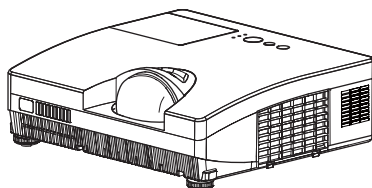


Projecteur

ED-D10N/ED-D11N

Manuel d'utilisation (détailé)

Guide d'utilisation



Merci d'avoir acheté ce projecteur.

⚠ AVERTISSEMENT ► Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire tous les manuels le concernant. Assurez-vous de lire le "**Guide de sécurité**" en premier. Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

A propos de ce manuel

Divers symboles sont utilisés dans ce manuel. La signification de ces symboles est décrite ci-dessous.

⚠ AVERTISSEMENT Ce symbole indique une information dont l'ignorance risquerait d'entraîner une blessure personnelle ou même la mort suite à une mauvaise manipulation.

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

AVIS Cette convention signale des problèmes potentiels.

 Veuillez consulter 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 la copie de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

Marques de commerce

- Mac[®] est une marque déposée de Apple Inc.
- Windows[®] est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
- VESA et DDC sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
- HDMI, le logo HDMI et High Definition Multimedia Interface (Interface Multimédia Haute Définition) sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de HDMI Licensing LLC.
- DVI est une marque déposée de Digital Display Working Group.
- PjLink est une marque commerciale dont les droits sont déposés au Japon, aux États-Unis d'Amérique et plusieurs autres pays.
- "Blu-ray Disc" est une marque de commerce.

PjLink[™]

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. 1

Projecteur

Manuel d'utilisation - Guide de sécurité

Merci d'avoir acheté ce projecteur.



ATTENTION • Avant l'usage, veuillez lire attentivement le mode d'emploi de ce projecteur afin d'être sûr d'avoir bien compris comment l'utiliser. Après l'avoir lu, rangez-le à l'abri pour pouvoir le consulter par la suite. En ne manipulant pas cet appareil de façon correcte vous risquez de provoquer des lésions personnelles ou des dégâts matériels. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels causés par une erreur de manipulation ne faisant pas partie de l'usage normal décrit dans les manuels de ce projecteur.

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.

Explication des symboles

Différents symboles sont utilisés dans le manuel de fonctionnement et sur le produit lui-même pour garantir une utilisation correcte de l'appareil, protéger l'utilisateur et le public contre les dangers éventuels ou contre les dommages matériels. Lisez attentivement la description qui en est donnée ci-après afin d'en assimiler la signification et le contenu.

 AVERTISSEMENT	Risques de blessure corporelle grave ou mortelle en cas de mauvaise manipulation consécutive à un manquement aux recommandations indiqués sous ce symbole.
 ATTENTION	Risques de blessure corporelle ou de dommage matériel en cas de mauvaise manipulation consécutive à un manquement aux recommandations indiquées sous ce symbole.

Symboles types



Ce symbole indique un avertissement supplémentaire (y compris des précautions). Il est accompagné d'une illustration qui précise la nature du danger.



Ce symbole indique une opération interdite. Les détails sont précisés à l'intérieur de l'illustration ou à côté (celui de gauche indique qu'il est interdit de démonter l'appareil).



Ce symbole indique une opération obligatoire. Les détails sont précisés à l'intérieur de l'illustration ou à côté (celui de gauche indique qu'il faut débrancher le fil électrique de la prise de courant murale).

Consignes De Sécurité

AVERTISSEMENT

Ne jamais utiliser le projecteur si vous détectez un problème quelconque.

Tout fonctionnement anormal, se manifestant par de la fumée, une odeur suspecte, pas d'image, pas de son, trop de son, un boîtier, des éléments ou des câbles défectueux, la pénétration de liquides ou de corps étrangers etc., peut provoquer un incendie ou un choc électrique.

Dans ce cas, mettez immédiatement l'appareil hors tension, puis débranchez la fiche de la prise électrique. Une fois que vous êtes sûr que la fumée ou l'odeur a disparu, contactez votre revendeur. N'essayez jamais d'effectuer les réparations vous-même car cela peut être dangereux.

- La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être facilement accessible.

Soyez particulièrement vigilant pour des enfants et des animaux domestiques.

La manutention inexacte pourrait résulter en feu, choc électrique, blessure, brûlure ou problème de la vision.

Soyez particulièrement vigilant si vous avez des enfants et des animaux à la maison.

Ne jamais introduire de liquides ou de corps étrangers.

L'introduction de liquides ou de corps étrangers peut occasionner un incendie ou un choc électrique. Soyez particulièrement vigilant si vous avez des enfants à la maison.

En cas de pénétration de liquides ou de corps étrangers dans le projecteur, mettez immédiatement l'appareil hors tension, débranchez la fiche de la prise électrique et contactez votre revendeur.

- Ne pas placer le projecteur près de l'eau (par exemple dans une salle de bains, sur une plage, etc.).
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité. Ne pas placer le projecteur en plein air.
- Ne placez pas de fleurs, de vases, de pots, de tasses, de produits de beauté, ni de liquides tels que de l'eau, etc. sur ou à proximité du projecteur.
- Ne placez pas de métaux, de combustibles, etc. sur ou à proximité du projecteur.
- Pour éviter que des corps étrangers ne pénètrent à l'intérieur du projecteur, ne le rangez pas dans la mallette ou la sacoche avec des objets autres que les accessoires du projecteur, les câbles signal et les connecteurs.

Il est interdit de le démonter ou de le modifier.

Le projecteur contient des composants haute tension. Toute tentative de modification/démontage risque de provoquer une électrocution ou un incendie.

- N'ouvrez jamais le boîtier.
- Pour toute réparation ou nettoyage de l'intérieur de l'appareil, contactez votre revendeur.

Le projecteur ne doit subir aucun choc ou impact.

Si le projecteur subit un choc et/ou qu'il se casse, vous risquez de vous blesser. Par ailleurs, si vous continuez à l'utiliser, vous risquez de provoquer un incendie ou un choc électrique.

Si le projecteur subit un choc, mettez immédiatement l'appareil hors tension, débranchez la fiche de la prise électrique et contactez votre revendeur.

Ne placez pas le projecteur sur une surface instable.

Si le projecteur tombe ou se casse, vous risquez de vous blesser et de recevoir un choc électrique ou de provoquer un incendie si vous continuez à l'utiliser.

- Ne placez pas le projecteur sur une surface instable, inclinée ou vibrante telle qu'un support branlant ou incliné.
- Utilisez les freins pour roulettes en plaçant le projecteur sur un support à roulettes.
- Ne placez pas le projecteur sur le côté, avec l'objectif dirigé vers le haut ou vers le bas.
- Dans le cas d'une installation de plafond ou le même, contactez votre revendeur avant installation.



Débranchez la prise murale.



Ne pas démonter.



Consignes De Sécurité (Suite)

AVERTISSEMENT

Faites attention, le projecteur peut atteindre des températures élevées.

Lorsque la lampe est allumée, elle génère des températures élevées. Celles-ci peuvent provoquer un incendie ou des brûlures. Soyez particulièrement vigilant si vous avez des enfants à la maison.

Ne touchez pas l'objectif, les ventilateurs ni les fentes de ventilation pendant que vous utilisez l'appareil ou juste après son utilisation, afin d'éviter de vous brûler. Contrôlez la ventilation.

- Laissez un espace de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et d'autres objets, comme par exemple des murs.
- Ne placez pas le projecteur sur une table en métal ou sur un support susceptible de chauffer.
- Ne placez aucun objet à proximité de l'objectif, des ventilateurs et des fentes de ventilation du projecteur.
- Ne bloquez jamais le ventilateur ni les fentes de ventilation.
- Ne couvrez pas le projecteur avec une nappe, etc.
- Ne placez pas le projecteur sur un tapis ou sur un dessus-de-lit.



Ne regardez jamais au travers de l'objectif ou des fentes lorsque la lampe est allumée.

Le puissant faisceau lumineux risque de gravement affecter votre vue. Soyez particulièrement prudent si vous avez des enfants à la maison.



N'utilisez qu'une prise de courant et un cordon électrique adéquats.

Un courant électrique incorrect risque de provoquer un incendie ou un choc électrique.

- Utilisez seulement la prise électrique appropriée en fonction des indications précisées sur le projecteur et des normes de sécurité.
- Le cordon électrique fourni avec le projecteur ne doit être utilisé qu'en fonction de la prise électrique que vous allez utiliser.



Faites attention au branchement du cordon électrique.

Tout branchement incorrect du cordon électrique risque de provoquer un incendie ou un choc électrique.

Ne touchez pas au cordon électrique lorsque vous avez les mains mouillées.

• Veillez à ce que la partie du cordon électrique qui se branche dans la prise soit propre (sans poussière) avant de l'utiliser. Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer la fiche d'alimentation.

• Insérez à fond la fiche d'alimentation dans la prise électrique. Évitez d'utiliser une prise électrique mal fixée, non reliée à la terre ou avec un faux contact.



Veillez à brancher le fil de terre.

Branchez le pôle négatif de mise à la terre de l'entrée CA de cet appareil sur celui de l'immeuble à l'aide d'un cordon électrique adéquat, afin d'éviter tout risque d'électrocution ou d'incendie.

- N'ôtez pas l'âme du cordon électrique.



Branchez solidement le fil de mise à la terre.

Consignes De Sécurité (Suite)

AVERTISSEMENT

Faites attention lors de la manipulation de la lampe source de lumière.

Le projecteur utilise une lampe en verre à vapeur de mercure à haute pression. La lampe peut se briser bruyamment ou se griller. Lorsque 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.



Veillez lire avec attention le chapitre "Lampe".

Soyez prudent lorsque vous manipulez le cordon électrique et les câbles de connexion externes.

Si vous continuez à utiliser un cordon électrique ou des câbles endommagés, vous risquez de provoquer un incendie ou un choc électrique. Évitez d'exposer le cordon électrique et les câbles à une chaleur, une pression ou une tension trop élevée.

Si le cordon électrique ou les câbles sont endommagés (si les fils sont dénudés ou cassés), contactez votre revendeur.



- Ne placez pas le projecteur ou des objets lourds sur le cordon électrique ou sur les câbles. Évitez aussi de les recouvrir de quoi que ce soit qui pourrait les dissimuler et risquer que des objets lourds soient placés dessus par inadvertance.

- Ne tirez pas sur le cordon électrique ou sur les câbles. Pour brancher ou débrancher le cordon électrique ou sur les câbles, faites-le en tenant la prise ou le connecteur d'une main, pendant que vous branchez ou débranchez le cordon électrique ou les câbles de l'autre.

- Ne placez pas le cordon près du chauffage.

- Évitez de trop courber le cordon électrique.

- N'essayez pas de réparer le cordon électrique.

Manipulez la pile de la télécommande avec précaution.

Toute manipulation incorrecte de la télécommande risque de provoquer un incendie ou d'entraîner des dommages corporels. La pile peut exploser si elle n'est pas manipulée de façon appropriée.

- Conservez la pile hors de la portée des enfants et des animaux domestiques. En cas d'ingestion, consultez immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.

- Ne laissez pas la pile au contact du feu ou de l'eau.

- Évitez tout environnement avec présence de flammes ou de températures élevées.

- Ne tenez pas la pile par les bornes métalliques.

- Conservez la pile dans un endroit frais et sec, à l'abri de la lumière.

- Évitez de court-circuiter la pile.

- Évitez de recharger, de démonter ou de souder la pile.

- Évitez que la pile subisse un choc physique.

- N'utilisez que la batterie indiquée sur l'autre manuel de ce projecteur.

- Veillez à ce que les bornes plus et moins soient correctement alignées lors du chargement de la pile.

- Si la pile fuit, essuyez le liquide et remplacez la pile. Si vous avez du liquide sur le corps ou sur vos vêtements, rincez le tout abondamment à l'eau.

- Respectez la législation locale en matière d'élimination des piles de batterie.



Consignes De Sécurité (Suite)

ATTENTION

Soyez prudent lorsque vous déplacez le projecteur.

Toute négligence de votre part risque de provoquer des dommages corporels ou matériels.

- Ne déplacez pas le projecteur pendant que vous l'utilisez. Avant de le déplacer, débranchez le cordon électrique et toutes les connexions externes, et fermez la porte coulissante ou le capuchon de l'objectif.
- Évitez tout impact ou choc sur le projecteur.
- Ne traînez pas le projecteur.
- En déplacement, utilisez la mallette, ou la sacoche, fournie.



Ne placez aucun objet sur le projecteur.

Tout objet placé sur le projecteur risque de perdre l'équilibre ou de tomber et de provoquer des dommages corporels ou matériels. Soyez particulièrement prudent si vous avez des enfants à la maison.



Ne fixez aucun autre accessoire sur le projecteur que ceux indiqués.

En cas contraire vous pourriez vous blesser ou provoquer des dégâts.

- Certains projecteurs disposent d'un filetage sur l'objectif. Ne fixez aucun autre dispositif que ceux indiqués (comme les objectifs facultatifs de conversion) sur le filetage.



Évitez de l'utiliser dans des endroits enfumés, humides ou poussiéreux.

Si l'appareil se trouve dans un endroit enfumé, très humide ou poussiéreux, des suies humides ou des gaz corrosifs risquent de provoquer une électrocution ou un incendie.

- Ne pas placer le projecteur près d'un endroit qui présente de la fumée, de l'humidité ou de la poussière (par exemple espace pour fumeurs, cuisine, plage, etc.). Ne pas placer le projecteur en plein air.
- Ne pas utiliser un humidificateur près du projecteur.



Contrôlez le filtre à air afin que la ventilation soit correcte.

Nettoyez régulièrement le filtre à air. Si le filtre à air est colmaté par de la poussière ou de la saleté, la température intérieure augmente et peut provoquer des dysfonctionnements. Pour éviter tout risque de surchauffe, l'appareil affiche parfois un message comme "VÉR.DÉBIT AIR" ou éteignez le projecteur.

- Si une lampe-témoin ou un message vous invite à nettoyer le filtre à air, nettoyez-le dès que possible.
- Si la saleté ne sort pas du filtre à air ou que celui-ci est abîmé, remplacez-le.
- N'utilisez que des filtres à air du type indiqué. Commandez à votre revendeur le filtre à air indiqué dans l'autre manuel de ce projecteur.
- Lorsque vous remplacez la lampe, remplacez aussi le filtre à air. Avec ce type de projecteur le filtre à air est en général vendu avec la lampe de rechange.
- N'allumez pas le projecteur sans le filtre à air.



Évitez d'exposer le projecteur à des températures élevées.

La chaleur peut avoir des effets nocifs sur le boîtier du projecteur ainsi que sur d'autres composants. Évitez d'exposer le projecteur, la télécommande et d'autres composants à la lumière directe du soleil ou à proximité d'objets chauds tels que le chauffage, etc.



Éviter les champs magnétiques.

Il est fortement recommandé d'éviter qu'il y ait un champ magnétique non protégé ou non isolé sur le projecteur ou à proximité. (C'est-à-dire des dispositifs de sécurité magnétique ou d'autres accessoires de projecteur contenant des matériaux magnétiques non fournis par le fabricant, etc.) Les objets magnétiques risquent d'interrompre les performances magnétiques internes du projecteur, ce qui risque à son tour d'interférer avec la vitesse du ventilateur, ou de provoquer l'arrêt de celui-ci. Ceci risque de provoquer l'arrêt complet du projecteur.



Consignes De Sécurité (Suite)

ATTENTION

Pour une déconnexion totale, retirez le cordon électrique.

- Pour des raisons de sécurité, débranchez le cordon électrique si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant de longues périodes.
- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez-le de l'alimentation électrique. Toute négligence de votre part, risque de provoquer un incendie ou un choc électrique.



Débranchez la prise murale.

Demandez à votre revendeur de nettoyer l'intérieur du projecteur environ tous les ans.

Toute poussière accumulée à l'intérieur du projecteur risque de provoquer un incendie ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

Le nettoyage interne sera plus efficace s'il est effectué par temps sec.

- Évitez de nettoyer l'intérieur de l'appareil vous-même, afin d'éviter tout danger.



REMARQUE

Évitez tout impact physique sur la télécommande.

Tout impact physique risque d'endommager ou d'entraîner un mauvais fonctionnement de la télécommande.

- Veillez à ne pas laisser tomber la télécommande par terre.
- Ne placez pas le projecteur ou des objets lourds sur la télécommande.

Prenez soin de l'objectif.

- Fermez la porte coulissante ou le capuchon de l'objectif afin d'éviter de rayer la surface de l'objectif lorsque vous n'utilisez pas le projecteur.
- Ne touchez pas l'objectif afin d'éviter que de la buée ou de la poussière ne détériore la qualité de l'affichage.
- Pour nettoyer l'objectif, utilisez les chiffons spéciaux vendus dans le commerce (ceux qui sont utilisés pour nettoyer les appareils photos, les lunettes de vue, etc.). Veillez à ne pas rayer l'objectif avec des objets durs.

Prenez soin du boîtier et de la télécommande.

Toute négligence de votre part dans l'entretien de ces éléments peut entraîner la décoloration ou l'écaillage de la peinture, etc.

- Utilisez un chiffon doux pour nettoyer le boîtier et le panneau de configuration du projecteur et de la télécommande. Si ces pièces sont très sales, diluez un produit détergent neutre dans un peu d'eau, trempez un chiffon doux dans cette solution et essorez-le, puis essuyez les parties sales avant de passer un chiffon doux et sec dessus. Évitez d'utiliser un produit détergent non dilué directement sur les parties à nettoyer.
- Évitez d'utiliser des aérosols, des solvants, des matières volatiles ou des produits de nettoyage abrasifs.
- Avant d'utiliser des nettoyants chimiques, lisez toujours attentivement la notice et respectez les instructions du mode d'emploi.
- Évitez tout contact prolongé et permanent avec du caoutchouc ou du vinyle.

À propos des points lumineux ou foncés.

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.

Faites attention à l'impression de l'afficheur LCD.

Si le projecteur continue à projeter une image immobile, des images arrêtées, des images avec un rapport de 16:9 en cas de 4:3 panneau ou similaire pendant longtemps, ou s'il les projette de façon continue, l'afficheur LCD peut être imprimé.

Consignes De Sécurité (Suite)

REMARQUE

Note sur les consommables.

La lampe, les panneaux LCD, les polariseurs et autres composants optiques, ainsi que le filtre à air et les ventilateurs de refroidissement ont tous une durée de vie différente. Il peut être nécessaire de remplacer ces pièces après une longue période d'utilisation.

- Ce produit n'est pas conçu pour l'utilisation continue sur une longue période. S'il est utilisé de manière continue pendant 6 heures ou plus, ou s'il est utilisé pour un total de 6 heures ou plus chaque jour (même si ladite utilisation n'est pas continue), ou s'il fait l'objet d'utilisations répétées, sa durée de vie peut être réduite et il se peut que les pièces susmentionnées doivent être remplacées moins d'un an après le début de l'utilisation.
- Toute inclinaison effectuée au-delà de la plage de réglage indiquée dans les manuels d'utilisation peut réduire la durée de vie des consommables.

Avant la mise sous tension, laissez suffisamment refroidir le projecteur.

Après avoir mis le projecteur hors tension, avoir appuyé sur le commutateur de réinitialisation ou avoir coupé l'alimentation, laissez le projecteur refroidir suffisamment.

L'électrode risque d'être endommagée et la lampe risque de ne plus s'allumer si le projecteur est utilisé à température élevée.

Évitez toute exposition à de forts rayonnements.

Tout fort rayonnement (tels que les rayonnements directs du soleil ou la lumière artificielle) vers les capteurs de la télécommande peut rendre la télécommande inutilisable.

Éviter les interférences radio.

Toute interférence par radiation risque de déformer les images ou les bruits.

- Évitez l'utilisation de tout générateur radio tel qu'un téléphone mobile, un émetteur-récepteur etc. à proximité du projecteur.

À propos des caractéristiques d'affichage.

Le mode d'affichage du projecteur (tel que la couleur, le contraste, etc.) dépend des caractéristiques de l'écran, car le projecteur utilise un panneau avec affichage à cristaux liquides. Le mode d'affichage peut varier par rapport à celui d'un écran cathodique.

- Évitez l'utilisation d'un écran polarisant. Il risque d'engendrer des images rouges.

Protocole de mise sous/hors tension.

Afin d'éviter tout problème et sauf indication contraire, effectuez la mise sous/hors tension dans l'ordre mentionné ci-dessous :

- Mettez le projecteur sous tension avant de mettre l'ordinateur ou le magnétoscope sous tension.
- Mettez le projecteur hors tension avant de mettre l'ordinateur ou le magnétoscope hors tension.

