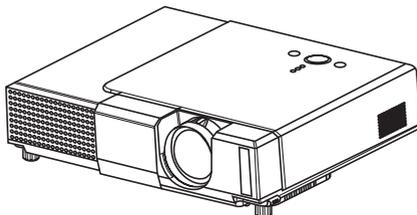


Projecteur

CP-S335W/X340W/X345W/X340WF/X345WF Manuel d'utilisation-Guide d'utilisation



Merci d'avoir acheté ce projecteur.

⚠️ AVERTISSEMENT ► Avant utilisation, lire les "Manuel d'utilisation – Guide de sécurité" ainsi que ces manuels et assurez-vous de les avoir compris pour utiliser correctement l'appareil. Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

À propos du présent manuel

Divers symboles sont utilisés dans le présent manuel. La signification de ces symboles respectifs est indiquée ci-dessous.

⚠️ AVERTISSEMENT Ce symbole indique une information dont l'ignorance risquerait d'entraîner une blessure, voire le décès, suite à une mauvaise manipulation.

⚠️ ATTENTION Ce symbole indique une information dont l'ignorance risquerait d'entraîner une blessure ou des dommages matériels suite à une mauvaise manipulation.

 Consultez les pages indiquées après ce symbole.

REMARQUE • Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet de changements sans avertissement préalable.

- Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel.
- La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

MARQUES DE COMMERCE

- VGA et XGA sont des marques déposées de International Business Machines Corporation.
 - Apple et Mac sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
 - VESA et SVGA sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
 - Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.
 - Internet Explorer est une marque de fabrique déposée par Microsoft Corporation.
- Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Sommaire



À propos du présent manuel . . .	1	Menu COURT	23
Sommaire	2	ASPECT, KEYSTONE, MODE, LUMIN.,	
Caractéristiques du projecteur . . .	3	CONTRASTE, COULEUR, TEINTE,	
Préparatifs	3	NETTETE, SILENCIEUX, MIROIR,	
Identification		REIN., TEMPS FILTRE, LANGUE, Vers	
des pièces composantes . . .	4	MenuDétailé...	
Projecteur	4	Menu IMAGE	25
Touches De Commande	5	LUMIN., CONTRASTE, GAMMA, TEMP	
Télécommande	5	COUL., COULEUR, TEINTE, NETTETE,	
Mise en place	6	PROGRESSIF, MA MEMOIRE	
Disposition	7	Menu AFFICHAGE	28
Réglage de l'élevateur du projecteur . .	8	ASPECT, SUR-BAL., POSIT. V, POSIT.	
À propos du couvercle		H, PHASE. H, TAIL. H, AJUSTMT AUTO	
du filtre pour l'installation à l'envers . .	9	Menu ENTR.	30
Connecter vos appareils	10	ESP. COUL., COMPONENT, FORMAT	
Connexion électrique	13	VIDEO, BLOC IMAGE, INFOS	
Télécommande	14	Menu INSTALLAT°	32
Mise en place des piles	14	KEYSTONE, SILENCIEUX, MIROIR,	
Utilisation de la télécommande . . .	15	VOLUME	
Mise sous/hors tension	16	Menu ECRAN	33
Mise sous tension	16	LANGUE, POS. MENU, CLARTE OSD,	
Mise hors tension	16	SUPPR., DEMARRAGE, Mon Écran,	
Opération	17	V. Mon Écran, MESSAGE	
Réglage du volume	17	Menu OPT.	36
Coupure temporaire du son	17	RECHERCHER, AUTO OFF, TEMPS	
Sélection d'un signal d'entrée	17	LAMPE, TEMPS FILTRE, SERVICE	
Recherche d'un signal d'entrée . . .	18	Entretien	38
Sélection d'un rapport de format . . .	18	Lampe	38
Réglage du zoom et mise au point . . .	18	Filtre à air	40
Utiliser la fonction		Autres procédures d'entretien	41
de réglage automatique	19	Dépannage	42
Réglage de la position	19	Messages lies	42
Correction Des Distorsions		A propos du voyant lampes	44
Trapézoïdales	19	Les phénomènes qui peuvent facilement être	
Utilisation de la fonction de		confondus avec des défauts de l'appareil . .	46
grossissement	20	Garantie et service après-vente . .	48
Pour geler l'écran	20	Caractéristiques techniques . . .	48
Effacement temporaire de l'écran . .	20		
Utilisation de l'écran de l'ordinateur . .	21		
Réglages multifonctionnels . .	22		
Utilisation de la fonction de menu . . .	22		

Caractéristiques du projecteur

Ce projecteur sert à projeter sur un écran divers types de signaux d'ordinateur ainsi que les signaux vidéo NTSC/PAL/SECAM. Il nécessite un minimum d'espace pour l'installation et fournit une image de grande dimension à courte distance.

○ Luminosité élevée

Le développement d'une nouvelle lampe UHB (Ultra High Brightness) de 165W permet d'obtenir une image à luminosité supérieure sur l'écran. L'image demeure donc assez lumineuse et nette même lors de l'utilisation dans une salle très éclairée.

○ Faible bruit

Le projecteur est doté d'un mode SILENCIEUX qui réduit le bruit acoustique et permet un fonctionnement plus discret. Ce mode convient parfaitement à l'utilisation dans une pièce à faible luminance où le fonctionnement discret de l'appareil importe davantage que la luminosité.

○ Grande richesse de connectivité

Ce projecteur possède une grande variété de ports I/O. Il peut facilement se raccorder à diverses sources de signal, telles qu'un ordinateur, un lecteur DVD, etc. Sa grande richesse de connectivité vous offre plus d'options pour rendre vos présentations impressionnantes.

○ Corps compact

Même avec toutes les fonctions dont il est équipé, ce projecteur est extrêmement compact et mince, ce qui le rend davantage adaptable et utilisable en tout lieu désiré.

Préparatifs

Le contenu de l'emballage

Consultez la section "Contenu de l'emballage" dans le "Manuel d'utilisation - Guide rapide". Votre projecteur doit être accompagné des éléments qui y sont indiqués. Si l'un ou l'autre des accessoires n'est pas présent dans l'emballage, contactez immédiatement votre revendeur.

REMARQUE • Conservez l'emballage d'origine pour une ré-expédition future. Pour déplacer le projecteur, s'assurez de bien utiliser l'emballage d'origine. Faites particulièrement attention à la partie de l'objectif lors de cette opération.

Identification des pièces composantes

Projecteur

Bouton de zoom (18)

Bague de mise au point (18)

Orifice de ventilation (6)

Protège-objectif (16)
(Porte coulissante)

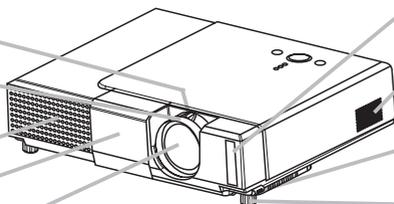
L'objectif (16)

Capteur de télécommande (15)

Haut-parleur (6)

Ajusteur de pied (8)

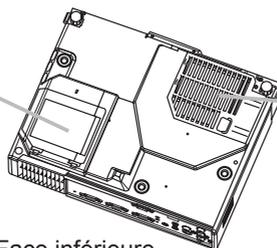
Pieds de l'élévateur (8)



Face avant-droite

Couvercle de la lampe
(La lampe est à l'intérieur.)
(38)

Couvre-filtre à air (40)
(Le filtre à air et l'entrée d'air sont à l'intérieur.)



Face inférieure

Touches De Commande
(Voir page suivante.)
(5)

Interrupteur (16)

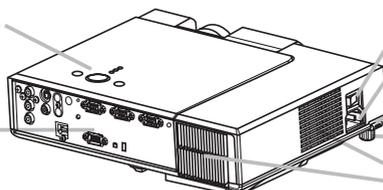
Prise de courant alternatif (13)

Ajusteur de pied (8)

Pieds de l'élévateur (8)

Orifice de ventilation (6)

Ports
(Voir ci-dessous.)



Face arrière-gauche

Port AUDIO OUT (11)

Port AUDIO IN 1 (11)

Port S-VIDEO (12)

Ports COMPONENT VIDEO (12)

Y

CB/PB
CR/PR

Port VIDEO (12)

Port AUDIO IN 2 (11)

Port USB ()

Commutateur de réinitialisation (*) (46)

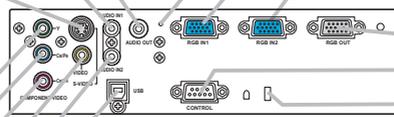
Port RGB IN1 (11)

Port RGB IN2 (11)

Port RGB OUT (11)

Port CONTROL (11)

Logement à verrou Kensington



Ports

REMARQUE (*) À propos du commutateur de réinitialisation : Ce projecteur est contrôlé par un microprocesseur interne. Dans certaines situations exceptionnelles, il se peut que le projecteur ne fonctionne pas correctement et qu'il soit nécessaire de réinitialiser le microprocesseur. Le cas échéant, veuillez appuyer sur le commutateur de réinitialisation au moyen d'un bâtonnet à cocktail ou d'un objet similaire pour redémarrer le projecteur, puis laissez-le refroidir au moins 10 minutes sans l'utiliser. N'appuyez sur le commutateur de réinitialisation que dans les cas exceptionnels.

Touches De Commande

Voyant LAMP (144)

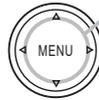
Voyant TEMP (144)

Voyant POWER (116)



Touches de curseur
▲, ▼, ◀, ▶ (22)

La touche STANDBY/ON (116)



La touche INPUT (117)

Télécommande

Touche RGB (117)

Touche VIDEO (117)

Touche ASPECT (118)

Touche HOME (21)

MAGNIFY (20)

Touche ON

Touche OFF

Touche END (21)

Touche FREEZE (20)

Touche POSITION (19)

Touches de curseur

▲, ▼, ◀, ▶ (22)

Touche ESC (22)

Touche SEARCH (118)

Touche STANDBY/ON (116)

Touche AUTO (19)

Touche BLANK (20)

Touche VOLUME (117)

Touche PAGE UP (21)

Touche MUTE (117)

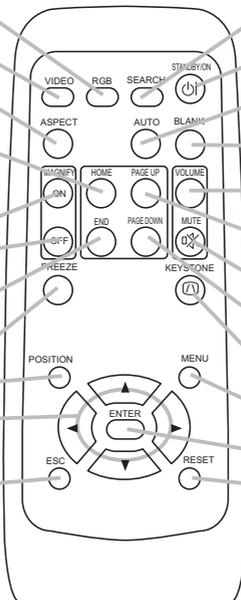
Touche PAGE DOWN (21)

Touche KEYSTONE (19)

Touche MENU (22)

Touche ENTER (22)

Touche RESET (22)



Mise en place

⚠️AVERTISSEMENT ► Placez le projecteur en position stable, à l'horizontale. Vous risqueriez de vous blesser et/ou d'endommager le projecteur s'il tombait ou renversait. Il y a également risque d'incendie et/ou de choc électrique si vous utilisez un projecteur endommagé.

- Ne pas placer le projecteur sur une surface instable, en pente ou sujette à des vibrations, comme par exemple sur un support bancal ou incliné.
- Ne pas placer le projecteur sur le côté ou à la verticale, sauf pour effectuer l'entretien du filtre à air.
- Si vous installez le projecteur avec la face inférieure vers le haut, utilisez le couvercle du filtre en accessoire conçu spécialement pour l'utilisation du projecteur à l'envers. Dans le cas d'une installation au plafond ou dans toute autre position similaire, informez-vous d'abord auprès du revendeur.

► Placez le projecteur dans un endroit frais et assurez-vous que la ventilation y est suffisante. Il y a risque d'incendie, de brûlure et/ou de dysfonctionnement si le projecteur surchauffe.

- Évitez de boucher, bloquer ou recouvrir les orifices de ventilation du projecteur.
- Laissez un espace libre de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
- Ne pas placer le projecteur sur un objet métallique ni sur une surface sensible à la chaleur.
- Ne pas placer le projecteur sur un tapis, sur un coussin ou sur de la literie.
- Ne pas placer le projecteur en un lieu directement exposé aux rayons du soleil, ni près d'un objet chaud tel qu'un appareil de chauffage.
- Ne rien placer près de l'objectif et des orifices de ventilation du projecteur. Ne rien placer sur le projecteur.

- Ne placer sous le projecteur aucun objet qui risquerait d'être aspiré ou d'adhérer à sa face inférieure. Quelques-unes des entrées d'air du projecteur se trouvent sur sa face inférieure.

► Ne pas placer le projecteur en un endroit où il risquerait d'être mouillé. Il y a risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur s'il est humide ou si un liquide y est renversé.

- Ne pas placer le projecteur dans une salle de bain ou à l'extérieur.
- Ne pas placer aucun objet contenant du liquide près du projecteur.

⚠️ATTENTION ► Évitez les endroits à forte concentration de fumée, d'humidité ou de poussière. Il y a risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur s'il est placé dans un tel endroit.

- Ne pas placer le projecteur près d'un humidificateur, d'une zone de fumeurs ou d'une cuisine.

- Ne pas placer aucun objet contenant du liquide près du projecteur.

► Ajustez l'orientation du projecteur de sorte que son capteur de signaux de télécommande ne soit pas exposé directement aux rayons du soleil.

Disposition

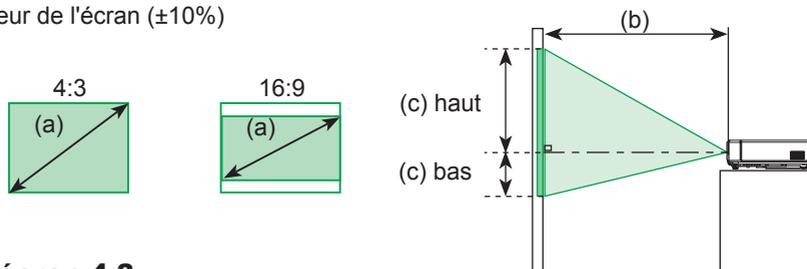
Référez-vous aux illustrations et aux tables ci-dessous pour déterminer la taille de l'écran et la distance de projection.

Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète: 1280×720

(a) Le forma d'écran (en diagonale)

(b) Distance du projecteur à l'écran ($\pm 10\%$)

(c) Hauteur de l'écran ($\pm 10\%$)



Avec écran 4:3

(a) Taille de l'écran [po (m)]	(b) Distance de projection [m (po)]		(c) Hauteur de l'écran [cm (po)]	
	min.	max.	bas	haut
30 (0,8)	0,9 (35)	1,1 (42)	5 (2)	41 (16)
40 (1,0)	1,2 (47)	1,4 (56)	6 (2)	55 (22)
50 (1,3)	1,5 (59)	1,8 (71)	8 (3)	69 (27)
60 (1,5)	1,8 (72)	2,2 (85)	9 (4)	82 (32)
70 (1,8)	2,1 (84)	2,5 (100)	11 (4)	96 (38)
80 (2,0)	2,4 (96)	2,9 (114)	12 (5)	110 (43)
90 (2,3)	2,7 (108)	3,3 (129)	14 (5)	123 (49)
100 (2,5)	3,1 (120)	3,6 (143)	15 (6)	137 (54)
120 (3,0)	3,7 (144)	4,4 (172)	18 (7)	165 (65)
150 (3,8)	4,6 (181)	5,5 (216)	23 (9)	206 (81)
200 (5,1)	6,1 (242)	7,3 (288)	30 (12)	274 (108)
250 (6,4)	7,6 (303)	9,2 (361)	38 (15)	343 (135)
300 (7,6)	9,2 (363)	11,0 (433)	46 (18)	411 (162)

Avec écran 16:9

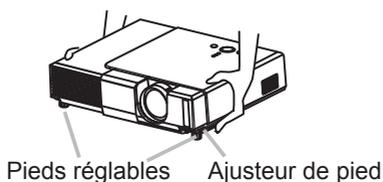
(a) Taille de l'écran [po (m)]	(b) Distance de projection [m (po)]		(c) Hauteur de l'écran [cm (po)]	
	min.	max.	bas	haut
30 (0,8)	1,0 (38)	1,2 (46)	-1 (0)	39 (15)
40 (1,0)	1,3 (52)	1,6 (62)	-2 (-1)	51 (20)
50 (1,3)	1,6 (65)	2,0 (77)	-2 (-1)	64 (25)
60 (1,5)	2,0 (78)	2,4 (93)	-2 (-1)	77 (30)
70 (1,8)	2,3 (91)	2,8 (109)	-3 (-1)	90 (35)
80 (2,0)	2,7 (105)	3,2 (125)	-3 (-1)	103 (41)
90 (2,3)	3,0 (118)	3,6 (140)	-4 (-1)	116 (46)
100 (2,5)	3,3 (131)	4,0 (156)	-4 (-2)	129 (51)
120 (3,0)	4,0 (158)	4,8 (188)	-5 (-2)	154 (61)
150 (3,8)	5,0 (197)	6,0 (235)	-6 (-2)	193 (76)
200 (5,1)	6,7 (264)	8,0 (314)	-8 (-3)	257 (101)
250 (6,4)	8,4 (330)	10,0 (393)	-10 (-4)	322 (127)
300 (7,6)	10,1 (396)	12,0 (472)	-12 (-5)	386 (152)

Réglage de l'élévateur du projecteur

⚠️ AVERTISSEMENT ► Ne pas ajuster l'élévateur du projecteur pendant ou immédiatement après l'utilisation. Il y a risque de brûlure et/ou de dysfonctionnement si vous manipulez le projecteur alors qu'il est très chaud.

⚠️ ATTENTION ► Si vous appuyez sur les boutons des ajusteurs de pied sans maintenir le projecteur, celui-ci peut tomber par terre, se renverser, écraser vos doigts, et éventuellement ne plus fonctionner correctement. Pour éviter d'endommager le projecteur et de vous blesser, toujours maintenir le projecteur chaque fois que vous utilisez les boutons pour régler les pieds.
► Placez le projecteur à l'horizontale, sauf lorsque vous l'inclinez au moyen du pied de réglage de la hauteur.

Si le projecteur est posé sur une surface inégale ou pour régler l'angle de projection, vous pouvez régler la hauteur du projecteur à l'aide des pieds de l'élévateur. La plage de réglage de des pieds de l'élévateur va de 0 à 9 degrés.

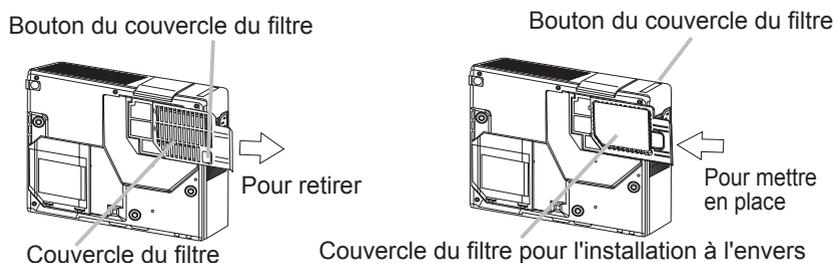


1. Après vous être assuré que le projecteur est bien refroidi, appuyez de manière continue sur les boutons de réglage de la hauteur tout en tenant le projecteur. Les boutons de réglage de la hauteur et les pieds de l'élévateur se trouvent des deux côtés du projecteur.
2. Soulevez ou baissez le projecteur à la hauteur voulue, puis relâchez les boutons des ajusteurs. Lorsque vous relâchez les boutons, le pied va se bloquer en position.
3. En cas de besoin, vous pouvez perfectionner le réglage en hauteur en tordant à la main les pieds de l'élévateur.

À propos du couvercle du filtre pour l'installation à l'envers

⚠ AVERTISSEMENT ► Ne pas remplacer le couvercle du filtre pendant ou juste après l'utilisation du projecteur. Il y a risque de choc électrique, d'incendie, de brûlure et/ou de dysfonctionnement du projecteur si vous le manipulez alors qu'il est branché sur le secteur ou qu'il est très chaud. Avant de le manipuler, assurez-vous que l'interrupteur est en position d'arrêt et que le cordon d'alimentation n'est pas branché, puis attendez au moins 45 minutes.

Si le projecteur est installé avec la face inférieure vers le haut, utilisez le couvercle du filtre en accessoire pour l'utilisation à l'envers. Ce couvercle du filtre étant plus élevé que le couvercle du filtre régulier, il assure l'espace nécessaire à l'entrée de l'air. Veuillez procéder comme suit pour le changer.



1. Après vous être assuré que le projecteur est bien refroidi, tournez-le lentement de sorte que le côté où se trouve l'objectif soit sur le haut. Prenez garde de laisser tomber le projecteur. Pendant que le projecteur est placé avec l'objectif vers le haut, tenez-le.
2. En plaçant un doigt sur le bouton du couvercle du filtre, glissez le couvercle du filtre dans le sens de la flèche pour le retirer.
3. Remplacez le couvercle du filtre pour l'installation à l'envers, et glissez ce dernier pour qu'il se mette en place avec un léger bruit sec.
4. Tournez lentement le projecteur de sorte que sa face supérieure soit sur le haut.

Connecter vos appareils

⚠ ATTENTION ► Mettez tous les appareils hors tension avant de les connecter au projecteur.

Si vous tentez de connecter au projecteur un appareil sous tension, des bruits intenses risquent d'être générés ou d'autres anomalies peuvent se produire, causant un dysfonctionnement et/ou des dommages sur l'appareil et/ou le projecteur.

► Utilisez le câble auxiliaire ou un câble dédié pour la connexion. Certains câbles doivent être moulés. Il y a risque de dégradation de l'image si le câble utilisé est trop long. Consulter le revendeur pour les détails. Si les câbles ne disposent que d'une prise moulée, branchez cette prise sur le projecteur.

► Assurez-vous que vous avez bien branché les appareils aux ports appropriés. Une connexion incorrecte peut résulter en une dysfonction et/ou endommager l'appareil et/ou le projecteur.

REMARQUE • Si vous connectez un ordinateur portable sur le projecteur, assurez-vous d'activer la sortie image externe RGB du portable (portable réglé sur l'affichage CRT ou sur LCD simultanément et CRT). Pour de plus amples détails, consultez le mode d'emploi de votre ordinateur portable.

• Vissez soigneusement les vis des connecteurs.

• Certains ordinateurs peuvent posséder de multiples modes pour l'écran d'affichage. Il se peut que l'utilisation de certains de ces modes ne soient pas compatibles avec le projecteur.

• Pour certains modes de signaux RGB, un adaptateur Mac en option est nécessaire.

• Lorsque la résolution de l'image est modifiée sur un ordinateur, en fonction d'une donnée, la fonction d'ajustement automatique peut prendre un certain temps et peut ne pas être achevée. Dans ce cas, il se peut que vous ne soyez pas en mesure de visualiser une case de contrôle destinée à sélectionner

“ Oui/Non ” pour la nouvelle résolution sur Windows. Alors la résolution reviendra au format d'origine. Il est recommandé d'utiliser d'autres moniteurs CRT ou LCD pour modifier la résolution.

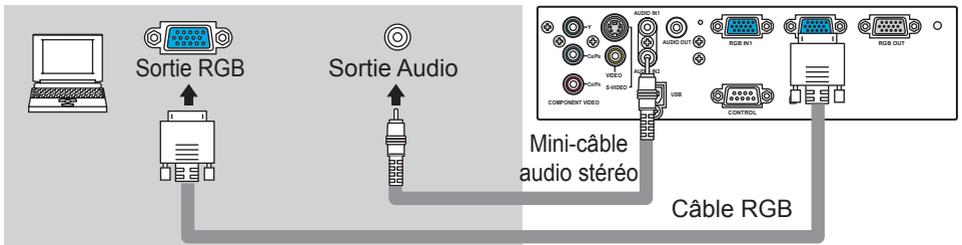
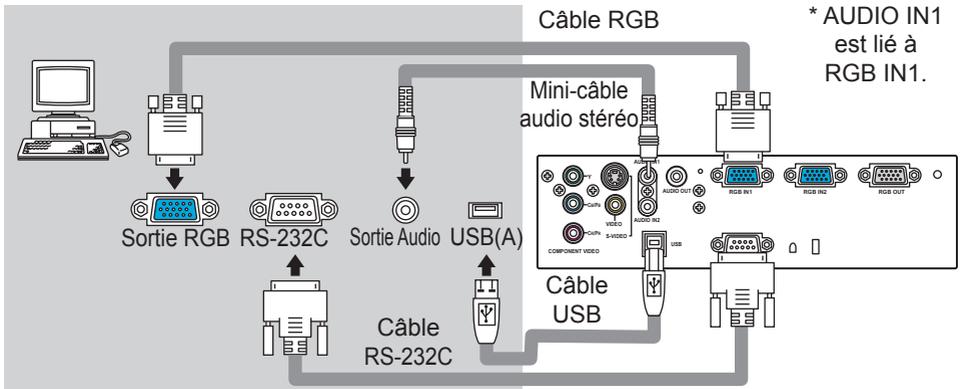
A propos des capacités Plug-and-Play

Plug-and-Play est un système qui relie l'ordinateur et son système d'exploitation aux périphériques (les unités d'affichage dans le cas présent). Ce projecteur est compatible avec la norme VESA DDC 2B. La fonction Plug-and-Play est disponible lorsque ce projecteur est connecté à un ordinateur compatible avec la norme VESA DDC (canal de données d'affichage).

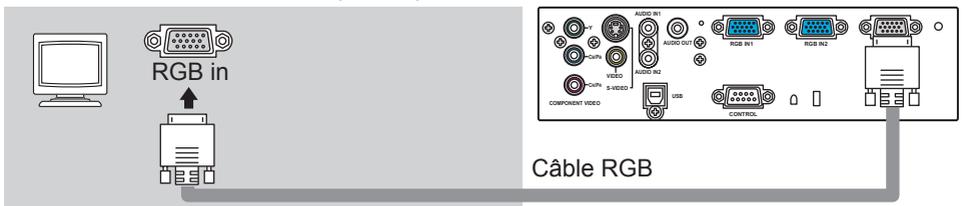
• Profitez de cette fonction en connectant le câble RGB fourni au port ORDINATEUR (compatible DDC 2B) et/ou le câble DVI en option au port DVI-D (compatible DDC 2B). La fonction Plug-and-Play risque de ne pas opérer correctement si vous effectuez un autre type de connexion.

• Utilisez les pilotes standard de l'ordinateur, puisque ce projecteur est considéré comme un écran Plug-and-Play.

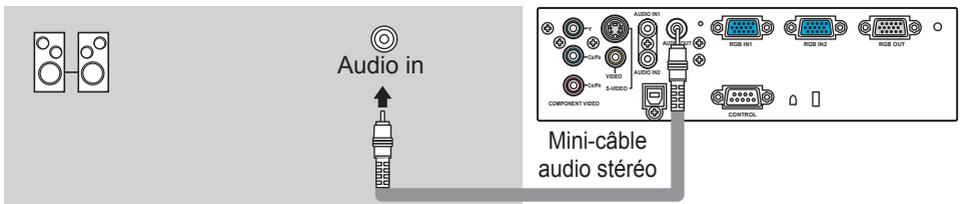
Exemples de branchement à un ordinateur.



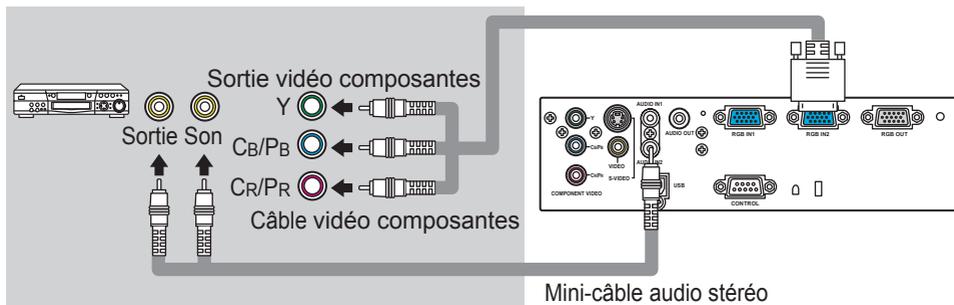
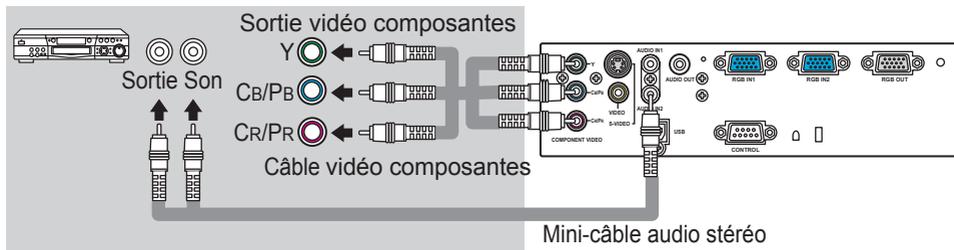
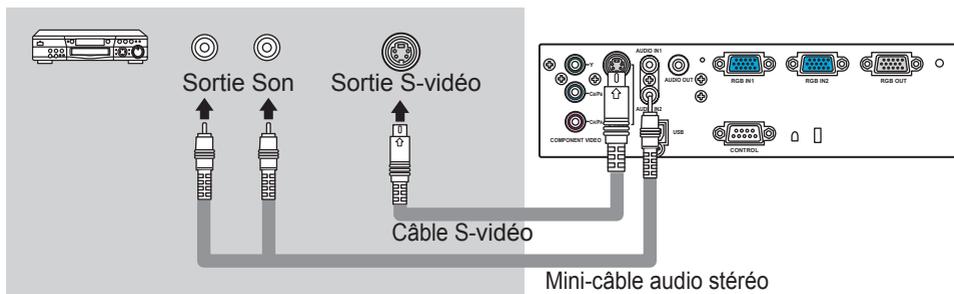
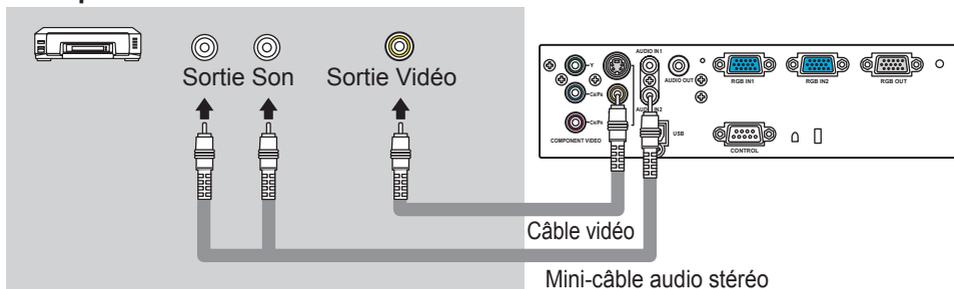
Connexion à un moniteur (sortie)



Connexion à un haut-parleur avec amplificateur (sortie)



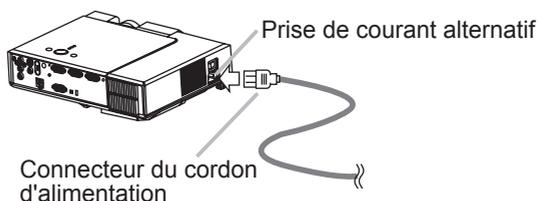
Exemples de branchement avec un lecteur VCR/DVD.



