseau vous permettent de voir les renseignements sur le réseau et de configurer le projecteur pour la surveillance et la commande en réseau.



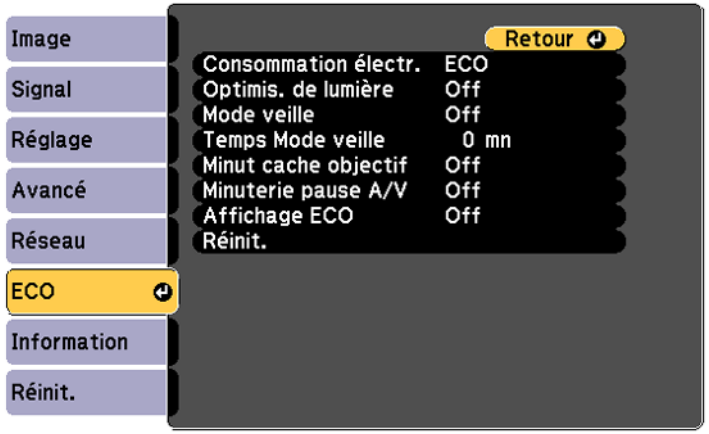
Paramètre	Options	Description
Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)	**On** **Off**	Désactive le mode Screen Mirroring.

Paramètre	Options	Description
Infos Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)	**Affichage du nom** **Adresse MAC** **Code de région** **Canal** **Appareil connecté**	Affiche l'état et les détails du mode Screen Mirroring.
Réglage Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F)	Diverses options de Screen Mirroring	Configure les paramètres Screen Mirroring; seulement disponible lorsque **Screen Mirroring** est réglé à **On**.
Alim réseau sans fil	**On** **Off**	Active le mode LAN sans fil.
Infos réseau - LAN sans fil	**Mode de connexion** **Réseau local sans fil** **Niveau d'antenne** **Nom projecteur** **SSID** **DHCP** **Adresse IP** **Masque ss-rés** **Adresse passerelle** **Adresse MAC** **Code de région**	Affiche l'état et les détails du réseau sans fil.
Afficher le code QR	—	Affiche un code QR qui permet de connecter des appareils iOS ou Android à l'aide de l'application Epson iProjection.
Vers Configuration réseau	Accès à d'autres menus réseau.	Configure vos paramètres réseau.

Sujet parent: Réglage des paramètres de menus

Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO

Les paramètres du menu ECO vous permettent de personnaliser les fonctions du projecteur afin d'économiser de l'énergie. Lorsque vous avez sélectionné un paramètre d'économie d'énergie, une icône de feuille s'affiche à côté de l'élément du menu.



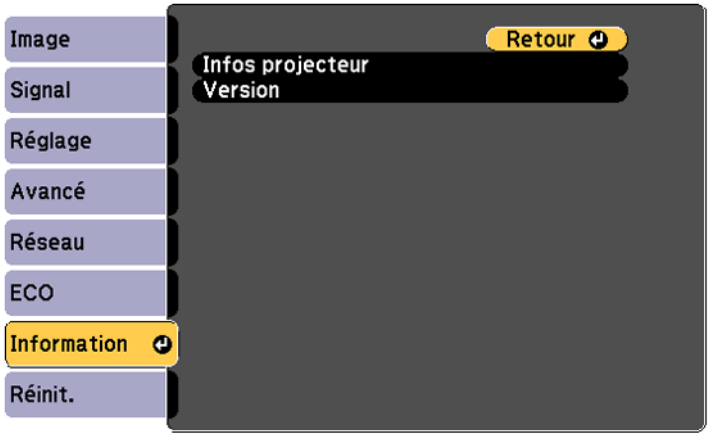
Paramètre	Options	Description
Consommation électr.	**Normal** **ECO**	Définit le mode de luminosité des lampes du projecteur. **Normal** : règle la lampe à la luminosité maximale. **ECO** : réduit la luminosité de la lampe et le bruit du ventilateur et économise de l'énergie tout en prolongeant la durée de vie de la lampe.

Paramètre	Options	Description
Optimis. de lumière	**On** **Off**	Lorsque **Consommation électr.** est réglé à **Normal** et qu'**Iris auto** est désactivé, la luminosité de la lampe s'ajuste selon l'image projetée; vous pouvez régler cette option pour chaque Mode couleurs.
Mode veille	**On** **Off**	Met automatiquement le projecteur en mode attente après une période d'inactivité.
Temps Mode veille	1 à 30 minutes	Règle la période d'attente du mode veille.
Minut cache objectif	**On** **Off**	Éteint automatiquement le projecteur après 30 minutes si le couvre-objectif est fermé.
Minuterie pause A/V	**On** **Off**	Éteint automatiquement le projecteur après 30 minutes si le paramètre **Pause A/V** est activé.
Affichage ECO	**On** **Off**	Affiche une icône de feuille dans le coin inférieur gauche de l'écran projeté pour indiquer l'état d'économie d'énergie lorsque la luminosité de la lampe change.

Sujet parent: Réglage des paramètres de menus

Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information

Vous pouvez afficher de l'information sur le projecteur et les sources d'entrée depuis le menu Information. Vous ne pouvez cependant pas modifier les paramètres dans ce menu.



Sélectionnez **Version** pour afficher la version du micrologiciel du projecteur. Sélectionnez **Infos projecteur** pour afficher les paramètres décrits ci-dessous.

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

Élément d'information	Description
Durée de lampe	Affiche le nombre d'heures (**H**) d'usage de la lampe en mode de consommation d'énergie **Normal** et **ECO**; si l'information affichée est en jaune, ne tardez pas à vous procurer une lampe de remplacement d'Epson.
Source	Affiche le nom du port auquel la source actuelle est branchée.
Signal entrée	Affiche le paramètre du signal d'entrée pour la source actuelle.
Résolution	Affiche la résolution de la source d'entrée actuelle.
Signal Vidéo	Affiche le format du signal vidéo de la source actuelle.

Élément d'information	Description
Taux rafraîchi.	Affiche le taux de rafraîchissement de la source d'entrée actuelle.
Info sync	Fournit de l'information pouvant être utile au technicien de service.
Etat	Fournit de l'information sur les problèmes du projecteur pouvant être utile au technicien de service.
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.
Event ID	Affiche le numéro d'Event ID correspondant à un problème spécifique du projecteur; consultez la liste des codes d'Event ID.

Liste de codes d'Event ID

Sujet parent: Réglage des paramètres de menus

Références associées

Équipement en option et pièces de rechange
Caractéristiques de la lampe

Liste de codes d'Event ID

Si l'option **Event ID** du menu Info affiche un numéro de code, vérifiez la liste des codes d'Event ID afin d'obtenir la solution au problème du projecteur associé à ce code.

Code d'Event ID	Cause et solution
0020	Une erreur de communication du paramètre Screen Mirroring s'est produite. Éteignez le projecteur et allumez-le de nouveau, ou redémarrez le logiciel de réseau.
0026	
0032	
0036	
0037	
0038	
0021	Screen Mirroring n'a pas pu démarrer. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.

Code d'Event ID	Cause et solution
0022	Communication instable avec le paramètre Screen Mirroring. Vérifiez l'état de la communication réseau, attendez quelques instants et essayez de vous connecter à nouveau au réseau.
0027	
0028	
0029	
0030	
0031	
0035	
0023	La connexion a échoué. Si l'écran de saisie du code PIN s'affiche sur votre ordinateur, entrez le code PIN affiché à l'écran de veille du paramètre Screen Mirroring ou dans le coin inférieur droit de l'image projetée. Si cela ne résout pas le problème, redémarrez le projecteur et les appareils connectés, puis vérifiez les paramètres de connexion.
0024	
0025	
0041	La connexion a échoué. Supprimez l'information du projecteur enregistrée sur votre ordinateur et essayez d'établir une connexion de nouveau.
00432	Le démarrage du logiciel réseau a échoué. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
00435	
0433	Impossible d'afficher les images transférées. Redémarrez le logiciel réseau.
0434	Communication réseau instable. Vérifiez l'état de la communication réseau, attendez quelques instants et essayez de vous connecter à nouveau au réseau.
0481	
0482	
0485	
0483	Le logiciel réseau s'est fermé de façon inattendue. Vérifiez l'état de la communication réseau, puis mettez le projecteur hors tension et sous tension de nouveau.
04FE	
0484	La communication avec l'ordinateur a été coupée. Redémarrez le logiciel réseau.
0479	Une erreur de système de projection s'est produite. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
04FF	
0891	Impossible de trouver un point d'accès avec le même SSID. Configurez votre ordinateur, point d'accès et projecteur avec le même SSID.

Code d'Event ID	Cause et solution
0892	Le type d'authentification WPA/WPA2 ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0893	Le type de chiffrement TKIP/AES ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0894	La communication avec un point d'accès non autorisé a été coupée. Communiquez avec votre administrateur réseau.
0898	Impossible d'acquérir l'adresse DHCP. Assurez-vous que le serveur DHCP fonctionne correctement. Si vous n'utilisez pas DHCP, désactivez le paramètre **DHCP** dans les menus Réseau.
0899	Une erreur de communication s'est produite.
089A	Le type d'authentification EAP ne correspond pas au réseau. Vérifiez les paramètres de sécurité du réseau local sans fil et assurez-vous que le certificat de sécurité est installé correctement.
089B	L'authentification du serveur EAP a échoué. Vérifiez les paramètres de sécurité du réseau local sans fil et assurez-vous que le certificat de sécurité est installé correctement.
089C	L'authentification du client EAP a échoué. Vérifiez les paramètres de sécurité du réseau local sans fil et assurez-vous que le certificat de sécurité est installé correctement.
089D	L'échange de clé a échoué. Vérifiez les paramètres de sécurité du réseau local sans fil et assurez-vous que le certificat de sécurité est installé correctement.

Sujet parent: Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information

Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.

Vous pouvez réinitialiser la majorité des paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut en utilisant l'option **Tout réinitialiser** dans le menu Réinit.

Vous pouvez aussi remettre à zéro le compteur d'heures d'utilisation de la lampe avec l'option **Réinitial. durée lampe**.



Même si vous utilisez l'option **Tout réinitialiser**, les paramètres suivants ne seront pas réinitialisés :

- Signal entrée
- Logo d'utilisateur
- Langue
- Éléments du menu Réseau
- Durée de lampe
- Mot de passe
- Date & heure
- Assortiment couleur
- Afficher le fond
- Écran démarrage
- Pause A/V

Sujet parent: Réglage des paramètres de menus

Entretien et transport du projecteur

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

Entretien du projecteur
Transport du projecteur

Entretien du projecteur

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

Il peut être nécessaire de nettoyer l'objectif périodiquement, ainsi que de nettoyer le filtre à air et les évents afin d'empêcher la surchauffe du projecteur en raison d'une mauvaise ventilation.

Les seules pièces que vous devez remplacer sont la lampe, le filtre à air et les piles de la télécommande. Si vous devez remplacer une autre pièce, communiquez avec Epson ou avec un technicien Epson agréé.

Avertissement: Avant de nettoyer tout composant du projecteur, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. N'ouvrez jamais les couvercles sur le projecteur sauf si ce manuel l'exige pour des raisons précises. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves.

Avertissement: N'essayez jamais de réparer ce produit vous-même à moins d'indication contraire dans le présent manuel. Pour toute autre réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

Nettoyage de l'objectif
Nettoyage du boîtier du projecteur
Entretien du filtre à air et des évents
Entretien de la lampe
Remplacement des piles de la télécommande

Sujet parent: Entretien et transport du projecteur

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez régulièrement l'objectif, ou dès que vous remarquez de la poussière ou des taches sur la surface.

- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement l'objectif avec du papier à lentille.

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

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

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

Sujet parent: Entretien du projecteur

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour enlever la saleté ou la poussière, essuyez le boîtier à l'aide d'un chiffon doux, sec et sans peluches.
- Pour enlever la saleté tenace, utilisez un chiffon doux sans peluches humecté d'eau et de savon doux. Ne vaporisez aucun liquide directement sur le projecteur.

  Mise en garde: N'utilisez pas de cire, d'alcool, de benzène, de diluant à peinture ou d'autres détergents chimiques pour nettoyer le boîtier. Vous risqueriez d'endommager le boîtier. N'utilisez pas d'air comprimé, car les gaz peuvent laisser un résidu.

Sujet parent: Entretien du projecteur

Entretien du filtre à air et des évents

L'entretien régulier du filtre est important afin de maintenir votre projecteur en bon état. Votre projecteur Epson a été créé conçu de façon à ce que le filtre soit facile d'accès et puisse être remplacé par l'utilisateur afin de protéger l'appareil et de simplifier son entretien régulier. La fréquence d'entretien du filtre peut varier selon l'environnement.