Faites attention de ne pas vous fatiguer les yeux.

Reposez-vous les yeux régulièrement.

Réglez le volume sonore à un niveau correct, afin de ne pas déranger les autres.

- Il est préférable de baisser le volume et de fermer les fenêtres la nuit, afin de ne pas déranger le voisinage.

Connexion avec un ordinateur portable

Lors de la connexion avec un ordinateur portable, réglez pour valider la sortie vidéo RVB extérieure (réglage sur l'écran à tube cathodique ou simultanément sur l'écran LCD et à tube cathodique).

Veuillez vous reporter au mode d'emploi de l'ordinateur portable pour plus d'informations.

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'alimentation 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 une lampe, contrôlez si le commutateur de courant est éteint et si le câble d'alimentation est débranché ; attendez pendant au moins 45 minutes que la lampe soit suffisamment froide. Si vous touchez une lampe chaude vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



- 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.



- N'utilisez que des lampes du type indiqué.

- 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 la lampe explose et éclate en morceaux durant son utilisation.

- L'utilisation prolongée de la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairage ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devrez remplacer la lampe le plus tôt possible. N'utilisez pas de vieilles lampes (ou usées) ; elles pourraient se briser.

Réglementations

Avertissement FCC

Cet appareil est conforme à la section 15 de la réglementation de la FCC. Son opération est sujette aux deux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles, et (2) cet appareil doit accepter toutes interférences reçues, y compris celles capables d'entraver sa bonne marche.

AVERTISSEMENT : Ce appareil génère, utilise et peut irradier des ondes radioélectriques et peut, s'il n'est pas installé conformément aux instructions, provoquer un brouillage préjudiciable aux communications radio. Cependant, il n'existe aucune garantie contre le risque d'interférences pour une installation donnée. Si cet appareil provoque un brouillage préjudiciable à la réception des ondes radio ou de télé, lorsque que vous l'allumez ou que vous l'éteignez, essayez d'y remédier en appliquant l'une des mesures suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne de réception.
- Augmentez la distance entre l'appareil et le récepteur.
- Branchez l'appareil sur une prise ou un circuit autre que celui sur lequel est branché le récepteur.
- Consultez votre revendeur ou un installateur de radio/télé compétent.

INSTRUCTIONS POUR LES UTILISATEURS : Certains câbles doivent être munis de prise moulée. Utilisez le câble auxiliaire ou un câble dédié pour la connexion. Si les câbles ne disposent que d'une prise moulée, branchez cette prise sur le projecteur.

Pour les utilisateurs au Canada

AVIS: Cet appareil numérique de la Classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Garantie Et Service Après-vente

Sauf pour les dysfonctionnements (décrits dans le premier paragraphe d'AVERTISSEMENT de ce manuel), en cas de problème consultez d'abord le chapitre "Dépannage" du "Guide d'utilisation" et effectuez tous les contrôles conseillés.

Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou au service après-vente. On vous indiquera quelle condition de la garantie s'applique.

Table des matières



A propos de ce manuel	1	Menu IMAGE	29
Table des matières	2	LUMIN., CONTRASTE, GAMMA,	
Caractéristiques du projecteur	3	TEMP COUL., COULEUR, TEINTE, NETTETE,	
Préparatifs	3	MA MEMOIRE	
Vérification du contenu de l'emballage	3	Menu AFFICHAGE	32
Fixation de la protection lentille	4	ASPECT, SUR-BAL., POSIT.V, POSIT.H,	
Identification des pièces composantes	5	PHASE.H, TAIL.H, EXÉCUT. D'AJUST. AUTO	
Projecteur	5	Menu ENTR.	34
Panneau de contrôle	6	PROGRESSIF, N.R.VIDÉO, ESP. COUL.,	
Panneau arrière	6	FORMAT VIDEO, FORMAT HDMI, PLAGE HDMI,	
Télécommande	7	COMPUTER-IN, BLOC IMAGE, RESOLUTION	
Mise en place	8	Menu INSTALLAT°	38
Disposition	8	ZOOM-D, DÉPLAC. V-D, DÉPLAC. H-D,	
Connecter vos appareils	10	POSITION IMAGE, KEYSTONE, MODE ÉCO.,	
Connecter l'alimentation électrique	14	MIROIR, MODE PAUSE, SORTIE MONITEUR	
Utiliser la barre et le logement		Menu AUDIO IN	40
de sécurité	14	VOLUME, HAUT-PARL., SOURCE AUDIO,	
Télécommande	15	HDMI AUDIO	
Mise en place des piles	15	Menu ÉCRAN	41
A propos du signal de la télécommande	15	LANGUE, POS. MENU, SUPPR.,	
Modifier la fréquence du signal		DEMARRAGE, MON ÉCRAN, V. VON ÉCRAN,	
de la télécommande	16	MESSAGE, NOM DU SOURCE, MODÈLE, S.T.C.	
Mise sous/hors-tension	17	Menu OPT.	47
Mise sous tension	17	RECHER. AUTO., ALLUM. DIRECT, AUTO OFF,	
Mise hors tension	17	TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, MA TOUCHE,	
Opération	18	MA SOURCE, SERVICE	
Régler le volume	18	Menu RÉSEAU	55
Coupure temporaire du son	18	CONF., NOM DU PROJECTEUR, MES IMAGES, AMX D.D.,	
Sélectionner un signal d'entrée	18	INFOS, SERVICE	
Rechercher un signal d'entrée	20	Menu SECURITE	60
Sélectionner un rapport de format	20	MODIF. MOT DE PASSE SÈCUR.,	
Régler l'élevateur du projecteur	21	MOT DE PASSE MON ÉCRAN, VERROU PIN,	
Ajustement de la focale	21	DÉTECT. TRANSITION, M.D.P. MON TEXTE,	
Utiliser la fonction de réglage		AFFICHER MON TEXTE, ÉDITER MON TEXTE	
automatique	22	Entretien	66
Régler la position	22	Remplacer la lampe	66
Corriger les distorsions trapézoïdales	23	Nettoyer et remplacer le filtre à air	68
Utiliser la fonction de grossissement	23	Remplacement de la pile d'horloge interne	69
Effacement temporaire de l'écran	24	Autres procédures d'entretien	70
Effacer l'écran temporairement	24	Dépannage	71
Utiliser la fonction de menu	25	Messages liés	72
MENU COURT	27	A propos des voyants de lampes	73
ASPECT, ZOOM-D, KEYSTONE, MODE IMAGE,		Arrêter le projecteur	75
MODE ÉCO., MIROIR, REIN., TEMPS FILTRE,		Réinitialiser tous les réglages	75
LANGUE, MENU AVANCÉ, ARRÊT		Phénomènes qui peuvent facilement être	
		confondus avec des défauts de l'appareil	75
		Caractéristiques techniques	80

Caractéristiques du projecteur

Le projecteur vous offre les fonctions suivantes.

- ✓ Le système optique unique génère des images projetées de grande taille à courte distance pour une utilisation versatile.
- ✓ Le système de filtre à double épaisseur est prévu pour être utilisé pendant une plus longue durée et réduire les besoins en entretien.
- ✓ Le port HDMI permet l'utilisation d'accessoires images numériques variés pour de meilleures images à l'écran.
- ✓ Ce projecteur peut être contrôlé et surveillé via une connexion à un réseau local (LAN).
- ✓ Le réseau de ce projecteur est compatible avec la norme PjLink™.
- ✓ PjLink™ est une norme unifiée régulant l'utilisation et la commande des projecteurs de données.

PjLink™ permet la commande centralisée de projecteurs de différentes marques. En outre, les projecteurs peuvent être commandés à l'aide d'une unité de contrôle. Les équipements compatibles PjLink™ peuvent être gérés et contrôlés à tout moment et en tout lieu, indépendamment de leur marque.

Pour plus d'informations sur les commandes de PjLink™, nous vous invitons à consulter le "Technical".

Pour les spécifications de PjLink™, consultez le site Web de l'association japonaise des appareils et systèmes d'informations professionnels (Japan Business Machine and Information System Industries Association).

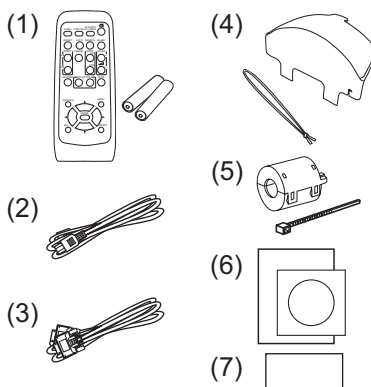
URL: <http://pjlink.jbmia.or.jp>

Préparatifs

Vérification du contenu de l'emballage

Votre projecteur doit être accompagné des éléments qui sont indiqués ci-dessous. Vérifier que tous les accessoires sont inclus. Si l'un ou l'autre des accessoires n'est pas présent dans l'emballage, contactez immédiatement votre revendeur.

- (1) Télécommande avec deux piles AA
- (2) Cordon d'alimentation
- (3) Câble d'ordinateur
- (4) Protège-objectif et Courroie
- (5) Noyau ferrite et élastique
- (6) Manuel d'utilisation (Livre x 1, CD x 1)
- (7) Étiquette de sécurité

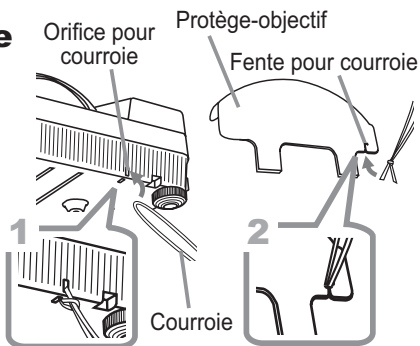


REMARQUE • Conservez l'emballage d'origine pour une ré-expédition future. Pour déplacer le projecteur, assurez-vous de bien utiliser l'emballage d'origine. Faites particulièrement attention à la partie de l'objectif.

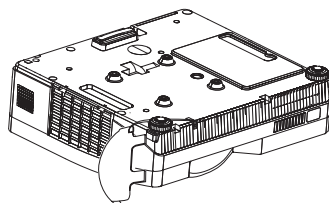
Fixation de la protection lentille

Pour éviter la perte de la protection lentille, utiliser la courroie fourni pour la fixer au projecteur.

1. Attachez la courroie à l'orifice pour courroie tel qu'illustré sur la figure de l'étape 1. Veuillez noter que le nœud sur la courroie permet de l'attacher au protège-objectif à l'étape 2.
2. Insérez l'extrémité de la courroie dans la fente du protège-objectif avec le nœud du côté de l'objectif. Veuillez à ce que la courroie soit insérée complètement dans la fente.



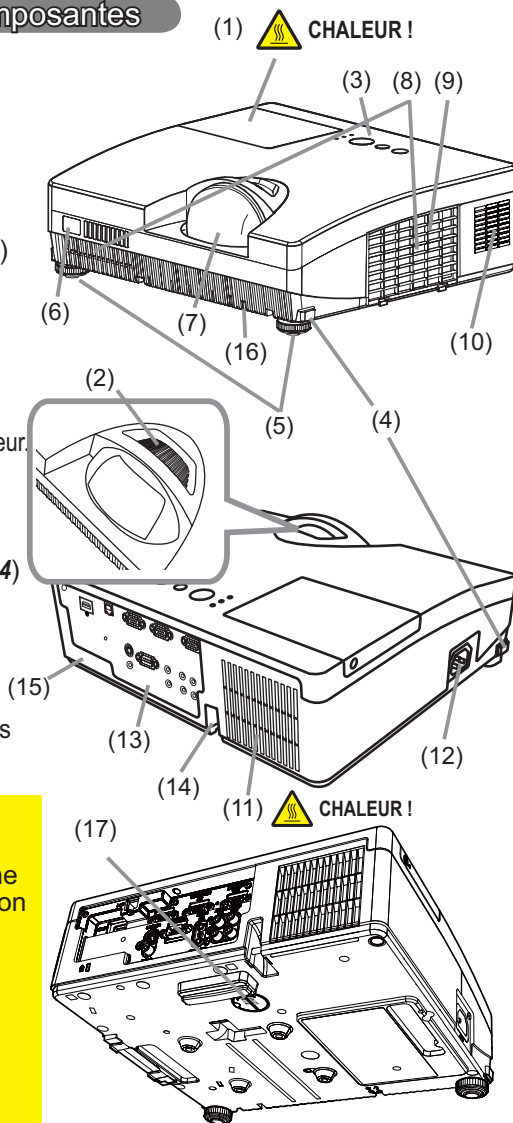
⚠ ATTENTION ► Ne laissez pas pendre le protège-objectif devant l'objectif lorsque le projecteur est installé à l'envers, par exemple lorsqu'il est installé au plafond. Le protège-objectif risquerait autrement de bloquer la lumière du projecteur ou de percuter l'objectif, ce qui pourrait l'endommager. Lorsque vous installez le projecteur à l'envers, faites pendre le protège-objectif du côté du projecteur ou placez-le sur le projecteur. Par exemple, enroulez la courroie autour du pied élévateur pour suspendre le protège-objectif (reportez-vous à la figure).



Identification des pièces composantes

Projecteur

- (1) Couvercle de la lampe (📖66)
La lampe est à l'intérieur.
- (2) Bague de mise au point (📖21)
- (3) Panneau de contrôle (📖6)
- (4) Boutons de l'élévateur (x 2) (📖21)
- (5) Pieds de l'élévateur (x 2) (📖21)
- (6) Capteur distant (📖15)
- (7) Objectif (📖70)
- (8) Entrées d'air
- (9) Couvercle-filtre (📖68)
Le filtre à air et l'entrée d'air sont à l'intérieur.
- (10) Haut-parleur (📖40)
- (11) Bouches d'air
- (12) **AC IN**
(Prise de courant alternatif) (📖14)
- (13) Panneau arrière (📖6)
- (14) Barre de sécurité (📖14)
- (15) Accroche de sécurité (📖14)
- (16) Orifice pour courroie (📖4)
- (17) Couvercle du compartiment des piles (📖69)



⚠ AVERTISSEMENT ► CHALEUR ! : Ne pas toucher les endroits proches du couvercle de la lampe et de la bouche d'air pendant ou juste après l'utilisation à cause de la chaleur.

► Ne pas regarder dans l'objectif ou dans la bouche d'air quand la lampe est allumée. La lumière très intense peut endommager la vision.

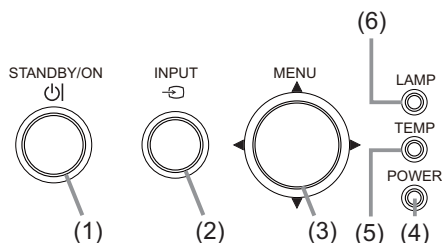
► Ne pas tenir les touches de l'élévateur sans tenir le projecteur, vous risquez de le faire tomber.

⚠ ATTENTION ► Assurer une ventilation normale pour éviter la surchauffe du projecteur. Ne pas couvrir, bloquer ou boucher les orifices de ventilation. Ne pas déposer d'objets à proximité des entrées d'air qui pourraient y adhérer ou y être aspirés. Nettoyer le filtre à air régulièrement.

► Ne pas utiliser la barre de sécurité et le logement de sécurité pour empêcher le projecteur de tomber ; ils ne sont pas conçus à cette fin.

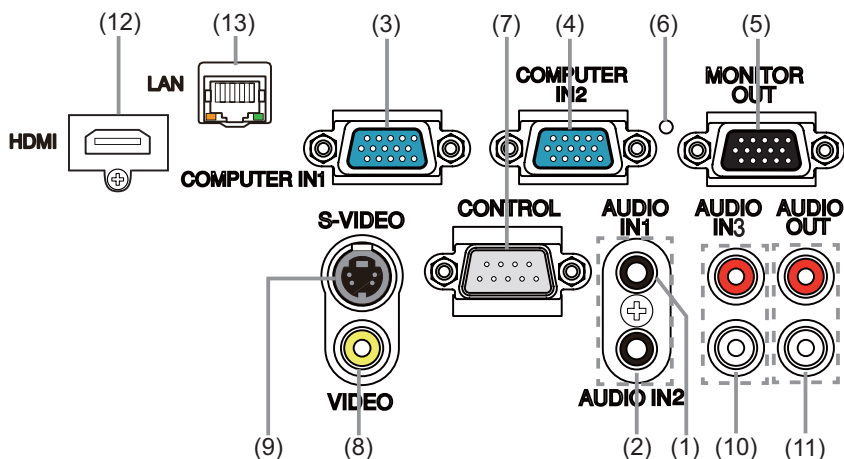
Panneau de contrôle

- (1) Touche **STANDBY/ON** (📖17)
- (2) Touche **INPUT** (📖18, 25)
- (3) Touche **MENU** (📖25)
Elle est constituée de quatre curseurs.
- (4) Voyant **POWER** (📖14, 17, 73)
- (5) Voyant **TEMP** (📖73)
- (6) Voyant **LAMP** (📖73)



Panneau arrière (📖10)

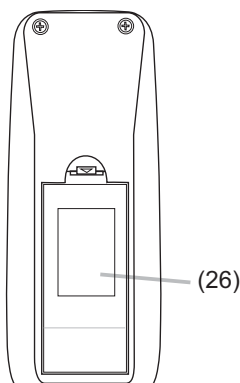
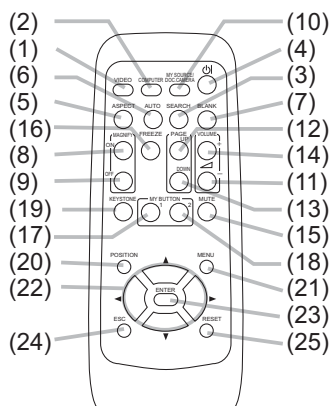
- (1) Port **AUDIO IN1**
- (2) Port **AUDIO IN2**
- (3) Port **COMPUTER IN1**
- (4) Port **COMPUTER IN2**
- (5) Port **MONITOR OUT**
- (6) Commutateur d'arrêt (📖75)
- (7) Port **CONTROL**
- (8) Port **VIDEO**
- (9) Port **S-VIDEO**
- (10) Ports **AUDIO IN3 (R, L)**
- (11) Ports **AUDIO OUT (R, L)**
- (12) Port **HDMI**
- (13) Port **LAN**



⚠ ATTENTION ► Utiliser le commutateur d'arrêt uniquement lorsque le projecteur n'est pas mis hors-tension en suivant la procédure normale car l'utilisation de ce commutateur interrompt le fonctionnement du projecteur sans l'avoir refroidi.

Télécommande

- (1) Touche **VIDEO** (📖19)
- (2) Touche **COMPUTER** (📖19)
- (3) Touche **SEARCH** (📖20)
- (4) Touche **STANDBY/ON** (📖17)
- (5) Touche **ASPECT** (📖20)
- (6) Touche **AUTO** (📖22)
- (7) Touche **BLANK** (📖24)
- (8) Touche **MAGNIFY - ON** (📖23)
- (9) Touche **MAGNIFY - OFF** (📖16, 23)
- (10) Touche **MY SOURCE/DOC.CAMERA**
(📖19, 49)
- (11) Touche **VOLUME -** (📖16, 18)
- (12) Touche **PAGE UP ***
- (13) Touche **PAGE DOWN ***
- (14) Touche **VOLUME +** (📖18)
- (15) Touche **MUTE** (📖18)
- (16) Touche **FREEZE** (📖24)
- (17) Touche **MY BUTTON - 1** (📖49)
- (18) Touche **MY BUTTON - 2** (📖49)
- (19) Touche **KEystone** (📖23)
- (20) Touche **POSITION** (📖22, 26)
- (21) Touche **MENU** (📖25)
- (22) Touches des curseurs ▲/▼/◀/▶ (📖25)
- (23) Touche **ENTER** (📖25)
- (24) Touche **ESC** (📖25)
- (25) Touche **RESET** (📖25)
- (26) Couvercle des piles (📖15)



Arrière de la télécommande

REMARQUE • Les touches repérées par “*” ne sont pas prises en charge sur ce projecteur (📖72).

Mise en place

Installer le projecteur en fonction de l'environnement et de l'usage envisagé.