Connexion électrique

⚠ AVERTISSEMENT ► Faites très attention lorsque vous branchez le cordon électrique car toute erreur de connexion risque de provoquer un INCENDIE et/ou une ÉLECTROCUTION.

- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation qui sont fournis avec le projecteur. Si votre appareil est endommagé, adressez-vous à votre revendeur pour qu'il le remplace par un appareil neuf et en bon état.
- Brancher le cordon d'alimentation uniquement dans les prises qui correspondent au voltage spécifié pour le cordon d'alimentation.
- Ne modifiez jamais le cordon électrique. **NE JAMAIS ESSAYER DE SUPPRIMER LA CONNEXION TERRE D'UNE PRISE A TROIS PHASES!**



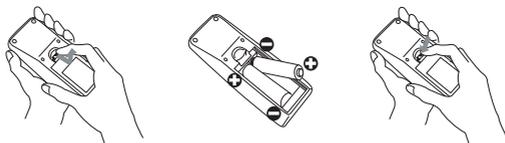
1. Brancher le connecteur du cordon d'alimentation à la prise c.a. du projecteur
2. Brancher solidement le cordon d'alimentation dans la prise.

Télécommande

Mise en place des piles

⚠ AVERTISSEMENT ► Manipulez toujours les piles avec soin et utilisez-les uniquement de la manière indiquée. Une mauvaise utilisation des piles comporte un risque d'explosion, de fissuration ou de fuite, pouvant causer une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.

- Assurez-vous que vous utilisez bien les piles spécifiées. N'utilisez pas ensemble des piles de type différent. N'utilisez pas ensemble des piles usagées et des piles neuves.
- Lorsque vous insérez les piles, assurez-vous que leurs bornes négatives et positives sont alignées dans le bon sens.
- Rangez les piles dans un endroit hors de portée des enfants et des animaux domestiques.
- Ne pas recharger, court-circuiter, souder ou démonter les piles.
- Évitez que les piles n'entrent en contact avec le feu ou l'eau. Rangez les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
- Si une pile coule, essuyez le liquide et remplacez la pile. En cas de contact du liquide écoulé avec le corps ou les vêtements, rincez immédiatement la partie atteinte avec de l'eau.



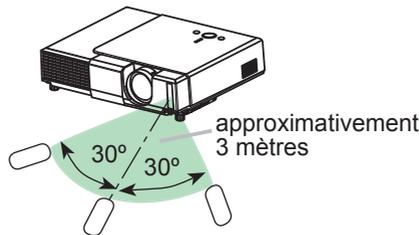
1. Enlever le couvercle des piles.
Faire glisser et enlever le couvercle des piles dans la direction de la flèche.
2. Insérez les piles.
Insérez les deux piles AAA en alignant correctement leurs bornes positives et négatives par rapport aux indications inscrites sur la télécommande.
3. Fermer le couvercle des piles.
Replacer le couvercle des piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au déclic.

Utilisation de la télécommande

⚠ ATTENTION ► Manipulez la télécommande avec soin.

- Évitez d'échapper la télécommande ou de lui faire subir tout choc.
- Évitez de mouiller la télécommande ou de la poser sur des objets mouillés. Cela risquerait de causer un dysfonctionnement.
- Si la télécommande doit demeurer inutilisée pour une période prolongée, retirez les piles et rangez-les en lieu sûr.
- Remplacer les piles lorsque la télécommande commence à ne plus fonctionner correctement.
- Lorsqu'une lumière forte, comme la lumière du soleil frappant directement ou une lumière très proche (comme celle d'une lampe fluorescente à onduleur) frappe le capteur de la télécommande sur le projecteur, la télécommande peut ne plus fonctionner. Ajuster la direction du projecteur pour éviter que la lumière ne frappe directement le capteur de la télécommande sur le projecteur.

La télécommande fonctionne aussi bien avec les capteurs à l'avant du projecteur et à l'arrière.

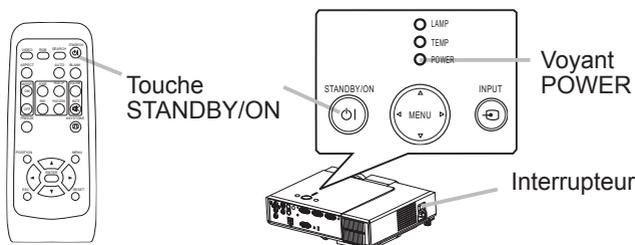


- Le capteur de signaux de télécommande a une portée de 3 mètres sur une plage de 60 degrés (30 degrés de chaque côté du capteur).
- Un signal à distance, reflété à l'écran, etc., peut aussi être disponible. S'il est difficile d'envoyer un signal directement au capteur, essayez.
- Comme la télécommande utilise la lumière infrarouge pour envoyer les signaux au projecteur (DEL Classe 1) assurez vous qu'il n'y ait pas d'obstacles qui pourraient stopper le signal émit par la télécommande.

Mise sous/hors tension

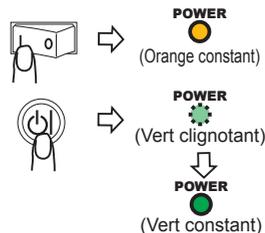
⚠ AVERTISSEMENT ► Un puissant faisceau de lumière est émis lorsque l'appareil est sous tension. Évitez de regarder dans l'objectif ou dans les orifices de ventilation du projecteur.

REMARQUE • Mettez les appareils sous/hors tension dans le bon ordre. Mettez le projecteur sous tension avant les autres appareils qui y sont branchés. Mettez le projecteur hors tension après les autres appareils qui y sont branchés.



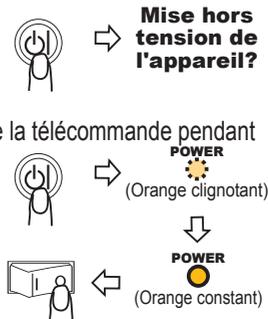
Mise sous tension

- Assurez vous que vous vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise.
- Ouvrez le protège-objectif et placez le commutateur d'alimentation sur la position de marche (ON).
Le voyant d'alimentation (POWER) s'allumera en orange de manière constante. Patientez ensuite un instant, puisque les touches peuvent être inopérantes pendant quelques secondes.
- Appuyez sur la touche STANDBY/ON du projecteur ou de la télécommande.
La lampe du projecteur s'éclaire et la lampe témoin POWER commence à clignoter en vert.
Lorsque l'appareil est complètement allumé, l'indicateur cesse de clignoter et s'éclaire en vert.
Pour afficher l'image, sélectionnez le signal d'entrée en suivant les instructions de la section "Sélection d'un signal d'entrée" (17).



Mise hors tension

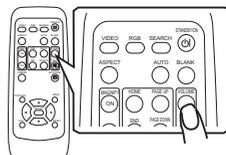
- Appuyez sur la touche STANDBY/ON du projecteur ou de la télécommande.
Le message "Mise hors tension de l'appareil?" va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.
- Appuyez à nouveau sur la touche STANDBY/ON du projecteur ou de la télécommande pendant que le message est affiché.
La lampe du projecteur s'éteint et le voyant POWER commence à clignoter en orange.
Voyant POWER cesse alors de clignoter et lorsque le projecteur est froid elle s'éclaire fixement en orange.
- Assurez-vous que le voyant d'alimentation demeure allumé en orange sans clignoter, et placez le commutateur d'alimentation sur la position d'arrêt (OFF). Le voyant d'alimentation (POWER) s'éteindra. Fermez le protège-objectif.



Opération

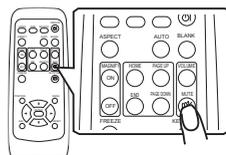
Réglage du volume

- Appuyez sur la touche VOLUME de la télécommande. Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour vous aider à ajuster le volume.
- Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour régler le volume. Appuyez à nouveau sur la touche VOLUME pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.



Coupure temporaire du son

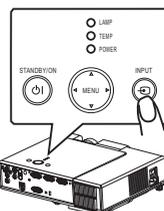
- Appuyez sur la touche MUTE de la télécommande. Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour indiquer que vous avez coupé le son. Pour rétablir le son, appuyez sur la touche MUTE ou VOLUME. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.



Sélection d'un signal d'entrée

- Appuyez sur la touche INPUT du projecteur. Chaque pression sur cette touche fait commuter le porte d'entrée du projecteur, comme suit.

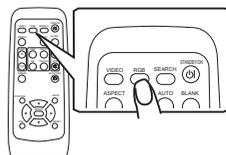
RGB IN1 → RGB IN2 → COMPONENT VIDEO → S-VIDEO → VIDEO



- Appuyez sur la touche RGB de la télécommande pour sélectionner un port d'entrée pour le signal RGB. Chaque pression sur cette touche fait commuter le porte d'entrée RGB du projecteur, comme suit.

RGB IN1 ↔ RGB IN2

- Lorsque ACTIVE est sélectionné pour l'élément RECHERCHER du menu OPT. (36), le projecteur sélectionne le port RGB IN1 en premier. Si aucun signal d'entrée n'est détecté sur le port RGB IN1, le projecteur vérifiera le port RGB IN2.

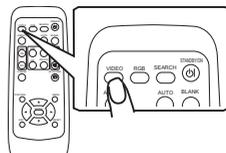


- Appuyez sur la touche VIDEO de la télécommande pour sélectionner un port d'entrée pour le signal vidéo. Chaque pression sur cette touche fait commuter le porte d'entrée vidéo du projecteur, comme suit.

COMPONENT VIDEO → S-VIDEO → VIDEO

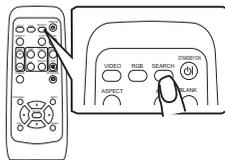


- Lorsque ACTIVE est sélectionné pour l'élément RECHERCHER du menu OPT. (36), le projecteur sélectionne le port COMPONENT VIDEO en premier. Si aucun signal d'entrée n'est détecté sur le port COMPONENT VIDEO, le projecteur vérifie les autres ports.



Recherche d'un signal d'entrée

- Appuyez sur la touche SEARCH de la télécommande.
Le projecteur vérifie ses ports d'entrée pour y trouver des signaux d'entrée.



Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur cesse de chercher et affiche l'image. S'il ne trouve aucun signal, le projecteur retourne à l'état sélectionné avant cette opération.

RGB IN1 → RGB IN2 → COMPONENT VIDEO → S-VIDEO → VIDEO



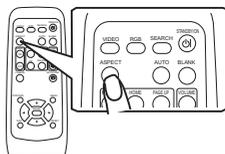
Sélection d'un rapport de format

- Appuyez sur la touche ASPECT de la télécommande.
Chaque pression sur la touche fait commuter le mode de rapport de format du projecteur, dans l'ordre.

○ Avec un signal RGB
NORMAL → 4:3 → 16:9



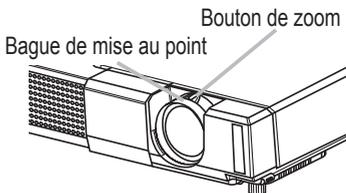
○ Avec un signal VIDEO / pas de signal
4:3 → 16:9 → PETIT



- Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal.
- Avec un signal HDTV de 1125i (1080i) ou 750p (720p) d'entrée COMPONENT VIDEO, seul le mode 16:9 peut être sélectionné.
- L'exécution du réglage automatique initialise le paramètre de rapport d'aspect.

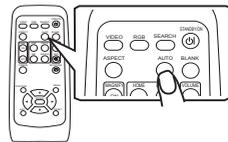
Réglage du zoom et mise au point

- Utilisez le bouton de zoom pour ajuster la taille de l'image affichée sur l'écran.
- Utilisez la bague de mise au point pour faire la mise au point sur l'image.



Utiliser la fonction de réglage automatique

1. Appuyez sur la touche AUTO de la télécommande.



○ Avec un signal RGB

La position verticale, la position horizontale, la phase d'horloge et la taille horizontale seront ajustées automatiquement.

Assurez-vous que la fenêtre de l'application est paramétrée sur sa taille maximale avant d'utiliser cette fonction. Si l'image est sombre elle risque d'être mal ajustée. Utilisez une image claire pour faire le réglage.

○ Avec un signal vidéo

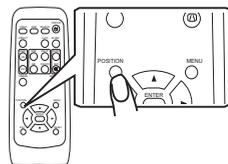
Le format vidéo optimal sera automatiquement sélectionné pour les signaux d'entrée respectifs.

Cette fonction est disponible uniquement lorsque le mode AUTO est sélectionné pour l'option FORMAT VIDEO du menu ENTR. (p. 30). Pour un signal vidéo composantes, le type de signal est automatiquement identifié, que cette fonction soit activée ou non.

- Le réglage automatique prend environ 10 secondes. Notez aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées.

Réglage de la position

1. Appuyez sur la touche POSITION de la télécommande.
L'indication "POSITION" apparaît sur l'écran.
2. Utilisez les touches de curseur ▲/▼/◀/▶ pour ajuster la position de l'image.



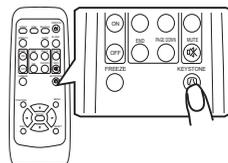
Si vous désirez réinitialiser le paramètre, appuyez sur la touche RESET de la télécommande pendant cette opération.

Appuyez à nouveau sur la touche POSITION pour terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra d'elle-même au bout de quelques secondes.

- Quand cette fonction est exécutée à un signal vidéo, il se peut qu'un élément supplémentaire, tel qu'une ligne, apparaisse à l'extérieur de l'image.

Correction Des Distorsions Trapézoïdales

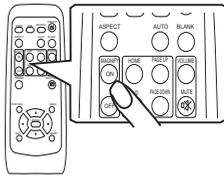
1. Appuyez sur la touche KEYSTONE de la télécommande.
Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour vous aider à corriger la distorsion.
2. Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour corriger la distorsion.