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

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

Nettoyage du filtre à air et des évents

Remplacement du filtre à air

Sujet parent: Entretien du projecteur

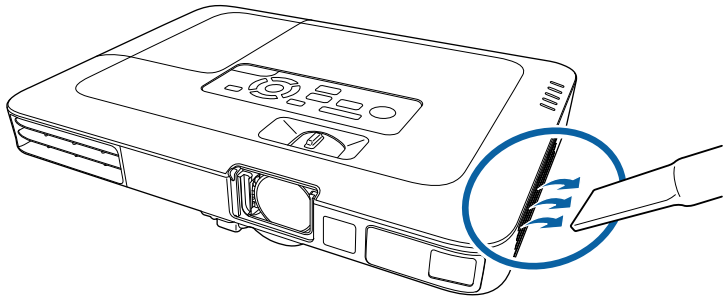
Références associées

Témoins d'état du projecteur

Nettoyage du filtre à air et des évents

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

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



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

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

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

Sujet parent: Entretien du filtre à air et des évents

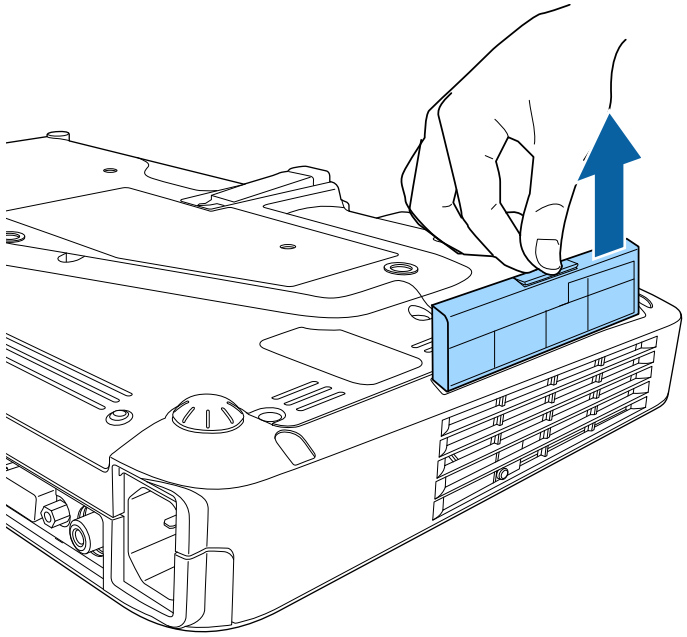
Remplacement du filtre à air

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

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

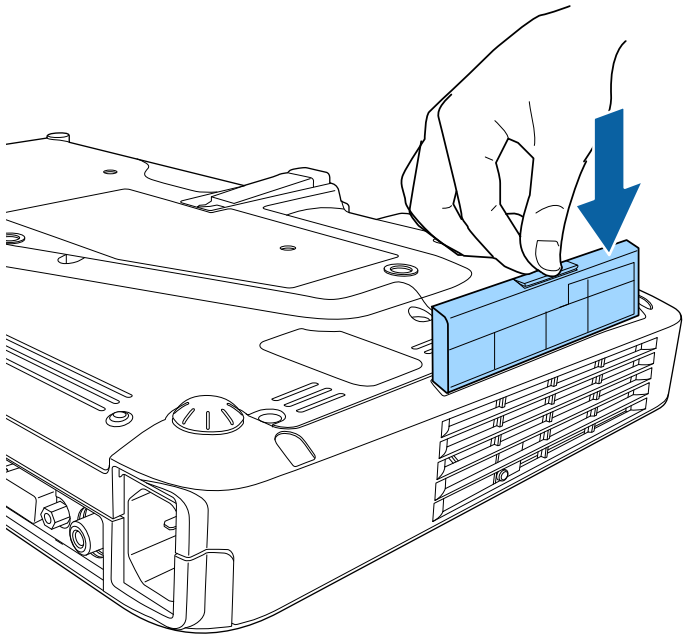
Au besoin, vous pouvez remplacer le filtre à air pendant que le projecteur est monté au plafond.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Saisissez la languette située au centre du filtre à air et tirez-la tout droit pour sortir le filtre à air.



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

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



Sujet parent: Entretien du filtre à air et des évents

Références associées

Équipement en option et pièces de rechange

Entretien de la lampe

Le projecteur compte le nombre d'heures d'utilisation de la lampe et affiche cette information dans son système de menus.

Remplacez la lampe dès que possible lorsque l'une des situations suivantes se présente :

- L'image projetée devient de plus en plus sombre ou commence à se détériorer.
- Un message apparaît lorsque vous allumez le projecteur vous avisant de remplacer la lampe.
- Le témoin On/Standby du projecteur clignote en bleu et le témoin Lamp clignote en orange.

Remplacement de la lampe

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

Sujet parent: Entretien du projecteur

Références associées

Témoins d'état du projecteur

Affichage d'information sur le projecteur - Menu Information

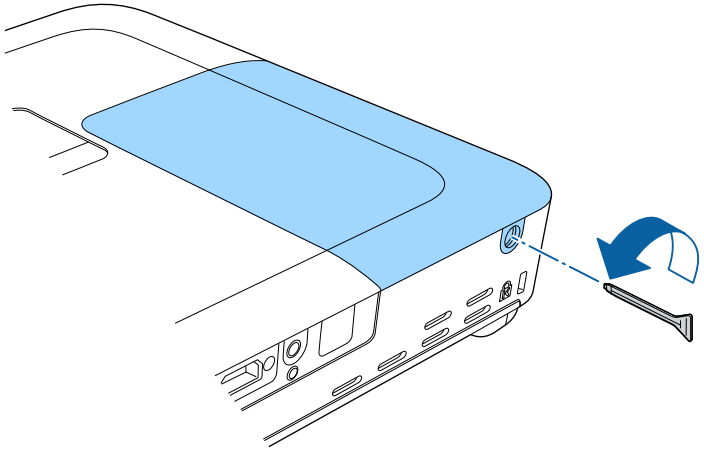
Remplacement de la lampe

Avant de remplacer la lampe, laissez le projecteur refroidir au moins une heure afin que la lampe ne soit plus chaude.

Avertissement: Laissez la lampe refroidir complètement avant de la remplacer afin d'éviter les blessures.

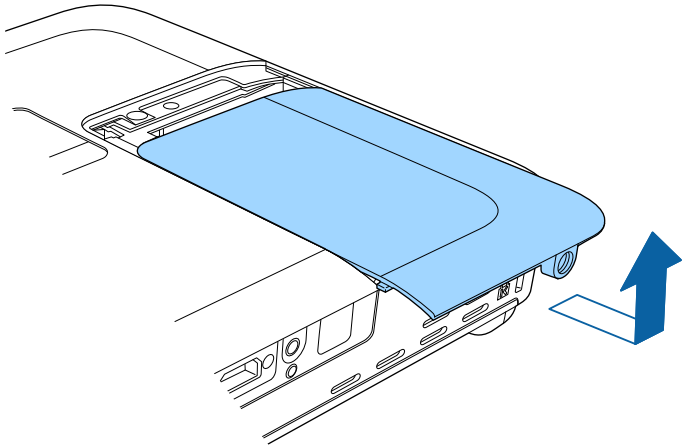
Au besoin, vous pouvez remplacer la lampe alors que le projecteur est installé au plafond.

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

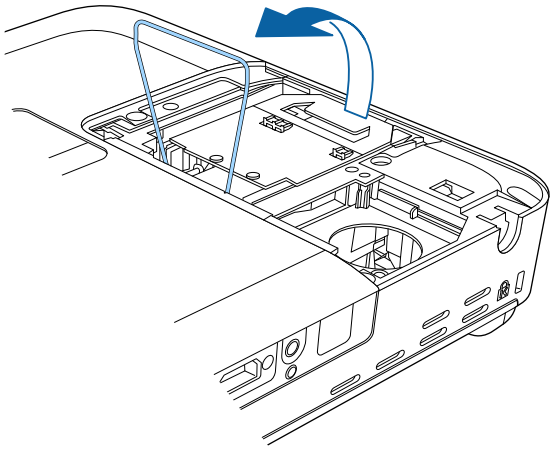


Avertissement: Si la lampe est cassée, le logement de la lampe peut contenir des éclats de verre. Soyez prudent en enlevant le verre cassé afin d'éviter des blessures.

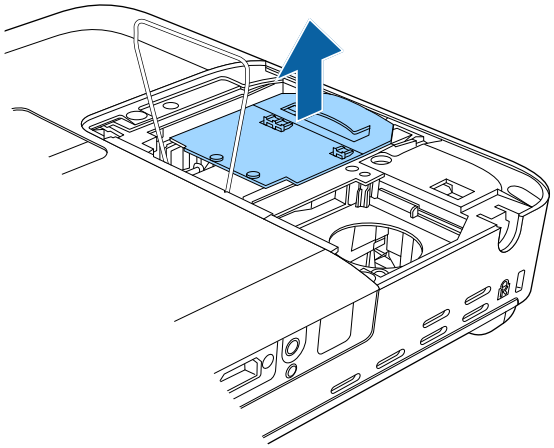
4. Faites glisser le couvercle de la lampe vers le côté du projecteur, puis retirez-le.



5. Soulevez le levier de métal afin de fixer la lampe.



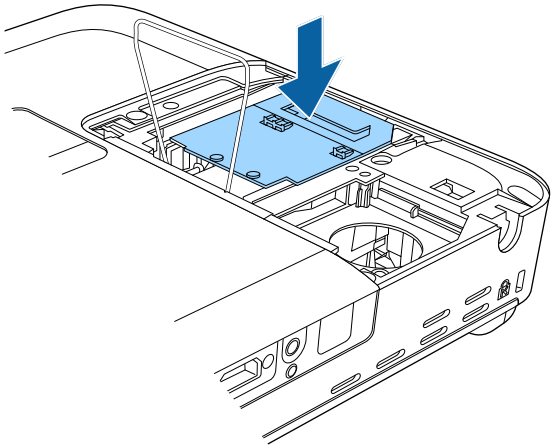
6. Levez la poignée de la lampe et tirez délicatement la lampe pour la sortir du projecteur.



Mise en garde: Levez la poignée de la lampe avec soin pour éviter d'endommager la poignée lorsque vous tirez la lampe pour la sortir du projecteur.

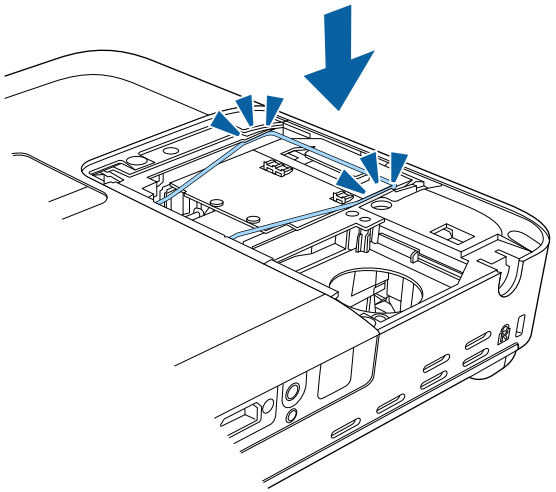
Remarque: Hg La ou les lampes utilisée(s) par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciales et locales concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

7. Insérez délicatement la nouvelle lampe dans le projecteur. Si vous avez de la difficulté à l'installer, assurez-vous qu'elle est orientée dans la bonne direction. Appuyez sur la zone illustrée pour fixer la lampe en place.

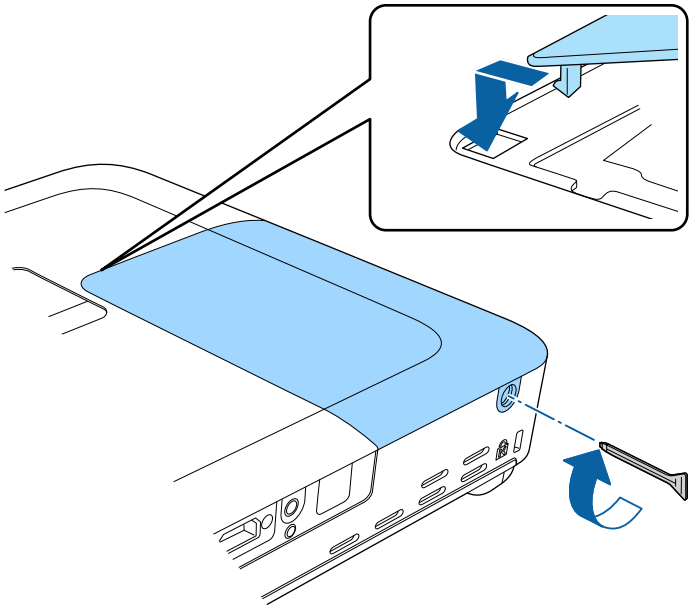


Mise en garde: Ne touchez à aucune partie en verre de la lampe afin d'éviter sa défaillance prématurée.

8. Abaissez le levier de métal par-dessus la lampe jusqu'à ce qu'il s'enclenche des deux côtés.



9. Remettez en place le couvercle et serrez la vis pour le fixer.



Remarque: Veillez à bien installer le couvercle de la lampe, sinon, elle ne s'allumera pas.

Remettez le compteur d'heures de la lampe à zéro pour faire le suivi de son usage.