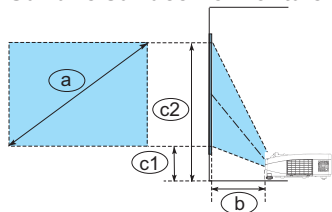
Disposition

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: 1024×768

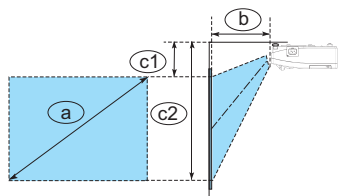
- (a) Le format d'écran (en diagonale) (b) Distance du projecteur à l'écran (±8%)
 (c1), (c2) Hauteur d'écran

Sur une surface horizontale



(a) Taille de l'écran (diagonale)		(b) Distance de projection		(c1) Hauteur de l'écran		(c2) Hauteur de l'écran	
Type (pouces)	m	m	pouces	m	pouces	m	pouces
60	1,5	0,683	27	0,279	11	1,193	47
70	1,8	0,805	32	0,314	12	1,381	54
80	2,0	0,927	36	0,350	14	1,569	62
90	2,3	1,049	41	0,385	15	1,757	69
100	2,5	1,170	46	0,421	17	1,945	77

Suspendu au plafond



- Laissez un espace libre de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur. Ne placez ni ne fixez aucun objet susceptible d'obstruer l'objectif ou les trous d'aération.
- En cas d'installation spéciale, notamment dans le cas d'une suspension au plafond, les accessoires de montage spécifiés (**80**) et une maintenance spécifique peuvent s'avérer nécessaires. Avant d'installer le projecteur, demandez conseil à votre revendeur.

- La position de l'écran peut bouger après l'installation si le projecteur est suspendu au plafond ou d'un autre emplacement en raison de la flexibilité du coffret en plastique du projecteur. Si un nouveau réglage s'avère nécessaire, consultez votre revendeur ou un technicien du service après-vente.
- La position de l'image projetée et/ou la mise au point peuvent changer pendant le préchauffement (environ 30 minutes après avoir allumé la lampe) ou lorsque les conditions ambiantes changent. Réajustez la position de l'image et/ou de la mise au point au besoin.
- Étant donné que le projecteur a une portée ultracourte, sachez qu'il est nécessaire de sélectionner avec précaution l'écran pour une performance optimale.
 - Un écran souple, comme un écran « pull-down » peut provoquer une grave distorsion de l'image projetée. L'utilisation d'un écran dur, comme un écran de tableau, est recommandée avec ce projecteur.
 - Un écran à gain élevé, comme un écran perlé ayant un angle de diffusion étroit ne convient pas avec ce projecteur. L'utilisation d'un écran à gain faible (environ 1), comme un écran mat ayant un angle de diffusion large est recommandée avec ce projecteur.
 - Un écran au motif tissé peut entraîner un moirage sur l'image projetée, mais ce n'est pas le signe d'une défaillance du projecteur. L'utilisation d'un écran ayant moins d'effets moirés est recommandée avec ce projecteur.

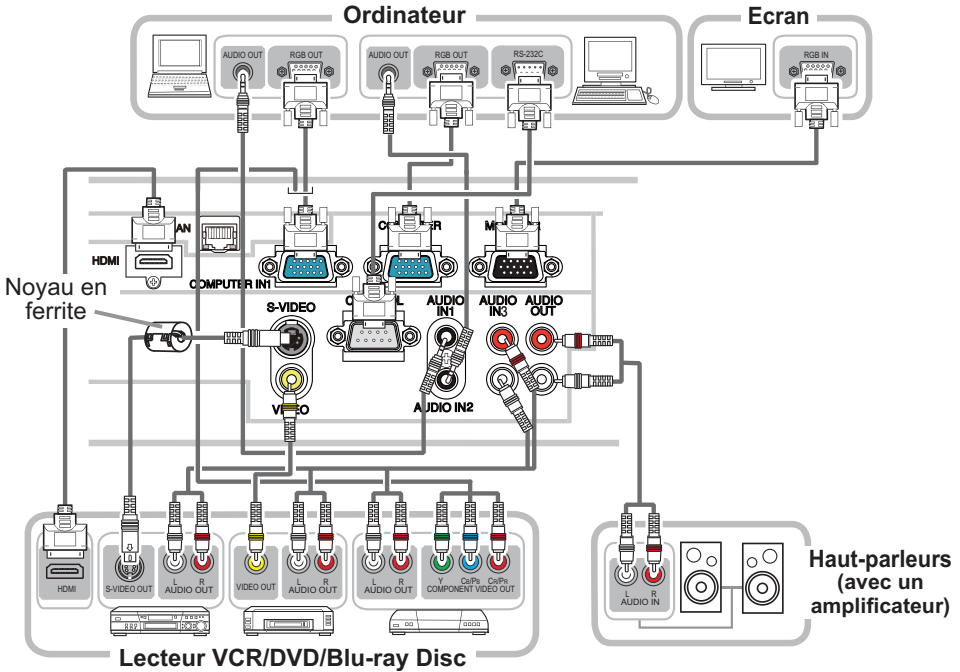
Disposition (suite)

- ⚠ 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 se renversait. Il existe également un risque d'incendie et/ou de choc électrique si vous utilisez un projecteur endommagé.
- Ne placez pas le projecteur sur une surface instable, en pente ou sujette à des vibrations, comme par exemple sur un support bancal ou incliné.
 - Ne placez pas le projecteur sur le côté, ou à la verticale.
 - Contactez votre revendeur avant une installation spéciale telle qu'un accrochage au plafond ou ailleurs.
- 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 du projecteur si celui-ci surchauffe.
- Ne placez ni ne fixez aucun objet susceptible d'obstruer l'objectif ou les trous d'aération.
 - Laissez un espace libre d'au moins 30 cm entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
 - Ne placez pas le projecteur sur un objet métallique ni sur une surface sensible à la chaleur.
 - Ne placez pas le projecteur sur un tapis, sur un coussin ou sur de la literie.
 - Ne placez pas le projecteur dans un lieu directement exposé aux rayons du soleil, ni à proximité d'un objet chaud tel qu'un appareil de chauffage. Ne placez pas le projecteur dans un endroit où l'air d'un climatiseur ou appareil équivalent soufflerait directement dessus.
 - Ne rien poser près de l'objectif, des trous d'aération ou sur le projecteur.
 - Ne placez aucun objet qui risquerait d'être aspiré ou d'adhérer aux orifices d'aspiration sous le projecteur. Certaines entrées d'air du projecteur se trouvent en effet sur la surface inférieure.
- Ne placez pas le projecteur dans un endroit où il risquerait d'être mouillé. Il existe un risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur s'il est humide ou si un liquide y est renversé.
- Ne placez pas le projecteur dans une salle de bain ou à l'extérieur.
 - Ne placez aucun objet contenant du liquide à proximité du projecteur.
- Utilisez uniquement les accessoires de montage spécifiés par le fabricant et laissez au service de maintenance le soin d'installer et de démonter le projecteur à l'aide des accessoires de montage.
- Lisez attentivement le manuel des accessoires de montage et conservez-le à des fins de référence.
- ⚠ ATTENTION** ► Evitez de placer le projecteur dans des endroits à forte concentration de fumée, d'humidité ou de poussière. Il existe un risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur s'il est placé dans un tel endroit.
- Ne placez pas le projecteur près d'un humidificateur, d'une zone fumeurs ou d'une cuisine.
- Positionnez le projecteur de sorte que son capteur de signaux distant ne soit pas exposé directement aux rayons du soleil.
- Ne placez pas le produit dans un endroit potentiellement soumis à des perturbations radioélectriques.
 - Ne placez pas ce produit dans un champ magnétique.

REMARQUE • Le projecteur peut émettre un bruit de cliquetis lorsqu'il est incliné, déplacé ou secoué, si un volet contrôlant le flux de l'air à l'intérieur du projecteur a bougé. Sachez qu'il ne s'agit pas d'une défaillance ou d'un dysfonctionnement.

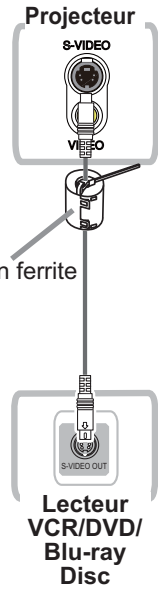
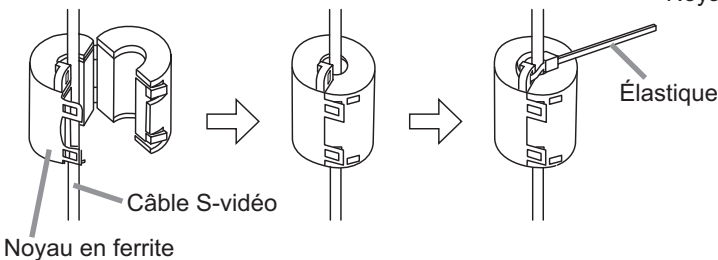
Connecter vos appareils

Assurez-vous de bien lire les manuels de chacun des appareils avant de les connecter au projecteur. Assurez-vous que tous les appareils sont appropriés pour être connectés à ce produit et préparez les câbles requis pour la connexion. Référez-vous aux illustrations suivantes pour la connexion.



Noyau en ferrite pour câble S-vidéo

Lors du raccordement d'un câble S-vidéo à ce projecteur, fixez le noyau en ferrite fourni avec le projecteur au câble S-vidéo. Reportez-vous à la figure suivante pour fixer fermement le noyau en ferrite au câble à proximité d'une extrémité du câble et attachez-le à l'aide de l'élastique pour noyau. Veillez à raccorder l'autre extrémité du câble au projecteur.

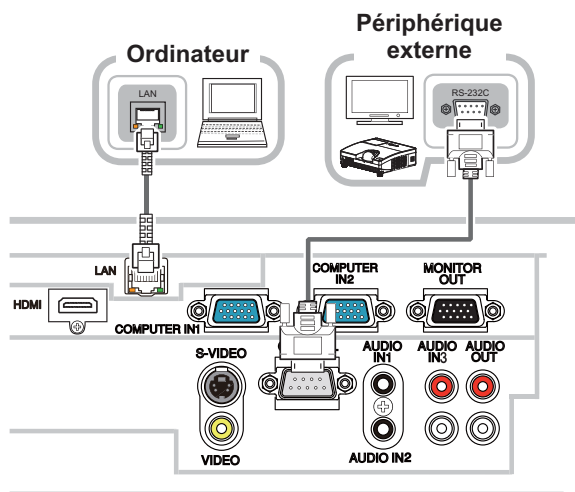


Connecter vos appareils (suite)

Pour utiliser la fonction réseau du projecteur, connecter le port **LAN** au port LAN de l'ordinateur.

Pour utiliser la fonction PONT RÉSEAU connecter le port **CONTROL** et un port RS-232C du dispositif externe pour communiquer en tant que terminal.

Voir le "Guide Réseau" sur le CD pour avoir plus d'informations sur les fonctions réseau.



⚠ AVERTISSEMENT ► Ne pas démonter ni modifier le projecteur et les accessoires.

► Veiller à ne pas endommager les câbles et à ne pas utiliser de câbles endommagés.

⚠ ATTENTION ► Mettre tous les appareils hors-tension et débrancher leurs câbles électriques avant de les connecter au projecteur. La connexion au projecteur d'un appareil sous tension peut produire des bruits très intenses ou autres anomalies qui peuvent entraîner un dysfonctionnement ou des dommages sur l'appareil et le projecteur.

► Utiliser l'accessoire approprié ou les câbles désignés. Renseignez-vous auprès de votre revendeur sur les câbles non fournis pour lesquels les réglementations exigent une longueur spécifique ou une âme en ferrite. Pour des câbles qui ont une âme uniquement sur une extrémité, connectez l'âme au projecteur.

► Si le câble S-vidéo ne comporte pas de noyau en ferrite, veillez à fixer un accessoire au câble en consultant « Noyau en ferrite pour câble S-vidéo » (📖10).

► S'assurer que les appareils sont bien connectés aux ports appropriés. Une connexion incorrecte peut entraîner un dysfonctionnement ou des dommages sur l'appareil et le projecteur.

► Veiller à consulter l'administrateur du réseau. Ne pas connecter le port **LAN** à un réseau quelconque qui pourrait avoir une tension excessive.

AVIS ► Les ports d'entrée du projecteur étant disposés dans une cavité, utilisez les câbles terminés par des prises droites et non ceux terminés par des prises en L.

REMARQUE • Le port **COMPUTER IN1/2** peut aussi accepter un signal composant. L'entrée composant vidéo du projecteur nécessite l'utilisateur d'un adaptateur ou d'un câble spécifique.

Connecter vos appareils (suite)

- REMARQUE** • S'assurer de bien lire les manuels de chacun des appareils avant de les connecter au projecteur, et s'assurer que tous les appareils sont appropriés pour être connectés à ce produit. Avant la connexion à un ordinateur, vérifier le niveau de signal, la fréquence du signal et la résolution.
- Des adaptateurs peuvent être nécessaires pour l'entrée de certains signaux sur ce projecteur.
 - Certains ordinateurs possèdent des modes d'affichage écran multiples qui peuvent comprendre certains signaux qui ne sont pas compatibles avec ce projecteur.
 - Bien que ce projecteur puisse afficher des signaux avec une résolution atteignant UXGA (1600 x 1200), le signal sera converti en la résolution du panneau du projecteur avant son affichage. Les meilleures performances d'affichage seront obtenues si la résolution du signal d'entrée et celle du panneau du projecteur sont identiques.
 - Lors de la connexion, s'assurer que la forme du connecteur de câble est adaptée au port auquel il se connecte, et visser soigneusement les vis sur les connecteurs.
 - Lors de la connexion d'un ordinateur portable sur le projecteur, s'assurer d'activer la sortie RGB externe du portable (paramétrer l'ordinateur portable sur l'affichage CRT ou sur l'affichage LCD et CRT simultanément). Pour de plus amples informations sur cette procédure, consulter le mode d'emploi de l'ordinateur portable correspondant.
 - Quand 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 permettant de sélectionner Oui/Non pour la nouvelle résolution sous Windows. La résolution reviendra alors au format d'origine. Il peut être recommandé d'utiliser d'autres moniteurs CRT ou LCD pour modifier la résolution.
 - Dans certains cas, le projecteur affichera une image incorrecte, ou n'affichera aucune image sur l'écran. Par exemple, l'ajustement automatique peut ne pas fonctionner correctement avec certains signaux d'entrée. Un signal d'entrée sync composite ou sync G peut interférer avec ce projecteur, si bien que celui-ci n'affichera pas l'image correctement.
 - Le port **HDMI** de ce modèle est compatible avec HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) et par conséquent peut afficher un signal vidéo en provenance de lecteurs DVD ou similaire compatibles avec HDCP.

Connecter vos appareils (suite)

A propos des capacités Plug-and-Play

Plug-and-Play est un système qui relie un ordinateur, son système d'exploitation et les périphériques (c.-à-d. les unités d'affichage). Ce projecteur est compatible avec la norme VESA DDC 2B. La fonction Plug-and-Play peut être utilisée en connectant ce projecteur à un ordinateur qui est compatible avec la norme VESA DDC (canal de données d'affichage).

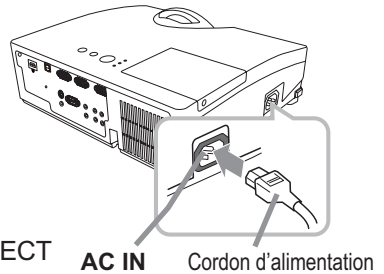
- Profitez de cette fonction en connectant un câble d'ordinateur au port **COMPUTER IN1** (compatible DDC 2B). Plug-and-Play ne fonctionnera peut-être pas correctement si un autre type de connexion est pratiqué.
- Veuillez utiliser les pilotes standard de votre ordinateur, car ce projecteur est un écran Plug-and-Play.

REMARQUE pour HDMI

- L'**HDMI** est compatible avec les signaux suivants.
- Signal vidéo : 480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60
- Signaux PC : **Voir manuel d'utilisation (détaillé) - Technique**
- Ce projecteur peut être connecté à un autre équipement possédant un connecteur HDMI ou DVI, mais avec certains appareils, le projecteur pourra ne pas fonctionner correctement, par exemple pas d'image.
- S'assurer d'utiliser un câble HDMI doté du logo HDMI.
- Lorsque le projecteur est connecté à un périphérique équipé d'un connecteur DVI, utilisez un câble DVI à HDMI pour le connecter à l'entrée **HDMI**.

Connecter l'alimentation électrique

1. Connectez le connecteur du cordon d'alimentation à la **AC IN** (prise c.a.) du projecteur.
2. Connectez fermement la prise du cordon d'alimentation à la prise. Quelques secondes après l'insertion le voyant **POWER** s'allumera en orange et en continu.



Ne pas oublier que lorsque la fonction ALLUM. DIRECT est active (47), la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.

⚠ AVERTISSEMENT ► Redoubler de prudence lors de la connexion du cordon d'alimentation électrique car des connexions inappropriées ou défectueuses peuvent provoquer un incendie et/ou un choc électrique.

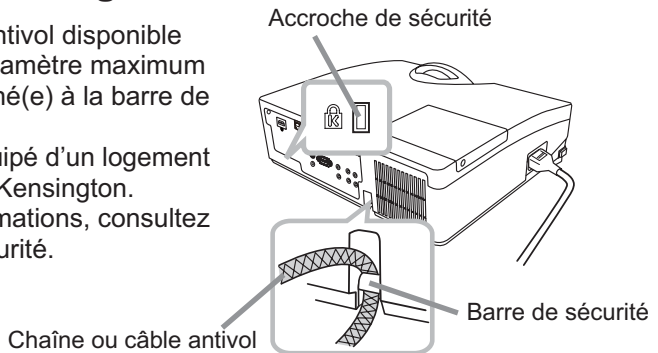
- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur. S'il est endommagé, contacter le revendeur pour en obtenir un nouveau.
- Connecter uniquement le cordon d'alimentation à une prise correspondant à sa tension. La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être aisément accessible. Retirer le cordon d'alimentation pour une déconnexion totale.
- Ne jamais modifier le cordon d'alimentation.

Utiliser la barre et le logement de sécurité

Une chaîne ou un câble antivol disponible dans le commerce, d'un diamètre maximum de 10 mm, peut être attaché(e) à la barre de sécurité du projecteur.

Le projecteur est aussi équipé d'un logement de sécurité pour le verrou Kensington.

Pour de plus amples informations, consultez le manuel de l'outil de sécurité.



⚠ AVERTISSEMENT ► N'utilisez pas la barre de sécurité et le logement de sécurité pour empêcher le projecteur de tomber ; ils ne sont pas conçus à cette fin.

⚠ ATTENTION ► Ne placez pas la chaîne ou le câble antivol à proximité de la bouche d'air. Une forte chaleur pourrait s'y accumuler.

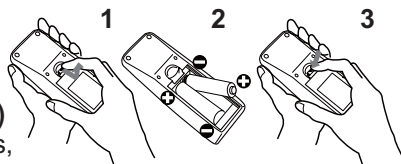
REMARQUE • La barre et le logement de sécurité ne sont pas des mesures antivol à toute épreuve. Ils sont prévus pour être utilisés comme des mesures antivol additionnelles.

Télécommande

Mise en place des piles

Veillez placer les piles dans la télécommande avant utilisation. Remplacez les piles dès les premiers signes de dysfonctionnement de la télécommande. Retirez les piles de la télécommande et disposez-les dans un lieu sûr si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pendant une période prolongée.

1. Retirez le couvercle à piles en tirant sur son crochet.
2. Alignez et insérez les deux piles AA (**HITACHI MAXELL, n° de pièce LR6 ou R6P**) en respectant leurs terminaux plus et moins, comme indiqué dans la télécommande.
3. Replacez le couvercle à piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au dé clic.



⚠ AVERTISSEMENT ► Manipuler toujours les piles avec soin et les utiliser uniquement de la manière indiquée. Un mauvais usage des piles comporte des risques d'explosion, de fissuration ou de fuite, pouvant causer un incendie, une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.

- S'assurer de toujours utiliser les piles spécifiées. Ne pas utiliser simultanément des piles de types différents. Ne pas associer une pile neuve et une pile usagée.
- Lors de l'insertion des piles, s'assurer que les bornes positives et négatives sont correctement alignées.
- Conserver la pile dans un endroit hors de portée des enfants et animaux domestiques.
- Ne pas recharger, court-circuiter, souder ou démonter une pile.
- Éviter le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conserver les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
- Si vous observez une fuite des piles, essuyez la fuite, puis remplacez la pile. Si la fuite adhère à votre corps ou à vos vêtements, rincez immédiatement et abondamment à l'eau.
- Respecter les réglementations en vigueur localement concernant la mise au rebut des piles.

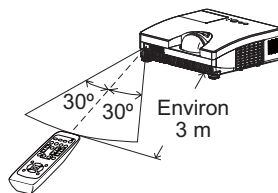
A propos du signal de la télécommande

La télécommande fonctionne avec le capteur distant du projecteur.