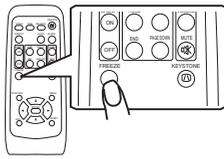
Appuyez à nouveau sur la touche KEYSTONE pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.

- Il se peut que cette fonction n'opère pas bien avec certaines entrées.
- La plage de réglage disponible pour la correction varie d'une entrée à l'autre.

Utilisation de la fonction de grossissement

- Appuyez sur la touche ON de MAGNIFY sur la télécommande. L'indication "MAGNIFIEZ" apparaîtra sur l'écran (bien que l'indication disparaisse après plusieurs secondes sans opération), et le projecteur passe en mode MAGNIFIEZ. 
- Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour ajuster le niveau du zoom. Pour déplacer la zone de zoom, appuyez sur la touche POSITION en mode MAGNIFIEZ, puis utilisez les touches de curseur ▲/▼/◀/▶ pour déplacer la zone. Pour confirmer la zone de zoom, appuyez à nouveau sur la touche POSITION. Pour quitter le mode MAGNIFIEZ et revenir à l'écran normal, appuyez sur la touche OFF de MAGNIFY sur la télécommande.
 - Le projecteur quitte automatiquement le mode MAGNIFIEZ lorsque le signal d'entrée change ou en cas de modification des conditions d'affichage (réglage automatique, etc.)
 - Bien que l'état de distorsion trapézoïdale puisse varier en mode MAGNIFIEZ, il sera rétabli lorsque le projecteur quittera le mode MAGNIFIEZ.

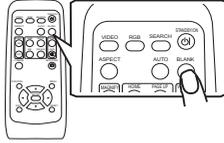
Pour geler l'écran

- Appuyez sur la touche FREEZE de la télécommande. L'indication "REPOS" apparaît à l'écran, et le projecteur passe en mode REPOS. 

Pour quitter le mode REPOS et revenir à l'écran normal, appuyez à nouveau sur la touche FREEZE.

 - Le projecteur quitte automatiquement le mode REPOS lorsque le signal d'entrée change, ou sur pression de l'une ou l'autre des touches suivantes sur la télécommande : STANDBY/ON, SEARCH, RGB, VIDEO, BLANK, AUTO, ASPECT, VOLUME, MUTE, KEYSTONE, POSITION et MENU.
 - L'image risque de demeurer en permanence sur le panneau LCD si le projecteur affiche trop longtemps une image fixe. Ne pas laisser le projecteur en mode REPOS trop longtemps.

Effacement temporaire de l'écran

- Appuyez sur la touche BLANK de la télécommande. Un écran blanc s'affiche à la place de l'écran du signal d'entrée. Veuillez vous reporter à l'élément SUPPR. du menu ÉCRAN ( 33). 

Pour retirer cet écran blanc et rétablir l'écran du signal d'entrée, appuyez à nouveau sur la touche BLANK.

 - Le projecteur retourne automatiquement à l'écran de signal d'entrée quand le signal d'entrée change, ou quand on appuie sur une des touches du projecteur ou sur celles boutons de la télécommande.

Utilisation de l'écran de l'ordinateur

⚠ ATTENTION ► Une mauvaise utilisation de la souris/ de clavier peut endommager votre équipement.

- Raccordez uniquement à un ordinateur lorsque vous utilisez cette fonction.
- Avant d'effectuer le raccordement, consultez les manuels qui accompagnent l'ordinateur à connecter.

REMARQUE • Dans certains cas, les ordinateurs portables PCs et d'autres ordinateurs munis de dispositifs de pointage intégrés (comme les trackball) ne puissent pas être contrôlés par la télécommande. Dans ce cas, avant de vous connecter, allez dans le BIOS (Paramétrage du système), sélectionnez la souris externe, et désactivez le dispositif de pointage. De plus la souris peut ne pas fonctionner si l'ordinateur n'est pas muni de l'utilitaire adéquat. Consulter le manuel de votre ordinateur pour plus de détails.

- Le contrôle USB peut être utilisé avec Windows 95 OSR 2.1 ou meilleur. Il se peut que vous ne puissiez pas utiliser la télécommande en fonction des configurations de votre ordinateur et des pilotes de la souris.
- Le contrôle USB peut être utilisé uniquement pour les fonctions listées ci-dessus. Vous ne pouvez pas faire des choses telles qu'appuyer sur deux boutons en même temps (Par exemple appuyer sur deux boutons tout en déplaçant le pointeur de la souris diagonalement.)
- Cette fonction n'est pas disponible pendant que la lampe chauffe (l'indicateur d'ALIMENTATION clignote en vert) pendant le réglage du volume et de l'affichage, la correction de la distorsion trapézoïdale, l'utilisation du zoom, de la fonction BLANK ou l'affichage de l'écran de menu.

Souris USB et commandes de clavier

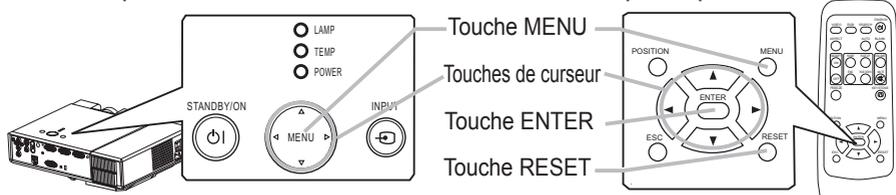
1. Connecter le terminal USB du projecteur à l'ordinateur en utilisant un câble USB.

Fonctions disponibles	Opération de la télécommande
Pointeur de la souris	Utiliser les boutons ▲, ▼, ◀, ▶
Effectuez un clic gauche avec la souris	Appuyer sur le bouton ENTER
Effectuez un clic droit avec la souris	Appuyez sur le bouton RESET
Appuyez sur la touche HOME du clavier	Appuyez sur le bouton HOME
Appuyez sur la touche END du clavier	Appuyer sur le bouton END
Appuyez sur la touche PAGE UP du clavier	Appuyez sur le bouton PAGE UP
Appuyez sur la touche PAGE DOWN du clavier	Appuyez sur le bouton PAGE DOWN
Appuyez sur la touche ESC du clavier	Appuyer sur le bouton ESC

Réglages multifonctionnels

Utilisation de la fonction de menu

Ce projecteur offre les menus suivants : IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLT°, ECRAN, OPT. et MENU COURT. La méthode d'utilisation est la même pour tous les menus. Les opérations de base de ces menus sont telles qu'indiquées ci-dessous.



- Appuyez sur la touche MENU de la télécommande ou sur une des touches de curseur sur le projecteur. Le menu avancé (MENU) ou le menu simple (MENU COURT) apparaîtra.

MENU [RGB]		CHOISIR
IMAGE	LUMIN	+0
AFFICHAGE	CONTRASTE	+0
ENTR.	GAMMA	#1 DEFAULT
INSTALLT°	TEMP COUL.	6500K
ECRAN	COULEUR	+0
OPT.	TEINTE	+0
MENU COURT	NETTETE	+0
	PROGRESSIF	DESACT.
	MA MEMOIRE	ENREG.1

Menu détaillé

- Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour sélectionner un menu.

- Si vous avez accédé à MENU COURT Et désirez passer au MENU avancé, sélectionnez "Go to Advanced Menu".

- Dans le MENU avancé Sélectionnez un menu parmi IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLT°, ECRAN et OPT.. Pour passer à EASY MENU, sélectionnez MENU COURT.

- Appuyez ensuite sur la touche de curseur ► du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre.

MENU COURT	
ASPECT	◀ 4:3 ▶
KEYSTONE	+0
MODE	NORMAL
LUMIN.	+0
CONTRASTE	+0
COULEUR	+0
TEINTE	+0
NETTETE	+3
SILENCIEUX	NORMAL
MIROIR	NORMAL
REIN.	EXÉCUTION
TEMPS FILTRE	0
LANGUE	ENGLISH

MENU COURT

L'affichage du menu sélectionné s'activera.

- Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour sélectionner l'option à paramétrer. Appuyez ensuite sur la touche de curseur ► ou sur la touche ENTER pour poursuivre. L'affichage de paramétrage de l'option sélectionnée apparaîtra.

- Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour paramétrer l'option.

Si vous désirez réinitialiser le paramètre, appuyez sur la touche RESET de la télécommande pendant l'opération. Notez que les options qui sont en cours d'utilisation pendant le paramétrage (ex.: LANGUE, PHASE.H, etc.) ne sont pas réinitialisées.

Si vous désirez revenir à l'affichage précédent, appuyez sur la touche de curseur ◀ du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ESC de la télécommande.

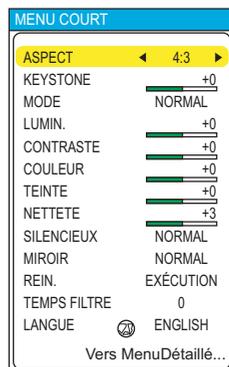
- Appuyez à nouveau sur la touche MENU de la télécommande pour fermer le menu et terminer cette opération.

Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra d'elle-même au bout d'environ 10 secondes.

Menu COURT

Avec le menu COURT, vous pouvez accéder aux éléments affichés sur le tableau ci-dessous.

Sélectionnez un élément au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande. Effectuez ensuite l'opération désirée en vous reportant au tableau suivant.



Élément	Description
ASPECT	L'utilisation des touches ◀/▶ permet de commuter le mode de rapport de format. Se rapporter à la description de ASPECT dans le menu AFFICHAGE. (📖28).
KEYSTONE	Effectuer le réglage KEYSTONE au moyen des touches ◀/▶. Se rapporter à la description de KEYSTONE dans le menu INSTALLAT° (📖32).
MODE	L'utilisation des touches ◀/▶ permet de commuter le mode de type d'image. Les modes de type d'image correspondent à des combinaisons de mode GAMMA et de mode TEMP COUL... Choisissez le mode qui convient à la source projetée. NORMAL ⇄ CINÉMA ⇄ DYNAMIQUE  NORMAL: (TEMP COUL. = MOYENNE) + (GAMMA = #1 DEFAULT) CINÉMA: (TEMP COUL. = BASSE) + (GAMMA = #2 DEFAULT) DYNAMIQUE: (TEMP COUL. = HAUTE) + (GAMMA = #3 DEFAULT) • Lorsque la combinaison des modes GAMMA et TEMP COUL. est différente des modes pré-réglés ci-dessus, l'affichage du MODE sur le menu est "PERSONNAL.". Veuillez vous reporter aux éléments GAMMA (📖25) et TEMP COUL. (📖26) du menu IMAGE.
LUMIN.	Ajustez la luminosité avec les touches ◀/▶. Se rapporter à la description de LUMIN. dans le menu IMAGE (📖25).
CONTRASTE	Ajustez le contraste avec les touches ◀/▶. Se rapporter à la description de CONTRASTE dans le menu IMAGE (📖25).
COULEUR	Ajustez la couleur d'ensemble avec les touches ◀/▶. Se rapporter à la description de COULEUR dans le menu IMAGE (📖26).
TEINTE	Ajustez la teinte avec les touches ◀/▶. Se rapporter à la description de TEINTE dans le menu IMAGE (📖26).

Menu COURT (suite)

Élément	Description
NETTETE	Ajustez la netteté avec les touches ◀/▶ . Se rapporter à la description de NETTETE dans le menu IMAGE (📖26).
SILENCIEUX	L'utilisation des touches ◀/▶ permet d'activer/désactiver le mode silencieux. Se rapporter à la description de SILENCIEUX dans le menu INSTALLAT° (📖32).
MIROIR	L'utilisation des touches ◀/▶ permet de commuter le mode pour le statut du miroir. Se rapporter à la description de MIROIR dans le menu INSTALLAT° (📖32).
REIN.	Cette opération réinitialise tous les paramètres du MENU COURT, sauf TEMPS FILTRE et LANGUE. Une boîte de dialogue apparaît pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionnez REIN. avec la touche ▲ .
TEMPS FILTRE	Cette opération réinitialise la minuterie du filtre, qui compte le temps d'utilisation du fil. Une boîte de dialogue apparaît pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionnez REIN. avec la touche ▲ . Se rapporter au TEMPS FILTRE dans le menu OPT. (📖37).
LANGUE	Sélectionner LANGUE pour commuter le langage de menu. Se rapporter à la description de LANGUE dans le menu ECRAN (📖33).
Vers MenuDétaillé...	Sélectionner "Vers Menu Détaillé..." pour utiliser les menus IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLAT°, ECRAN et OPT..

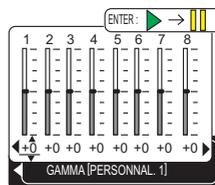
Menu IMAGE

Avec le menu IMAGE, vous pouvez accéder aux articles affichés sur le tableau ci-dessous.

Sélectionnez un élément au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande, et appuyez sur la touche de curseur ► du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre. Effectuez ensuite l'opération désirée en vous reportant au tableau suivant.

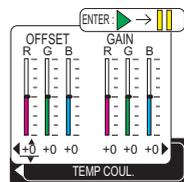
MENU [RGB]		CHOISIR
IMAGE	LUMIN.	+0
AFFICHAGE	CONTRASTE	+0
ENTR.	GAMMA	#1 DEFAULT
INSTALLT ^o	TEMP COUL.	6500K
ECRAN	COULEUR	+0
OPT.	TEINTE	+0
MENU COURT	NETTETE	+0
	PROGRESSIF	DESACT.1
	MA MEMOIRE	ENREG.1

Elément	Description
LUMIN.	Ajustez la luminosité avec les touches ▲/▼ : Clair ⇄ Foncé
CONTRASTE	Ajustez le contraste avec les touches ▲/▼ : Fort ⇄ Faible
GAMMA	<p>Sélectionner le mode GAMMA au moyen de la touche ▲/▼. :</p> <p>#1 DEFAULT ⇄ #1 PERSONNAL. ⇄ #2 DEFAULT</p> <p style="text-align: center;">↑↓</p> <p>#3 PERSONNAL. ⇄ #3 DEFAULT ⇄ #2 PERSONNAL.</p> <p style="text-align: center;">↑↓</p> <p>Pour régler PERSONNAL. #1, PERSONNAL. #2 ou PERSONNAL. #3</p> <p>Sur sélection d'un mode PERSONNAL. et pression de la touche ► ou ENTER, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler le mode.</p> <p>Cette fonction est utile lorsque l'on désire changer la luminosité de certaines tonalités.</p> <p>Choisir un item en utilisant les touches ◀/▶, et régler le niveau au moyen des touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher une mire pour vérifier l'effet du réglage effectué, en appuyant sur la touche ENTER.</p> <p>Chaque fois que l'on appuie sur la touche ENTER, le modèle change comme ci-après.</p> <p>Aucun modèle ⇄ Échelle de gris (9 étapes) ↘</p> <p>↑—————▶ Rampe ⇄ Échelle de gris (15 étapes)</p> <p>Huit barres d'égalisation correspondent à huit tonalités du modèle de test sauf la plus obscure à l'extrémité gauche. Si on désire régler la 2^{ème} tonalité à partir de l'extrémité gauche sur le modèle de test, utiliser la barre de réglage d'égalisation "1". La tonalité plus obscure à l'extrémité gauche du modèle de test ne peut pas être contrôlée avec n'importe quelle barre de réglage d'égalisation.</p>