Sujet parent: Entretien de la lampe

Références associées

Équipement en option et pièces de rechange

Tâches associées

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

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

Vous devez réinitialiser le compteur d'heures de la lampe du projecteur pour effacer le message de remplacement de la lampe et assurer un suivi adéquat de son utilisation.

Remarque: Ne remettez pas le compteur à zéro si vous n'avez pas remplacé la lampe afin d'éviter de produire de l'information inexacte sur son utilisation.

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



4. Sélectionnez **Réinitial. durée lampe** et appuyez sur **Enter**.

Une invite vous demande si vous voulez remettre à zéro les heures de la lampe.

5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
6. Appuyez sur **Menu** ou **Esc** pour quitter le système de menus.

Sujet parent: Entretien de la lampe

Tâches associées

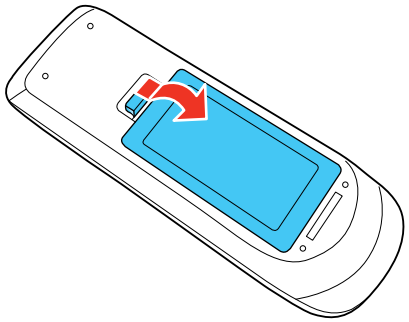
Remplacement de la lampe

Remplacement des piles de la télécommande

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

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

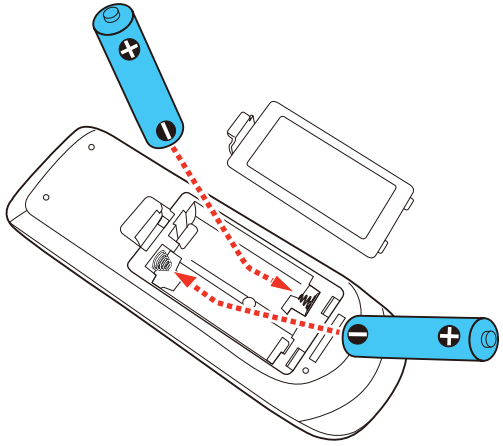
1. Retirez le couvercle du logement des piles comme illustré.



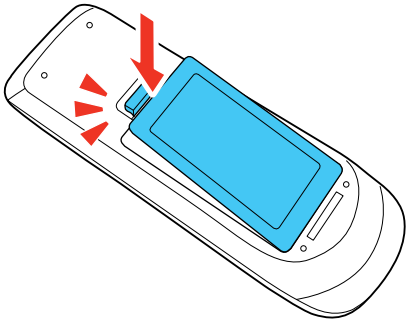
2. Retirez les piles usées.

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

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



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



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

Sujet parent: Entretien du projecteur

Transport du projecteur

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

- Fermez le couvre-objectif afin de protéger l'objectif.
- Débranchez tout équipement raccordé au projecteur.
- Utilisez une mallette pour transporter le projecteur à la main.
- Lors du transport du projecteur sur une longue distance ou en bagage enregistré, rangez-le dans un étui de transport. Placez ensuite l'étui dans un boîtier solide entouré de matériel amortissant et écrivez « Fragile » sur la boîte.
- Lors de l'expédition du projecteur en vue de sa réparation, placez-le dans l'emballage d'origine, si possible, ou placez du matériel amortissant équivalent autour du projecteur. Écrivez « Fragile » sur la boîte.

Remarque: Epson ne peut être tenue responsable des dommages encourus lors du transport.

Sujet parent: Entretien et transport du projecteur

Résolution des problèmes

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes avec le projecteur :

Conseils pour les problèmes de projection
Témoins d'état du projecteur
Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur
Résolution des problèmes d'image ou de son
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande
Résolution des problèmes de réseau
Comment obtenir de l'aide

Conseils pour les problèmes de projection

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

Si le problème persiste, vérifiez ce qui suit :

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

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

Sujet parent: Résolution des problèmes

Références associées

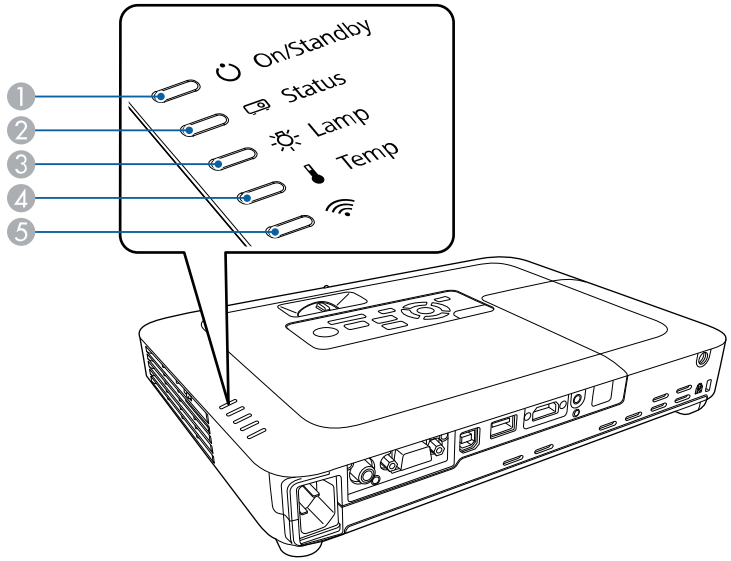
Témoins d'état du projecteur
Comment obtenir de l'aide

Tâches associées

Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur

Témoins d'état du projecteur

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



1 Témoin On/Standby
2 Témoin Status
3 Témoin Lamp
4 Témoin Temp
5 Témoin du réseau sans fil

État du projecteur

Témoin On/Standby	Témoin Status	Témoin Lamp	Témoin Temp	État et solution
Bleu	Bleu	Éteint	Éteint	Fonctionnement normal.

Témoin On/Standby	Témoin Status	Témoin Lamp	Témoin Temp	État et solution
Bleu	Clignotant bleu	Éteint	Éteint	Le projecteur est en cours de réchauffement ou de mise hors tension; lors du réchauffement, attendez qu'une image apparaisse.
Bleu	Éteint	Éteint	Éteint	En mode attente ou en mode veille.
Clignotant bleu	Varie	Varie	Clignotant orange	Le projecteur est trop chaud. • Vérifiez si les évents et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité. • Nettoyez ou remplacez le filtre à air. • Assurez-vous que la température ambiante n'est pas trop élevée.
Éteint	Clignotant bleu	Éteint	Orange	Le projecteur a surchauffé et s'est éteint; laissez-le hors tension afin qu'il refroidisse pendant environ cinq minutes, puis effectuez les étapes suivantes : • Vérifiez si les évents et le filtre à air sont obstrués par de la poussière ou par des objets à proximité. • Nettoyez ou remplacez le filtre à air. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le **Mode haute alt**. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.

Témoin On/Standby	Témoin Status	Témoin Lamp	Témoin Temp	État et solution
Éteint	Clignotant bleu	Orange	Éteint	Il y a un problème avec la lampe. • Vérifiez si la lampe est grillée, cassée ou mal installée; replacez ou remplacez la lampe, au besoin. • Veillez à bien installer le couvercle de la lampe, sinon elle ne s'allumera pas. • Nettoyez ou remplacez le filtre à air. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le **Mode haute alt**. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
Clignotant bleu	Varie	Clignotant orange	Varie	Remplacez la lampe dans les plus brefs délais afin d'éviter tout dommage; cessez d'utiliser le projecteur.
Éteint	Clignotant bleu	Éteint	Clignotant orange	Un ventilateur ou un capteur pose problème; mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Éteint	Clignotant bleu	Clignotant orange	Éteint	Erreur interne du projecteur; mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Éteint	Clignotant bleu	Clignotant orange	Clignotant orange	Erreur Iris auto; mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Témoin On/Standby	Témoin Status	Témoin Lamp	Témoin Temp	État et solution
Éteint	Clignotant bleu	Orange	Orange	Erreur d'alimentation; mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

LAN sans fil standard

Témoin d'état du réseau sans fil	Description
Bleu	La connexion au réseau sans fil est établie.
Clignotant bleu (rapide)	Connexion à un appareil.
Clignotant bleu (lent)	Erreur de réseau sans fil; éteignez et rallumez le projecteur. Si le problème persiste, débranchez le projecteur et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Éteint	La connexion sans fil n'est pas disponible. Vérifiez les paramètres du réseau sans fil.

Remarque: Si les témoins agissent d'une façon qui n'est pas énumérée dans le tableau ci-dessus, mettez le projecteur hors tension, débranchez-le et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Sujet parent: Résolution des problèmes

Concepts associés

Entretien de la lampe

Entretien du filtre à air et des évents

Références associées

Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

Comment obtenir de l'aide

Tâches associées

Mise hors tension du projecteur

Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur

Pour résoudre certains problèmes courants, vous pouvez afficher l'information contenue dans le système d'aide du projecteur.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Home** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.
3. Appuyez sur les touches fléchées pour sélectionner **Aide**.
4. Appuyez sur **Enter**.

   Le menu d'aide s'affiche.
5. Appuyez sur les touches fléchées du haut ou du bas pour mettre en surbrillance le problème que vous voulez résoudre.
6. Appuyez sur **Enter** pour afficher les solutions.
7. Lorsque vous avez terminé, effectuez l'une des tâches suivantes :
   - Pour sélectionner un autre problème à résoudre, appuyez sur **Esc**.
   - Pour quitter le système d'aide, appuyez sur la touche **Home**.

Sujet parent: Résolution des problèmes

Résolution des problèmes d'image ou de son

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes avec les images projetées ou le son.

Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît
Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display
Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît
Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît
Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît
Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire
Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage
Solutions si l'image est floue
Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes
Solutions aux problèmes de son

Sujet parent: Résolution des problèmes

Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît

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

- Assurez-vous que le capuchon du couvre-objectif est complètement ouvert.
- Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour voir si l'image avait été temporairement désactivée.
- Assurez-vous que les câbles nécessaires sont tous bien branchés et que le projecteur et les sources vidéo sont sous tension.
- Appuyez sur la touche d'alimentation du projecteur pour le sortir du mode attente ou de veille. Vérifiez également si l'ordinateur raccordé est en mode de veille ou s'il affiche un écran vide.
- Appuyez sur la touche **Menu**. Si le menu du projecteur s'affiche, il est possible qu'il y ait un problème avec la source vidéo branchée, la connexion du câble ou le port.
- Vérifiez les paramètres dans le menu Signal pour vous assurer qu'ils correspondent à la source vidéo actuelle.
- Réglez le paramètre **Luminosité** et sélectionnez le mode de consommation d'énergie **Normal**.
- Vérifiez le paramètre **Affichage** pour vous assurer que **Message** est réglé à **On**.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches du panneau de commande, elles pourraient être verrouillées. Déverrouillez les touches.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches de la télécommande, assurez-vous que les récepteurs de télécommande sont activés.
- Pour les images projetées avec Windows Media Center en plein écran, réduisez la taille de l'écran.
- Pour les images projetées à partir d'applications en utilisant Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.
- Si les autres solutions ne permettent pas de résoudre le problème, réinitialisez tous les paramètres du projecteur en utilisant les options du menu **Réinit**.

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Références associées

Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé
Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal
Paramètres de qualité d'image - Menu Image
Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.

Tâches associées

Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur

Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display

Si aucune image n'est affichée ou si l'image semble incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande.
- Assurez-vous que le logiciel USB Display a été installé correctement. Installez-le manuellement si nécessaire.
- Assurez-vous que le paramètre **USB Type B** du menu Avancé est réglé à **USB Display**, au besoin.
- Sur un Mac, sélectionnez l'icône **USB Display** sur le Dock ou à partir du dossier **Applications**.
- Pour les images projetées avec Windows Media Center en plein écran, réduisez la taille de l'écran.
- Pour les images projetées à partir d'applications en utilisant Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.
- Si le curseur de la souris vacille ou clignote, activez le paramètre **Permet de fluidifier le mouvement du curseur de la souris** dans le logiciel Paramètres Epson USB Display sur votre ordinateur.
- Désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.
- Si vous projetez avec le format vidéo 1080p et que vous modifiez la résolution de l'ordinateur durant la projection, la qualité et le rendement vidéo pourraient être affectés.
- Assurez-vous que vous utilisez la plus récente version du logiciel USB Display. Vous pouvez télécharger la plus récente version depuis le site Web d'Epson. Visitez le site Web epson.com/support (É.-U.) ou epson.ca/soutien (Canada) et sélectionnez votre projecteur.

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Tâches associées

Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB

Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît

Si le message « Pas de signal » apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Source Search** et attendez quelques secondes qu'une image apparaisse.
- Appuyez sur la touche **Home** de la télécommande pour faire un choix parmi la liste de sources disponibles (voir texte en noir).
- Mettez sous tension la source vidéo ou l'ordinateur raccordé et appuyez sur la touche de lecture pour commencer votre présentation, au besoin.
- Vérifiez la connexion du projecteur à vos sources vidéo.

- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, assurez-vous qu'il est configuré pour pouvoir afficher sur un moniteur externe.
- Au besoin, mettez le projecteur et la source vidéo ou l'ordinateur hors tension, puis rallumez-les.
- Si vous projetez depuis une source HDMI, remplacez le câble HDMI avec un câble plus court.
- Si les autres solutions ne permettent pas de résoudre le problème, réinitialisez tous les paramètres du projecteur en utilisant les options du menu **Réinit**.