Un capteur distant est situé à l'avant de ce projecteur.

Chaque capteur, lorsqu'il est activé, capte le signal dans le rayon suivant :

60 degrés (30 degrés de part et d'autre du capteur) dans une limite d'environ 3 mètres.



REMARQUE • Le signal de télécommande réfléchi sur l'écran ou autre peut être disponible. S'il est difficile d'envoyer un signal directement au capteur, essayez de réfléchir le signal.

• La télécommande utilise une lumière infrarouge pour envoyer des signaux au projecteur (DEL Classe 1) ; aussi, assurez-vous qu'il n'existe aucun obstacle pouvant stopper le signal émis par la télécommande.

• La télécommande peut montrer des signes de dysfonctionnement si une lumière forte (telle que la lumière directe du soleil) ou une source de lumière très proche (telle qu'une lampe fluorescente) atteint le capteur distant du projecteur. Ajustez la position du projecteur pour éviter ces sources de lumière.

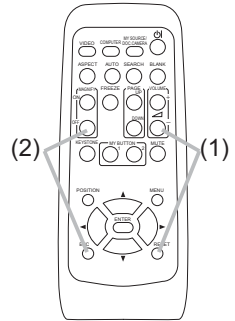
Modifier la fréquence du signal de la télécommande

La télécommande fournie propose deux choix pour la fréquence du signal, Mode 1 : NORMAL et Mode 2 : HAUTE. En cas de dysfonctionnement de la télécommande, essayez de changer la fréquence du signal.

Pour définir le Mode, maintenez les deux touches correspondants listés ci-dessous enfoncés simultanément pendant environ 3 secondes.

- (1) Définir le Mode 1 : NORMAL... Touches **VOLUME -** et **RESET**
- (2) Définir le Mode 2 : HAUTE... Touches **MAGNIFY OFF** et **ESC**

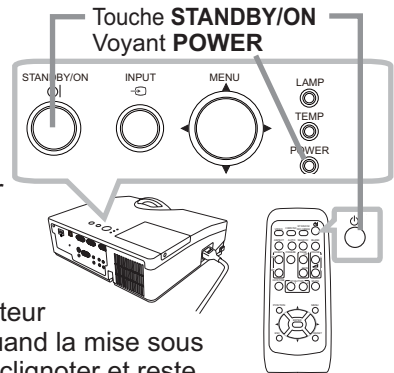
N'oubliez pas que la fonction FRÉQ A DIST. de la rubrique SERVICE du menu OPT. (📖 51) du projecteur à contrôler doit être paramétrée sur le même mode que la télécommande.



Mise sous/hors-tension

Mise sous tension

1. Assurez-vous que le cordon d'alimentation est solidement et correctement branché au projecteur et à la prise.
2. S'assurez que le voyant **POWER** reste constamment allumé en orange (📖73). Ôter ensuite le protège-objectif.
3. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande.
La lampe du projecteur s'allumera et l'indicateur **POWER** va se mettre à clignoter en vert. Quand la mise sous tension est achevée, l'indicateur s'arrête de clignoter et reste allumé en permanence en vert (📖73).



Pour afficher l'image, sélectionnez le signal d'entrée selon la section « Sélectionner un signal d'entrée » (📖18).

Mise hors tension

1. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande.
Le message « Mise hors tension ? » va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.
2. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** une nouvelle fois lorsque le message est affiché.
La lampe du projecteur va s'éteindre et le voyant **POWER** va commencer à clignoter en orange. Ensuite, le voyant **POWER** va s'arrêter de clignoter et s'éclairer en continu en orange quand le refroidissement de la lampe sera terminé (📖73).
3. Fixer la protection d'objectif après que le voyant **POWER** s'allume en orange et en continu.

Après l'avoir mis hors tension, ne remettez pas le projecteur sous tension pendant au moins dix minutes. Une remise sous tension trop rapide du projecteur pourrait réduire la durée de vie de certaines parties du projecteur.

⚠️ AVERTISSEMENT ► Une lumière puissante est émise quand le projecteur est mis sous tension. Ne regardez pas dans l'objectif ou à l'intérieur du projecteur à travers l'un de ses orifices.

► Ne pas toucher les endroits proches du couvercle de la lampe et de la bouche d'air pendant ou juste après l'utilisation à cause de la chaleur.

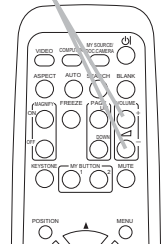
REMARQUE • Mettez les appareils sous/hors-tension dans le bon ordre. Mettez le projecteur sous tension avant les appareils qui y sont branchés.
• Ce projecteur est équipé d'une fonction qui lui permet d'être mis sous/hors tension automatiquement. Voir les rubriques ALLUM. DIRECT (📖47) et AUTO OFF (📖48) du menu OPT.
• Utilisez le commutateur d'arrêt (📖75) uniquement quand le projecteur n'est pas mis hors tension en suivant la procédure normale.

Opération

Régler le volume

Touches **VOLUME +/-**

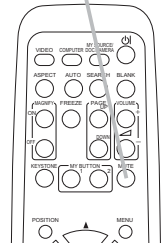
- Utilisez les touches **VOLUME +/-** pour régler le volume.
 - Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran pour vous aider à régler le volume. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.
 - Lorsque \times est sélectionné pour le port d'entrée d'image utilisé, le réglage du volume est désactivé. Veuillez vous référer à la rubrique **SOURCE AUDIO** du menu **AUDIO IN** (40).
 - Lorsque le projecteur est en mode pause, le volume peut être ajusté si \times n'est pas sélectionné pour **PAUSE SORTIE SON** et que **NORMAL** est sélectionné pour **MODE PAUSE** dans le menu **INSTALLAT°** (39).



Coupure temporaire du son

Touche **MUTE**

- Appuyez sur la touche **MUTE** de la télécommande.
 - Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran, indiquant que vous avez coupé le son. Pour rétablir le son, appuyez sur la touche **MUTE, VOLUME +** ou **VOLUME -**. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.
 - Lorsque \times est sélectionné pour le port d'entrée d'image utilisé, le son reste toujours coupé. Veuillez vous référer à la rubrique **SOURCE AUDIO** du menu **AUDIO IN** (40).
 - S.T.C. (Closed Caption: sous-titres) est automatiquement activée lorsque le son est coupé et en cas de réception des signaux d'entrées contenant des sous-titres. Cette fonction est disponible uniquement lorsque un signal est NTSC pour **VIDEO** ou **S-VIDEO**, ou 480i@60 pour **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**, ou encore lorsque **AUTO** est sélectionné pour **AFFICHER** dans le menu S.T.C. au sein du menu **ECRAN** (46).

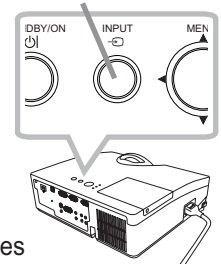


Sélectionner un signal d'entrée

Touche **INPUT**

- Appuyez sur la touche **INPUT** du projecteur.
 - Chaque pression sur cette touche fait commuter le port d'entrée du projecteur, du port actuellement utilisé au suivant, comme suit.

COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2
 VIDEO ← S-VIDEO ← HDMI ←
 - Lorsque **ACTIVE** est sélectionné dans la rubrique **RECHER. AUTO.** du menu **OPT.** (47), le projecteur continuera de vérifier les ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.



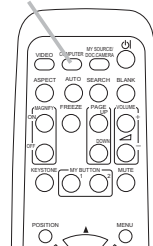
(suite à la page suivante)

Sélectionner un signal d'entrée (suite)

- Appuyez sur la touche **COMPUTER** de la télécommande.
 - Chaque pression sur cette touche fait commuter le port d'entrée du projecteur, du port actuellement utilisé au suivant, comme suit.

→ COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2 → HDMI

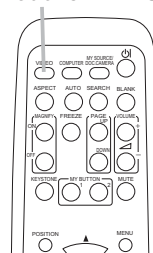
- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné pour la rubrique **RECHER.** **AUTO.** dans le menu **OPT.**, le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (47). Si la touche **COMPUTER** est pressée lorsque le port **VIDEO** ou **S-VIDEO** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **COMPUTER IN1** en premier.

Touche **COMPUTER**

- Appuyez sur la touche **VIDEO** de la télécommande.
 - Chaque pression sur cette touche fait commuter le port d'entrée du projecteur, du port actuellement utilisé au suivant, comme suit.

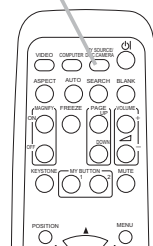
S-VIDEO ↔ VIDEO

- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné pour la rubrique **RECHER.** **AUTO.** dans le menu **OPT.**, le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (47). Si la touche **VIDEO** est pressée lorsque le port **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **S-VIDEO** en premier.

Touche **VIDEO**

- Pressez la touche **MY SOURCE / DOC. CAMERA** de la télécommande. Le signal d'entrée sera modifié pour devenir le signal que vous avez spécifié dans **MA SOURCE** (49).

- Cette fonction peut aussi être utilisée pour la caméra document. Choisissez le port d'entrée connecté à la caméra document.

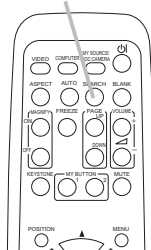
Touche **MY SOURCE / DOC. CAMERA**

Rechercher un signal d'entrée

- Appuyez sur la touche **SEARCH** de la télécommande.
 - Le projecteur commencera la vérification de ses ports d'entrée comme suit pour y trouver des signaux d'entrée. Quand une entrée est trouvée, le projecteur arrête la recherche et affiche l'image. Si aucun signal n'est trouvé, le projecteur retourne à l'état sélectionné avant l'opération.

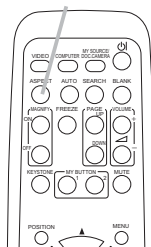


- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné dans la rubrique **RECHER. AUTO.** du menu **OPT.** (p. 47), le projecteur continuera de vérifier les ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.

Touche **SEARCH**

Sélectionner un rapport de format

- Appuyez sur la touche **ASPECT** de la télécommande.
 - Chaque pression sur la touche fait commuter le rapport de format du projecteur dans l'ordre.
- Pour un signal d'ordinateur**
 NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → NATIF
 ↑
 - Pour un signal HDMI**
 NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → NATIF
 ↑
 - Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo**
 4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → NATIF
 ↑
 - Pour aucun signal**
 4:3 (fixé)

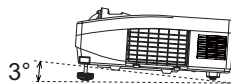
Touche **ASPECT**

- La touche **ASPECT** ne fonctionnera pas si aucun signal correct n'est entré.
- Le mode **NORMAL** conserve le paramètre initial du rapport de format.
- Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de **ASPECT**, **ZOOM-D** et **KEYSTONE**. Changez les valeurs de **ASPECT**, **ZOOM-D** et **KEYSTONE** pour résoudre le problème.

Régler l'élevateur du projecteur

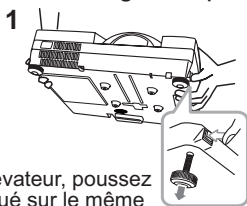
Si le projecteur est posé sur une surface inégale, utilisez les pieds réglables pour mettre le projecteur à l'horizontale.

L'utilisation des pieds permet aussi d'incliner le projecteur pour améliorer l'angle de projection à l'écran, surélevant la partie avant du projecteur d'une amplitude de 3 degrés.

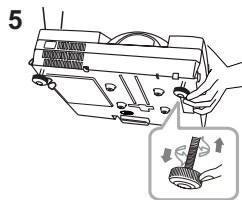


Ce projecteur a 2 pieds éleveurs et 2 boutons éleveurs. Un pied éleveur peut être ajusté après avoir poussé le bouton éleveur correspondant.

1. Maintenez le projecteur et poussez les boutons éleveurs pour libérer les pieds éleveurs.
2. Ajustez la hauteur de la face avant du projecteur à la hauteur souhaitée.
3. Relâchez les boutons éleveurs pour verrouiller les pieds éleveurs.
4. Reposez doucement le projecteur après vous être assuré du verrouillage des pieds éleveurs.
5. Il est possible, le cas échéant, d'ajuster la hauteur des pieds éleveurs par vissage manuel pour permettre des ajustements plus précis. Maintenez le projecteur pendant le vissage des pieds.



Pour libérer un pied éleveur, poussez le bouton éleveur situé sur le même côté que celui-ci.



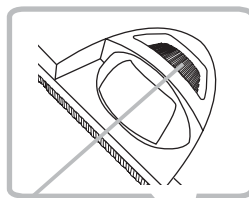
Pour un ajustement précis, vissez le pied.

⚠ ATTENTION ► Ne manipulez pas les boutons éleveurs sans tenir le projecteur, vous risquez de le faire tomber.

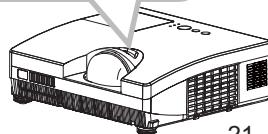
► Ne modifiez pas l'angle d'inclinaison du projecteur au-delà de 3 degrés à l'avant à l'aide des pieds réglables. Une inclinaison supérieure à la restriction pourrait provoquer un dysfonctionnement ou réduire la durée de vie de certaines parties ou même du projecteur en lui-même.

Ajustement de la focale

Utilisez la bague de mise au point pour mettre l'image au point.



Bague de mise au point



Utiliser la fonction de réglage automatique

1. Appuyez sur la touche **AUTO** de la télécommande.
 Appuyez sur cette touche pour réaliser les actions suivantes.

○ Pour un signal d'ordinateur

La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement.

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

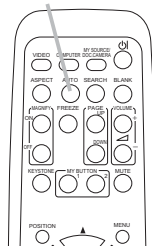
○ Pour un signal vidéo et s-vidéo

Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le menu ENTR. (☞ 35). La position verticale et la position horizontale seront définies automatiquement sur le paramétrage par défaut.

○ Pour un signal de vidéo composants

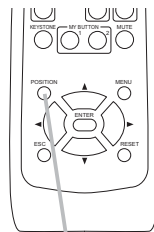
La position verticale et la position horizontale seront définies automatiquement sur le paramétrage par défaut. La phase horizontale seront réglées automatiquement.

- L'opération d'ajustement automatique demande environ 10 secondes. Notez aussi que le projecteur risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées.
- Lorsque cette fonction est réalisée pour un signal vidéo, un élément supplémentaire tel qu'une ligne peut apparaître en dehors de l'image.
- Lorsque cette fonction est exécutée en rapport avec un signal d'ordinateur, un cadre noir apparaît parfois sur le rebord de l'écran, selon le modèle de PC utilisé.
- Les éléments réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand DETAIL ou DESACTI. est sélectionné pour la rubrique AJUSTMT AUTO de la rubrique SERVICE du menu OPT. (☞ 50).

Touche **AUTO**

Régler la position

1. Pressez la touche **POSITION** de la télécommande quand aucun menu n'est affiché à l'écran pour afficher la fenêtre de dialogue DÉPLAC.-D (☞ 38).
2. Utilisez les touches ▲, ▼, ◀ et ▶ pour ajuster la position de l'image. Pressez la touche **POSITION** de nouveau pour achever l'opération.

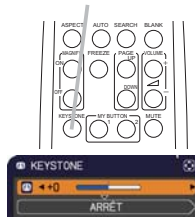
Touche **POSITION**

- Cette fonction sert à modifier la position d'une image réduite par la fonction ZOOM-D (☞ 38).
- Lorsqu'un menu OSD (On Screen Display ou affichage à l'écran) est affiché, cette opération permet de déplacer la position du menu OSD, sans modifier la position de l'image (☞ 26).
- Les valeurs de réglage DÉPLAC.-D sont invalides lorsque ZOOM-D est réglé sur 256 (plein écran).

Corriger les distorsions trapézoïdales

Touche **KEYSTONE**

- Appuyez sur la touche **KEYSTONE** de la télécommande. Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour vous aider à corriger la distorsion.
- Utilisez les touches ◀/▶ pour le réglage. Pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération, appuyez à nouveau sur la touche **KEYSTONE**. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.

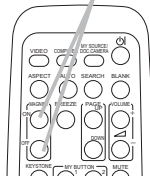


- La plage de réglage de cette fonction varie selon chaque signal d'entrée. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de ± 6 degrés.
- Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé. (M63).
- Le menu OSD peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE.

Utiliser la fonction de grossissement

Touches **ON/OFF** de **MAGNIFY**

- Appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** de la télécommande. L'image est agrandie et la boîte de dialogue **MAGNIFIEZ** s'affiche à l'écran. Lorsque vous appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** pour la première fois après avoir mis le projecteur sous tension, l'image est agrandie 1,5 fois. Des repères triangulaires apparaissent dans la boîte de dialogue pour indiquer chaque direction.
- Pendant que les triangles sont affichés dans la boîte de dialogue, utilisez les touches du curseur ▲/▼/◀/▶ pour déplacer la zone d'agrandissement.
- Une icône de loupe apparaît dans la boîte de dialogue lorsque vous appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** pendant que les triangles sont affichés.
- Pendant que l'icône de loupe est affichée dans la boîte de dialogue, utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour régler le rapport d'agrandissement. Le rapport d'agrandissement peut être réglé par paliers fins. Les changements apportés au rapport étant subtiles, ils peuvent être difficiles à noter.
- Appuyez sur la touche **MAGNIFY OFF** de la télécommande pour quitter l'agrandissement.



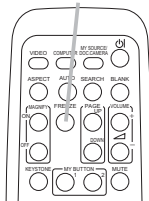
REMARQUE • La boîte de dialogue **MAGNIFIEZ** disparaît automatiquement au bout de plusieurs secondes d'inactivité. La boîte de dialogue réapparaît si vous appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** après qu'elle a disparu.

- Pendant l'affichage de la boîte de dialogue **MAGNIFIEZ**, appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** pour basculer entre celle de déplacement de la zone d'agrandissement (avec les triangles) et celle de réglage du rapport d'agrandissement (avec l'icône de loupe).
- L'agrandissement est automatiquement désactivé lorsque le signal d'affichage ou ses conditions d'affichage changent.
- Lorsque l'agrandissement est actif, l'état de distorsion trapézoïdale peut varier. Il est rétabli une fois l'agrandissement désactivé.
- Des bandes horizontales peuvent apparaître sur l'image lorsque l'agrandissement est actif.

Effacement temporaire de l'écran

- Appuyer sur la touche **FREEZE** de la télécommande.
 - L'indication "REPOS" va apparaître sur l'écran (toutefois l'indication n'apparaîtra pas quand l'option DESACTI. est sélectionnée pour la rubrique MESSAGE dans le menu ECRAN (☞43)), et le projecteur va entrer en mode REPOS durant lequel l'image se fige.

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

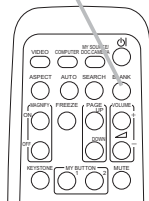
Touche **FREEZE**

- Le projecteur quitte automatiquement le mode REPOS quand des touches sont pressées.
- L'image risque de demeurer en permanence sur le panneau LCD si le projecteur continue de projeter une image figée pendant trop longtemps. Ne laissez pas le projecteur en mode REPOS trop longtemps.
- La qualité des images risque d'être diminuée lorsque cette fonction est exécutée, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

Effacer l'écran temporairement

- Appuyez sur la touche **BLANK** de la télécommande.
 - L'écran SUPPR. apparaîtra au lieu de l'écran du signal d'entrée. Veuillez vous référer à l'option SUPPR. du menu ECRAN (☞41).

Pour quitter l'écran SUPPR. et retourner à l'écran du signal d'entrée, appuyez à nouveau sur la touche **BLANK**.

Touche **BLANK**

- Le projecteur quitte automatiquement le mode SUPPR. quand des touches sont pressées.

⚠ ATTENTION ► Si vous voulez afficher un écran blanc pendant que la lampe du projecteur est allumée, utilisez la fonction SUPPR. ci-dessus. Toute autre méthode d'obstruction de la lumière projetée, à savoir fixer un objet à l'objectif ou poser un objet devant l'objectif, risque d'endommager le projecteur.

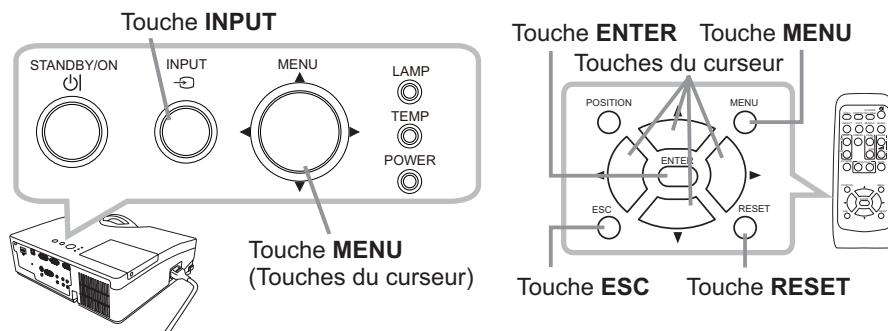
REMARQUE • Le son n'est pas lié à la fonction de l'écran SUPPR. Le cas échéant, réglez le volume ou coupez tout d'abord le son. Pour afficher l'écran SUPPR. et couper le son simultanément, utilisez la fonction SOURDINE AV (☞49).