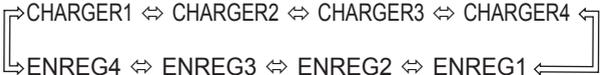


Menu IMAGE (suite)

Elément	Description
<p>TEMP COUL.</p>	<p>Choisir la température de couleur au moyen des touches ▲/▼. HAUTE ⇔ MOYENNE ⇔ BASSE ⇔ PERSONNAL.</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p>Pour régler PERSONNAL..</p> <p>Sur sélection de PERSONNAL. et pression de la touche ► ou ENTER, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler l'option OFFSET et/ou GAIN du mode PERSONNAL..</p> <p>Les réglages OFFSET changent l'intensité de couleur de toutes les tonalités du modèle de test.</p> <p>Les réglages GAIN influencent principalement l'intensité de couleur sur les tonalités plus lumineuses du modèle de test.</p> <p>Choisissez l'option à régler avec les touches ◀/▶ et réglez le niveau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher une mire pour vérifier l'effet du réglage effectué, en appuyant sur la touche ENTER.</p> <p>Chaque fois que l'on appuie sur la touche ENTER, le modèle change comme ci-après.</p> <p>Aucun modèle ⇔ Échelle de gris (9 étapes) ⇓ ↑—————Rampe ⇔ Échelle de gris (15 étapes)</p>
<p>COULEUR</p>	<p>Ajustez la couleur d'ensemble avec les touches ▲/▼. Fort ⇔ Faible</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cet élément peut être sélectionné uniquement avec un vidéo signal.
<p>TEINTE</p>	<p>Ajustez la teinte avec les touches ▲/▼ . Verte ⇔ Rouge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette option n'est sélectionnable qu'avec un signal vidéo, sauf pour SECAM.
<p>NETTETE</p>	<p>Ajustez la netteté avec les touches ▲/▼. Fort ⇔ Faible</p>



Menu IMAGE (suite)

Elément	Description
PROGRESSIF	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet de faire commuter le mode progressif.</p> <p>TÉLÉVISION ⇔ FILM ⇔ DESACTI.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction ne s'accomplit qu'avec un signal entrelacé d'une entrée VIDEO, S-VIDEO ou COMPONENT VIDEO et d'un signal 525i ou 625i. • Lorsque TÉLÉVISION ou FILM est sélectionné, l'image affichée sur l'écran est plus nette. <p>Le mode FILM est adaptable au système de conversion par le bas 2-3. Ces modes risquent toutefois de causer un certain défaut (par exemple, une ligne dentelée) sur l'image lorsqu'un objet se déplace rapidement. Le cas échéant, veuillez sélectionner DESACTI., même si l'image affichée à l'écran peut perdre de la netteté.</p>
MA MEMOIRE	<p>L'exécution des fonctions respectives s'effectue en sélectionnant un mode de MA MEMOIRE avec les touches ▲/▼ puis en appuyant sur la touche ► ou ENTER.</p>  <p>Ce projecteur a 4 mémoires numérotées pour le réglage des données.</p> <p>L'exécution de CHARGER 1, CHARGER 2, CHARGER 3 et CHARGER 4 charge les données sur la mémoire dont le numéro correspond avec le numéro de la commande, et ajuste automatiquement l'image en fonction des données.</p> <p>L'exécution de ENREG.1, ENREG.2, ENREG.3 et ENREG.4 place les données du réglage présent sur la mémoire dont le numéro correspond avec le numéro de la commande.</p>

Menu AFFICHAGE

Avec le menu AFFICHAGE, vous pouvez accéder aux articles affichés sur le tableau ci-dessous.

Sélectionnez un élément au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande, et appuyez sur la touche de curseur ► du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre. Effectuez ensuite l'opération désirée en vous reportant au tableau suivant.

MENU [RGB]		CHOISIR
IMAGE	ASPECT	4:3
AFFICHAGE	SUR-BAL.	95
ENTR.	POSIT.V	25
INSTALLT°	POSIT.H	142
ECRAN	PHASE.H	16
OPT.	TAIL.H	1344
MENU COURT	AJUSTMT AUTO	

Elément	Description
ASPECT	<p>L'utilisation des touches ◀/▶ permet de commuter le mode de rapport de format.</p> <p>Avec un signal RGB: 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ NORMAL ↑—————↑</p> <p>Avec un signal VIDEO / pas de signal 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ PETIT ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal. • Avec un signal HDTV de 1125i (1080i) ou 750p (720p) sur l'entrée COMPONENT VIDEO, cet élément ne peut pas être sélectionné. • L'exécution du réglage automatique initialise le réglage du rapport de format.
SUR-BAL.	<p>Ajustez le taux de surbalayage avec les touches ▲/▼ . Grande (Il réduit la taille de l'image) ⇔ Petite (Il agrandit la taille de l'image)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cet élément peut être sélectionné uniquement avec un signal VIDEO. • Si ce réglage est trop grand, l'image risque d'être dégradée sur les bords du cadre de l'image. Dans ce cas, faites un réglage plus petit.
POSIT. V	<p>Ajustez la position verticale avec les touches ▲/▼ . Vers le haut ⇔ Vers le bas.</p>
POSIT. H	<p>Ajustez la position horizontale avec les touches ▲/▼ . Gauche ⇔ Droite</p>
PHASE. H	<p>Ajustez la phase horizontale pour éliminer le scintillement avec les touches ▲/▼ . Droite ⇔ Gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cet item peut être sélectionné seulement à un signal RGB ou un signal vidéo de composante.

Menu AFFICHAGE (suite)

Elément	Description
TAIL. H	<p>Ajustez la taille horizontale avec les touches ▲/▼ . Grande ⇔ Petite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cet élément peut être sélectionné uniquement avec un signal RGB. • Si ce réglage est excessif, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, réinitialisez le réglage en appuyant sur la touche RESET durant cette opération.
AJUSTMT AUTO	<p>La sélection de cet élément active la fonction de réglage automatique.</p> <p>À un signal RGB La position verticale, la position horizontale , la phase d'horloge et la dimension horizontale seront réglées automatiquement. S'assurer que la fenêtre d'application est réglée à sa dimension maximum avant d'essayer d'utiliser cette particularité. Les images obscures risquent encore d'être mal réglées. Utiliser un écran lumineux lorsque l'on effectue le réglage.</p> <p>À un signal vidéo Le format vidéo optimal sera automatiquement sélectionné pour les signaux d'entrée respectifs. Cette fonction est disponible seulement lorsque AUTO est sélectionné à l'item "FORMAT VIDEO" du menu ENTR.. Pour un signal vidéo de composante, le type de signal est identifié automatiquement indépendamment de cette fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le réglage automatique prend environ 10 secondes. Veuillez noter aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées.

Menu ENTR (suite)

Élément	Description
<p>INFOS</p>	<p>Sur sélection de cet élément la boîte de dialogue intitulée “ENTR.-INFOS.” s’affiche.Elle indique des informations concernant l’entrée actuelle.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%; text-align: center;"> <p>◀ ENTR.-INFOS RGB 1024x768 @60.0 BLOC IMAGE</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%; text-align: center;"> <p>◀ ENTR.-INFOS S-VIDEO SECAM AUTO</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%; text-align: center;"> <p>◀ ENTR.-INFOS COMPONENT 576i @60 SCART RGB</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Le message “BLOC IMAGE” signifie que la fonction de verrou de cadre est activée (📖30). • Le message “SCART RGB” signifie que le port COMPONENT VIDEO fonctionne en tant que port d’entrée SCART RGB. Veuillez vous référer à l’élément “ COMPONENT ” dans ce tableau (📖30). • Cette option ne peut pas être sélectionnée en condition sans signal.

Menu ECRAN

Avec le menu ECRAN, vous pouvez accéder aux articles affichés sur le tableau ci-dessous.

Sélectionnez un élément au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande, et appuyez sur la touche de curseur ► du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre. Effectuez ensuite l'opération désirée en vous reportant au tableau suivant.

MENU [RGB]	CHOISIR	
IMAGE	LANGUE	ENGLISH
AFFICHAGE	POS. MENU	
ENTR.	CLARTE OSD	5
INSTALL*	SUPPR.	NOIR
ECRAN	DEMARRAGE	ORIGINAL
OPT.	Mon Écran	
MENU COURT	V. Mon Écran	DESACTL.
	MESSAGE	ACTIVE

Élément	Description
LANGUE	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet de changer la langue d'affichage sur écran.</p> <p>ENGLISH ↔ FRANÇAIS ↔ DEUTSCH ↔ ESPAÑOL ↔ ITALIANO ↳ NORSK ↔ NEDERLANDS ↔ PORTUGUÊS ↔ 日本語 ↔ 中文 ↳ 한글 ↔ SVENSKA ↔ РУССКИЙ ↔ SUOMI ↔ POLSKI</p>
POS. MENU	<p>Ajustez la position du menu avec les touches ◀/▶/▲/▼ . Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche MENU de la télécommande ou n'effectuez aucune commande pendant 10 secondes.</p>
CLARTE OSD	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet de changer le niveau de luminosité de l'affichage sur écran.</p> <p>Clarte ↔ Sombre</p>
SUPPR.	<p>Sélectionnez un type d'écran SUPPR avec les touches ▲/▼ . L'écran blanc est l'écran de la fonction d'écran blanc temporaire (20). On peut l'afficher en appuyant sur la touche BLANK de la télécommande.</p> <p>Mon Écran ↔ ORIGINAL ↔ BLEU ↔ BLANC ↔ NOIR</p> <p>L'écran Mon Écran est l'écran que vous pouvez enregistrer comme l'écran désiré, et l'écran ORIGINAL est l'écran standard existant. Les écrans BLEU, BLANC et NOIR sont les écrans sans configuration (uni) dans chaque couleur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran et l'écran ORIGINAL se transformeront en écran NOIR après quelques minutes. • En ce qui concerne l'écran Mon Écran, veuillez consulter l'élément " Mon Écran " dans ce tableau (34).

Menu ECRAN (suite)

Élément	Description
<p>DEMARRAGE</p>	<p>Sélectionnez un type d'écran DEMARRAGE avec les touches ▲/▼ . L'écran DEMARRAGE est l'écran qui est affiché lorsqu'aucun signal n'est détecté ou lorsqu'un signal inadéquat est détecté.</p> <p>Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ DESACTI.</p>  <p>L'écran Mon Écran est l'écran que vous pouvez enregistrer comme l'écran désiré, et l'écran ORIGINAL est l'écran standard existant. Lorsque le mode DESACTI. est sélectionné, l'écran BLEU est utilisé.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour éviter qu'il n'y ait une rémanence à l'extinction, les écrans Mon Écran et ORIGINAL sont remplacés par un écran SUPPR. au bout de quelques minutes. Si l'écran SUPPR. a également été spécifié pour Mon Écran ou ORIGINAL, il passera à écran NOIR. • Concernant Mon Écran, veuillez consulter l'élément Mon Écran ci-dessous. Concernant les écrans BLEU, NOIR et SUPPR., veuillez consulter l'élément SUPPR.. (📖33).
<p>Mon Écran</p>	<p>Cette option sert à la capture de Mon Écran pour l'écran blanc et pour l'écran de démarrage. Veuillez exécuter l'affichage de l'entrée qui comprend l'image que vous désirez capturer.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sur sélection de cette option la boîte de dialogue intitulée "Mon Écran" s'affiche. Elle vous demandera si vous désirez commencer la capture de l'image à partir de l'écran actuel. Veuillez attendre que l'image cible s'affiche, et appuyez sur la touche ENTER de la télécommande lorsque l'image s'affiche. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra. Pour terminer cette opération, appuyez sur la touche RESET ou ESC de la télécommande. 2. L'utilisation des touches ◀/▶/▲/▼ permet d'ajuster la position du cadre. Veuillez déplacer le cadre sur la position de l'image que vous désirez utiliser. Pour commencer l'enregistrement, appuyez sur la touche ENTER de la télécommande. Pour rétablir l'écran et retourner à la boîte de dialogue précédente, appuyez sur la touche RESET ou ESC de la télécommande. <p>L'enregistrement prendra quelques minutes. Une fois l'enregistrement terminé, l'écran d'enregistrement et le message "L'enregistrement de Mon Écran est terminé." s'affichent pendant quelques secondes. Si l'enregistrement échoue, le message "Une erreur de capture s'est produite. Veuillez essayer à nouveau." s'affiche.</p>
<p>V. Mon Écran</p>	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet d'activer/désactiver la fonction V. Mon Écran.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, l'exécution de l'option Mon Écran n'est pas possible. Utilisez cette fonction pour protéger le réglage actuel de Mon Écran.</p>

Menu ECRAN (suite)

Élément	Description
MESSAGE	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet d'activer/désactiver la fonction de message.</p> <p>ACTIVE ⇄ DESACTI.</p> <p>Lorsque le mode ACTIVE est sélectionné, les fonctions des messages suivants sont activées.</p> <p>“AUTO EN COURS” pendant le réglage automatique</p> <p>“ENTREE NON DETEC.”</p> <p>“SYNC.HORS PLAGES”</p> <p>“Recherche....” en cas de recherche d'un signal d'entrée.</p> <p>“Détection....” quand un signal d'entrée est détecté.</p> <p>L'indication du signal d'entrée par changement.</p> <p>L'indication du rapport de format par changement.</p>

Lampe

 **AVERTISSEMENT**  HAUTE TENSION  HAUTE TEMPÉRATURE  HAUTE PRESSION

► Le projecteur utilise une lampe en verre à vapeur de mercure à haute pression. Si vous secouez ou que vous érafliez la lampe ou que vous la touchez lorsqu'elle est chaude ou trop usée, elle risque de se briser en explosant bruyamment ou de se griller. Remarquez que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou se grillent dès que vous les utilisez. En outre, si la lampe explose, il peut arriver que des éclats de verre pénètrent dans le logement de la lampe et que des vapeurs de mercure s'échappent à travers les trous d'aération du projecteur.

► **Comment se débarrasser de la lampe** • Ce produit contient une lampe au mercure ; Ne la jetez pas à la poubelle avec les déchets ordinaires. Il faut s'en débarrasser conformément à la réglementation s'appliquant à l'environnement. En ce qui concerne le recyclage de la lampe, consultez le site www.lamprecycle.org. (aux Etats-Unis). Pour vous débarrasser du produit, veuillez contacter l'administration compétente en la matière ou www.eiae.org (aux Etats-Unis) ou www.epsc.ca (au Canada). Pour de plus amples informations, contactez votre revendeur.


Débranchez
la prise
d'alimenta-
tion de
l'appareil de
la prise
de courant.

- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débranchez le cordon électrique de la prise et demandez une lampe de rechange à votre revendeur. Attention car des éclats de verre peuvent endommager l'intérieur du projecteur ou vous blesser, n'essayez donc pas nettoyer le projecteur ou de remplacer la lampe par vous-même.
- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), aérez soigneusement la pièce et évitez de respirer les vapeurs qui sortent des trous d'aération du projecteur ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche.
- Avant de remplacer la lampe, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, puis attendez au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



- Ne jamais dévisser d'autres vis que celles spécifiées (désignées par une flèche).
- N'ouvrez pas le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu. Cela risque d'être dangereux car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. Comme il est en outre dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur de remplacer la lampe même si elle ne s'est pas cassée.
- N'utilisez pas le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lorsque vous remplacez la lampe, contrôlez si les vis sont solidement vissées. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.



- Utilisez uniquement une lampe du type spécifié.
- Si la lampe se brise très vite après le premier usage, il peut y avoir un autre type de problème électrique. Dans ce cas, contactez votre revendeur local ou un service après-vente autorisé.
- Manipulez la lampe avec soin : Si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque que la lampe explose et éclate en morceaux durant son utilisation.
- Si les voyants lumineux ou les messages vous invitent à remplacer la lampe (cf. le chapitre "Messages Liés" et "A Propos Du Voyant Lampes"), remplacez la lampe dès que possible. Si vous utilisez la lampe pendant longtemps, ou au-delà de la date de remplacement, vous risquez de provoquer son explosion. N'utilisez pas de vieilles lampes (ou usées) ; elles pourraient se briser.

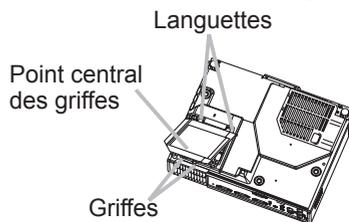
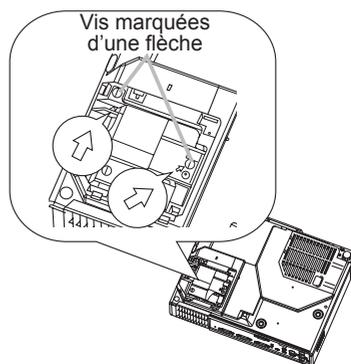
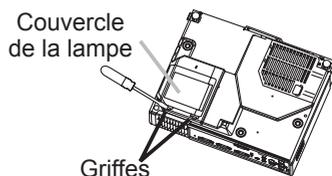
Lampe (suite)

Si une lampe-témoin ou un message vous invite à remplacer la lampe, remplacez-la dès que possible.

1. Éteignez le projecteur et débranchez le cordon électrique. Laissez la lampe refroidir pendant au moins 45 minutes.
2. Pour vous procurer une nouvelle lampe, contactez votre revendeur et indiquez-lui le numéro du type de lampe = **DT00671**. Si le projecteur est monté au plafond ou si la lampe est cassée, demandez également au revendeur de remplacer la lampe.

Si vous remplacez la lampe vous-même,

3. Après vous être assuré que le projecteur est bien refroidi, faites-le basculer lentement, de sorte que sa face inférieure se trouve sur le haut.
4. Décrochez les griffes du couvercle de la lampe avec un tournevis à lame plate ou un outil similaire, et retirez le couvercle de la lampe.
5. Desserrez les 2 vis (indiquées par une flèche) de la lampe et retirez doucement la lampe en la saisissant par les poignées.
6. Insérez la nouvelle lampe, puis resserrez fermement les deux vis pour l'immobiliser en place.
7. En emboîtant les 2 languettes du couvercle de la lampe sur le projecteur, mettez le couvercle de la lampe en place sur le projecteur. Appuyez ensuite sur le point central des deux griffes pour fixer le couvercle de la lampe.
8. Tournez lentement le projecteur de sorte que sa face supérieure soit sur le haut.
9. Mettez le projecteur sous tension, et réinitialisez le temps de lampe au moyen de la fonction TEMPS LAMPE du menu OPT. (📖 36).



REMARQUE • Une fois la lampe remplacée et le message "COUPURE DU COURANT AU BOUT DE 0 HEURES" affiché, exécuter l'opération suivante dans les 10 minutes qui précèdent la mise sous tension.

- Une mauvaise remise à zéro de la minuterie de la lampe (remise à zéro sans remplacement ou absence de remise à zéro après le remplacement de la lampe) entraînera des messages incorrects concernant les fonctions.

Filtre à air

⚠AVERTISSEMENT ► Avant de procéder à l'entretien, assurez-vous que l'interrupteur est en position d'arrêt et que le cordon d'alimentation n'est pas branché, puis attendez que le projecteur soit assez refroidi. Il y a risque de brûlure et/ou de dysfonctionnement du projecteur si l'entretien est effectué alors que le projecteur est très chaud.

► Utilisez uniquement un filtre à air du type spécifié. Ne pas utiliser le projecteur sans le filtre à air et le couvercle du filtre.

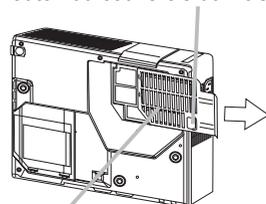
► Évitez de mouiller le projecteur ou d'y verser du liquide. Il y a risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur.

⚠ATTENTION ► Remplacez le filtre à air lorsqu'il est endommagé ou trop sale, ainsi que lorsque vous remplacez la lampe.

Si un message vous invite à nettoyer le filtre à air, faites-le le plus tôt possible. Remplacez le filtre à air lorsque vous remplacez la lampe, ainsi que lorsqu'il est endommagé ou trop sale.

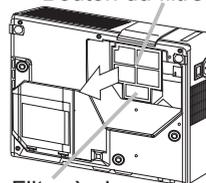
1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez la lampe refroidir pendant au moins 45 minutes. Préparez également un aspirateur.
2. Après vous être assuré que le projecteur est bien refroidi, tournez-le lentement de sorte que le côté où se trouve l'objectif soit sur le haut. Prenez garde de laisser tomber le projecteur. Pendant que le projecteur est placé avec l'objectif vers le haut, tenez-le.
3. En plaçant un doigt sur le bouton du couvercle du filtre, glissez le couvercle du filtre dans le sens de la flèche pour le retirer.
4. Tout en tenant le bouton du filtre à air, tirez sur le filtre à air pour le retirer.
5. Passez l'aspirateur sur l'orifice de ventilation du projecteur pour nettoyer le filtre à air. Retournez ensuite le projecteur lentement pour le mettre à l'endroit.
6. Passez l'aspirateur sur le filtre à air et sur le couvercle du filtre pour les nettoyer. Remplacez le filtre à air lorsqu'il est endommagé ou trop sale. Pour vous procurer un nouveau filtre à air, contactez votre revendeur et indiquez-lui le numéro du type de filtre à air : **NJ09702**.

Bouton du couvercle du filtre



Couvercle du filtre

Bouton du filtre à air



Filtre à air

- Un filtre à air du type spécifié accompagnera la lampe de rechange du projecteur.
7. Mettez en place le filtre à air nettoyé ou le nouveau filtre à air, et appuyez sur les points indiqués par le mot "PUSH" avec les griffes pour fixer le filtre à air.
 8. Remplacez le couvercle du filtre et mettez-le place jusqu'à ce qu'il émette un léger bruit sec.
 9. Tournez lentement le projecteur de sorte que sa face supérieure soit sur le haut.
 10. Mettez le projecteur sous tension, et réinitialisez le temps de lampe au moyen de la fonction TEMPS FILTRE du menu OPT. (■37).

REMARQUE • Une mauvaise remise à zéro de la minuterie du filtre (remise à zéro sans remplacement ou absence de remise à zéro après le remplacement) entraînera des messages incorrects concernant les fonctions.

Autres procédures d'entretien

⚠️ AVERTISSEMENT ► Avant de procéder à l'entretien, assurez-vous que l'interrupteur est en position d'arrêt et que le cordon d'alimentation n'est pas branché, puis attendez que le projecteur soit assez refroidi. Il y a risque de brûlure et/ou de dysfonctionnement du projecteur si l'entretien est effectué alors que le projecteur est très chaud.

► Ne tentez jamais d'effectuer vous-même l'entretien des pièces internes du projecteur. Cela est dangereux.

► Évitez de mouiller le projecteur ou d'y verser du liquide. Il y a risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur.

- Ne placer aucun objet contenant de l'eau, un nettoyant ou un produit chimique près du projecteur.
- Ne pas utiliser d'aérosols ni de vaporisateurs.

⚠️ ATTENTION ► Veuillez prendre soin du projecteur en respectant les points suivants. Non seulement un entretien inadéquat comporte-t-il un risque de blessure, mais il peut également entraîner la décoloration, le décollement de la peinture, etc.

- N'utiliser aucun autre produit nettoyant ou chimique que ceux listés ci-dessous.
- Ne pas polir ou essuyer avec des objets durs.

Intérieur du projecteur

Pour vous assurer une utilisation sans danger de votre projecteur, veuillez le faire nettoyer et inspecté par votre concessionnaire local une fois tous les deux ans.

Entretien de l'objectif

Si l'objectif est défectueux, sale ou embué, la qualité d'affichage risque d'être affectée. Veuillez prendre bien soin de l'objectif en le manipulant avec précaution.

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Après vous être assuré que le projecteur est bien refroidi, essuyez légèrement l'objectif avec un chiffon à lentille disponible sur le marché. Ne touchez pas directement l'objectif avec les mains.

Entretien du coffret et de la télécommande

L'entretien incorrect de l'appareil peut avoir des effets négatifs tels que la décoloration de l'appareil, l'enlèvement de la peinture, etc.

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Après vous être assuré que le projecteur est bien refroidi, essuyez légèrement avec une gaze de coton ou un chiffon doux.

En cas de souillure intense, imbitez le chiffon d'eau ou de solution détergente neutre et passez-le légèrement après l'avoir bien essoré. Essayez ensuite à l'aide d'un chiffon doux et sec.

Dépannage

Messages liés

Lorsque l'appareil est mis sous tension, il se peut que des messages tels que ceux indiqués ci-dessous soient affichés. Lorsqu'un tel message apparaît à l'écran, veuillez réagir comme indiqué ci-dessous. Si le même message apparaît après votre intervention, ou si un message autre que ceux indiqués apparaît, adressez-vous à votre revendeur ou à la société chargée du service après-vente.

Bien que ces messages disparaîtront automatiquement après quelques minutes. Bien que ces messages disparaîtront automatiquement en quelques minutes, le message réapparaîtra à chaque fois que l'appareil est mis sous tension.

Message	Description
✨ REEMPLACER LA LAMPE REMETTRE LA MINUTERIE À ZÉRO APRÈS AVOIR REMPLACÉ L'AMPOULE.	La durée d'utilisation décomptée par la minuterie de la lampe est proche de 2000 heures. La préparation d'une nouvelle lampe et un remplacement à l'avance sont conseillés. Après avoir changé la lampe, assurez-vous de bien remettre à zéro la minuterie de la lampe (📖36).
✨ REEMPLACER LA LAMPE REMETTRE LA MINUTERIE À ZÉRO APRÈS AVOIR REMPLACÉ L'AMPOULE. COUPEUR DU COURANT AU BOUT DE ** HEURES.	La durée d'utilisation décomptée par la minuterie de la lampe est proche de 2000 heures. Aussi est-il conseillé de procéder au remplacement de la lampe dans les **heures qui suivent. Lorsque la durée d'utilisation de la lampe a atteint 2000 heures, l'alimentation électrique du projecteur est coupée automatiquement. Veuillez remplacer la lampe après avoir consulté le chapitre " Lampe " de ce manuel. Après avoir remplacé la lampe, s'assurez d'avoir bien remis à zéro la minuterie de la lampe (📖36).
✨ REEMPLACER LA LAMPE REMETTRE LA MINUTERIE À ZÉRO APRÈS AVOIR REMPLACÉ L'AMPOULE. COUPEUR DU COURANT AU BOUT DE 0 HEURES.	Lorsque la durée d'utilisation décomptée par la minuterie de la lampe a atteint 2000 heures, l'alimentation va être automatiquement coupée très prochainement. Coupez immédiatement l'alimentation électrique et changez la lampe après avoir consulté le chapitre " Lampe " de ce manuel. Après avoir remplacé la lampe, s'assurez d'avoir bien remis à zéro la minuterie de la lampe (📖36).
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ENTREE NON DETEC. SUR *** </div>	Il n'y a pas de signal d'entrée. Veuillez vérifier la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> SYNC. HORS PLAGES SUR ***[FH] *****kH[z][FV] *****Hz </div>	La longueur d'onde verticale ou horizontale des signaux d'entrée vont au-delà des paramètres de réponse de l'unité. Veuillez vérifier les spécifications de l'unité ou celles de la source du signal.
VÉR. DÉBIT AIR	La température de la portion interne augmente. Veuillez couper l'alimentation et permettre à l'unité de se refroidir pendant environ 20 minutes. Une fois les éléments suivants vérifiés, remettez sous tension. <ul style="list-style-type: none"> • Est ce que quelque chose obstrue l'ouverture du conduit de ventilation ? • Est ce que le filtre à air est sale ? • Est ce que la température externe dépasse les 35°C ? • Si la même indication s'affiche après le traitement, veuillez spécifier HAUT pour VIT VENTIL (vitesse du ventilateur) dans l'option SERVICE du menu OPT..

Messages liés (suite)

Message	Description
<p style="text-align: center;">NETTOYEZ LE FILTRE A AIR MISE HORS TENSION PUIS NETTOYAGE FILTRE A AIR NETTOYEZ LE FILTRE À AIR, PUIS REINITIALISEZ LA MINUTERIE DU FILTRE</p>	<p>Une note de précaution sur le nettoyage du filtre à air. Coupez immédiatement le courant et nettoyez ou changez le filtre à air après avoir consulté le chapitre "Filtre À Air" de ce manuel. Veillez à remettre à zéro la minuterie du filtre à air après son nettoyage ou son remplacement. Si le même message s'affiche après l'intervention, nettoyez la partie transparente du couvercle du filtre et la fenêtre de détection de poussières, en respectant les indications suivantes (📖37).</p>

REMARQUE • Les lampes ont une durée de vie déterminée. Les lampes sont caractérisées par le fait que, après de nombreuses heures d'utilisation, une lampe ne va plus éclairer, ou elle va se casser ou exploser, etc. Cette unité est équipée avec une fonction d'arrêt automatique, de telle sorte que l'alimentation va automatiquement être coupée lorsque le temps d'utilisation de la lampe a atteint 2000 heures. Vous devez toutefois être conscient que parmi les types de lampes il y a des différences majeures dans les durées de vie, et une lampe peut donc échouer Cesser de fonctionner avant le déclenchement de la fonction d'arrêt automatique de l'unité.

A propos du voyant lampes

L'éclairage continu ou clignotant du voyant POWER, du voyant LAMPE et du voyant TEMP ont des significations telles que décrites ci-dessous. Veuillez agir en fonction des instructions de la table. Si le même message continue à s'afficher ou qu'un autre message s'affiche, adressez-vous à votre revendeur ou à un service après-vente.