Affichage depuis un ordinateur portable Windows

Affichage depuis un ordinateur portable Mac

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Références associées

Options de réinitialisation du projecteur - Menu Réinit.

Tâches associées

Sélection de la source d'image

Affichage depuis un ordinateur portable Windows

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

1. Tenez la touche **Fn** de l'ordinateur portable enfoncée et appuyez sur la touche marquée d'une icône de moniteur ou **CRT/LCD**. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.) Patientez quelques secondes afin que l'image s'affiche. Pour afficher à la fois sur l'écran de l'ordinateur portable et sur le projecteur, essayez d'appuyer sur les mêmes touches encore une fois.

   Remarque: Sous Windows 7 ou une version ultérieure, maintenez la touche Windows et appuyez sur **P** en même temps, puis cliquez sur **Dupliquer**.

2. Si la même image n'est pas affichée sur l'ordinateur portable et le projecteur, vérifiez l'utilitaire **Affichage** Windows pour vous assurer que le port de moniteur externe est activé et que le mode de bureau étendu est désactivé. (Consultez la documentation de l'ordinateur ou de Windows pour des directives.)
3. Au besoin, vérifiez les paramètres de votre carte vidéo et réglez l'option d'affichage multiple à **Dupliquer** ou **Miroir**.

Sujet parent: Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît

Affichage depuis un ordinateur portable Mac

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

1. Ouvrez l'utilitaire **Préférences Système** et sélectionnez **Moniteurs**, **Moniteur** ou **Couleur ACL**.
2. Cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger**.
3. Cochez la case **Recopier les écrans**.

Sujet parent: Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît

Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît

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

- Vérifiez que le bon signal d'entrée est sélectionné dans le menu Signal.
- Assurez-vous que la résolution de l'écran de l'ordinateur ne dépasse pas la résolution et la limite de fréquence du projecteur. Au besoin, sélectionnez une résolution différente pour votre ordinateur. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)
- Vous pouvez effectuer un test en réglant la résolution d'affichage de l'ordinateur au paramètre le plus bas, puis en augmentant la résolution graduellement, au besoin.

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Références associées

Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal

Formats d'affichage vidéo pris en charge

Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît

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

- Appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande afin d'optimiser le signal.
- Pour les connexions VGA, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande afin d'optimiser le signal.
- Assurez-vous que le paramètre **Résolution** dans le menu Signal est réglé correctement selon le signal d'entrée.
- Essayez de modifier la position de l'image à l'aide du menu **Position**.
- Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande pour sélectionner un rapport hauteur/largeur de l'image différent.

- Si vous avez agrandi ou réduit l'image avec les touches **E-Zoom**, appuyez sur la touche **Esc** jusqu'à ce que le projecteur revienne à l'affichage plein écran.
- Vérifiez les câbles servant à brancher l'ordinateur ou la source vidéo au projecteur. Essayez de connecter différents câbles.
- Vérifiez les paramètres d'affichage de votre ordinateur pour désactiver l'affichage sur deux écrans et réglez la résolution selon les limites du projecteur. (Consultez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)
- Vérifiez la résolution attribuée à vos fichiers de présentation afin de voir s'ils ont été créés à une résolution différente de la résolution de projection. (Consultez l'aide du logiciel pour les détails.)
- Assurez-vous de sélectionner le bon paramètre **Projection**.

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Références associées

Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal

Formats d'affichage vidéo pris en charge

Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire

Si l'image projetée n'est pas parfaitement rectangulaire, essayez l'une des solutions suivantes :

- Activez la correction trapézoïdale automatique à l'aide des menus du projecteur.
- Si possible, placez le projecteur devant le centre de l'écran, de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à l'écran.
- Si vous réglez la hauteur du projecteur à l'aide des pattes, appuyez sur les touches Keystone du projecteur pour corriger la forme de l'image.
- Appuyez sur la touche **Screen Fit** et réglez la forme de l'image en utilisant l'information affichée à l'écran (PowerLite 1781W/1785W/1795F).
- Réglez le paramètre **Quick Corner** pour corriger la forme de l'image.

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Concepts associés

Forme de l'image

Références associées

Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage

Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage

Si l'image projetée semble subir de l'interférence électronique (bruit) ou du brouillage, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez les câbles servant à brancher l'ordinateur ou la source vidéo au projecteur. Ils devraient :
  - être à l'écart du cordon d'alimentation afin de prévenir l'interférence;
  - être solidement branchés aux deux extrémités;
  - ne pas être branchés à une rallonge;
  - avoir une longueur maximale de 10 pi (3 m) pour les câbles VGA/d'ordinateur ou 24 pi (7,3 m) pour les câbles HDMI.
- Vérifiez si les paramètres du menu Signal du projecteur correspondent à la source vidéo. S'ils sont disponibles pour votre source vidéo, ajustez les paramètres **Désentrelacement** et **Réduction bruit**.
- Sélectionnez **Auto** au paramètre Résolution du menu Signal.
- Sélectionnez une résolution vidéo et un taux de rafraîchissement sur l'ordinateur qui sont compatibles avec ceux du projecteur.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande du projecteur pour régler automatiquement les paramètres d'alignement et de synchronisation. Si le problème n'est pas réglé, affichez une image au motif uniforme à l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync**.
- Si vous avez réglé la forme de l'image à l'aide des commandes du projecteur, essayez de réduire le paramètre **Netteté** afin d'améliorer la qualité de l'image.
- Si vous utilisez une rallonge pour le câble d'alimentation, essayez de projeter sans l'utiliser afin de savoir si elle brouille le signal.
- Si vous utilisez la fonction USB Display, désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.
- Essayez un autre câble.

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Références associées

Paramètres de qualité d'image - Menu Image
Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal
Formats d'affichage vidéo pris en charge

Solutions si l'image est floue

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

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

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

- Placez le projecteur assez près de l'écran.
- Placez le projecteur afin que l'angle de réglage de la distorsion trapézoïdale ne soit pas si vaste et qu'il ne déforme pas l'image.
- Lorsque vous utilisez la fonction **Screen Fit** (PowerLite 1781W/1785W/1795F), placez le projecteur à une distance compatible de l'écran ou réglez la forme de l'image manuellement.
- Activez la correction trapézoïdale automatique à l'aide des menus du projecteur.
- Modifiez le paramètre **Netteté** pour améliorer la qualité de l'image.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande du projecteur pour régler automatiquement les paramètres d'alignement et de synchronisation. Si des bandes floues ou un flou général demeurent, affichez une image au motif uniforme à l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync**.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, essayez d'utiliser une résolution plus basse ou la résolution native du projecteur.

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Concepts associés

Emplacement du projecteur

Références associées

Paramètres de qualité d'image - Menu Image

Tâches associées

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

Mise au point de l'image en utilisant la touche Focus

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

Nettoyage de l'objectif

Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes

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

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

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Concepts associés

Mode couleurs

Emplacement du projecteur

Références associées

Paramètres de qualité d'image - Menu Image

Paramètres du signal d'entrée - Menu Signal

Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO

Solutions aux problèmes de son

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

- Réglez les paramètres de volume du projecteur.

- Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour reprendre la lecture vidéo et audio provisoirement interrompue.
- Appuyez sur la touche **Source Search** pour passer à la bonne source d'entrée, au besoin.
- Vérifiez si le volume est correctement réglé sur l'ordinateur ou la source vidéo et si la sortie audio est réglée pour la source appropriée.
- Vérifiez les connexions du câble audio entre le projecteur et la source vidéo.
- Si vous n'entendez pas de son d'une source HDMI, réglez la sortie du dispositif raccordé à PCM.
- Vérifiez si tous les câbles audio utilisés sont étiquetés « No Resistance » (Aucune résistance).
- Si vous utilisez la fonction USB Display, activez le paramètre **Sortie audio du projecteur** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.
- Si vous utilisez un Mac et que vous n'entendez pas le son d'une source HDMI, assurez-vous que votre Mac supporte l'audio via le port HDMI. Si ce n'est pas le cas, vous devrez connecter un câble audio.
- Si vous souhaitez utiliser une source audio connectée lorsque le projecteur est éteint, réglez l'option **Mode attente** à **Comm. activée** et assurez-vous que les options **Réglages A/V** sont réglées correctement.
- Si le volume de l'ordinateur est réglé au minimum alors que le volume du projecteur est réglé au maximum, le son pourrait être inconstant. Augmentez le volume de l'ordinateur et réduisez le volume du projecteur.
- Si vous mettez le projecteur sous tension immédiatement après l'avoir éteint, les ventilateurs pourraient fonctionner à une vitesse maximale durant quelques instants et ainsi causer un bruit inattendu. C'est normal.

Sujet parent: Résolution des problèmes d'image ou de son

Références associées

Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO
Paramètres de configuration du projecteur - Menu Avancé

Tâches associées

Commande du volume à l'aide des touches Volume

Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

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

Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur
Solutions pour les problèmes de télécommande
Solutions aux problèmes de mot de passe
Solutions lorsqu'un message concernant la pile apparaît
Solutions aux problèmes de la fonctionnalité Présentateur gestes

Sujet parent: Résolution des problèmes

Solutions aux problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur

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

- Vérifiez si le cordon d'alimentation est bien branché dans le projecteur et à une prise de courant alimentée.
- Les touches du projecteur pourraient être verrouillées à des fins de sécurité. Déverrouillez les touches ou utilisez la télécommande pour mettre le projecteur sous tension.
- Si la lampe s'éteint de manière inattendue, le projecteur pourrait s'être mis en mode attente après une période d'inactivité. Appuyez sur la touche d'alimentation afin que le projecteur quitte le mode veille et réglez le paramètre **Temps Mode veille** afin de modifier l'intervalle de veille.
- Si la touche d'alimentation de la télécommande ne met pas le projecteur sous tension, vérifiez l'état des piles et vérifiez si le paramètre **Récepteur à distance** est activé dans le menu du projecteur, au besoin.
- Le cordon d'alimentation est peut-être défectueux. Essayez un autre cordon d'alimentation. Si cela ne fonctionne pas, débranchez le cordon et contactez Epson.
- Assurez-vous que la lampe et le couvercle de la lampe sont bien installés.

Sujet parent: Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

Références associées

Témoins d'état du projecteur
Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage
Paramètres de configuration du projecteur - Menu ECO

Tâches associées

Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur

Solutions pour les problèmes de télécommande

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

- Vérifiez si les piles sont bien installées dans la télécommande et si elles ont encore une charge. Au besoin, remplacez les piles.
- Veillez à utiliser la télécommande dans l'angle et la portée de réception du projecteur.
- Assurez-vous que le projecteur n'est pas en cours de réchauffement ou de mise hors tension.
- Vérifiez si une des touches de la télécommande est coincée, ce qui la met en mode de veille. Décoincez la touche pour réveiller la télécommande.
- Un puissant éclairage fluorescent, la lumière directe du soleil ou des signaux d'appareils à IR peuvent nuire au fonctionnement des capteurs du projecteur. Atténuez l'éclairage ou déplacez le projecteur hors de la lumière du soleil ou de la portée de l'équipement causant l'interférence.
- Si disponible, désactivez un des récepteurs de télécommande du projecteur à l'aide du système de menus ou vérifiez si tous les récepteurs sont désactivés.
- Si vous attribuez un numéro d'identification à la télécommande pour opérer plusieurs projecteurs, il peut être nécessaire de vérifier ou de modifier l'identificateur (cette fonction n'est pas disponible pour tous les projecteurs).
- Si vous perdez la télécommande, vous pouvez en acheter une auprès d'un revendeur agréé d'Epson.

Sujet parent: Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

Concepts associés

Système d'identification de projecteur pour contrôler plusieurs projecteurs

Références associées

Fonctionnement de la télécommande
Paramètres des fonctions du projecteur - Menu Réglage

Tâches associées

Remplacement des piles de la télécommande

Solutions aux problèmes de mot de passe

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

- Vous pourriez avoir activé la protection par mot de passe sans avoir d'abord créé un mot de passe. Essayez d'entrer **0000** à l'aide de la télécommande.

- Si vous avez entré un mauvais mot de passe trop de fois de suite et que vous voyez un message affichant un code de requête, notez ce code et contactez Epson. N'essayez pas d'entrer votre mot de passe à nouveau. Veuillez fournir le code de requête affiché et une preuve de propriété afin d'obtenir de l'aide pour déverrouiller le projecteur.
- Si vous avez réglé un mot de passe Epson Contrôle Web et que vous avez oublié l'identifiant de l'utilisateur ou le mot de passe, essayez d'entrer les informations suivantes :
  - Identifiant de l'utilisateur : **EPSONWEB**
  - Mot de passe par défaut : **admin**
- Si vous avez réglé un mot de passe Remote (dans Epson Web Control) et que vous avez oublié l'identifiant de l'utilisateur ou le mot de passe, essayez d'entrer les informations suivantes :
  - Identifiant de l'utilisateur : **EPSONREMOTE**
  - Mot de passe par défaut : **guest**
- Si vous perdez la télécommande, vous ne pourrez pas entrer un mot de passe. Procurez-vous une nouvelle télécommande auprès d'Epson.