Utiliser la fonction de menu

Ce projecteur offre les menus suivants : IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT., RÉSEAU, SECURITE. et MENU COURT.

Le MENU COURT est composé des fonctions fréquemment utilisées, et les autres menus sont classés selon leurs objectifs respectifs et présentés de manière commune dans le MENU AVANCÉ.

La méthode d'utilisation est la même pour tous les menus. Lorsque le projecteur affiche un menu quelconque, la touche **MENU** du projecteur fonctionne comme les touches du curseur. Les opérations de base de ces menus sont telles qu'indiquées ci-dessous.



1. Pour afficher le menu, appuyez sur la touche **MENU**. Le dernier MENU utilisé (COURT ou AVANCÉ) apparaît. L'affichage du MENU COURT est prioritaire après la mise sous tension.

2. Dans le MENU COURT

- (1) Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner une option à paramétrer. Si vous souhaitez passer au MENU AVANCÉ, sélectionnez Vers MENU AVANCÉ.
- (2) Utilisez les touches ◀/▶ du curseur pour paramétrer l'option.



Dans le MENU AVANCÉ

- (1) Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner un menu. Les éléments du menu apparaissent sur le côté droit. Pour passer au MENU COURT, sélectionnez le MENU COURT.
- (2) Appuyez sur la touche ▶ du curseur (ou **ENTER**) pour déplacer le curseur vers le côté droit. Utilisez ensuite les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner une option à paramétrer et appuyer sur la touche ▶ du curseur (ou **ENTER**) pour continuer. Le menu ou la boîte de dialogue de paramétrage de l'option sélectionnée apparaît.
- (3) Utilisez les touches conformément aux instructions à l'écran pour paramétrer l'option.

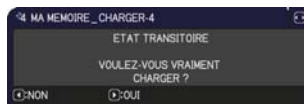
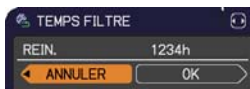


(suite à la page suivante)

Utiliser la fonction de menu (suite)

3. Pour fermer le MENU, appuyez à nouveau sur la touche **MENU**. Ou sélectionnez ARRÊT et appuyez sur la touche ◀ du curseur (ou **ENTER**). Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement après environ 30 secondes.
 - Si vous souhaitez déplacer la position du menu, utilisez les touches du curseur après avoir appuyé sur la touche **POSITION**.
 - Certaines fonctions ne peuvent être exécutées lorsqu'un certain port d'entrée est sélectionné, ou lorsqu'un certain signal d'entrée est affiché.
 - Si vous souhaitez réinitialiser le paramètre, appuyez sur la touche **RESET** de la télécommande pendant l'opération. Remarquez que certaines options (par ex. LANGUE, VOLUME) ne peuvent pas être réinitialisées.
 - Dans le MENU AVANCÉ, appuyez sur la touche ◀ (ou **ESC**) de la télécommande pour revenir à l'écran précédent.

Affichages à l'écran



Les affichages à l'écran ont la fonction suivante

Indication	Signification
ARRÊT	La sélection de cette rubrique entraîne la disparition de l'affichage à l'écran. Cette fonction a la même fonction que la touche MENU de la télécommande.
RETOUR	La sélection de ce terme permet de revenir au menu précédent.
ANNULER ou NON	La sélection de ce terme annule les opérations du menu en court et le retour au menu précédent.
OK ou OUI	La sélection de ce terme exécute la fonction préparée ou entraîne le passage au menu suivant.

MENU COURT

A partir du MENU COURT, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description																								
ASPECT	<p>Commuter le mode de rapport de format avec les touches ◀/▶.</p> <p>Se reporter à la rubrique ASPECT dans le Menu AFFICHAGE (■ 32).</p> <ul style="list-style-type: none"> Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème. 																								
ZOOM-D	<p>Utilisez les touches ◀/▶ du curseur pour régler le rapport d'agrandissement. Petite ↔ Grande</p> <p>Se reporter à la rubrique ZOOM-D dans le Menu INSTALLAT° (■ 38).</p> <ul style="list-style-type: none"> Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème. 																								
KEYSTONE	<p>Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶.</p> <p>Se reporter à la rubrique KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (■ 38).</p> <ul style="list-style-type: none"> Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème. 																								
MODE IMAGE	<p>Commuter le mode d'image avec les touches ◀/▶.</p> <p>Les modes d'image correspondent à des combinaisons de modes GAMMA et TEMP COUL. Choisir un mode approprié selon la source projetée.</p> <p> </p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>GAMMA</th> <th>TEMP COUL.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NORMAL</td> <td>1 DEFAUT</td> <td>2 MOYENNE</td> </tr> <tr> <td>CINÉMA</td> <td>2 DEFAUT</td> <td>3 BASSE</td> </tr> <tr> <td>DYNAMIQUE</td> <td>3 DEFAUT</td> <td>1 HAUTE</td> </tr> <tr> <td>PAN. (NOIR)</td> <td>4 DEFAUT</td> <td>4 HT INTENS-1</td> </tr> <tr> <td>PANNE. (VERT)</td> <td>4 DEFAUT</td> <td>5 HT INTENS-2</td> </tr> <tr> <td>PANNE. BLANC</td> <td>5 DEFAUT</td> <td>2 MOYENNE</td> </tr> <tr> <td>JOUR</td> <td>6 DEFAUT</td> <td>6 HT INTENS-3</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> Quand la combinaison des modes GAMMA et TEMP COUL. est différente des modes préréglés ci-dessus, l'affichage sur le menu pour le MODE IMAGE est « PERSONNAL. ». Se reporter aux rubriques GAMMA et TEMP COUL. (■ 29, 30) dans le Menu IMAGE. Des lignes ou un autre type de bruit peuvent apparaître à l'écran lorsque cette fonction est activée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement. 		GAMMA	TEMP COUL.	NORMAL	1 DEFAUT	2 MOYENNE	CINÉMA	2 DEFAUT	3 BASSE	DYNAMIQUE	3 DEFAUT	1 HAUTE	PAN. (NOIR)	4 DEFAUT	4 HT INTENS-1	PANNE. (VERT)	4 DEFAUT	5 HT INTENS-2	PANNE. BLANC	5 DEFAUT	2 MOYENNE	JOUR	6 DEFAUT	6 HT INTENS-3
	GAMMA	TEMP COUL.																							
NORMAL	1 DEFAUT	2 MOYENNE																							
CINÉMA	2 DEFAUT	3 BASSE																							
DYNAMIQUE	3 DEFAUT	1 HAUTE																							
PAN. (NOIR)	4 DEFAUT	4 HT INTENS-1																							
PANNE. (VERT)	4 DEFAUT	5 HT INTENS-2																							
PANNE. BLANC	5 DEFAUT	2 MOYENNE																							
JOUR	6 DEFAUT	6 HT INTENS-3																							

(suite à la page suivante)

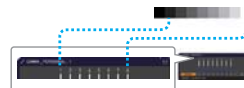
Rubrique	Description
MODE ÉCO.	L'utilisation des touches ◀/▶ active/désactive le mode éco. Se reporter à la rubrique MODE ÉCO. dans le Menu INSTALLAT° (📖38).
MIROIR	Commuter le mode pour le statut de miroir avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique MIROIR dans le Menu INSTALLAT° (📖39).
REIN.	Cette opération permet de réinitialiser tous les paramètres du MENU COURT sauf le TEMPS FILTRE et la LANGUE. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶.
TEMPS FILTRE	Le temps d'utilisation du filtre à air est affiché dans le menu. Cette opération réinitialise la minuterie du filtre qui compte le temps d'utilisation du filtre à air. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶. Se reporter à la rubrique TEMPS FILTRE dans le Menu OPT. (📖48).
LANGUE	Modifier la langue d'affichage avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique LANGUE dans le Menu ECRAN (📖41).
MENU AVANCÉ	Appuyez sur la touche ▶ (ou ENTER) pour utiliser le MENU AVANCÉ
ARRÊT	Appuyez sur la touche ◀ (ou ENTER) pour faire disparaître le menu affiché à l'écran.

Menu IMAGE



A partir du Menu IMAGE, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur (ou **ENTER**) pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



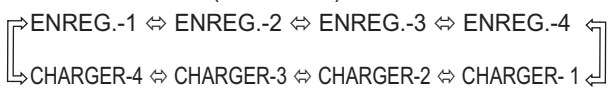
Rubrique	Description
LUMIN.	Ajuster la luminosité avec les touches ◀/▶. Foncé ⇔ Clair
CONTRASTE	Régler le contraste avec les touches ◀/▶. Faible ⇔ Fort
GAMMA	<p>Commuter sur le mode gamma avec les touches ▲/▼. 1 DEF. ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 DEF. ⇔ 2 PERSONNAL. ⇔ 3 DEF. ⇔ 3 PERSONNAL. ⇔ 4 DEF. ⇔ 4 PERSONNAL. ⇔ 5 DEF. ⇔ 5 PERSONNAL. ⇔ 6 DEF. ⇔ 6 PERSONNAL.</p> <p>Pour régler PERSONNAL.</p> <p>Sur sélection d'un mode dont le nom comprend 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 quand on souhaite changer la luminosité de certaines tonalités.</p> <p>Choisir une rubrique avec les touches ◀/▶, et régler le niveau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche ENTER (ou INPUT). Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER (ou INPUT), le modèle change comme ci-après.</p> <p>Aucun modèle ⇨ Echelle de gris (9 étapes) ⇩ ⇩ Rampe ⇩ Echelle de gris (15 étapes)</p> <p>Huit barres d'égalisation correspondent à huit tonalités du modèle de test (échelle de gris (9 étapes)) sauf la plus obscure sur l'extrémité gauche. Si vous souhaitez régler la 2ème tonalité à partir de l'extrémité gauche sur le modèle de test, utiliser la barre de réglage d'égalisation " 1 ". La tonalité la plus obscure sur l'extrémité gauche du modèle de test ne peut pas être contrôlée avec aucune des barres de réglage d'égalisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> Des lignes ou un autre type de bruit peuvent apparaître à l'écran lorsque cette fonction est activée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.



(suite à la page suivante)

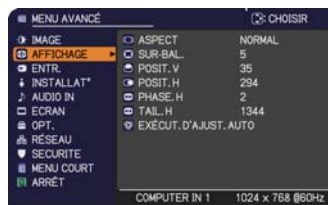
Rubrique	Description
<p>TEMP COUL.</p>	<p>Commuter le mode de température de couleur avec les touches ▲/▼.</p> <p>1 HAUTE ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 MOYENN ⇔ 2 PERSONNAL. ⇕ 6 PERSONNAL. 3 BASSE ⇕ 6 HT INTENS-3 3 PERSONNAL. ⇕ 5 PERSONNAL. ⇔ 5 HT INTENS-2 ⇔ 4 PERSONNAL. ⇔ 4 HT INTENS-1</p> <p>Pour régler PERSONNAL.</p> <p>Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► (ou ENTER), une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler les options OFFSET et GAIN du mode sélectionné.</p>  <p>Les réglages OFFSET changent l'intensité de la couleur sur toutes les tonalités du modèle de test. Les réglages de GAIN influencent principalement l'intensité de la couleur sur les tonalités plus lumineuses du modèle de test.</p> <p>Choisir l'option à régler avec les touches ◀/▶, et régler le niveau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche ENTER (ou INPUT). Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER (ou INPUT), le modèle change comme ci-après.</p> <p>Aucun modèle ⇔ Echelle de gris (9 étapes) ⇐ ⇐ Rampe ⇔ Echelle de gris (15 étapes)</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Des lignes ou un autre type de bruit peuvent apparaître à l'écran lorsque cette fonction est activée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
<p>COULEUR</p>	<p>Régler l'intensité de la couleur d'ensemble avec les touches ◀/▶.</p> <p>Faible ⇔ ó Forte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut être sélectionnée lorsque les signaux d'entrée sont un signal vidéo, un signal s-vidéo ou un signal de composant vidéo. • Lorsque le signal d'entrée est un signal HDMI, cette rubrique peut également être sélectionnée si le cas 1) ou 2) s'applique. <ol style="list-style-type: none"> 1) FORMAT HDMI est réglé sur VIDEO. 2) FORMAT HDMI est réglé sur AUTO et le projecteur reconnaît la réception de signaux vidéo.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
TEINTE	<p>Régler la teinte avec les touches ◀/▶.</p> <p>Rougeâtre ↔ Verdâtre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut être sélectionnée lorsque les signaux d'entrée sont un signal vidéo, un signal s-vidéo ou un signal de composant vidéo. • Lorsque le signal d'entrée est un signal HDMI, cette rubrique peut également être sélectionnée si le cas 1) ou 2) s'applique. <ol style="list-style-type: none"> 1) FORMAT HDMI est réglé sur VIDEO. 2) FORMAT HDMI est réglé sur AUTO et le projecteur reconnaît la réception de signaux vidéo.
NETTETE	<p>Régler la netteté avec les touches ◀/▶.</p> <p>Faible ↔ Forte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des bruits et/ou un clignotement passager de l'écran peuvent être remarqués lors des réglages. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
MA MEMOIRE	<p>Ce projecteur a 4 mémoires pour le réglage des données (pour chacune des rubriques du Menu IMAGE). Sélectionner une fonction avec les touches ▲/▼ et exécuter-la en appuyant sur la touche ▶ (ou ENTER).</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p><u>ENREG.-1, ENREG.-2, ENREG.-3, ENREG.-4</u> L'exécution d'une fonction ENREG. enregistre les données courantes d'ajustement dans la mémoire correspondant au numéro compris dans le nom de la fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas oublier que les données courantes enregistrées d'une mémoire seront perdues lors de l'enregistrement de nouvelles données dans cette mémoire. <p><u>CHARGER-1, CHARGER-2, CHARGER-3, CHARGER-4</u> L'exécution d'une fonction CHARGER charge les données de la mémoire dont le numéro correspond à celui du nom de la fonction, et ajuste automatiquement l'image en fonction des données.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les fonctions CHARGER dont la mémoire correspondante est vide sont ignorées. • Ne pas oublier que les paramètres ajustés courants seront perdus lors du chargement de données. Si vous souhaitez conserver les paramètres courants, enregistrez-les avant d'exécuter une fonction CHARGER. • Vous pourrez remarquer des bruits et un clignotement passager de l'écran lorsque les données seront chargées. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement. • Les fonctions CHARGER peuvent également être exécutées par la touche MY BUTTON qui peut être paramétrée avec la rubrique MA TOUCHE dans le Menu OPT. (49).

Menu AFFICHAGE

Avec le Menu AFFICHAGE, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur (ou ENTER) pour exécuter la rubrique. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



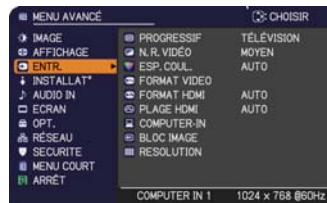
Rubrique	Description
ASPECT	<p>Commuter le mode de rapport de format avec les touches ▲/▼.</p> <p>Pour un signal d'ordinateur NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ NATIF</p> <p>Pour un signal HDMI NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ NATIF</p> <p>Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ NATIF</p> <p>Pour aucun signal 4:3 (fixe)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal. • Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM D et KEYSTONE pour résoudre le problème.
SUR-BAL.	<p>Ajuster le taux de surbalayage avec les touches ◀/▶.</p> <p>Petit (il agrandit la taille de l'image) ⇔ Grand (il réduit la taille de l'image)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut être sélectionnée lorsque les signaux d'entrée sont un signal vidéo, un signal s-vidéo ou un signal de composant vidéo. • Lorsque le signal d'entrée est un signal HDMI, cette rubrique peut également être sélectionnée si le cas 1) ou 2) s'applique. <ol style="list-style-type: none"> 1) FORMAT HDMI est réglé sur VIDEO. 2) FORMAT HDMI est réglé sur AUTO et le projecteur reconnaît la réception de signaux vidéo. • Si ce réglage est trop grand, l'image risque d'être dégradée sur les bords du cadre de l'image. Dans ce cas, faire un réglage plus petit.
POSIT.V	<p>Ajuster la position verticale avec les touches ◀/▶.</p> <p>Vers le bas ⇔ Vers le haut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un réglage excessif de la position verticale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, réinitialiser la position verticale sur son paramétrage par défaut. Le fait d'appuyer sur la touche RESET de la télécommande lorsque POSIT. V. est sélectionné réinitialise le paramètre par défaut de POSIT V. • Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo ou signal s-vidéo, la plage de réglage dépend du paramétrage de la fonction SUR-BAL. (ci-dessus). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10. • Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée pour un signal HDMI.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
POSIT.H	<p>Ajuster la position horizontale avec les touches ◀/▶ . Droite ↔ Gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un réglage excessif de la position horizontale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, réinitialiser la position horizontale sur son paramétrage par défaut. Le fait d'appuyer sur la touche RESET de la télécommande lorsque POSIT. H est sélectionné réinitialise le paramètre par défaut de POSIT. H. • Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo ou signal s-vidéo, la plage de réglage dépend du paramétrage de la fonction SUR-BAL. (☞32). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10. • Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée pour un signal HDMI.
PHASE.H	<p>Ajuster la phase horizontale pour éliminer le scintillement avec les touches ◀/▶ . Droite ↔ Gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal d'ordinateur ou un signal de composant vidéo.
TAIL.H	<p>Ajuster la taille horizontale avec les touches ◀/▶ . Petite ↔ Grande</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal d'ordinateur. • Si ce réglage est excessif, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, réinitialiser le réglage en appuyant sur la touche RESET sur la télécommande durant cette opération. • La qualité des images risque d'être diminuée lorsque cette fonction est exécutée, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.
EXÉCUT. D'AJUST. AUTO	<p>La sélection de cette rubrique active la fonction de réglage automatique.</p> <p>Pour un signal d'ordinateur La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement. S'assurer que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction. Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée. Utiliser une image claire pour faire le réglage.</p> <p>Pour un signal vidéo et un signal s-vidéo Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le Menu ENTR. (☞35). La position verticale et la position horizontale seront paramétrées automatiquement par défaut.</p> <p>Pour un signal de vidéo composants La position verticale et la position horizontale seront définies automatiquement sur le paramétrage par défaut. La phase horizontale seront réglées automatiquement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fonction de réglage automatique prend environ 10 secondes. Remarquer aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées. • Quand cette fonction est exécutée pour un signal vidéo, certains éléments supplémentaires tels qu'une ligne peuvent apparaître à l'extérieur de l'image. • Lorsque cette fonction est exécutée en rapport avec un signal d'ordinateur, un cadre noir apparaît parfois sur le rebord de l'écran, selon le modèle de PC utilisé. • Les éléments réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand DETAIL ou DESACTI. est sélectionné pour la rubrique AJUSTMT AUTO de la rubrique SERVICE du Menu OPT. (☞50).


Menu ENTR.

A partir du Menu ENTR. vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur (ou **ENTER**) pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.