Voyant POWER	Voyant LAMPE	Voyant TEMP	Description
Eclairage en Orange	Éteint	Éteint	Le projecteur est en état d'attente. Consultez le chapitre "Mise sous/hors tension" ce Manuel.
Clignotement en Vert	Éteint	Éteint	Le projecteur est en train de chauffer. Veuillez patienter.
Eclairage en Vert	Éteint	Éteint	L'unité est position de marche (ON). Les opérations habituelles peuvent être effectuées.
Clignotement en Orange	Éteint	Éteint	Le projecteur est en train de se refroidir. Veuillez patienter.
Clignotement en Rouge	discrétionnaire	discrétionnaire	Le projecteur est en train de se refroidir. Une erreur spécifique a été détectée. Veuillez patienter jusqu'à ce que la lampe du voyant POWER ait fini de clignoter puis effectuer la mesure de réponse appropriée en utilisant la description de l'élément ci-dessous comme référence.
Clignotement en Rouge ou Eclairage en Rouge	Eclairage en Rouge	Éteint	La lampe ne s'allume pas et il existe la possibilité que l'intérieur du projecteur est surchauffé. Veuillez mettre l'appareil hors tension et permettre au dispositif de se refroidir durant au moins 20 minutes. Après que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier les points suivant puis remettre le projecteur sous tension. <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que les ouvertures pour le passage de l'air sont obstruées ? • Est-ce que le filtre à air est sale ? • Est-ce que la température ambiante dépasse 35°C ? Si le même message s'affiche après intervention, changez la lampe après avoir consulté le chapitre "Lampe" de ce manuel.
Clignotement en Rouge ou Eclairage en Rouge	Clignotement en Rouge	Éteint	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement. Veuillez mettre l'appareil hors tension et attendre qu'il ait refroidi, pendant au moins 45 minutes. Une fois le projecteur suffisamment refroidi, vérifiez que le couvercle de la lampe est bien fixé. Remettez l'appareil sous tension après avoir effectué l'entretien nécessaire. Si la même indication s'affiche après l'entretien, veuillez contacter votre revendeur ou un réparateur.

A Propos Du Voyant Lampes (suite)

Voyant POWER	Voyant LAMPE	Voyant TEMP	Description
Clignotement en Rouge ou Eclairage en Rouge	Éteint	Clignotement en Rouge	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas. Veuillez mettre l'appareil hors tension et permettre au dispositif de se refroidir durant au moins 20 minutes. Après que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier qu'il s'il n'y a pas de particules étrangères obstruant le ventilateur, etc., puis remettre le projecteur sous tension. Si le même message s'affiche après être intervenu, veuillez contacter votre revendeur ou l'entreprise chargée de l'entretien après-vente.
Clignotement en Rouge ou Eclairage en Rouge	Éteint	Eclairage en Rouge	Il y a peut-être de la surchauffe à l'intérieur. Coupez le courant et attendez au moins 20 minutes. Veuillez mettre l'appareil hors tension et permettre au dispositif de se refroidir durant au moins 20 minutes. Après que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier les points suivant puis remettre le projecteur sous tension. <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que les ouvertures pour le passage de l'air sont obstruées ? • Est-ce que le filtre à air est sale ? • Est-ce que la température ambiante dépasse 35°C ? Si la même indication s'affiche après le traitement, veuillez spécifier HAUT pour VIT VENTIL (vitesse du ventilateur) dans l'option SERVICE du menu OPT..
Eclairage en Vert	Clignotement alternatif en Rouge		Il se peut que l'intérieur surchauffe. Utilisez l'appareil en respectant les températures conseillées (de 5 à 35°C). Après l'intervention, remettez sous tension (ON).
Eclairage en Vert	Clignotement simultané en Rouge		Il est temps de nettoyer le filtre à air. Coupez immédiatement l'alimentation pour mettre l'appareil hors tension, et nettoyez ou remplacez le filtre à air en vous référant au chapitre " Filtre à air ". Après avoir nettoyé ou changé le filtre à air, assurez-vous d'avoir réinitialisé la minuterie du filtre. Après être intervenu, remettez l'appareil sous tension

REMARQUE • Lorsque la partie interne de l'appareil a été surchauffée, la source d'alimentation est coupée automatiquement et l'appareil mis hors tension pour des raisons de sécurité, et les voyants lumineux deviennent également inopérants. Dans ce cas, appuyez sur le côté "O" (arrêt) du commutateur d'alimentation, et attendez au moins 45 minutes. Après avoir constaté que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier que la lampe et le couvercle sont bien mis en place et remettez l'appareil sous tension.

Les phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil

⚠️ AVERTISSEMENT ► N'utilisez jamais le projecteur si des conditions anormales surviennent telles que de la fumée ou une odeur étrange produites par l'appareil, s'il est trop bruyant ou si le boîtier, ses éléments ou les câbles sont endommagés, ou encore si des liquides ou des corps étrangers ont pénétré à l'intérieur de l'appareil. Dans un tel cas, coupez immédiatement la source d'alimentation électrique de l'appareil et débranchez la prise de courant. Après s'être assuré que l'émission de fumée ou d'odeur a cessé, veuillez contacter votre revendeur ou l'entreprise chargée de l'entretien après-vente.

1. Avant de demander une réparation, veuillez vérifier les éléments en question indiqués sur le tableau suivant. Dans certains cas cette opération peut régler le problème.

Si la situation ne peut pas être corrigée,

2. Le microprocesseur du projecteur a peut-être besoin d'être réinitialisé. Veuillez appuyer sur le commutateur de réinitialisation au moyen d'un bâtonnet à cocktail ou d'un objet similaire, et le projecteur redémarrera.

3. Il se peut qu'il y ait un réglage inadéquat. Veuillez utiliser la fonction **REGLAGE USINE** du menu **SERVICE** dans le menu **OPT.** (☑️37) pour rétablir les valeurs d'usine de tous les réglages.

Si le problème persiste même après l'entretien, veuillez contacter votre revendeur ou un réparateur.

Phénomène	Cas n'impliquant un défaut ou un dérangement de l'appareil	Pages de référence
Le courant ne passe pas	Le cordon d'alimentation n'est pas branché. Brancher correctement le cordon d'alimentation.	13
	L'interrupteur de la source d'alimentation principale n'est pas sur ON. Mettre l'interrupteur sur () (On).	16
	La source d'alimentation principale a été interrompue pendant l'opération, comme dans le cas d'une coupure de courant (panne généralisée), etc. Veuillez mettre l'appareil hors tension et permettre au dispositif de se refroidir durant au moins 20 minutes. Après que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez remettre le projecteur sous tension.	16
	Soit il n'y pas de lampe et/ou de couvercle de la lampe mis en place, soit ils n'ont pas été fixés correctement. Veuillez mettre l'appareil hors tension et permettre au dispositif de se refroidir durant au moins 45 minutes. Après que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier que la lampe et le couvercle de la lampe sont correctement fixés puis remettre le projecteur sous tension.	38, 39

Les phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil (suite)

Phénomène	Cas n'impliquant un défaut ou un dérangement de l'appareil	Pages de référence
Aucune image ne s'affiche.	Le protège-objectif est fermé. Retirez le protège-objectif.	4, 16
	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Branchez correctement les câbles de connexion.	10
	Le réglage de la luminosité a été paramétré à un niveau extrêmement bas. Réglez la LUMIN. sur un niveau plus élevé avec la fonction de menu ou la télécommande.	23, 25
	L'ordinateur ne peut pas détecter le projecteur en tant que moniteur Plug and Play. Vérifiez que l'ordinateur peut détecter les moniteurs Plug and Play en connectant un autre moniteur Plug and Play.	10
Les couleurs ont une mauvaise apparence, la teinte est pauvre	Le réglage des couleurs est incorrect. Effectuez les réglages de l'image en modifiant les paramètres de TEMP COUL., COULEUR, TEINTE et/ou ESP. COUL., au moyen des fonctions de menu.	23, 25, 30
	Le réglage de ESP. COUL. est inadéquat. Réglez ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 ou REC601.	30
Les images apparaissent foncées	Le réglage de la luminosité et/ou du contraste a été paramétré à un niveau extrêmement bas. Réglez LUMIN. et/ou CONTRASTE à un niveau plus élevé au moyen de la fonction menu.	24, 25
	La fonction SILENCIEUX fonctionne. Sélectionnez NORMAL pour l'option SILENCIEUX du menu INSTALLAT°.	24, 32
	La lampe approche de la fin de sa durée de vie. Remplacez la lampe.	38, 39
Les images sont floues	Les réglages de la focale et/ou de la phase horizontale n'ont pas été effectués correctement. Faites la mise au point avec la bague de mise au point, et/ou ajustez PHASE.H avec la fonction de menu.	18, 28
	L'objectif est sale ou embué. Nettoyez l'objectif en consultant le chapitre " Entretien de l'objectif ".	41

REMARQUE • Bien que des points lumineux ou foncés puissent apparaître sur l'écran, c'est une caractéristique particulière des affichages à cristaux liquides et en temps que tel ne constitue ni n'implique un défaut de l'appareil.

Garantie et service après-vente

Si l'appareil présente un problème, veuillez tout d'abord consulter d'abord le chapitre "Dépannage" et effectuez les contrôles conseillés. Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou à la société chargée du service après-vente. Ils vous indiqueront dans quelles conditions la garantie s'applique.

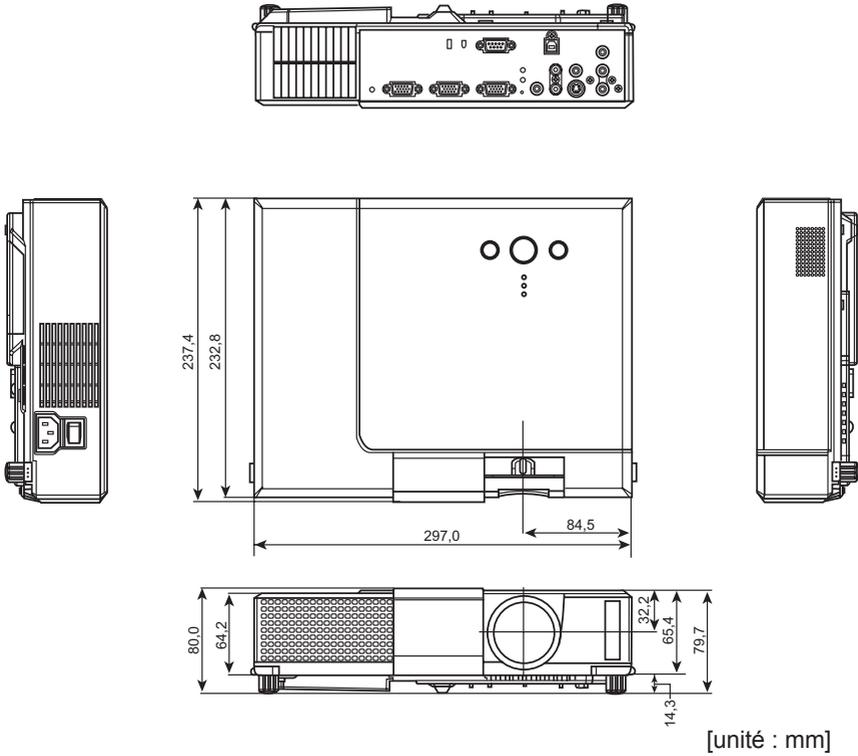
Caractéristiques techniques

Caractéristiques techniques

REMARQUE • Les caractéristiques peuvent être modifiées sans avis préalable.

Poste		Caractéristiques techniques
Nom de produit		Projecteur à cristaux liquides
Panneau à cristaux liquides	Dimension du panneau	1,8 cm (0,7 type)
	Système d'excitation	Matrice active TFT
	Pixels	CP-S335: 480,000 pixels (800 horizontale x 600 verticale) CP-X340/X345: 786,432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale)
Objectif		Xoom F=1,7 ~ 1,9 f=21,8 ~ 26,2 mm
Lampe		165W UHB
Alimentation		AC100-120V/2,7A, AC220-240V/1,5A
Consommation		240W
Température ambiante		5 ~ 35°C (fonctionnement)
Dimensions		297 (W) x 64 (H) x 233 (D) mm (Sans compter les parties saillantes) • Veuillez consulter la figure suivante.
Poids (masse)		2,5 kg
Ports		<p>Entrée RGB: RGB IN1 .. Mini-prise D-sub 15 broches x 1 RGB IN2 .. Mini-prise D-sub 15 broches x 1</p> <p>Sortie RGB: RGB OUT Mini-prise D-sub 15 broches x 1</p> <p>Port de communication : CONTROL...Prise D-sub 9 broches x 1 USB Prise USB(B) x 1</p> <p>Entrée vidéo: COMPONENT VIDEO Y RCA x1 Cb/Pb..... RCA x 1 Cr/Pr RCA x 1 S-Vidéo 1 Vidéo 1</p> <p>Entrée audio: AUDIO IN1 .. Mini-prise stéréo x 1 AUDIO IN2 .. Mini-prise stéréo x 1</p> <p>Sortie audio: AUDIO OUT .. Mini prise stéréo x 1</p>
Articles vendus séparément	Lampe	DT00671
	Filtre à air	NJ09702
	Autres	• Veuillez consulter votre revendeur.

Caractéristiques techniques (suite)



Projector

CP-S335/X340/X345

User's Manual – Operating Guide

Technical

Example of computer signal

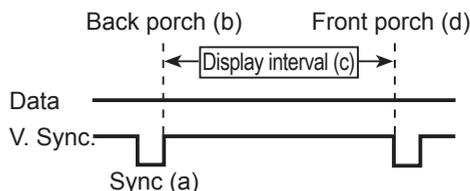
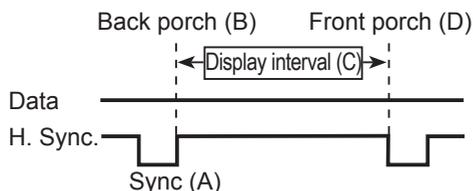
Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (75Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16" mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (75Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	91.2	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)

- NOTE**
- Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a computer.
 - Some computers may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
 - Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
 - Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200), the signal will be converted to the projector's panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
 - Automatically adjustment may not function correctly with some input signals.
 - The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.