Sujet parent: Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

Concepts associés

Options de sécurité par mot de passe

Solutions lorsqu'un message concernant la pile apparaît

Si le message suivant apparaît, contactez Epson pour obtenir de l'aide : « La batterie qui sert à mémoriser l'heure est presque déchargée. »

Sujet parent: Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

Solutions aux problèmes de la fonctionnalité Présentateur gestes

Si la fonctionnalité Présentateur gestes ne fonctionne pas correctement (PowerLite 1785W/1795F), essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que le câble USB est bien branché à l'ordinateur et au projecteur.
- Sélectionnez **Normal** pour le paramètre **Consommation électr.**
- Assurez-vous que la surface de projection est blanche (ou de couleur pâle), propre et loin de la lumière directe du soleil ou de toute autre source de lumière intense.
- Atténuez l'éclairage ou déplacez le projecteur hors de la lumière du soleil ou de toute autre source de lumière causant de l'interférence.

Sujet parent: Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

Résolution des problèmes de réseau

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes en utilisant le projecteur sur un réseau.

Solutions lorsque l'authentification sans fil échoue

Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau

Solutions lorsque vous ne pouvez pas vous connecter au moyen de Screen Mirroring

Solutions lorsque de l'interférence électronique affecte l'image ou le son lors de l'utilisation de Screen Mirroring

Solutions lorsque la lecture de l'étiquette CCP ne fonctionne pas

Sujet parent: Résolution des problèmes

Solutions lorsque l'authentification sans fil échoue

Si l'authentification d'une connexion sans fil échoue, essayez les solutions suivantes (PowerLite 1781W/1785W/1795F) :

- Si vos paramètres sans fil sont corrects, mais que l'authentification échoue, il est possible que vous deviez mettre à jour les options **Date & Heure** dans le menu Avancé, si disponible.
- Assurez-vous que le paramètre **Alim réseau sans fil** est réglé à **On**.
- Vérifiez les paramètres de sécurité et le mot de passe dans le menu Vers Configuration réseau.

Sujet parent: Résolution des problèmes de réseau

Références associées

Paramètres réseau du projecteur - Menu Réseau

Tâches associées

Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

Solutions lorsque vous ne pouvez pas accéder au projecteur sur le réseau

Si vous ne pouvez pas accéder au projecteur via le navigateur Web, assurez-vous que vous utilisez le bon mot de passe et le bon nom d'utilisateur, lesquels sont sensibles à la casse.

Remarque: Vous ne pouvez pas modifier le nom d'utilisateur.

- Pour afficher l'écran Web Control, entrez **EPSONWEB** dans le champ du nom d'utilisateur, puis entrez le mot de passe tel que réglé dans le menu Réseau du projecteur. Le mot de passe par défaut est **admin**.
- Pour afficher l'écran Web Remote, entrez **EPSONREMOTE** dans le champ du nom d'utilisateur, puis entrez le mot de passe tel que réglé dans le menu Réseau du projecteur. Le mot de passe par défaut est **guest**.
- Assurez-vous d'avoir accès au réseau sur lequel se trouve le projecteur.

Remarque: Le nom d'utilisateur et le mot de passe sont sensibles à la casse.

Sujet parent: Résolution des problèmes de réseau

Tâches associées

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

Solutions lorsque vous ne pouvez pas vous connecter au moyen de Screen Mirroring

Si vous n'arrivez pas à vous connecter au projecteur au moyen de Screen Mirroring (PowerLite 1785W/1795F), essayez les solutions suivantes :

- Sélectionnez **On** comme réglage **Screen Mirroring** dans le menu Réseau du projecteur.
- Assurez-vous que les paramètres **Mode fonctionnement** et **Canal** sont réglés correctement selon l'environnement de votre appareil mobile et essayez de vous connecter à nouveau.
- Assurez-vous qu'aucun autre appareil mobile n'est connecté au projecteur via l'option **Sans coupure** du paramètre **Mode Réunion** dans le menu **Avancé**.
- Assurez-vous que les paramètres de l'appareil mobile sont bien définis.
- Il se peut que vous ne soyez pas en mesure de vous connecter immédiatement après avoir déconnecté l'appareil du projecteur. Attendez un peu, puis essayez d'établir la connexion à nouveau.
- Redémarrez l'appareil mobile.
- Si, dans le passé, vous avez déjà connecté votre appareil au projecteur au moyen de Screen Mirroring, il se peut que l'appareil ait enregistré les informations de la connexion précédente. Supprimez toutes les informations enregistrées et connectez l'appareil au projecteur en le sélectionnant dans la liste des appareils disponibles.

Sujet parent: Résolution des problèmes de réseau

Solutions lorsque de l'interférence électronique affecte l'image ou le son lors de l'utilisation de Screen Mirroring

Si l'image projetée ou le son est affecté par de l'interférence électronique lors d'une connexion au moyen de Screen Mirroring, essayez les solutions suivantes :

- Évitez de couvrir l'antenne Wi-Fi de l'appareil mobile.
- Si vous utilisez simultanément une connexion Screen Mirroring et une connexion Internet, l'image risque de figer ou d'être affectée par du bruit. Déconnectez l'appareil mobile d'Internet pour améliorer sa vitesse de connexion.
- Assurez-vous que le contenu projeté répond aux critères de Screen Mirroring.
- Tout dépendant des paramètres de l'appareil mobile, une déconnexion peut survenir lorsque l'appareil entre en mode d'économie d'énergie. Vérifiez les paramètres d'économie d'énergie de l'appareil mobile.
- Assurez-vous que les plus récentes versions du pilote sans fil et du micrologiciel de l'appareil mobile sont installées.

Sujet parent: Résolution des problèmes de réseau

Solutions lorsque la lecture de l'étiquette CCP ne fonctionne pas

Si vous n'arrivez pas à lire l'étiquette CCP sur votre appareil mobile, essayez les solutions suivantes (PowerLite 1781W/1785W/1795F) :

- Assurez-vous que l'appareil mobile est déverrouillé et n'est pas en mode attente ou veille.
- Assurez-vous que les paramètres de l'appareil mobile sont bien définis.
- Assurez-vous que le lecteur CCP est activé sur votre appareil mobile.
- Ajustez la position de votre appareil mobile de manière à ce que le lecteur CCP de l'appareil soit positionné au-dessus du centre de l'étiquette CCP du projecteur.
- Redémarrez l'appareil mobile.

Sujet parent: Résolution des problèmes de réseau

Comment obtenir de l'aide

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

Assistance via Internet

Visitez le site Web de soutien d'Epson à l'adresse epson.ca/soutien et sélectionnez votre produit pour obtenir des solutions aux problèmes courants pour votre projecteur. Vous pouvez y télécharger des utilitaires et de la documentation en français, consulter une foire aux questions et des conseils de dépannage, ou envoyer vos questions par courriel à Epson.

Contacter un représentant du soutien

Pour utiliser le service Epson PrivateLine Support, composez le 1 800 637-7661. Ce service est offert pendant toute la durée de votre garantie. Vous pouvez également communiquer avec un spécialiste du soutien pour les projecteurs en composant le (562) 276-4394 (É.-U.) ou le (905) 709-3839 (Canada).

Le soutien technique est offert de 6 h à 20 h, heure du Pacifique, du lundi au vendredi et de 7 h à 16 h, heure du Pacifique, le samedi.

Les jours et les heures de service peuvent changer sans préavis. Des frais d'interurbain peuvent s'appliquer.

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

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

Achat de fournitures et d'accessoires

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

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

Sujet parent: Résolution des problèmes

Caractéristiques techniques

Les sections suivantes présentent les caractéristiques techniques de votre projecteur.

Caractéristiques générales du projecteur
Caractéristiques de la lampe
Caractéristiques de la télécommande
Dimensions du projecteur
Caractéristiques électriques du projecteur
Caractéristiques environnementales du projecteur
Caractéristiques de sécurité et d'homologation du projecteur
Formats d'affichage vidéo pris en charge
Exigences système pour USB Display

Caractéristiques générales du projecteur

Type d'affichage	Matrice active TFT polysilicium
Résolution	**PowerLite 1780W/1781W/1785W** : 1280 × 800 pixels (WXGA) **PowerLite 1795F** : 1920 × 1080 pixels (1080p)
Objectif	F = 1,58 à 1,7 **PowerLite 1780W/1781W/1785W** : Longueur focale : 13,52 à 16,22 mm **PowerLite 1795F** : Longueur focale : 14,06 à 16,82 mm
Reproduction des couleurs	Couleur complète, 1 milliard de couleurs

Luminosité	**PowerLite 1780W** : Mode de consommation électrique Normal : Sortie lumineuse blanche de 3000 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 3000 lumens Mode de consommation électrique ECO : Sortie lumineuse blanche de 1900 lumens (norme ISO 21118) **PowerLite 1781W/1785W/1795F** : Mode de consommation électrique Normal : Sortie lumineuse blanche de 3200 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 3200 lumens Mode de consommation d'énergie ECO : Sortie lumineuse blanche de 1900 lumens (norme ISO 21118) **Remarque:** La luminosité couleur (sortie lumineuse couleur) et la luminosité blanche (sortie lumineuse blanche) varient selon les conditions d'utilisation. La sortie lumineuse couleur est mesurée selon la norme IDMS 15.4; la sortie lumineuse blanche est mesurée selon la norme ISO 21118.
Rapport de contraste	10000:1 avec mode couleur Dynamique, mode de consommation électrique Normal, paramètre de zoom grand-angle et Iris auto réglé à On
Taille d'image (selon le rapport hauteur/largeur natif)	30 po (0,76 m) à 300 po (7,62 m)
Distance de projection (selon le rapport hauteur/largeur natif)	**PowerLite 1780W/1781W/1785W** : 26,4 po (0,67 m) à 322,0 po (8,18 m) **PowerLite 1795F** : 26,4 po (0,67 m) à 326,0 po (8,28 m)
Méthodes de projection	Avant, arrière, plafond

Rapport forme optique (largeur sur hauteur)	**PowerLite 1780W/1781W/1785W** : 16:10 **PowerLite 1795F** : 16:9
Mise au point	**PowerLite 1780W** : Manuel **PowerLite 1781W/1785W/1795F** : Assistée
Réglage du zoom	Manuel
Rapport de zoom (Télé sur grand angle)	1:1,2
Système sonore intégré	1 W monaural
Niveau de bruit	39 dB (mode de consommation électrique Normal) 30 dB (mode de consommation électrique ECO)
Angle de correction trapézoïdale	Vertical : ± 45° Horizontal : ± 30°
Compatibilité du port USB Type B	Un port USB conforme 1.1 et 2.0 pour l'affichage USB Display, une souris ou un clavier externe ou la mise à jour du micrologiciel
Compatibilité du port USB Type A	Conforme USB 1.1 et 2.0 pour l'entrée de dispositif USB, l'affichage à partir d'une caméra de documents Epson ou d'une unité LAN sans fil ou la mise à jour du micrologiciel

Sujet parent: Caractéristiques techniques

Caractéristiques de la lampe

Type	UHE (Ultra High Efficiency; efficacité ultra élevée)

Consommation électrique	**PowerLite 1780W** : 206 W **PowerLite 1781W/1785W/1795F** : 214 W
Durée utile de la lampe	Mode de consommation électrique Normal : Jusqu'à environ 4000 heures Mode de consommation électrique ECO : Jusqu'à environ 7000 heures

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

Sujet parent: Caractéristiques techniques

Caractéristiques de la télécommande

Portée de réception	19,7 pi (6 m)
Piles	Deux piles AA alcalines ou au manganèse

Sujet parent: Caractéristiques techniques

Dimensions du projecteur

Hauteur (excluant les pattes)	1,7 po (44 mm)
Largeur	11,5 po (292 mm)
Profondeur	8,4 po (213 mm)

Poids	**PowerLite 1780W** : 3,89 lb (1,77 kg) **PowerLite 1781W/1785W** : 3,98 lb (1,81 kg) **PowerLite 1795F** : 4,04 lb (1,83 kg)

Sujet parent: Caractéristiques techniques

Caractéristiques électriques du projecteur

Fréquence nominale	50/60 Hz
Source d'alimentation	De 100 à 240 V CA, ± 10 % **PowerLite 1780W** : 3,0 à 1,3 A **PowerLite 1781W/1785W/1795F** : 3,2 à 1,4 A
Consommation électrique (100 à 120 V)	Fonctionnement : **PowerLite 1780W** : Mode de consommation électrique Normal : 290 W Mode de consommation d'énergie ECO : 208 W **PowerLite 1781W/1785W/1795F** : Mode de consommation électrique Normal : 309 W Mode de consommation électrique ECO : 217 W Mode attente : 0,18 W

Consommation électrique (220 à 240 V)	Fonctionnement : **PowerLite 1780W** : Mode de consommation électrique Normal : 277 W Mode de consommation d'énergie ECO : 200 W **PowerLite 1781W/1785W/1795F** : Mode de consommation électrique Normal : 295 W Mode de consommation d'énergie ECO : 208 W Mode attente : 0,34 W

Sujet parent: Caractéristiques techniques

Caractéristiques environnementales du projecteur

Température	Fonctionnement : Jusqu'à 7500 pi (2286 m) : 41 à 104 °F (5 à 40 °C) De 7500 pi (2286 m) à 9843 pi (3000 m) : 41 à 95 °F (5 à 35 °C) Stockage : 14 à 140 °F (–10 à 60 °C)
Humidité (relative, sans condensation)	Fonctionnement : 20 à 80 % Stockage : 10 à 90 %
Altitude de fonctionnement	Jusqu'à 4921 pi (1500 m) Jusqu'à 9843 pi (3000 m) avec le mode haute altitude activé

Sujet parent: Caractéristiques techniques

Caractéristiques de sécurité et d'homologation du projecteur

États-Unis	FCC Partie 15 Classe B (DoC) UL60950-1 2e édition (cTUVus Mark)
Canada	ICES-003 Classe B CSA C22.2 No. 60950-1-07 (cTUVus Mark)

Sujet parent: Caractéristiques techniques

Formats d'affichage vidéo pris en charge

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

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

Le tableau suivant indique le taux de rafraîchissement et la résolution pour chaque format d'affichage vidéo compatible.