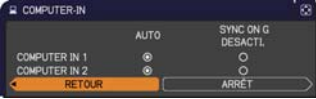
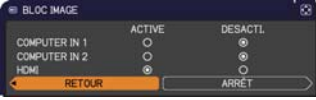


Rubrique	Description
PROGRESSIF	<p>Activer le mode progressif avec les touches ▲/▼. TÉLÉVISION ⇄ FILM ⇄ DESACTI. ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction est disponible uniquement pour un signal vidéo, un signal s-vidéo, un signal de composant vidéo ou un signal HDMI de 480i@60 ou 576i@50. • Quand TÉLÉVISION ou FILM est sélectionné, l'image affichée sur l'écran est plus nette. Le mode FILM est adaptable au système de conversion 2-3 Pull Down. Mais celui-ci peut être la cause de défauts (par exemple, des lignes irrégulières) sur l'image lorsqu'un objet se déplace rapidement. Dans ce cas, sélectionner DESACTI., même si l'image affichée à l'écran peut perdre de sa netteté.
N.R.VIDÉO	<p>Activer le mode de réduction de bruit avec les touches ▲/▼. HAUT ⇄ MOYEN ⇄ BAS ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction est disponible uniquement pour un signal vidéo, un signal s-vidéo, un signal de composant vidéo ou un signal HDMI de 480i@60 ou 576i@50. • Si cette fonction est excessive, il arrive que l'image soit légèrement dégradée.
ESP. COUL.	<p>Activer le mode d'espace couleur avec les touches ▲/▼. AUTO ⇄ RGB ⇄ SMPTE240 ⇄ REC709 ⇄ REC601 ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal d'ordinateur ou un signal de composant vidéo. • En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné. • L'opération AUTO pourrait ne pas s'appliquer correctement à quelques signaux. Dans ce cas, il pourrait être une bonne idée de sélectionner un mode approprié excepté AUTO.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description								
FORMAT VIDEO	<p>Il est possible de définir le format vidéo pour les ports S-VIDEO et VIDEO.</p> <p>(1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼. S-VIDEO ⇔ VIDEO</p> <p>(2) Commuter le mode pour le format vidéo avec les touches ◀/▶. AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ↕ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ↕</p> <p>• Cette fonction est exécutée uniquement pour un signal vidéo provenant du port VIDEO ou du port S-VIDEO.</p> <p>• En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné.</p> <p>• Il peut arriver cependant que l'opération en mode AUTO ne fonctionne pas de manière satisfaisante avec certains signaux. Si l'image devient instable (par exemple une image irrégulière, un manque de couleur), sélectionner le mode en fonction du signal d'entrée.</p> 								
FORMAT HDMI	<p>Ajustez le format vidéo pour le port HDMI.</p> <p>L'utilisation des touches du curseur ▲/▼ permet de commuter le format du signal numérique.</p> <p>AUTO ⇔ VIDEO ⇔ COMPUTER</p> <p>↑—————↑</p> <table border="1" data-bbox="311 778 1005 896"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUTO</td> <td>Sélection automatique du mode optimal.</td> </tr> <tr> <td>VIDEO</td> <td>Utilisable pour des signaux DVD</td> </tr> <tr> <td>COMPUTER</td> <td>Adapté aux signaux d'ordinateur</td> </tr> </tbody> </table> <p>• Si COMPUTER est sélectionné, COULEUR, TEINTE, SUR-BAL. ne peuvent pas être sélectionnés.</p>		Fonction	AUTO	Sélection automatique du mode optimal.	VIDEO	Utilisable pour des signaux DVD	COMPUTER	Adapté aux signaux d'ordinateur
	Fonction								
AUTO	Sélection automatique du mode optimal.								
VIDEO	Utilisable pour des signaux DVD								
COMPUTER	Adapté aux signaux d'ordinateur								
PLAGE HDMI	<p>Ajustez la plage numérique pour le port HDMI.</p> <p>L'utilisation des touches du curseur ▲/▼ permet de commuter le mode du signal numérique.</p> <p>AUTO ⇔ NORMAL ⇔ ÉLARGI</p> <p>↑—————↑</p> <table border="1" data-bbox="311 1141 1005 1259"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUTO</td> <td>Sélection automatique du mode optimal.</td> </tr> <tr> <td>NORMAL</td> <td>Utilisable pour des signaux DVD (16-235)</td> </tr> <tr> <td>ÉLARGI</td> <td>Adapté aux signaux d'ordinateur (0-255)</td> </tr> </tbody> </table> <p>• Si le contraste de l'image sur l'écran est trop fort ou trop faible, essayer de trouver un autre mode plus adéquat.</p>		Fonction	AUTO	Sélection automatique du mode optimal.	NORMAL	Utilisable pour des signaux DVD (16-235)	ÉLARGI	Adapté aux signaux d'ordinateur (0-255)
	Fonction								
AUTO	Sélection automatique du mode optimal.								
NORMAL	Utilisable pour des signaux DVD (16-235)								
ÉLARGI	Adapté aux signaux d'ordinateur (0-255)								

(suite à la page suivante)

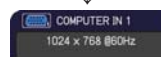
Rubrique	Description
<p>COMPUTER-IN</p>	<p>Il est possible de définir le type de signal d'entrée de l'ordinateur pour les ports COMPUTER IN1 et IN2.</p> <p>(1) Sélectionner le port COMPUTER IN à paramétrer avec les touches ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;">COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2</p> <p>(2) Utilisez les touches ◀/▶ pour sélectionner le type de signal d'entrée d'ordinateur.</p> <p style="text-align: center;">AUTO ⇔ SYNC ON G DESACTI.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • La sélection du mode AUTO vous permet de faire entrer un signal sync sur G ou un signal de composants vidéo depuis le port. • En mode AUTO, l'image peut être déformée avec certains signaux d'entrée. Dans ce cas, débrancher le connecteur de signal pour vous assurer qu'aucun signal n'est reçu et sélectionner SYNC ON G DESACTI., puis rebrancher le signal. • Le port COMPUTER IN1/2 peut aussi accepter un signal composant (10).
<p>BLOC IMAGE</p>	<p>Paramétrer la fonction de verrou de cadre comme activée ou désactivée pour chaque port.</p> <p>(1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼.</p> <p>(2) Activer/désactiver la fonction de verrou de cadre avec les touches ◀/▶.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVE ⇔ DESACTI.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • L'accès à cette rubrique n'est possible que pour un signal de fréquence verticale de 50 à 60 Hz. • Si vous sélectionnez ACTIVE, les images en mouvement sont meilleures. • Avec cette fonction, il arrive que l'image soit légèrement dégradée. Dans ce cas, sélectionner DESACTI.

(suite à la page suivante)

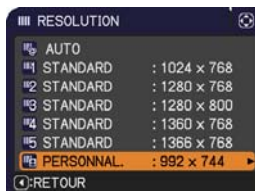
Rubrique	Description
RESOLUTION	<p>La résolution des signaux d'entrée pour COMPUTER IN1 et COMPUTER IN2 peut être réglée sur ce projecteur.</p> <p>Dans le menu RESOLUTION choisir la résolution à laquelle vous souhaitez afficher avec les touches ▲/▼.</p> <p>■AUTO AUTO va paramétrer une résolution appropriée au signal d'entrée.</p> <p>■STANDARD Appuyer sur la touche ► (ou ENTER) en choisissant la résolution STANDARD et vous réglerez automatiquement les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale.</p> <p>La boîte de dialogue ENTR._INFOS s'affichera.</p> <p>■PERSONNAL</p> <p>(1) Pour paramétrer une résolution personnalisée, utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner PERSONNAL. la case RESOLUTION_PERSONNAL. s'affichera. Paramétrer les résolutions horizontales (HORIZONTAL) et verticales (VERTICAL) avec les touches ▲/▼/◀/▶, bien que toutes les résolutions ne soient pas garanties avec cette fonction.</p> <p>(2) Déplacez le curseur sur OK à l'écran et appuyer sur la touche ► (ou ENTER). Le message "VOULEZ-VOUS VRAIMENT CHANGER LA RESOLUTION" apparaît. Pour enregistrer les paramètres, appuyez sur la touche ►.</p> <p>Les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale seront automatiquement réglées.</p> <p>Pour retourner à la résolution précédente sans enregistrer les modifications, placez le curseur sur ANNULER à l'écran et appuyez sur la touche ◀ (ou ENTER). L'écran va revenir au menu RESOLUTION en affichant la résolution précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction peut ne pas s'appliquer correctement à certaines images.



STANDARD



PERSONNAL.



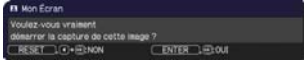


Menu INSTALLAT°

A partir du Menu INSTALLAT°, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur (ou ENTER) pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
ZOOM-D	Utilisez les touches ◀/▶ du curseur pour régler le rapport d'agrandissement. Petit ⇄ Grand <ul style="list-style-type: none"> Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème.
DÉPLAC. V-D	L'utilisation des touches ◀/▶ ajuste la position verticale de l'image. Bas ⇄ Haut <ul style="list-style-type: none"> Les valeurs de réglage DÉPLAC.-D sont invalides lorsque ZOOM-D est réglé sur 256 (plein écran).
DÉPLAC. H-D	L'utilisation des touches ◀/▶ ajuste la position horizontale de l'image. Gauche ⇄ Droite <ul style="list-style-type: none"> Les valeurs de réglage DÉPLAC.-D sont invalides lorsque ZOOM-D est réglé sur 256 (plein écran).
POSITION IMAGE	L'utilisation des touches du curseur ▲/▼ permet de sélectionner la position verticale de l'image. HAUT ⇄ MILIEU ⇄ BAS POSITION IMAGE n'est pas modifié dans les cas suivants : <ul style="list-style-type: none"> ASPECT est réglé sur 4:3. Le signal d'entrée a un rapport de format de 4:3 ou verticalement supérieur à 4:3, alors que ASPECT est réglé sur NORMAL. La taille verticale de l'image affichée remplit toute la zone d'affichage disponible, alors que ASPECT est réglé sur NATIF. L'un des messages suivants apparaît à l'écran: "PAS D'ENTREE DETECTEE" "SYNCHRO HORS PORTEE" "FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE". La fonction SUPPR. ou MODÈLE est sélectionnée.
KEYSTONE	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶. Raccourci le bas de l'image ⇄ Raccourci le haut de l'image <ul style="list-style-type: none"> La plage de réglage de cette fonction varie en fonction des entrées. Il se peut que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées. Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (63). Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D et KEYSTONE pour résoudre le problème.
MODE ÉCO.	L'utilisation des touches ▲/▼ active/désactive le mode éco. LUMINEUX ⇄ NORMAL <ul style="list-style-type: none"> Quand le mode NORMAL est activé, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.

(suite à la page suivante)

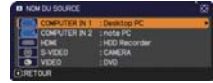
Rubrique	Description
<p>Mon Écran</p>	<p>Cette rubrique sert à la capture d'une image à utiliser comme image de Mon Écran pour l'écran SUPPR. et l'écran DEMARRAGE. Afficher l'image à capturer avant d'exécuter la procédure suivante.</p> <ol style="list-style-type: none"> Sur sélection de cette rubrique la boîte de dialogue intitulée « Mon Écran » s'affiche. Elle vous demandera si vous souhaitez commencer la capture de l'image à partir de l'écran actuel.  <p>Attendre que l'image cible s'affiche et appuyer sur la touche ENTER (ou INPUT) une fois l'image affichée. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra.</p> <p>Pour terminer cette opération, appuyer sur la touche RESET (ou appuyer simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT).</p> Ajuster la position du cadre avec les touches ▲/▼/◀/▶.  <p>Déplacer le cadre sur la position de l'image que vous souhaitez utiliser. Pour certains signaux d'entrée le cadre ne pourra pas être déplacé.</p> <p>Pour lancer l'inscription, appuyer sur la touche ENTER (ou INPUT) de la télécommande.</p>  <p>Pour restaurer l'écran et revenir à la boîte de dialogue précédente, appuyer sur la touche RESET (ou appuyer simultanément sur le curseur ◀ et la touché INPUT).</p> <p>L'enregistrement prendra quelques minutes.</p> <p>Une fois l'enregistrement terminé, l'écran enregistré et le message « L'enregistrement de Mon Écran est terminé. » s'afficheront pendant quelques secondes.</p> <p>Si l'enregistrement échoue, le message « Une erreur de capture s'est produite. Veuillez essayer à nouveau. » s'affichera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction n'est pas disponible quand ACTIVE est sélectionné sur la rubrique V. Mon Écran (📄43). • Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (📄61). • Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée pour un signal HDMI.

(suite à la page suivante)


Rubrique	Description
V. Mon Écran	<p>Activer/désactiver la fonction V. Mon Écran avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Quand ACTIVE est sélectionné, la rubrique Mon Écran est verrouillée. Utiliser cette fonction pour protéger le réglage actuel de Mon Écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (🔒61).
MESSAGE	<p>Activer/désactiver la fonction de message avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque le mode ACTIVE est sélectionné, les fonctions de message suivantes sont activées.</p> <ul style="list-style-type: none"> « AUTO EN COURS » pendant le réglage automatique « PAS D'ENTREE DETECTEE » « SYNCHRO HORS PORTEE » « FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE » « PAS DISPONIBLE » « Recherche.... » en cas de recherche d'un signal d'entrée « Détection.... » quand un signal d'entrée est détecté <p>L'indication du signal d'entrée affiché par changement L'indication du rapport de format affiché par changement L'indication du MODE IMAGE affiché par changement L'indication de MA MEMOIRE affichée par changement Les indications « REPOS » et « II » quand on appuie sur la touche FREEZE pendant que l'écran est bloqué. L'indication du MODÈLE affichée par changement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il faut se rappeler si l'image est bloquée quand vous choisissez DESACTI. Il ne faut pas confondre l'état de repos avec un dysfonctionnement (🔒24).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
NOM DU SOURCE	<p>On peut attribuer un nom à chacun des ports d'entrée de ce projecteur.</p> <p>(1) Sélectionner NOM DU SOURCE avec les touches ▲/▼ du Menu ECRAN et appuyer sur la touche ► (ou ENTER). Le menu NOM DU SOURCE s'affichera.</p> <p>(2) Sélectionner le port auquel attribuer un nom avec les touches ▲/▼ du menu NOM DU SOURCE et appuyer sur la touche ►. La partie droite du menu est vierge tant qu'un nom n'est pas spécifié. La fenêtre de dialogue NOM DU SOURCE s'affichera.</p> <p>(3) Le nom actuel s'affichera sur la première ligne. Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ et ENTER (ou INPUT) pour sélectionner les caractères et les saisir. Pour effacer un seul caractère, appuyer sur la touche RESET (ou appuyer simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT). Si vous déplacez le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyez sur la touche ENTER (ou INPUT), 1 ou tous les caractères seront également effacés. Le nom peut utiliser 16 caractères au maximum.</p> <p>(4) Modifier un caractère déjà saisi avec la touche ▲ pour déplacer le curseur sur la première ligne et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER (ou INPUT). Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (3) ci-dessus.</p> <p>(5) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur OK sur l'écran et appuyer sur la touche ► (ou ENTER/INPUT). Pour retourner au nom précédent sans enregistrer les modifications, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ◀ (ou ENTER/INPUT).</p>



(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
S.T.C. (Closed Caption)	<p>Le S.T.C. est une fonction permettant d'afficher une transcription ou le dialogue de la portion audio d'une vidéo, de fichiers ou d'autres fichiers de présentation ou audio. Pour utiliser cette fonction, il est nécessaire de disposer d'une source vidéo au format NTSC ou d'une source composant vidéo au format 480i@60 prenant en charge la fonction S.T.C.</p> <p>Il arrive qu'elle ne fonctionne pas correctement, en fonction de l'équipement ou de la source du signal. Dans ce cas, désactivez la fonction S.T.C.</p> 
	<p>AFFICHER Sélectionnez le paramètre AFFICHER S.T.C. à partir des options suivantes à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;"> AUTO ⇔ ACTIVE ⇔ DESACTI. ↑—————↑ </p> <p><u>AUTO</u> : Le S.T.C. s'affiche automatiquement lorsque le volume est coupé. <u>ACTIVE</u> : S.T.C. est activée. <u>DESACTI.</u> : S.T.C. est désactivée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les légendes ne peuvent être affichées lorsque le menu à l'écran est actif. • Le S.T.C. est une fonction permettant d'afficher le dialogue, une narration et/ou des effets sonores d'un programme télévisé ou d'une autre source vidéo. La disponibilité de S.T.C. dépend des chaînes et/ou du contenu.
	<p>MODE Sélectionnez le paramètre MODE S.T.C. à partir des options suivantes à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;">TITRE ⇔ TEXTE</p> <p><u>TITRE</u> : Pour afficher les sous-titres. <u>TEXTE</u> : Pour afficher les données de texte, relatives à des informations complémentaires telles que des reportages d'actualité ou un guide de programmes TV. Ces informations recouvrent l'intégralité de l'écran. Tous les programmes S.T.C. ne disposent pas d'informations sous forme de texte.</p>
	<p>CANAUX Sélectionnez le paramètre CANAUX S.T.C. à l'aide des touches ▲/▼ à partir des options suivantes.</p> <p style="text-align: center;"> 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ↑—————↑ </p> <p>1: Canal 1, canal / langue primaire 2: Canal 2 3: Canal 3 4: Canal 4</p> <p>Les données relatives aux canaux dépendent du contenu. Certains canaux peuvent être utilisés pour une langue secondaire ou rester vides.</p>


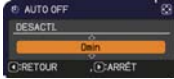
Menu OPT.

A partir du Menu OPT., vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur (ou **ENTER**) pour exécuter la rubrique, sauf pour les rubriques TEMPS LAMPE et TEMPS FILTRE. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.





Rubrique	Description
RECHER. AUTO.	<p>Activer/désactiver la fonction de recherche automatique de signal avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur fait automatiquement le tour des ports d'entrée pour détecter un signal, dans l'ordre suivant. La recherche démarre à partir du port courant. Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur arrête de chercher et affiche l'image.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ HDMI VIDEO ⇔ S-VIDEO</p>
ALLUM. DIRECT	<p>Activer/désactiver la fonction ALLUM. DIRECT avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est défini, la lampe du projecteur est automatiquement activée sans effectuer la procédure habituelle (p. 17), uniquement lorsque le projecteur est alimenté après une coupure de courant qui s'est produite alors que la lampe était allumée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette opération ne fonctionne pas si le projecteur est alimenté alors que la lampe est éteinte. • Après avoir allumé la lampe à l'aide de la fonction ALLUM. DIRECT, le projecteur est éteint si aucune entrée ou aucune opération n'est détectée au bout d'environ 30 minutes, même si la fonction AUTO OFF (p. 48) n'est pas activée.



(suite à la page suivante)


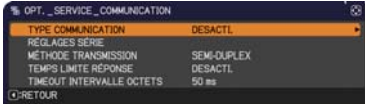
Rubrique	Description
<p>AUTO OFF</p>	<p>Spécifier le temps de décompte pour la mise hors tension automatique du projecteur avec les touches ▲/▼. Long (max 99 minutes) ⇔ Court (min. 0 minute = DESACTI.)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Quand le temps spécifié est 0, la mise hors tension automatique n'a pas lieu. Quand le temps est spécifié entre 1 et 99 et si ce temps s'écoule sans qu'il n'y ait eu de signal ou seulement un signal non conforme, la lampe du projecteur s'éteindra. Si une touche du projecteur ou de la télécommande est pressée, ou bien si une commande (à l'exception des commandes get) est transmise au port CONTROL pendant la période correspondante, le projecteur ne sera pas mis hors tension. Se reporter à la section « Mise hors tension » (17).</p>
<p>TEMPS LAMPE</p>	<p>Le temps de lampe correspond au temps d'utilisation de la lampe, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT. En appuyant sur la touche ► (ou ENTER/RESET) sur la télécommande, une boîte de dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de lampe, sélectionner OK avec la touche ►. ANNULER ⇔ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réinitialiser le temps de lampe seulement lorsque vous avez remplacé la lampe. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation de la lampe. • Concernant le remplacement de la lampe, se reporter à la section « Remplacer la lampe » (66, 67).
<p>TEMPS FILTRE</p>	<p>Le temps de filtre correspond au temps d'utilisation du filtre, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT. En appuyant sur la touche ► (ou ENTER/RESET) sur la télécommande, une boîte de dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de filtre, sélectionner OK avec la touche ►. ANNULER ⇔ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réinitialiser le temps de filtre uniquement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation du filtre. • Concernant l'entretien du filtre à air, se reporter à la section « Nettoyer et remplacer le filtre à air » (68).