Example of computer signal

Initial set signals

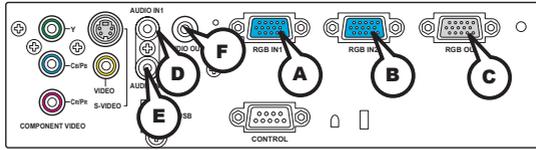
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some computer models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



Computer/ Signal	Horizontal signal timing (μs)			
	(A)	(B)	(C)	(D)
TEXT	2.0	3.0	20.3	1.0
VGA (60Hz)	3.8	1.9	25.4	0.6
VGA (72Hz)	1.3	3.8	20.3	1.0
VGA (75Hz)	2.0	3.8	20.3	0.5
VGA (85Hz)	1.6	2.2	17.8	1.6
SVGA (56Hz)	2.0	3.6	22.2	0.7
SVGA (60Hz)	3.2	2.2	20.0	1.0
SVGA (72Hz)	2.4	1.3	16.0	1.1
SVGA (75Hz)	1.6	3.2	16.2	0.3
SVGA (85Hz)	1.1	2.7	14.2	0.6
Mac 16" mode	1.1	3.9	14.5	0.6
XGA (60Hz)	2.1	2.5	15.8	0.4
XGA (70Hz)	1.8	1.9	13.7	0.3
XGA (75Hz)	1.2	2.2	13.0	0.2
XGA (85Hz)	1.0	2.2	10.8	0.5
1152 x 864 (75Hz)	1.2	2.4	10.7	0.6
1280 x 960 (60Hz)	1.0	2.9	11.9	0.9
1280 x 1024 (60Hz)	1.0	2.3	11.9	0.4
1280 x 1024 (75Hz)	1.1	1.8	9.5	0.2
1280 x 1024 (85Hz)	1.0	1.4	8.1	0.4
1600 x 1200 (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4

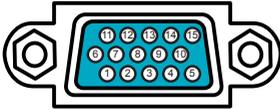
Computer/ Signal	Vertical signal timing (lines)			
	(a)	(b)	(c)	(d)
TEXT	3	42	400	1
VGA (60Hz)	2	33	480	10
VGA (72Hz)	3	28	480	9
VGA (75Hz)	3	16	480	1
VGA (85Hz)	3	25	480	1
SVGA (56Hz)	2	22	600	1
SVGA (60Hz)	4	23	600	1
SVGA (72Hz)	6	23	600	37
SVGA (75Hz)	3	21	600	1
SVGA (85Hz)	3	27	600	1
Mac 16" mode	3	39	624	1
XGA (60Hz)	6	29	768	3
XGA (70Hz)	6	29	768	3
XGA (75Hz)	3	28	768	1
XGA (85Hz)	3	36	768	1
1152 x 864 (75Hz)	3	32	864	1
1280 x 960 (60Hz)	3	36	960	1
1280 x 1024 (60Hz)	3	38	1024	1
1280 x 1024 (75Hz)	3	37	1024	2
1280 x 1024 (85Hz)	3	44	1024	1
1600 x 1200 (60Hz)	3	46	1200	1

Connection to the ports



Ⓐ RGB IN 1, Ⓑ RGB IN 2, Ⓒ RGB OUT

D-sub 15pin mini shrink jack



- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
- H/V. sync. Signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. Signal: TTL level

At RGB signal

Pin	Signal
1	Video Red
2	Video Green
3	Video Blue
4	(No connection)
5	Ground
6	Ground Red
7	Ground Green
8	Ground Blue
9	(No connection)
10	Ground
11	(No connection)
12	Ⓐ: SDA (DDC data), Ⓑ/Ⓒ : (No connection)
13	H. sync / Composite sync.
14	V. sync.
15	Ⓐ: SCL (DDC clock), Ⓑ/Ⓒ : (No connection)

At component video signal

Pin	Signal
1	C _R /P _R
2	Y
3	C _B /P _B
4	(No connection)
5	Ground
6	C _R /P _R Ground
7	Y Ground
8	C _B /P _B Ground
9	(No connection)
10	Ground
11	(No connection)
12	
15	

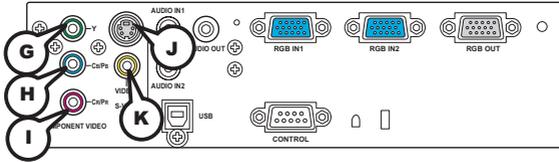
* except for RGB OUT.

Ⓓ AUDIO IN1, Ⓔ AUDIO IN2, Ⓕ AUDIO OUT

φ3.5 stereo mini jack

- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminator (positive)
- H/V. sync. Signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. Signal: TTL level

Connection to the ports



COMPONENT VIDEO **G**, **H** C_B/P_B, **I** C_R/P_R

RCA jack x3

- System: 525i(480i), 525p(480p), 625i(576i), 750p(720p), 1125i(1080i)

Port	Signal
Y	Component video Y, 1.0±0.1V _{p-p} , 75Ω terminator with composite
CB/PB	Component video C _B /P _B , 0.7±0.1V _{p-p} , 75Ω terminator
CR/PR	Component video C _R /P _R , 0.7±0.1V _{p-p} , 75Ω terminator

J S-VIDEO

Mini DIN 4pin jack

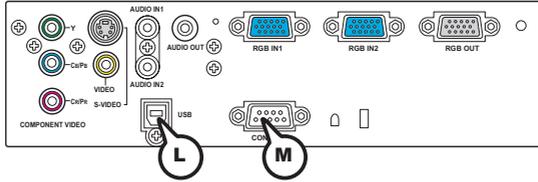


Pin	Signal
1	Color signal 0.286V _{p-p} (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300V _{p-p} (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0V _{p-p} , 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

K VIDEO

RCA jack

- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL60
- 1.0±0.1V_{p-p}, 75Ω terminator



L USB

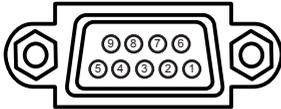
USB B type jack



Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

M CONTROL

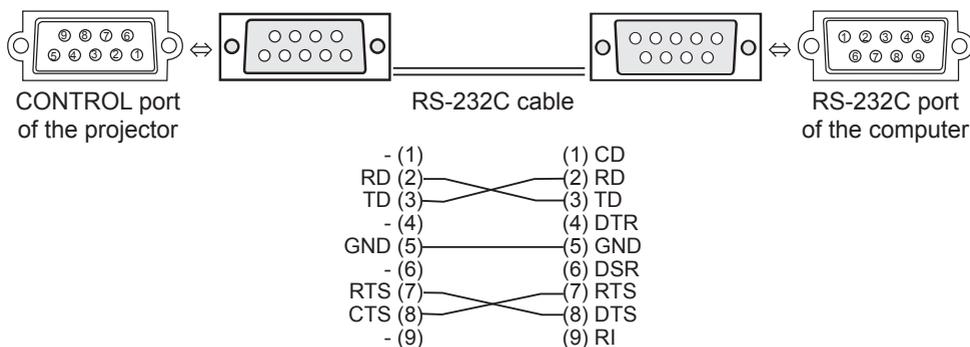
D-sub 9pin plug



• About the details of RS-232C communication, please refer to the following page.

Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

RS-232C Communication



Connecting the cable

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the CONTROL port of the projector with a RS-232C port of the computer by a RS-232C cable. Use the cable that fulfills the specification shown in the previous page.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.

Communications setting

19200bps, 8N1

1. Protocol

Consist of header (7 bytes) + command data (6 bytes).

2. Header

BE + EF + 03 + 06 + 00 + CRC_low + CRC_high

CRC_low : Lower byte of CRC flag for command data

CRC_high : Upper byte of CRC flag for command data

3. Command data

Command data chart

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Type		Setting code	
low	high	low	high	low	high

Action (byte_0 - 1)

Action	Classification	Content
1	SET	Change setting to desired value.
2	GET	Read projector internal setup value.
4	INCREMENT	Increment setup value by 1.
5	DECREMENT	Decrement setup value by 1.
6	EXECUTE	Run a command.

Requesting projector status (Get command)

- (1) Send the request code Header + Command data ('02H'+ '00H'+ type (2 bytes)+ '00H' + '00H') from the computer to the projector.
- (2) The projector returns the response code '1DH'+ data (2 bytes) to the computer.

Changing the projector settings (Set command)

- (1) Send the setting code Header + Command data ('01H'+ '00H'+ type (2 bytes) + setting code (2 bytes)) from the computer to the projector.
- (2) The projector changes the setting based on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Using the projector default settings (Reset Command)

- (1) The computer sends the default setting code Header + Command data ('06H'+ '00H' + type (2 bytes) + '00H'+ '00H') to the projector.
- (2) The projector changes the specified setting to the default value.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Increasing the projector setting value (Increment command)

- (1) The computer sends the increment code Header + Command data ('04H'+ '00H'+ type (2 bytes) + '00H'+ '00H') to the projector.
- (2) The projector increases the setting value on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Decreasing the projector setting value (Decrement command)

- (1) The computer sends the decrement code Header + Command data ('05H'+ '00H'+ type (2 bytes) + '00H' + '00H') to the projector.
- (2) The projector decreases the setting value on the above setting code.
- (3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

When the projector cannot understand the received command

When the projector cannot understand the received command, the error code '15H' is sent back to the computer.

Sometimes the projector cannot properly receive the command. In such a case, the command is not executed and the error code '15H' is sent back to the computer. If this error code is returned, send the same command again.

When the projector cannot execute the received command.

When the projector cannot execute the received command, the error code '1cH' + 'xxxxH' is sent back to the computer. When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code.

Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, an error code will be returned to the computer.

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.

- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
- The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
- Commands are not accepted during warm-up.

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type		Header				Command Data		
							CRC	Action	Type
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
(Example return) 00 00 01 00 02 00 (Off) (On) (Cool down)									
Input Source	Set	RGB IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		RGB IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
	COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00	
Error Status	Get	Get	BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
		(Example return) 00 00 01 00 02 00 03 00 (Normal) (Cover error) (Fan error) (Lamp error) 04 00 05 00 06 00 07 00 (Temp error) (Air flow error) (Lamp time error) (Cool error) 08 00 (Filter error)							
BRIGHT	Get	Get	BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00
BRIGHT Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00	
CONTRAST	Get	Get	BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00
CONTRAST Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00	
MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
	Get	Get	BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
(Example return) 00 00 01 00 04 00 10 00 (Normal) (Cinema) (Dynamic) (Custom)									
GAMMA	Set	#1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		#1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		#2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		#2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		#3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		#3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
	Get	BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 step gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00	
User Gamma Point 1	Get	BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00	
User Gamma Point 2	Get	BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00	
User Gamma Point 3	Get	BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00	
User Gamma Point 4	Get	BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00	
User Gamma Point 5	Get	BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00	
User Gamma Point 6	Get	BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00	
User Gamma Point 7	Get	BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00	
User Gamma Point 8	Get	BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00	
COLOR TEMP	Set	LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		MIDDLE	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		CUSTOM	BE EF	03	06 00	3B F8	01 00	B0 30	10 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN R	Get	BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
COLOR TEMP GAIN G	Get	BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN B	Get	BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET R	Get	BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET G	Get	BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET B	Get	BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00	
COLOR	Get	BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00	
COLOR Reset	Execute	BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00	
TINT	Get	BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00	
TINT Reset	Execute	BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00	
SHARPNESS	Get	BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00	
SHARPNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00	
PROGRESSIVE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00	
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		SMALL	BE EF	03	06 00	FE D1	01 00	08 20	02 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
	Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00	

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
OVER SCAN	Get	BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00	
OVER SCAN Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00	
V POSITION	Get	BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00	
V POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00	
H POSITION	Get	BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00	
H POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00	
H PHASE	Get	BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00	
H SIZE	Get	BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00	
H SIZE Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00	
AUTO ADJUST	Execute	BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00	
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
	REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00	
	Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00	
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00
VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	9E 75	01 00	00 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	FE 71	01 00	00 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	6E 70	01 00	00 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	6E 75	01 00	00 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	5E 72	01 00	00 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	FE 74	01 00	00 22	08 00
	N-PAL	BE EF	03	06 00	0E 71	01 00	00 22	07 00	
	Get	BE EF	03	06 00	0D 73	02 00	00 22	00 00	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	CB D6	01 00	14 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	5B D7	01 00	14 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	F8 D6	02 00	14 30	00 00	
KEYSTONE V	Get	BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00	
KEYSTONE V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00	
WHISPER	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		WHISPER	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00	
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
VOLUME	Get	BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	31 D3	02 00	01 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	57 D3	04 00	01 20	00 00	
MUTE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00	
LANGUAGE	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00
	POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00	
Get	BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00		

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
MENU POSITION H	Get	BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00	
MENU POSITION H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00	
MENU POSITION V	Get	BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00	
MENU POSITION V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00	
OSD BRIGHT	Get	BE EF	03	06 00	A8 D5	02 00	18 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	CE D5	04 00	18 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	1F D4	05 00	18 30	00 00	
BLANK	Set	My Screen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00	
BLANK On/Off	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00	
START UP	Set	My Screen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00	
My Screen LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00	
Message	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00	
AUTO SEARCH	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00	
AUTO POWER OFF	Get	BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting Code	
LAMP TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00	
LAMP TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00	
FILTER TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00	
FILER TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00	
MAGNIFY	Get	BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00	
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00	

HITACHI

Hitachi, Ltd. Tokyo, Japan
International Sales Division
THE HITACHI ATAGO BUILDING,
No. 15-12 Nishi Shinbashi, 2 - Chome,
Minato - Ku, Tokyo 105-8430, Japan.
Tel: 03 35022111

HITACHI EUROPE LTD,

Whitebrook Park
Lower Cookham Road
Maidenhead
Berkshire
SL6 8YA

UNITED KINGDOM

Tel: 01628 643000
Fax: 01628 643400
Email: consumer-service@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

364 Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.
152 33 Chalandri
Athens

GREECE

Tel: 1-6837200
Fax: 1-6835964
Email: service.hellas@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE GmbH

Munich Office
Dornacher Strasse 3
D-85622 Feldkirchen bei München

GERMANY

Tel: +49-89-991 80-0
Fax: +49-89-991 80-224
Hotline: +49-180-551 25 51 (12ct/min)
Email: HSE-DUS.service@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

Gran Via Carlos III, 86, planta 5
Edificios Trade - Torre Este
08028 Barcelona

SPAIN

Tel: +34 93 409 2550
Fax: +34 93 491 3513
Email: atencion.cliente@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE srl

Via Tommaso Gulli N.39, 20147
Milano, Italia

ITALY

Tel: +39 02 487861
Tel: +39 02 38073415 Servizio Clienti
Fax: +39 02 48786381/2
Email: customerservice.italy@hitachi-eu.com

HITACHI Europe AB

Box 77 S-164 94 Kista

SWEDEN

Tel: +46 (0) 8 562 711 00
Fax: +46 (0) 8 562 711 13
Email: csgswe@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.S

Lyon Office
B.P. 45, 69671 BRON CEDEX

FRANCE

Tel: +33 04 72 14 29 70
Fax: +33 04 72 14 29 99
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD (Norway) AB

STRANDVEIEN 18

1366 Lysaker

NORWAY

Tel: 67 5190 30
Fax: 67 5190 32
Email: csgnor@hitachi-eu.com

HITACH EUROPE AB

Egebækgård
Egebækvej 98
DK-2850 Nærum

DENMARK

Tel: +45 43 43 6050
Fax: +45 43 60 51
Email: csgnor@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE AB

Neopoli / Niemenkatu 73

FIN-15140 Lahti

FINLAND

Tel : +358 3 8858 271
Fax: +358 3 8858 272
Email: csgnor@hitachi-eu.com

Hitachi Europe Ltd

Bergensesteenweg 421
1600 Sint-Pieters-Leeuw

BELGIUM

Tel: +32 2 363 99 01
Fax: +32 2 363 99 00
Email: sofie.van.bom@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD

Na Sychrove 975/8

101 27 Praha 10 - Bohdalec

CZECH REPUBLIC

Tel: +420 267 212 383
Fax: +420 267 212 385
Email: csgnor@hitachi-eu.com

www.hitachidigitalmedia.com