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
Signaux d'ordinateur (RGB analogique)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/72/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+*	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
Vidéo composite		

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
TV (NTSC)	60	720 × 480
Téléviseur (SÉCAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
Vidéo en composantes		
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i/1080p**)	50/60	1920 × 1080
HDMI		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
UXGA	60	1600 × 1200
WSXGA+	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
WUXGA***	60	1920 × 1200
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080
Signaux d'entrée MHL		
VGA	60	640 × 480
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30	1920 × 1080

* Résolution **Large** seulement.

** Port **Computer** seulement.

*** PowerLite 1795F seulement.

Sujet parent: Caractéristiques techniques

Exigences système pour USB Display

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

Exigences	Windows	Mac
Système d'exploitation	Windows Vista Édition Intégrale, Entreprise, Professionnelle, Familiale Premium et Familiale Basique (32 bits)	Mac OS X 10.5.x (32 bits) et 10.6.x, 10.7.x, 10.8.x, 10.9.x, 10.10.x et 10.11.x (32 bits et 64 bits) et MacOS 10.12.x
	Windows 7 Édition intégrale, Entreprise, Professionnelle et Familiale Premium (32 et 64 bits); Familiale Basique et Starter (32 bits)	
	Windows 8.x, Pro et Entreprise (32 bits et 64 bits)	
	Windows 10 Familiale, Pro et Entreprise (32 bits et 64 bits)	

Exigences	Windows	Mac
Version USB	USB 2.0	
Processeur	Intel Core2 Duo ou plus rapide (Intel Core i3 ou plus rapide recommandé)	Intel Core2 Duo ou plus rapide (Intel Core i5 ou plus rapide recommandé)
Mémoire	2 Go ou plus (4 Go ou plus recommandé)	
Espace disque dur	20 Mo ou plus	
Écran	Résolution entre 640 × 480 et 1920 × 1200, 16 bits couleur ou plus	

Sujet parent: Caractéristiques techniques

Avis

Consultez ces sections pour des avis importants concernant votre projecteur.

Recyclage
Consignes de sécurité importantes
Renseignements de sécurité importants
Liste des symboles de sécurité (correspondant à CEI60950-1 A2)
Déclaration de conformité avec la FCC
Licence des logiciels libres
Arbitrage exécutoire et recours collectifs
Marques de commerce
Avis sur les droits d'auteur

Recyclage

Epson offre un programme de recyclage des produits en fin de vie. Veuillez consulter ce site pour obtenir des informations sur la façon de retourner votre produit pour une élimination appropriée.

Sujet parent: Avis

Consignes de sécurité importantes

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

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

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

Sujet parent: Avis

Renseignements de sécurité importants

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

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

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

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

- N'utilisez pas et n'entreposez pas le projecteur ou sa télécommande à proximité d'un appareil de chauffage, sous la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé.
- Si vous utilisez le projecteur dans un pays autre que celui dans lequel vous l'avez acheté, utilisez le cordon d'alimentation approprié pour ce pays.
- Ne montez pas sur le projecteur et ne placez pas d'objets lourds dessus.
- Utilisez seulement le projecteur si la température est comprise dans cet intervalle :

  41 à 104 °F (5 à 40 °C) à une altitude de 7500 pi (2286 m) ou moins, ou 41 à 95 °F (5 à 35 °C) à une altitude plus élevée

  En dehors de cette plage de températures, l'image projetée risque d'être instable et le projecteur peut être endommagé. N'utilisez pas ou n'entreposez pas le projecteur où il pourrait être exposé à des changements soudains de température.
- N'entreposez pas le projecteur à des températures qui ne sont pas comprises entre 14 et 140 °F (– 10 et 60 °C) ou à la lumière directe du soleil pendant de longues périodes. Cela peut endommager le boîtier.
- Ne placez rien qui puisse se tordre ou s'abîmer du fait de la chaleur à proximité des évents d'aération. N'approchez pas vos mains ni votre visage des évents d'aération en cours de projection. N'approchez pas votre visage du projecteur en cours de projection.
- Avant de déplacer le projecteur, assurez-vous qu'il est hors tension, que sa fiche est débranchée de la prise et que tous les câbles sont déconnectés.
- Ne tentez jamais d'enlever la lampe immédiatement après utilisation, car elle est brûlante. Avant de retirer la lampe, éteignez le projecteur et attendez au moins une heure pour que la lampe puisse refroidir.
- Ne démontez pas la lampe et ne la soumettez pas à des chocs.
- Ne placez pas la source d'une flamme nue, comme une bougie allumée, sur le projecteur ou à proximité de celui-ci.
- Lors de la projection, n'obstruez pas l'objectif à l'aide d'un livre ou d'un objet autre que le couvre-objectif. Utilisez le couvre-objectif pour cesser temporairement la projection, mais évitez de projeter avec le couvre-objectif en place pendant une longue période. Cela pourrait endommager le projecteur ou provoquer un incendie.
- Ne modifiez pas le cordon d'alimentation. Ne placez pas d'objets trop lourds sur le cordon d'alimentation et évitez de le tordre, de le courber ou de tirer dessus. Faites en sorte que le cordon d'alimentation ne se trouve pas à proximité d'appareils électriques chauds.

- Si la lampe se brise, aérez la pièce de manière à éviter que les gaz émis lorsque la lampe se brise ne soient inhalés ou n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche. Si vous inhalez du gaz ou s'il y a contact entre le gaz et vos yeux ou votre bouche, consultez immédiatement un médecin.
- Si le projecteur est monté au plafond et que la lampe se brise, soyez vigilant afin d'éviter que des fragments de la lampe brisée n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche lorsque vous retirez le couvercle de la lampe. Si des morceaux de verre entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche, demandez un avis médical immédiatement.
- Baissez toujours le volume avant de mettre le projecteur hors tension. Allumer le projecteur avec un volume trop élevé peut endommager votre ouïe.

Remarque: Ⓗg La ou les lampes utilisée(s) par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciales et locales concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

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

Restriction d'utilisation

Sujet parent: Avis

Restriction d'utilisation

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

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

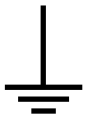
Sujet parent: Renseignements de sécurité importants

Liste des symboles de sécurité (correspondant à CEI60950-1 A2)

Le tableau suivant indique la signification des symboles de sécurité étiquetés sur l'équipement.

Nº	Symbole	Standards approuvés	Description
1		IEC60417 No. 5007	« Marche » (alimentation) Pour indiquer la connexion au secteur.
2		IEC60417 No. 5008	« Arrêt » (alimentation) Pour indiquer le débranchement du secteur.
3		IEC60417 No. 5009	Veille Pour identifier l'interrupteur ou la position de l'interrupteur au moyen de la partie de l'équipement allumée afin de la passer en mode veille.
4		ISO7000 No.0434B, IEC3864-B3.1	Mise en garde Pour identifier une mise en garde générale lors de l'utilisation du produit.
5		IEC60417 No. 5041	Mise en garde, surface chaude Pour indiquer que l'élément marqué peut être chaud et ne doit pas être touché sans prendre de précautions.
6		IEC60417 No. 6042 ISO3864-B3.6	Mise en garde, risque de décharge électrique Pour identifier l'équipement qui représente un risque de décharge électrique.

Nº	Symbole	Standards approuvés	Description
7		IEC60417 No. 5957	Pour utilisation à l'intérieur uniquement Pour identifier un équipement électrique conçu principalement pour une utilisation à l'intérieur.
8		IEC60417 No. 5926	Polarité du connecteur d'alimentation c.c. Pour identifier la connexion positive et négative (la polarité) d'un équipement sur lequel une alimentation électrique c.c. peut être connectée.
9		—	Polarité du connecteur d'alimentation c.c. Pour identifier la connexion positive et négative (la polarité) d'un équipement sur lequel une alimentation électrique c.c. peut être connectée.
10		IEC60417 No. 5001B	Pile, général Sur un équipement alimenté par des piles. Pour identifier un dispositif, par exemple un couvercle pour le compartiment des piles ou les bornes du connecteur.
11		IEC60417 No. 5002	Positionnement de l'élément Pour identifier le support des piles lui-même et pour identifier le positionnement du/des élément(s) à l'intérieur du support des piles.
12		—	Positionnement de l'élément Pour identifier le support des piles lui-même et pour identifier le positionnement du/des élément(s) à l'intérieur du support des piles.

Nº	Symbole	Standards approuvés	Description
13		IEC60417 No. 5019	Terre de protection Pour identifier la borne destinée à être connectée à un conducteur externe pour protection contre les décharges électriques en cas de défaut, ou la borne d'une électrode de terre de protection.
14		IEC60417 No. 5017	Terre Pour identifier une borne de terre (masse) dans le cas où le symbole Nº13 n'est pas requis explicitement.
15		IEC60417 No. 5032	Courant alternatif Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant alternatif uniquement; pour identifier les bornes appropriées.
16		IEC60417 No. 5031	Courant continu Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant continu uniquement; pour identifier les bornes appropriées.
17		IEC60417 No. 5172	Équipement de classe II Pour identifier les équipements répondant aux exigences de sécurité spécifiées pour les équipements de classe II conformément à CEI 61140.
18		ISO 3864	Interdiction générale Pour identifier les actions ou les opérations interdites.
19		ISO 3864	Interdiction de contact Pour indiquer des blessures pouvant survenir à la suite d'un contact avec une partie spécifique de l'équipement.

Nº	Symbole	Standards approuvés	Description
20		—	Pour indiquer qu'il ne faut jamais regarder dans l'objectif optique pendant que le projecteur est allumé.
21		—	Pour indiquer de ne rien placer sur le projecteur.
22		ISO3864 IEC60825-1	Mise en garde, rayonnement laser Pour indiquer que l'équipement est doté d'une pièce à rayonnement laser.
23		ISO 3864	Interdiction de démontage Pour indiquer un risque de blessure, telle qu'une décharge électrique, si l'équipement est démonté.
24		IEC60417 No. 5266	Veille, veille partielle Pour indiquer que cette partie de l'équipement est en état prêt.
25		ISO3864 IEC60417 No. 5057	Attention, pièces amovibles Pour indiquer que vous devez rester à l'écart des pièces amovibles tel qu'indiqué dans les normes de protection.

Sujet parent: Avis

Déclaration de conformité avec la FCC

Pour les utilisateurs américains

À l'issue des tests dont il a fait l'objet, cet appareil a été déclaré conforme aux normes des appareils numériques de classe B conformément à la partie 15 de la réglementation FCC. Ces normes sont destinées à assurer un niveau de protection adéquat contre les interférences néfastes dans les installations résidentielles. Cet appareil produit, utilise et peut émettre des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas installé ou utilisé conformément aux directives, peut brouiller les communications radio

ou télévisuelles. Toutefois, il est impossible de garantir qu'aucune interférence ne se produira dans une installation particulière. Si cet équipement brouille la réception des ondes radio et télévisuelles, ce que vous pouvez déterminer en éteignant et en rallumant l'équipement, nous vous encourageons à prendre l'une ou plusieurs des mesures correctives suivantes :

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

AVERTISSEMENT

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

Pour les utilisateurs du Canada

CAN ICES-3(B)/NMB-3(B)

Sujet parent: Avis

Licence des logiciels libres

GNU GPL

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

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

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson.

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

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

The list of GPL Programs

- busybox-1.21.0
- iptables-1.4.20
- linux-3.4.49
- patches
- udhcp 0.9.8
- wireless_tools 29
- dbus-1.6.18
- EPSON original drivers
- Stonestreet One Drivers
- mtd-utils-1.5.0
- linux-2.6.32
- u-boot-2001.06
- busybox-1.19.4
- backports-3.10.4-1
- wifi driver

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

LICENCE GPL GNU

Version 2, Juin 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

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

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

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

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

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

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

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please contact Epson.