(suite à la page suivante)





Rubrique	Description
<p>MA TOUCHE</p>	<p>Cette rubrique attribue une des fonctions ci-dessous aux touches MY BUTTON (1/2) de la télécommande (📖7).</p> <p>(1) Utilisez les touches ▲/▼ dans le menu MA TOUCHE pour sélectionner l'une des MY BUTTON- (1/2) et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte de dialogue de configuration MA TOUCHE.</p> <p>(2) Sélectionner ensuite une des fonctions suivantes avec les touches ▲/▼/◀/▶ pour une attribution à la touche souhaitée. Appuyez sur la touche ENTER (ou INPUT) pour enregistrer les réglages.</p> <ul style="list-style-type: none"> • COMPUTER IN1 : assigne le port à COMPUTER IN1. • COMPUTER IN2 : assigne le port à COMPUTER IN2. • S-VIDEO : assigne le port à S-VIDEO. • HDMI : Définit le port à HDMI. • VIDEO : assigne le port à VIDEO. • MES IMAGES : affiche le menu MES IMAGES (📖58). • MESSAGER: Pour afficher ou effacer le texte du messenger sur l'écran (📖Fonction Messenger dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau). Lorsqu'il n'y a pas de données transférées à afficher, le message "PAS DE DONNÉES MESSAGER" apparaît. • INFOS : Affiche SYSTÈME_INFOS, ENTR._INFOS (📖54), RÉSEAU_INFOS (📖59) ou rien. • MA MÉMOIRE : charge un ensemble de données de paramétrage enregistrées (📖31). <p>Appuyer sur la touche MY BUTTON si plus d'une donnée de paramétrage est enregistrée car le réglage change à chaque fois. Quand aucune donnée n'est enregistrée dans la mémoire, la boîte de dialogue « Pas de données » s'affiche. Quand le réglage courant n'est pas enregistré dans la mémoire, la boîte de dialogue telle que celle illustrée sur la droite s'affiche.</p>  <p>Si vous souhaitez conserver le réglage en cours, veuillez appuyer sur la touche ► pour quitter. Dans le cas contraire, les paramètres de réglage actuels seront perdus lors du chargement de nouveaux paramètres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MODE IMAGE : modifie le MODE IMAGE (📖27). • REG. FILTRE : affiche la boîte de dialogue de confirmation de réinitialisation du temps de filtre (📖48). • MODÈLE : Affiche ou dissimule le format modèle sélectionné dans la rubrique MODÈLE (📖45). • SOURDINE AV : active/désactive l'image et le mode audio. • ZOOM-D : Pour activer/désactiver le mode ZOOM-D. Avec le mode ZOOM-D activé, utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour régler le rapport d'agrandissement. • DÉPLAC.-D : Pour activer/désactiver le mode DÉPLAC.-D. Avec le mode DÉPLAC.-D activé, utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour déplacer le rapport d'agrandissement. • RESOLUTION : Pour activer/désactiver le menu RESOLUTION (📖37).
<p>MA SOURCE</p>	<p>Les touches ▲/▼ permettent de sélectionner le port entrée image associé à la touche MY SOURCE/DOC. CAMERA de la télécommande. Choisir l'entrée image connectée à une caméra document.</p> 

(suite à la page suivante)




Rubrique	Description
SERVICE	<p>Le menu SERVICE s'affiche quand cette rubrique est sélectionnée.</p> <p>Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼, puis appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour exécuter la fonction.</p> 
	<p>VIT VENTIL</p> <p>Changer la vitesse de rotation des ventilateurs de refroidissement avec les touches ▲/▼. L'option HAUT correspond au mode d'utilisation dans les régions montagneuses, etc. Il faut remarquer que le projecteur est plus bruyant quand HAUT est sélectionné.</p> <p>HAUT ⇔ NORMAL</p>
	<p>AJUSTMT AUTO</p> <p>Sélectionner un des modes avec les touches ▲/▼. Si vous avez choisi DESACTI., la fonction de réglage automatique est désactivée.</p> <p>DETAIL ⇔ RAPIDE ⇔ DESACTI.</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p><u>DETAIL</u> : Réglage plus détaillé comprenant un réglage de la TAIL.H</p> <p><u>RAPIDE</u> : Réglage plus rapide, paramétrant TAIL.H sur une donnée préétablie pour le signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selon les conditions comme l'image d'entrée, le câble de signaux à l'appareil, les conditions environnantes de l'appareil, etc., le réglage automatique peut ne pas fonctionner correctement. Dans ce cas, choisir DESACTI. pour désactiver le réglage automatique et régler manuellement.
	<p>FANTÔME</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionner une couleur d'image fantôme avec les touches ◀/▶. 2. Régler l'élément sélectionné avec les touches ▲/▼ pour faire disparaître l'image fantôme. 
	<p>AVERT. FILTR</p> <p>Utilisez la touche ▲/▼ pour régler la minuterie du message de notification lorsque le filtre doit être remplacé.</p> <p>500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 3000h ⇔ 4000h ⇔ 5000h ⇔ DESACTI.</p> <p>Après avoir choisi un élément, à l'exception de DESACTI., le message "RAPPEL ***HEURES ONT PASSÉ" s'affichera une fois que l'horloge atteindra l'intervalle défini par cette fonction (🕒 72).</p> <p>Quand DESACTI. sera choisi, le message ne s'affichera pas.</p> <p>Utiliser cette fonction pour maintenir le filtre à air propre en paramétrant le temps approprié selon l'environnement de votre projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veuillez vérifier régulièrement le filtre, même en l'absence de message. Si le filtre à air est colmaté à cause de poussières ou autres corps étrangers, la température interne du projecteur va monter, ce qui peut causer des dysfonctionnements de l'appareil, ou en réduire la durée de vie. • Prenez soin de l'environnement d'utilisation du projecteur et vérifiez régulièrement le filtre.

Rubrique	Description
	<p>VERR.TOUCHES Pour activer/désactiver le verrouillage des touches, appuyer sur les touches ▲/▼. Lorsque ACTIVE est sélectionné, les touches du projecteur sont verrouillées, à l'exception de la touche STANDBY/ON. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permet d'éviter de jouer avec les touches ou de les actionner fortuitement. Cette fonction n'a aucun effet sur la télécommande. <p>FRÉQ A DIST. (1) Changer les paramètres du capteur distant du projecteur avec les touches ▲/▼ (📖5). 1:NORMAL ⇔ 2:HAUTE</p> <p>(2) Utilisez la touche ◀/▶ pour activer ou désactiver la télécommande du projecteur. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Le paramétrage par défaut réglé en usine pour les deux est 1:NORMAL et 2:HAUTE pour être activés. Désactivez l'une des deux options si la télécommande ne fonctionne pas correctement (📖16). Il est impossible de désactiver les deux options simultanément.</p>
<p>SERVICE (suite)</p>	<p>La sélection de cette rubrique entraîne l'affichage du menu COMMUNICATION. Dans ce menu vous pouvez configurer les paramètres de la communication en série du projecteur par l'intermédiaire du port CONTROL.</p>  <p>COMMUNICATION</p> <p>La sélection de cette rubrique entraîne l'affichage du menu COMMUNICATION. Dans ce menu vous pouvez configurer les paramètres de la communication en série du projecteur par l'intermédiaire du port CONTROL.</p>  <p>Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches du curseur ▲/▼. Appuyez ensuite sur la touche ▶ pour ouvrir le sous-menu correspondant au paramètre sélectionné. Vous pouvez sinon appuyer sur la touche ◀ à la place de la touche ▶ pour revenir au menu précédent sans modifier la configuration. Chaque sous-menu peut être utilisé de la manière décrite ci-dessus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque TYPE COMMUNICATION (📖52) a pour valeur DESACTI. Les autres rubriques du menu COMMUNICATION ne sont pas valides. • Pour le fonctionnement de la communication en série, reportez-vous au Manuel d'utilisation - Guide Réseau.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description	
SERVICE (suite)	COMMUNICATION (suite)	<p>TEMPS LIMITE RÉPONSE Sélectionnez le délai d'attente des données de réponse provenant d'un autre périphérique communiquant via PONT RÉSEAU et SEMI-DUPLEX via le port CONTROL.</p> <p>DESACTI. ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s  </p> <p><u>DESACTI.</u>: Sélectionnez ce mode si vous n'avez pas besoin de vérifier les réponses provenant du périphérique vers lequel le projecteur envoie des données. Dans ce mode, le projecteur peut envoyer en continu des données depuis l'ordinateur.</p> <p><u>1s /2s /3s</u>: sélectionnez le délai pendant lequel le projecteur doit attendre les réponses du périphérique auquel il envoie les données. Pendant l'attente des réponses, le projecteur n'envoie aucune donnée à partir du port CONTROL.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce menu est uniquement disponible lorsque PONT RÉSEAU est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION et que SEMI-DUPLEX est sélectionné pour MÉTHODE TRANSMISSION (☐52). • DESACTI. est sélectionné comme paramètre par défaut
		<p>TIMEOUT INTERVALLE OCTETS Sélectionnez un délai vierge pour vérifier si les données de réponse de la communication sont terminées au niveau de PONT RÉSEAU et de SEMI-DUPLEX via le port CONTROL.</p> <p>50ms ⇔ 100ms ⇔ 150ms ⇔ 200ms  </p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce menu est uniquement disponible lorsque PONT RÉSEAU est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION et que SEMI-DUPLEX est sélectionné pour MÉTHODE TRANSMISSION (☐52). • 50 ms est sélectionné comme paramètre par défaut.

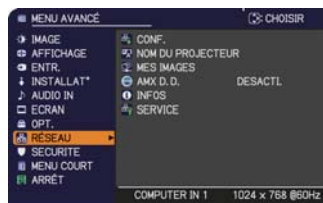
(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
SERVICE (suite)	<p>IINFOS</p> <p>Sur sélection de cette fonction, 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> <ul style="list-style-type: none"> • Le message « BLOC IMAGE » sur la boîte de dialogue signifie que la fonction de verrou de cadre est activée. • Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée s'il n'y a aucun signal ou en mode de sortie synchronisée. • Lorsque AFFICHER MON TEXTE est paramétré sur ACTIVE, MON TEXTE est affiché avec l'information entrée dans la boîte de dialogue ENTR._INFOS (🔗65).
	<p>REGLAGE USINE</p> <p>Pour exécuter cette fonction, curseur sélectionner OK avec la touche ►. L'exécution de cette fonction rétablit l'ensemble des réglages initiaux pour toutes les rubriques de tous les menus. Il faut noter que les réglages TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, LANGUE, AVERT. FILTR, RÉSEAU, MODE PAUSE, SECURITE et autres ne sont pas réinitialisées.</p> <p>ANNULER ⇨ OK</p>

Menu RÉSEAU


Gardez à l'esprit que des paramètres réseau incorrects sur ce projecteur peuvent causer des problèmes sur le réseau. Veuillez à consulter l'administrateur du réseau avant de vous connecter à un point d'accès existant sur votre réseau. Sélectionnez "RÉSEAU" dans le menu principal pour accéder aux fonctions suivantes.

Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyez ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche **ENTER** de la télécommande pour exécuter la rubrique. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant. Reportez-vous au **Manuel d'utilisation - Guide Réseau** pour obtenir des détails sur l'opération RÉSEAU.



REMARQUE • Si vous n'utilisez pas SNTP ([📖 Date/Time Settings \(Paramètres Date/Heure\)](#) dans le **Manuel d'utilisation - Guide Réseau**), alors vous devez régler HEURE ET DATE pendant l'installation initiale.



• Le contrôle de communication réseau est désactivé quand le projecteur est en mode Attente si la rubrique MODE PAUSE est à ÉCONOMIE. Établir la connexion entre le projecteur et le réseau après avoir réglé la rubrique MODE PAUSE à NORMAL ([📖 39](#)).

Rubrique	Description
CONF.	<p>Choisir cette rubrique affiche le Menu CONF. du réseau.</p> <p>Sélectionnez une fonction à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► ou ENTER de la télécommande pour exécuter la fonction.</p> 
	<p>Activez / désactivez le DHCP à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Sélectionnez DESACTI. lorsque le DHCP n'est pas activé sur le réseau.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand le paramètre « DHCP » est défini sur ACTIVE, l'obtention de l'adresse IP à partir du serveur DHCP prend un peu de temps. • Une adresse IP sera attribuée à la fonction IP auto si le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse IP du serveur, même si DHCP est défini sur « ACTIVE ».



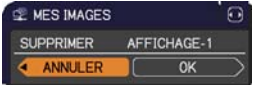
(suite à la page suivante)

Rubrique	Description	
CONF. (suite)	ADRESSE IP	<p>Saisissez l'ADRESSE IP à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶. Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'ADRESSE IP est le numéro qui identifie ce projecteur sur le réseau. Vous ne pouvez pas avoir deux appareils avec la même ADRESSE IP sur le même réseau. • L'ADRESSE IP « 0.0.0.0 » est interdite.
	MASQUE SOUS-RÉSEAU	<p>Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ pour saisir un MASQUE SOUS-RÉSEAU identique à celui de votre ordinateur. Cette fonction est disponible uniquement quand DHCP est réglé sur DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le MASQUE SOUS-RÉSEAU "0.0.0.0" est interdit.
	INTERFACE PAR DÉFAUT	<p>Saisissez l'adresse d'INTERFACE PAR DÉFAUT (un noeud d'un réseau d'ordinateur qui sert de point d'accès à un autre réseau) avec les touches ▲/▼/◀/▶. Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est réglé sur DESACTI.</p>
	SERVER DNS	<p>Saisissez l'adresse de SERVEUR DNS à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶.</p> <p>Le SERVEUR DNS est un système pour contrôler les noms de domaine et les adresses IP sur le Réseau.</p>
	DÉCALAGE HORAIRE	<p>Saisissez le DÉCALAGE HORAIRE à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>Paramétrer DÉCALAGE HORAIRE pour que sa valeur soit identique à celle de l'ordinateur. Dans le doute, demandez conseil à votre responsable informatique. Utilisez la touche ▶ pour retourner au menu après avoir réglé le DÉCALAGE HORAIRE.</p>
	HEURE ET DATE	<p>Saisissez l'année (deux derniers chiffres), le mois, le jour, l'heure et les minutes avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le projecteur remplacera ce réglage et récupérera les informations HEURE ET DATE du serveur temporel quand SNTP sera activé. (📅 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure) dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau)




(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
NOM DU PROJECTEUR	<p>(1) Sélectionnez le NOM DU PROJECTEUR dans le menu RÉSEAU à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ►. La boîte de dialogue NOM DU PROJECTEUR s'affichera.</p>  <p>(2) Le NOM DU PROJECTEUR actuel s'affichera sur les 3 premières lignes. Si aucun nom n'a encore été attribué, les lignes seront vides. Sélectionnez et saisissez les caractères à l'aide des touches ▲/▼/◀/► et de la touche ENTER ou INPUT. Pour effacer un caractère à la fois, presser la touche RESET ou presser la touche ◀ et la touche INPUT simultanément. Si vous avez déplacé le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyé sur la touche ENTER ou INPUT, 1 caractère ou tous les caractères seront effacés. Le NOM DU PROJECTEUR peut contenir jusqu'à 64 caractères.</p> <p>(3) Modifiez un caractère déjà saisi avec les touches ▲/▼ pour déplacer le curseur sur l'une des 3 premières lignes, et déplacez le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/►. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER ou INPUT. Suivez ensuite la même procédure que celle décrite à l'étape (2) ci-dessus.</p>  <p>(4) Terminez la saisie du texte en déplaçant le curseur sur OK sur l'écran, et appuyez sur la touche ►, ENTER ou INPUT. Pour retourner au NOM DU PROJECTEUR précédent sans enregistrer les modifications, déplacez le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyez sur la touche ◀, ENTER ou INPUT.</p>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p>MES IMAGES</p>	<p>La sélection de cette rubrique affichera le menu MES IMAGES. Le logiciel d'application " PjImage " est requis pour mémoriser une/des image(s) dans le projecteur.</p>  <p>Sélectionnez un élément qui est une image fixe avec l'MES IMAGES au moyen des touches ▲/▼, ( Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes) dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau) et de la touche ► ou ENTER pour afficher l'image.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élément ne contenant pas d'image mémorisée ne peut pas être sélectionné. • Les noms des fichiers images sont chacun affichés avec un maximum 16 caractères. <p>Pour changer l'image affichée Utilisez les touches ▲/▼.</p> <p>Pour revenir au menu Appuyez sur la touche ◀ de la télécommande.</p> <p>Pour effacer les images affichées ainsi que les fichiers sources correspondants dans le projecteur.</p> <p>(1) Appuyez sur la touche RESET de la télécommande tout en affichant une image à afficher dans le menu MES IMAGES - SUPPRIMER</p> <p>(2) Appuyez sur la touche ► pour effacer. Pour arrêter l'effacement, appuyez sur la touche ◀.</p> 
<p>AMX D.D. (AMX Device Discovery)</p>	<p>Utiliser les touches ▲/▼ pour activer et désactiver AMX Device Discovery. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur peut être détecté par les contrôleurs AMX connectés au même réseau. Pour plus d'informations au sujet de AMX Device Discovery, consultez le site web d'AMX. <u>URL: http://www.amx.com/</u></p>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p>INFOS</p>	<p>La sélection de cette rubrique affiche la boîte de dialogue RÉSEAU_INFOS, permettant de confirmer les paramètres réseau.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Seuls les 16 premiers caractères du nom du projecteur sont affichés. • Rien n'est affiché dans le champs NOM DU PROJECTEUR tant que ce paramètre n'a pas été saisi (☎57). • Quand le niveau de tension de la pile pour l'horloge interne diminue, l'heure réglée peut devenir erronée même si une date et une heure correctes sont saisies. Remplacez la pile de manière appropriée (☎69). • ADRESSE IP, MASQUE SOUS-RÉSEAU et INTERFACE PAR DÉFAUT indiquent "0.0.0.0" quand DHCP est ACTIVE et le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse du serveur DHCP.
<p>SERVICE</p>	<p>L'exécution de cette commande aura pour résultat de redémarrer et réinitialiser la fonction réseau. Sélectionner REDÉMARRER EXÉCUTION avec la touche ►.</p>  <p>Utiliser la touche ► pour mettre en action.</p>  <p>Si vous choisissez de redémarrer la connexion réseau sera coupée. Si DHCP est activé, l'adresse IP peut être changée. Après avoir choisi REDÉMARRER EXÉCUTION, le menu RÉSEAU ne sera pas accessible pendant environ 30 secondes.</p>

Menu SECURITE

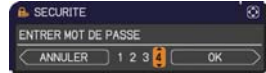
Ce projecteur est équipé de fonctions de sécurité. Le menu SECURITE permet d'accéder aux rubriques indiquées dans le tableau ci-dessous.

Pour utiliser le menu SECURITE : L'utilisateur doit s'enregistrer avant d'utiliser les fonctions de sécurité.



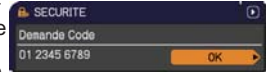
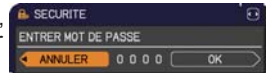
Accédez au menu SECURITE

- Utilisez les touches ▲/▼ du menu SECURITE pour sélectionner ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER). La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche.
- Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer le mot de passe enregistré. Le mot de passe par défaut est 5010. Vous pouvez le modifier (ci-dessous). Déplacez le curseur vers le côté droit de la boîte ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu SECURITE.
 - Nous recommandons vivement de modifier au plus vite le mot de passe par défaut.
 - En cas de saisie d'un mot de passe incorrect, la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche à nouveau. Si vous saisissez un mot de passe incorrect 3 fois de suite, le projecteur s'éteint. Ensuite, le projecteur s'éteint chaque fois qu'un mot de passe incorrect est saisi.
- Vous pouvez accéder aux rubriques indiquées dans le tableau ci-dessous.

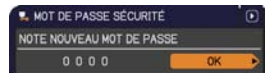
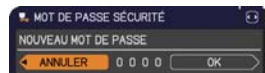


Si vous avez oublié votre mot de passe


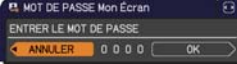

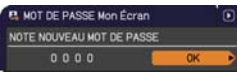

- Pendant l'affichage de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE, maintenez enfoncée la touche RESET (ou appuyez simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT) pendant environ 3 secondes.
- La demande de code à 10 chiffres s'affiche. Contactez votre revendeur pour obtenir ce code à 10 chiffres. Votre mot de passe sera envoyé une fois les informations d'enregistrement de l'utilisateur confirmées.
 - En l'absence de saisie pendant environ 55 secondes pendant l'affichage de la demande de code, le menu se ferme. Si nécessaire, recommencez la procédure à partir de l'étape (1).



Rubrique	Description
MODIF. MOT DE PASSE SECUR.	<p>(1) Sélectionnez MODIF. MOT DE PASSE SECUR. dans le menu SECURITE à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE.</p> <p>(2) Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer le nouveau mot de passe.</p> <p>(3) Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte ENTRER LE MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOUVEAU MOT DE PASSE et saisissez à nouveau le mot de passe.</p> <p>(4) Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 30 secondes. Veuillez en profiter pour noter le mot de passe. Le fait d'appuyer sur la touche ► (ou ENTER) entraîne la fermeture de la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE.</p> <ul style="list-style-type: none"> Conservez soigneusement ce mot de passe.