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

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

LGPL Programs

- glibc 2.17
- SDL-1.2.15
- SDL-Image

- alsa-lib-1.0.27.2
- libdbus-c++-0.9.0
- grencode-3.4.2
- libnl-3.2.24
- libiconv-1.14

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the

source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the

complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

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

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

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

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

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

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

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

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

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library

and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

Thats all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

- tcpdump-4.2.1
- libpcap-1.2.1

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

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

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

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

- libjpeg-6b
- libjpeg-8b

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

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

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

LEGAL ISSUES

==========

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)

2. You can use this software for whatever you want. You dont have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that youve used the IJG code.

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

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

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

List of libpng programs

- libpng-1.2.49
- libpng-1.2.44

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

This code is released under the libpng license.

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.

2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

printf("%s",png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp at users.sourceforge.net

March 29, 2012

zlib

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

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

List of zlib programs

- zlib-1.1.4
- zlib-1.2.5

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

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided as-is, without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

- aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09" are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;

2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;.

3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

newlib

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

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

List of newlib programs

- newlib 1.17.0

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

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. ==========This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at http://www.opensource.org/licenses. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California, Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California.

All rights reserved.

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

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

AMD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL AMD BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA, or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin, TX 78741

800-292-9263

(5) C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warrantee on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the SuperH Support Center via e-mail at softwaresupport@superh.com.

SuperH, Inc.

405 River Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska Högskolan (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of KTH nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin <phantom@FreeBSD.org>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft <mike@FreeBSD.org>

Tous droits réservés.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation. Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

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

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ARM LTD BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

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

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of CodeSourcery nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(37) MIPS Technologies, Inc

/*

* Copyright (c) 2009 MIPS Technologies, Inc.

* All rights reserved.

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

* * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* * Neither the name of MIPS Technologies Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

*/

MIT License

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

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

List of MIT License programs

- jquery-1.7.2.min.js
- jquery-ui-1.8.20
- jquery.ui.touch-punch.js
- jquery.upload-1.0.2.min.js
- jquery-1.11.3.min.js
- jquery-ui-1.11.4
- expat-2.0.1
- jansson-2.4

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

Copyright © 2012 jQuery Foundation and other contributors, http://jquery.com/

Copyright © 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006 Expat maintainers.

Copyright © 2009-2012 Petri Lehtinen <petri@digip.org>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

TOPPERS/JSP

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

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

List of TOPPERS/JSP programs

- jsp-1.4.3

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

TOPPERS/JSP Kernel

Toyohashi Open Platform for Embedded Real-Time Systems/Just Standard Profile Kernel

Copyright (C) 2000-2003 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Toyohashi Univ. of Technology, JAPAN

Copyright (C) 2004 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Graduate School of Information Science, Nagoya Univ., JAPAN.

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., one of the following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(b) The TOPPERS Project shall be notified owing to a method in which the form of distribution is decided otherwise.

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Note: The TOPPERS License has been revised several times; what is shown above is the latest version that is to be applied to software made public hereafter.

TINET

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

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

List of TINET programs

- tinet-1.4.4

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

(1) FreeBSD

Copyright (c) 1980, 1986, 1993

The Regents of the University of California. Tous droits réservés.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

(6) TINET and TOPPERS

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

WPA Supplicant

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

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

List of WPA Supplicant programs

- wpa_supplicant-2.3

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

Copyright (c) 2003-2014, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors

All rights reserved.

This program is licensed under the BSD license (the one with advertisement clause removed).

If you are submitting changes to the project, please see CONTRIBUTIONS file for more instructions.

License

This software may be distributed, used, and modified under the terms of BSD license:

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

lighttpd

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

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

List of lighttpd programs

- lighttpd-1.4.35

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

Copyright (c) 2004, Jan Kneschke, incremental

All rights reserved.

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

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the name of the 'incremental' nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

PCRE

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

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

List of PCRE programs

- pcre-8.32

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

PCRE LICENCE

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS

Written by: Philip Hazel

Email local part: ph10

Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service, Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge

All rights reserved.

PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT

Written by: Zoltan Herczeg

Email local part: hzmester

Emain domain: freemail.hu

Copyright(c) 2010-2012 Zoltan Herczeg

All rights reserved.

STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER

Written by: Zoltan Herczeg

Email local part: hzmester

Emain domain: freemail.hu

Copyright(c) 2009-2012 Zoltan Herczeg

All rights reserved.

THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Contributed by: Google Inc.

Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.

All rights reserved.

THE "BSD" LICENCE

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

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of the University of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

End

FastCGI

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

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

List of FastCGI programs

- fcgi-2.4.0

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

This FastCGI application library source and object code (the "Software") and its documentation (the "Documentation") are copyrighted by Open Market, Inc ("Open Market"). The following terms apply to all files associated with the Software and Documentation unless explicitly disclaimed in individual files.

Open Market permits you to use, copy, modify, distribute, and license this Software and the Documentation for any purpose, provided that existing copyright notices are retained in all copies and that this notice is included verbatim in any distributions. No written agreement, license, or royalty fee is required for any of the authorized uses. Modifications to this Software and Documentation may be copyrighted by their authors and need not follow the licensing terms described here. If modifications to this Software and Documentation have new licensing terms, the new terms must be clearly indicated on the first page of each file where they apply.

OPEN MARKET MAKES NO EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY WITH RESPECT TO THE SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT SHALL OPEN MARKET BE LIABLE TO YOU OR ANY THIRD PARTY FOR ANY DAMAGES ARISING FROM OR RELATING TO THIS SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR SIMILAR DAMAGES, INCLUDING LOST PROFITS OR LOST DATA, EVEN IF OPEN MARKET HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THE SOFTWARE AND DOCUMENTATION ARE PROVIDED "AS IS". OPEN MARKET HAS NO LIABILITY IN CONTRACT, TORT, NEGLIGENCE OR OTHERWISE ARISING OUT OF THIS SOFTWARE OR THE DOCUMENTATION.

openssl

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

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

List of OpenSSL programs

- OpenSSL 1.0.2g
- openssl-1.01t

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

LICENSE ISSUES

==========

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit. See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License

Copyright (c) 1998-2011 The OpenSSL Project. All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org)

4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org

5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.

6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

==========

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Original SSLeay license

Copyright (c) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved. This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL. This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)". The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related.

4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgment: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. The licence and distribution terms for any publically

available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence, including the GNU Public Licence.

iperf

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

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

List of iperf programs

- iperf-2.0.5

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

Copyright (c) 1999-2007, The Board of Trustees of the University of Illinois

All rights reserved.

Iperf performance test

Mark Gates

Ajay Tirumala

Jim Ferguson

Jon Dugan

Feng Qin

Kevin Gibbs

John Estabrook

National Laboratory for Applied Network Research

National Center for Supercomputing Applications

University of Illinois at Urbana-Champaign

http://www.ncsa.uiuc.edu

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software (Iperf) and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimers.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimers in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the names of the University of Illinois, NCSA, nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this Software without specific prior written permission.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE CONTIBUTORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

FreeType

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

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

List of FreeType programs

- freetype-2.4.8

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

The FreeType Project LICENSE

2006-Jan-27

Copyright 1996-2002, 2006 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg

Introduction

==========

The FreeType Project is distributed in several archive packages; some of them may contain, in addition to the FreeType font engine, various tools and contributions which rely on, or relate to, the FreeType Project.

This license applies to all files found in such packages, and which do not fall under their own explicit license. The license affects thus the FreeType font engine, the test programs, documentation and makefiles, at the very least.

This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG (Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion and use of free software in commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that:

- We dont promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. (`as is' distribution)
- You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. (`royalty-free' usage)
- You may not pretend that you wrote this software. If you use it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you have used the FreeType code. (`credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this software, with or without modifications, in commercial products. We disclaim all warranties covering The FreeType Project and assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus encourage you to use the following text:

"""

Portions of this software are copyright © <year> The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

"""

Please replace <year> with the value from the FreeType version you actually use.

Legal Terms

==========

0. Definitions

Throughout this license, the terms `package', `FreeType Project', and `FreeType archive' refer to the set of files originally distributed by the authors (David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg) as the `FreeType Project', be they named as alpha, beta or final release.

`You' refers to the licensee, or person using the project, where `using' is a generic term including compiling the project's source code as well as linking it to form a `program' or `executable'. This program is referred to as `a program using the FreeType engine'.

This license applies to all files distributed in the original FreeType Project, including all source code, binaries and documentation, unless otherwise stated in the file in its original, unmodified form as distributed in the original archive.

If you are unsure whether or not a particular file is covered by this license, you must contact us to verify this.

The FreeType Project is copyright (C) 1996-2000 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg. All rights reserved except as specified below.

1. No Warranty

THE FREETYPE PROJECT IS PROVIDED `AS IS' WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT WILL ANY OF THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES CAUSED BY THE USE OR THE INABILITY TO USE, OF THE FREETYPE PROJECT.

2. Redistribution

This license grants a worldwide, royalty-free, perpetual and irrevocable right and license to use, execute, perform, compile, display, copy, create derivative works of, distribute and sublicense the FreeType Project (in both source and object code forms) and derivative works thereof for any purpose; and to authorize others to exercise some or all of the rights granted herein, subject to the following conditions:

- Redistribution of source code must retain this license file (`FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation. The copyright notices of the unaltered, original files must be preserved in all copies of source files.
- Redistribution in binary form must provide a disclaimer that states that the software is based in part of the work of the FreeType Team, in the distribution documentation. We also encourage you to put an URL to the FreeType web page in your documentation, though this isn't mandatory.

These conditions apply to any software derived from or based on the FreeType Project, not just the unmodified files. If you use our work, you must acknowledge us. However, no fee need be paid to us.

3. Advertising

Neither the FreeType authors and contributors nor you shall use the name of the other for commercial, advertising, or promotional purposes without specific prior written permission.

We suggest, but do not require, that you use one or more of the following phrases to refer to this software in your documentation or advertising materials: `FreeType Project', `FreeType Engine', `FreeType library', or `FreeType Distribution'.

As you have not signed this license, you are not required to accept it. However, as the FreeType Project is copyrighted material, only this license, or another one contracted with the authors, grants you the right to use, distribute, and modify it.

Therefore, by using, distributing, or modifying the FreeType Project, you indicate that you understand and accept all the terms of this license.

4. Contacts

There are two mailing lists related to FreeType:

- freetype@nongnu.org

Discusses general use and applications of FreeType, as well as future and wanted additions to the library and distribution.

If you are looking for support, start in this list if you haven't found anything to help you in the documentation.

- freetype-devel@nongnu.org

Discusses bugs, as well as engine internals, design issues, specific licenses, porting, etc.

Our home page can be found at

http://www.freetype.org

Sujet parent: Avis

Arbitrage exécutoire et recours collectifs

1. DIFFÉRENDS, ARBITRAGE INDIVIDUEL EXÉCUTOIRE ET RENONCIATION À EXERCER DES RECOURS ET DES ARBITRAGES COLLECTIFS

1.1 **Différends**. Les dispositions du présent article 1 s’appliquent à tous les différends entre vous et Epson. Le terme « différend » doit être interprété de manière à donner le sens le plus large autorisé par la loi et inclut les différends, réclamations, controverses ou actions entre vous et Epson en lien avec le présent contrat, les produits de marque Epson (matériel et tout logiciel), ou toute autre opération conclue entre vous et Epson ou y ayant trait, qu’ils découlent d’un contrat, d’une garantie, d’une fausse déclaration, d’une fraude, d’un délit, d’un délit intentionnel, d’une loi, d’un règlement ou d’une ordonnance, en droit ou en equity. UN « DIFFÉREND » N’INCLUT PAS LES RÉCLAMATIONS EN MATIÈRE DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE, ou plus précisément, toute réclamation ou cause

d’action pour (a) la contrefaçon ou la dilution d’une marque de commerce (b) la violation d’un brevet (c) la violation du droit d’auteur ou son utilisation abusive ou (d) l’usurpation d’un secret commercial (une « réclamation en matière de propriété intellectuelle »). Vous et Epson reconnaissez également, nonobstant le paragraphe 1.6, qu’un tribunal, et non un arbitre, peut décider si une réclamation ou une action constitue une réclamation en matière de propriété intellectuelle.

1.2 **Arbitrage exécutoire**. Vous et Epson acceptez de régler tous les différends par arbitrage exécutoire conformément aux dispositions du présent contrat. **L’ARBITRAGE SIGNIFIE QUE VOUS RENONCEZ À VOTRE DROIT À UN JUGE OU À UN JURY DANS LE CADRE D’UNE POURSUITE JUDICIAIRE ET QUE VOS MOTIFS D’APPEL SONT RESTREINTS**. En vertu du présent contrat, l’arbitrage exécutoire sera administré par JAMS, une autorité reconnue à l’échelle nationale en matière d’arbitrage, conformément à son code de procédure en vigueur pour les conflits liés aux consommateurs, à l’exception de toutes les règles qui autorisent les recours collectifs ou les arbitrages collectifs (pour plus de détails sur la procédure, consultez le paragraphe 1.6 ci-dessous). Vous et Epson comprenez et acceptez que (a) la loi Federal Arbitration Act (9 U.S.C. § 1 et suivants) régit l’interprétation et l’application du présent article 1 (b) que le présent contrat consigne une opération de commerce entre États et que (c) le présent article 1 demeurera en vigueur même après la résiliation du présent contrat.

1.3 **Préparation à l’arbitrage et envoi d’un avis**. Avant de soumettre une demande d’arbitrage, vous et Epson devez chacun accepter de vous efforcer de résoudre tout différend de façon informelle pendant soixante (60) jours. Si vous et Epson ne parvenez pas à un accord pour régler le différend dans les soixante (60) jours, vous ou Epson pouvez entamer le processus d’arbitrage. L’avis de différend à l’intention d’Epson doit être envoyé à cette adresse : Epson America, Inc., ATTN : Legal Department, 3840 Kilroy Airport Way, Long Beach, CA 90806 (l’« adresse d’Epson »). L’avis de différend vous sera envoyé à votre adresse la plus récente dans les dossiers d’Epson. Pour cette raison, il est important de nous informer de tout changement d’adresse par courriel à l’adresse EAILegal@ea.epson.com, ou par la poste à l’adresse d’Epson indiquée précédemment. L’avis de différend doit inclure le nom, l’adresse et les coordonnées de la partie qui l’envoie, les faits à l’origine du différend et la réparation demandée (l’« avis de différend »). Après avoir reçu l’avis de différend, vous et Epson vous engagez à agir de bonne foi pour tenter de résoudre le conflit avant de commencer l’arbitrage.

1.4 **Cour des petites créances**. Nonobstant ce qui précède, vous pouvez intenter une action individuelle à la Cour des petites créances de votre province ou municipalité si l’action relève de la compétence de ce tribunal et qu’elle est en instance uniquement dans cette cour.

1.5 **RENONCIATION DE RECOURS COLLECTIF ET D’ARBITRAGE COLLECTIF. VOUS ET EPSON ACCEPTEZ QUE CHAQUE PARTIE PUISSE SOULEVER UN DIFFÉREND À L’ENCONTRE DE L’AUTRE PARTIE UNIQUEMENT À TITRE INDIVIDUEL ET NON COMME UN REQUÉRANT OU COMME MEMBRE D’UN GROUPE DANS UNE ACTION COLLECTIVE OU UNE PROCÉDURE REPRÉSENTATIVE, Y COMPRIS LES RECOURS COLLECTIFS FÉDÉRAUX, PROVINCIAUX OU TERRITORIAUX OU LES ARBITRAGES COLLECTIFS. LES RECOURS COLLECTIFS, LES ARBITRAGES COLLECTIFS, LES POURSUITES PRIVÉES ET TOUTE AUTRE PROCÉDURE OÙ UN INDIVIDU AGIT EN TANT QUE REPRÉSENTANT SONT INTERDITS. EN VERTU DES**

PROCÉDURES D'ARBITRAGE DÉCRITES DANS CET ARTICLE, L'ARBITRE NE PEUT COMBINER OU CONSOLIDER PLUS D'UNE RÉCLAMATION D'UNE PARTIE SANS LE CONSENTEMENT ÉCRIT DE TOUTES LES PARTIES CONCERNÉES PAR LA PROCÉDURE D'ARBITRAGE.

1.6 **Procédure d'arbitrage**. Si vous ou Epson entamez le processus d'arbitrage, l'arbitrage sera régi par les règlements de JAMS, en vigueur au moment où l'arbitrage est initié, à l'exception de tous les règlements qui permettent un recours ou un arbitrage collectif (les « règlements de JAMS »), et par les règles énoncées dans le présent contrat. On peut prendre connaissance des règlements de JAMS à l'adresse http://www.jamsadr.com ou en composant le 1 800 352-5267. Tous les différends doivent être résolus par un seul arbitre neutre, et les deux parties doivent avoir une possibilité raisonnable de participer à la sélection de l'arbitre. L'arbitre est lié par les conditions de ce contrat. L'arbitre, et non un tribunal ou un organisme fédéral, provincial, territorial ou local, détient le pouvoir exclusif de régler tous les différends découlant de l'interprétation, de l'applicabilité, du caractère exécutoire ou de la formation du présent contrat ou y étant liés, y compris toute déclaration indiquant qu'une partie ou l'intégralité du présent contrat est nulle ou annulable. Malgré cette vaste extension des pouvoirs de l'arbitre, un tribunal peut décider de ne se pencher que sur la question limitée visant à déterminer si une réclamation ou une cause d'action relève d'une réclamation en matière de propriété intellectuelle, ce qui est exclu de la définition du terme « différend » dans le paragraphe 1.1 ci-dessus. L'arbitre est habilité à accorder toute réparation qui serait offerte dans un tribunal en droit ou en equity. L'arbitre peut vous accorder les mêmes dommages-intérêts qu'un tribunal, et peut accorder un jugement de constatation ou une mesure injonctive seulement à un requérant individuel et uniquement dans la mesure nécessaire pour fournir la réparation garantie par la réclamation individuelle de cette partie. Dans certains cas, les frais d'arbitrage peuvent dépasser les coûts de procédure de litige, et le droit d'obtenir la communication peut être plus limité dans la procédure d'arbitrage que devant les tribunaux. La décision de l'arbitre lie les parties et pourra être considérée comme un jugement dans n'importe quel tribunal compétent.

Vous pouvez décider de participer à des audiences d'arbitrage par téléphone. Les audiences d'arbitrage en personne doivent avoir lieu dans un endroit raisonnablement accessible à partir de votre résidence principale, ou à Orange County, en Californie, à votre discrétion.

a) Introduction de la procédure d'arbitrage. Si vous ou Epson décidez d'aller en arbitrage pour régler un différend, les deux parties consentent à suivre la procédure suivante :

(i) Rédigez une demande d'arbitrage. La demande doit comprendre une description du différend et la réparation demandée. Vous pouvez trouver un exemple d'une demande d'arbitrage sur le site http://www.jamsadr.com (la « demande d'arbitrage »).

(ii) Envoyez trois exemplaires de la demande d'arbitrage, ainsi que les droits de dépôt appropriés à l'adresse : JAMS, 500 North State College Blvd., Suite 600, Orange, CA 92868, U.S.A.

(iii) Envoyez un exemplaire de la demande d'arbitrage à l'autre partie (à la même adresse que l'avis de différend), ou selon ce que les parties auront convenu.

b) Formule de l'audience. Pendant l'arbitrage, la somme de toute offre de règlement ne doit pas être divulguée à l'arbitre avant que celui-ci ne convienne de la somme, s'il y a lieu, à laquelle Epson a droit.

Le partage ou l'échange de renseignements non confidentiels se rapportant au différend peuvent être autorisés pendant l'arbitrage.

c) Frais d'arbitrage. Epson doit payer ou, s'il y a lieu, vous rembourser tous les frais de dépôt et d'arbitre de JAMS pour un arbitrage entamé (par vous ou par Epson), conformément aux dispositions du présent contrat.

d) Décision en votre faveur. Pour ce qui est des différends dans lesquels vous ou Epson réclamez 75 000 $ ou moins en dommages-intérêts à l'exclusion des honoraires d'avocat et frais engagés, si la sentence de l'arbitre vous octroie une réparation d'un montant plus élevé que la dernière offre écrite d'Epson dans le but de régler le différend, le cas échéant, Epson s'engage à : (i) vous payer le montant le plus élevé entre 1 000 $ et le montant de la réparation (ii) vous payer le double du montant de vos honoraires d'avocat raisonnables, le cas échéant, et (iii) vous rembourser les frais (y compris les honoraires et coûts d'experts témoins) ayant été engagés raisonnablement par votre avocat pour l'analyse, la préparation et la présentation du différend en arbitrage. Sauf entente à l'effet contraire conclue par écrit entre vous et Epson, l'arbitre déterminera le montant des frais, des coûts et des dépenses à être payés par Epson conformément au présent alinéa 1.6d).

e) Honoraires d'avocat. Epson ne réclamera pas les honoraires d'avocat et les dépenses engagées pour tout arbitrage entamé à propos d'un différend conformément au présent contrat. Votre droit d'obtenir le remboursement des honoraires d'avocat et des dépenses énoncé à l'alinéa 1.6d) ci-dessus ne limite pas vos droits d'obtenir le remboursement des honoraires d'avocat et des dépenses en vertu des lois applicables.

1.7 **Retrait. Vous pouvez choisir de vous retirer (vous exclure) de la procédure d'arbitrage individuelle, exécutoire et finale, et de la renonciation des procédures de recours collectif et des mesures représentatives mentionnées dans le présent contrat en adressant une lettre à l'adresse d'Epson dans les trente (30) jours à compter de votre acceptation du présent contrat (y compris l'achat, le téléchargement, l'installation de logiciel ou toute autre utilisation applicable des appareils, produits et services d'Epson) dans laquelle figurent (i) votre nom (ii) votre adresse postale et (iii) votre demande d'être exclu de la procédure d'arbitrage finale, exécutoire et individuelle et de la renonciation des procédures de recours collectif et de mesures représentatives indiquées dans le présent article 1. Dans le cas où vous choisissez de vous retirer de la procédure décrite ci-dessus, toutes les autres conditions continuent de s'appliquer, y compris l'obligation de fournir un avis préalable à un différend.**

1.8 **Modifications apportées à l'article 1**. Nonobstant toute disposition à l'effet contraire dans le présent contrat, vous et Epson convenez que si Epson modifie la procédure de règlement des différends et les dispositions de la renonciation de recours collectif dans le présent contrat (sauf en cas de modification de l'adresse d'Epson), Epson obtiendra votre consentement relativement à la modification applicable. Si vous refusez la modification applicable, vous acceptez d'arbitrer tout différend entre les parties en fonction du libellé du présent article 1 (ou de résoudre les différends conformément au paragraphe 1.7, si vous vous êtes retiré en respectant le délai de rigueur pour ce faire à compter de votre acceptation initiale du présent contrat).

1.9 **Dissociabilité**. Si l'une ou l'autre des dispositions du présent article 1 est déclarée inexécutoire, cette disposition est retirée et le reste du présent contrat demeure en vigueur. **Ce qui précède ne s'applique pas à l'interdiction d'intenter des recours collectifs conformément au paragraphe 1.5. Cela signifie que si le paragraphe 1.5 est jugé inexécutoire, la totalité de l'article 1 (mais seulement l'article 1) sera nulle.**

Sujet parent: Avis

Marques de commerce

EPSON®, EasyMP®, Instant Off®, PowerLite® et Quick Corner® sont des marques déposées et EPSON Exceed Your Vision est un logotype déposé de Seiko Epson Corporation.

Accolade® et PrivateLine® sont des marques déposées; Duet[MC] et SizeWise[MC] sont des marques de commerce; et Extra Care[MS] est une marque de service d'Epson America, Inc.

Mac et OS X sont des marques de commerce d'Apple Inc., déposées aux É.-U. et dans d'autres pays.

Google® est une marque déposée et Android[MC] est une marque de commerce de Google Inc.

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

Miracast® et Wi-Fi Direct® sont des marques de commerce de Wi-Fi Alliance®.

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

EXCEED YOUR VISION

Sujet parent: Avis

Avis sur les droits d'auteur

Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire, de conserver dans un système central ou de transmettre le contenu de cette publication sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit – reproduction électronique ou mécanique, photocopie, enregistrement ou autre – sans la permission écrite préalable de Seiko Epson Corporation. L'information contenue dans la présente ne peut être utilisée qu'avec ce produit Epson. Epson décline toute responsabilité en cas d'utilisation de cette information avec d'autres produits.

Ni Seiko Epson Corporation ni ses sociétés affiliées ne peuvent être tenues responsables par l'acheteur de ce produit ou par des tiers de tout dommage, pertes, frais ou dépenses encourus par l'acheteur ou les tiers suite à : un accident, le mauvais usage ou l'usage abusif de ce produit, ou de modifications, réparations ou altérations non autorisées du produit, ou (sauf aux É.-U.) du manquement à respecter strictement les instructions d'utilisation et d'entretien de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation décline toute responsabilité en cas de dommages ou de problèmes découlant de l'utilisation d'options ou de produits consommables autres que les produits désignés comme produits Epson d'origine ou comme produits approuvés pour Epson par Seiko Epson Corporation.

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

Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur
Attribution des droits réservés

Sujet parent: Avis

Note concernant l'utilisation responsable du matériel protégé par les lois sur les droits d'auteur

Epson encourage les utilisateurs de ses produits à faire preuve de responsabilité et à respecter les lois sur les droits d'auteur. Dans certains pays, la loi permet une reproduction ou réutilisation limitée de matériel protégé dans certaines circonstances, mais ces dernières sont parfois moins étendues que le croient certaines personnes. Pour toute question relative aux droits d'auteur, communiquez avec votre conseiller juridique.

Sujet parent: Avis sur les droits d'auteur

Attribution des droits réservés

© 2017 Epson America, Inc.

1/17

CPD-52794

Sujet parent: Avis sur les droits d'auteur