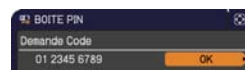
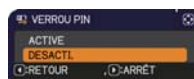


(suite à la page suivante)

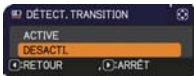
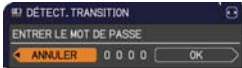



Rubrique	Description
MOT DE PASSE Mon Écran	<p>La fonction MOT DE PASSE Mon Écran peut être utilisée pour interdire l'accès à la fonction Mon Écran et pour empêcher l'image Mon Écran actuellement enregistrée d'être remplacée.</p> <p>1 Activer le MOT DE PASSE Mon Écran</p> <p>1-1 Sélectionner MOT DE PASSE Mon Écran avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>1-2 Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. La boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit) s'affichera.</p> <p>1-3 Entrer le MOT DE PASSE avec les touches ▲/▼/◀/▶. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit) et appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE entrer de nouveau le même MOT DE PASSE.</p> <p>1-4 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 30 secondes. Veuillez en profiter pour noter le mot de passe. Appuyer sur la touche ► (ou ENTER) affichera le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>Quand un MOT DE PASSE a été paramétré pour Mon Écran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fonction d'enregistrement de Mon Écran (et le menu) ne sera pas accessible. • La fonction (et le menu) V. Mon Écran ne sera pas accessible. • Le paramètre DEMARRAGE sera verrouillé sur Mon Écran (et le menu ne sera pas accessible). <p>Désactiver le MOT DE PASSE Mon Écran permettra d'utiliser normalement ces fonctions.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas oublier votre MOT DE PASSE Mon Écran. <p>2 Désactiver le MOT DE PASSE Mon Écran</p> <p>2-1 Suivre la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>2-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Entrer le MOT DE PASSE enregistré et l'écran va revenir au menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu se fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 2-1.</p> <p>3 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</p> <p>3-1 Suivre la procédure telle qu'indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>3-2 Choisir DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue.</p> <p>3-3 Contacter votre revendeur avec votre Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.</p>
	    

(suite à la page suivante)

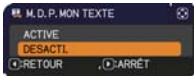
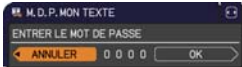

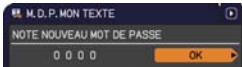
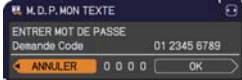
Rubrique	Description
<p>VERROU PIN</p>	<p>VERROU PIN est une fonction qui empêche l'utilisation du projecteur à moins qu'un Code enregistré ne soit saisi.</p> <p>1 Activation du VERROU PIN</p> <p>1-1 Choisir VERROU PIN avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu activer/désactiver VERROU PIN.</p> <p>1-2 Choisir ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver VERROU PIN et la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera.</p> <p>1-3 Saisir un code PIN en 4 parties avec les touches ▲/▼/◀/▶ et COMPUTER (ou INPUT). La boîte de dialogue Répéter code PIN va s'afficher. Saisir le même Code PIN. Ceci mettra fin à l'enregistrement du Code PIN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'il n'y a pas de saisie pendant environ 55 secondes alors que la boîte de dialogue Entrer Code PIN ou la boîte de dialogue Répéter code PIN est affichée, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 1-1. <p>Ensuite, à chaque fois que le projecteur est remis sous tension après que l'alimentation a été mise hors tension, la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera. Saisir le code PIN à enregistrer.</p> <p>Le projecteur peut être utilisé après la saisie du code PIN enregistré. Si un code PIN incorrect est saisi, la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera à nouveau.</p> <p>Si un code PIN incorrect est saisi 3 fois, le projecteur se mettra hors tension. Ensuite, le projecteur se mettra hors tension à chaque fois qu'un code PIN incorrect sera saisi. Le projecteur se mettra aussi hors tension si aucune saisie n'est détectée pendant 5 minutes alors que la boîte de dialogue Entrer Code PIN est affichée.</p> <p>Cette fonction ne sera activée que quand le projecteur sera mis sous tension après que l'alimentation a été coupée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas oublier votre code PIN. <p>2 Désactiver le VERROU PIN</p> <p>2-1 Suivre la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver VERROU PIN.</p> <p>2-2 Sélectionner DESACTI. avec les touches ▲/▼ et la boîte de dialogue Entrer Code PIN s'affichera. Saisir le code PIN enregistré pour désactiver la fonction VERROU PIN. Si un Code PIN incorrect est saisi 3 fois, le menu fermera.</p> <p>3 Si vous avez oublié votre code PIN</p> <p>3-1 Quand la boîte de dialogue Entrer Code PIN est affichée, maintenir pressée la touche RESET (ou appuyez simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT) pendant 3 secondes. Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'il n'y a pas de saisie pendant environ 5 minutes alors que le Demande Code est affiché, le projecteur se mettra hors tension. <p>3-2 Contacter votre revendeur avec le Demande Code à 10 chiffres. Votre Code PIN vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.</p>



(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p>DÉTECT. TRANSITION</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alarme Détecteur de transition indiquée ci-dessous peut apparaître à l'écran si le projecteur a été déplacé ou ré-installé. • L'alarme Détecteur de transition peut apparaître à l'écran si le MIROIR a été modifié. • Pour afficher à nouveau le signal, désactivez cette fonction. • La lampe s'éteint lorsque l'alarme DÉTECT.TRANSITION ACTIVÉ est restée allumée pendant environ 5 minutes. • La fonctionnalité de réglage des distorsions trapézoïdales reste interdite tant que la fonction Détecteur de transition est activée. <p>1 Activation du DÉTECT.TRANSITION</p> <p>1-1 Sélectionnez DÉTECT.TRANSITION dans le menu SECURITE à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu d'activation / de désactivation de DÉTECT. TRANSITION.</p>  <p>1-2 Utilisez les touches ▲/▼ dans le menu d'activation/de désactivation de DÉTECT. TRANSITION. Sélectionnez ACTIVE pour enregistrer l'angle et le paramètre MIROIR actuels. TRANSITION pour sélectionner ACTIVE. La boîte de dialogue (petite) ENTRER LE MOT DE PASSE s'affiche.</p>  <p>Boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petite)</p> <p>1-3 Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer un mot de passe. Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte ENTRER LE MOT DE PASSE (petite) et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOUVEAU MOT DE PASSE et saisissez à nouveau le mot de passe.</p>  <p>1-4 Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 30 secondes. Veuillez en profiter pour noter le mot de passe.</p>  <p>Appuyer sur la touche ► (ou ENTER) affichera le menu activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conservez soigneusement ce mot de passe DÉTECT.TRANSITION. • Cette fonction ne sera activée que lorsque le projecteur sera mis sous tension après que l'alimentation a été coupée. • Cette fonctionnalité est susceptible de ne pas fonctionner correctement si le projecteur n'est pas dans une position stable lorsque ACTIVE est sélectionné. <p>2 Désactivation du DÉTECT.TRANSITION</p> <p>2-1 Suivez la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION.</p> <p>2-2 Sélectionnez DESACTI. pour afficher la boîte ENTRER MOT DE PASSE (grande). Entrez le mot de passe enregistré pour revenir au menu activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION. Si le mot de passe saisi est incorrect, le menu se ferme. Si nécessaire, recommencez la procédure à partir de l'étape 2-1.</p>  <p>Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grande)</p> <p>3 Si vous avez oublié votre mot de passe</p> <p>3-1 Suivre la procédure indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION.</p> <p>3-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue.</p> <p>3-3 Contacter votre revendeur avec votre Demande Code à 10 chiffres. Votre mot de passe vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.</p>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p>M. D. P. MON TEXTE</p>	<p>La fonction M. D. P. MON TEXTE peut empêcher que MON TEXTE soit remplacé.</p> <p>Quand le mot de passe est paramétré pour l'option MON TEXTE ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le menu AFFICHER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de modifier les paramètres dans AFFICHAGE. • Le menu ÉDITER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de remplacer MON TEXTE. <p>1 Activer le M. D. P. MON TEXTE</p> <p>1-1 Sélectionner M. D. P. MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>1-2 Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. La boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit) s'affichera.</p> <p>1-3 Entrer le mot de passe avec les touches ▲/▼/◀/►. Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petite) et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte NOUVEAU MOT DE PASSE et saisissez à nouveau le mot de passe.</p> <p>1-4 Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher la boîte de dialogue NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 30 secondes. Veuillez en profiter pour noter le mot de passe. Appuyer sur la touche ► (ou ENTER) affichera le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>2 Désactiver M. D. P. MON TEXTE</p> <p>2-1 Suivre la procédure en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>2-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Saisir le mot de passe enregistré pour que l'écran retourne au menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>Si un mot de passe incorrect est saisi, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 2-1.</p> <p>3 Si vous avez oublié votre mot de passe</p> <p>3-1 Suivre la procédure telle qu'indiquée en 1-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>3-2 Choisir DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue.</p> <p>3-3 Contacter votre revendeur avec le Demande Code à 10 chiffres. Votre mot de passe vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.</p>
	  <p>Boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit)</p>    <p>Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)</p>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p>AFFICHER MON TEXTE</p>	<p>(1) Sélectionner AFFICHER MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER) pour afficher le menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE.</p> <p>(2) Sélectionner activer ou désactiver avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE. ACTIVER ⇔ DESACTI.</p> <p>Quand ACTIVE est activé, MON TEXTE sera affiché sur l'écran DEMARRAGE ainsi que dans la fenêtre de dialogue ENTR._INFOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction est uniquement disponible quand la fonction M. D. P. MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.
<p>ÉDITER MON TEXTE</p>	<p>(1) Sélectionner ÉDITER MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► (ou ENTER). La boîte de dialogue ÉDITER MON TEXTE s'affichera.</p> <p>(2) MON TEXTE actuel s'affichera sur les trois premières lignes. S'il n'a pas encore été écrit, les lignes seront vides. Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ et ENTER (ou INPUT) pour sélectionner les caractères et les saisir. Pour effacer un seul caractère, appuyer sur la touche RESET (ou appuyer simultanément sur le curseur ◀ et la touche INPUT). En outre, le fait de déplacer le curseur sur SUPPR ou TOUT EFFACER à l'écran et d'appuyer sur la touche ENTER (ou INPUT) efface respectivement 1 caractère ou l'ensemble des caractères. MON TEXTE peut utiliser jusqu'à 24 caractères sur chaque ligne.</p> <p>(3) Modifier un caractère déjà saisi avec les touches ▲/▼ pour déplacer le curseur sur l'une des trois premières lignes et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER (ou INPUT). Suivre ensuite la même procédure que décrite au point 2 ci-dessus.</p> <p>(4) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur ENREG. sur l'écran et appuyer sur la touche ► (ou ENTER/INPUT). Pour retourner à MON TEXTE précédent sans enregistrer les changements, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ◀ (ou ENTER/INPUT).</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fonction ÉDITER MON TEXTE est disponible uniquement quand la fonction M. D. P. MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.



Entretien

Remplacer la lampe

La lampe a une durée de vie limitée dans le temps. L'utilisation prolongée de la lampe peut rendre l'image plus sombre ou appauvrir l'intensité des couleurs. Il faut noter que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou grillent dès que vous les utilisez. Il est recommandé d'avoir une lampe de rechange sous la main et de ne pas tarder à remplacer la lampe si nécessaire. Pour vous munir d'une lampe de rechange, contactez votre revendeur et indiquez-lui le numéro-type de la lampe.

Numéro type : DT01091

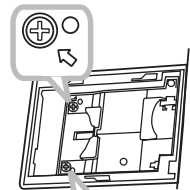
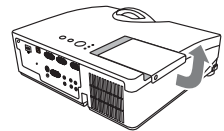
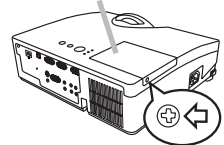
Remplacer la lampe

1. Éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.
Laissez le projecteur refroidir au moins 45 minutes.
2. Prévoyez une lampe de rechange. Si le projecteur est installé au plafond ou si la lampe est cassée, consultez votre revendeur pour le changement de la lampe.

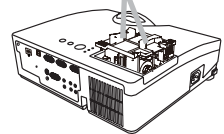
Dans le cas où vous remplaceriez la lampe vous même, suivez la procédure suivante.

3. Desserrez la vis du couvercle de la lampe (indiquée par une flèche) puis faites glisser et soulevez le couvercle de la lampe pour le retirer.
4. Desserrez les 2 vis de la lampe (marquées d'une flèche) et prenez la lampe avec précaution, par les poignées. **Ne desserrez jamais les autres vis.**
5. Introduisez la lampe neuve et resserrez fermement les 2 vis qui ont été desserrées à l'étape précédente pour verrouiller la lampe dans son emplacement.
6. Faites glisser le couvercle de la lampe dans sa position initiale en faisant correspondre les parties verrouillantes de celui-ci et du projecteur. Puis, resserrez fermement la vis du couvercle de la lampe.
7. Mettez le projecteur sous tension et réinitialisez le temps de lampe en utilisant la fonction TEMPS LAMPE du menu OPT.
 - (1) Appuyez sur la touche **MENU** pour afficher un menu.
 - (2) Pointez sur MENU AVANCÉ dans le menu à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur ► (ou **ENTER**).
 - (3) Pointez sur OPT. dans la colonne gauche du menu à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur ► (ou **ENTER**).
 - (4) Pointez sur TEMPS LAMPE à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► de curseur (ou **ENTER/RESET**). Une boîte de dialogue apparaîtra.
 - (5) Appuyez sur la touche ► pour sélectionner « OK » dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps lampe.

Couvercle de la lampe



Poignées



⚠ ATTENTION ► Ne touchez pas l'intérieur du projecteur lors du retrait de la lampe.

REMARQUE • Ne réinitialisez le temps lampe que lorsque vous avez remplacé la lampe. De cette façon, vous aurez une information correcte sur cette lampe.

Remplacer la lampe (suite)

Alerte lampe




 HAUTE TENSION  HAUTE TEMPERATURE  HAUTE PRESSION

AVERTISSEMENT ► Le projecteur utilise une lampe en verre au 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 griller. Il faut noter que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou 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 et des poussières contenant de fines particules de verre s'échappent à travers les trous d'aération du projecteur.

► **Comment mettre la lampe au rebut** : Ce produit contient une lampe au mercure ; ne la jetez pas avec les déchets ordinaires. Il faut la mettre au rebut conformément à la réglementation locale s'appliquant à l'environnement.

- En ce qui concerne le recyclage des lampes, consultez le site www.lamprecycle.org (aux Etats-Unis).
- Pour mettre le produit au rebut, contactez l'administration locale compétente en la matière ou www.eiae.org (aux Etats-Unis), ou encore www.epsc.ca (au Canada).

Pour de plus amples informations, contacter votre revendeur.

 <p>Débranchez la prise de courant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débranchez le cordon électrique de la prise, et demandez une lampe de rechange à votre revendeur local. Les éclats de verre peuvent endommager les parties internes du projecteur ou causer des blessures lors de la manipulation de celui-ci, aussi, n'essayez pas de nettoyer le projecteur ou de changer l'ampoule vous-même. • Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), aérez soigneusement la pièce et évitez de respirer les vapeurs ou les fines particules 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.
	<ul style="list-style-type: none"> • Ne dévissez jamais d'autres vis que celles spécifiées (marquées d'une flèche). • N'ouvrez pas le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu au plafond. Cela risque d'être dangereux, car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. En outre, comme il est dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur local de remplacer la lampe, même si l'ampoule n'est pas cassée. • N'utilisez pas le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lors du remplacement de la lampe, assurez-vous que les vis sont vissées fermement. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez uniquement une lampe du type spécifié. L'utilisation d'une lampe non spécifiquement conçue pour ce modèle peut être à l'origine d'un incendie, endommager le produit ou raccourcir sa durée de vie. • 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 l'ampoule éclate durant son utilisation. • Utiliser de manière prolongée la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairage ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devez remplacer la lampe le plus tôt possible. N'utilisez pas de vieilles lampes (ou usagées) ; elles pourraient se briser.

Nettoyer et remplacer le filtre à air

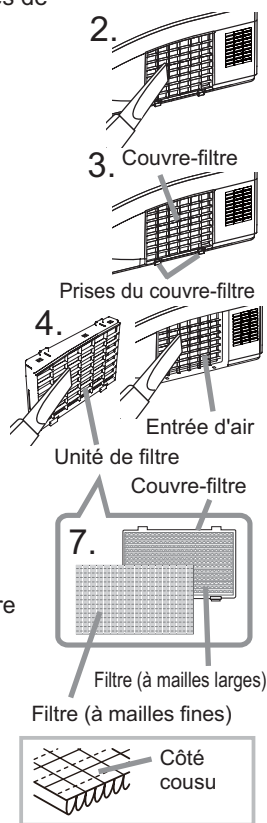
Le filtre à air est équipé de deux types de filtres à l'intérieur. Le filtre à air doit être vérifié et nettoyé régulièrement. Ceci peut causer le feu, des brûlures ou un mauvais fonctionnement de l'appareil. Si les filtres sont détériorés ou salis, remplacez-les des filtres neufs. La préparation des nouveaux filtres demande que vous transmettiez le numéro produit suivant à votre revendeur.

Numéro type : UX35971 (Unité de filtre)

Quand la lampe est remplacée, changez le filtre à air.

Un filtre de remplacement du type requis est fourni avec les lampes de remplacement du projecteur.

1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Utilisez un aspirateur sur et autour du couvre-filtre.
3. Soulevez les prises du porte-filtre pour retirer ce dernier.
4. Utilisez un aspirateur sur la bouche du filtre au niveau du projecteur.
5. Sortez le filtre à mailles fines tout en maintenant le couvre-filtre. Il est recommandé de laisser en place le filtre à mailles larges dans le couvre-filtre.
6. Utilisez un aspirateur sur les deux côtés du filtre à mailles fines tout en le tenant pour qu'il ne soit pas aspiré. Utilisez un aspirateur pour l'intérieur du couvre-filtre afin de nettoyer le filtre à mailles larges. Si les filtres sont détériorés ou très sales, remplacez-les par des filtres neufs.
7. Placez le filtre à mailles fines sur le filtre à mailles larges en tournant le côté cousu vers le haut.
8. Remplacez l'unité de filtre dans le projecteur.
9. Mettez le projecteur sous tension et réinitialisez le temps de filtre en utilisant la fonction TEMPS FILTRE dans le MENU COURT.
 - (1) Appuyez sur la touche **MENU** pour afficher un menu.
 - (2) Pointez sur TEMPS FILTRE à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ► (ou **ENTER/RESET**). Une boîte de dialogue apparaîtra.
 - (3) Appuyez sur la touche ► pour sélectionner "OK" dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps de filtre.



⚠ AVERTISSEMENT ► Avant de manipuler le filtre air, s'assurer que le cordon d'alimentation n'est pas branché et que le projecteur a suffisamment refroidi.

► Utiliser uniquement un filtre à air du type spécifié. Ne pas utiliser le projecteur sans le filtre à air et le couvre-filtre. Ceci peut causer le feu, ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

► Nettoyer le filtre à air régulièrement. Si le filtre à air commence à être bouché sous l'effet des poussières ou autres, la température interne de l'appareil va augmenter. Ceci peut causer le feu, des brûlures ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

REMARQUE • Réinitialiser le temps filtre seulement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air, afin d'avoir une indication correcte du temps d'utilisation du filtre.

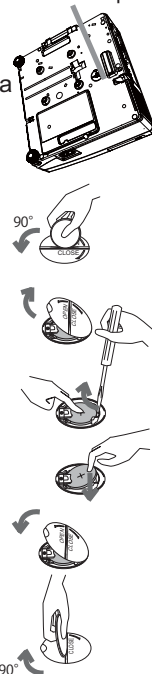
• Le projecteur peut afficher un message du type "VÉR. DÉBIT AIR" ou se mettre hors tension pour empêcher la chaleur interne d'augmenter.

Remplacement de la pile d'horloge interne

Lorsque la batterie est usée, cela peut affecter le bon fonctionnement de l'horloge interne. Si vous constatez un dysfonctionnement de l'horloge ou que l'horloge s'est arrêtée, veuillez remplacer la pile conformément à la procédure décrite ci-dessous.

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Une fois que vous vous êtes assuré que le projecteur a suffisamment refroidi, Tournez lentement le projecteur de sorte que sa face supérieure soit sur le haut.
3. Tourner à fond le couvercle du compartiment des piles dans la direction indiquée "OPEN" à l'aide d'une pièce de monnaie et ôter le couvercle.
4. Faire levier sur la pile à l'aide d'un tournevis à tête plate ou d'un outil similaire. Maintenir délicatement la pile du bout du doigt pour l'empêcher d'être éjectée brusquement du support.
5. Remplacer la pile usagée par une pile neuve modèle **HITACHI MAXELL**, Référence **CR2032** ou **CR2032H**.
Faire glisser la pile sous l'ergot en plastique et la pousser dans le support jusqu'à l'obtention du déclic.
6. Remettre le couvercle des piles en place, puis tourner le dans la direction indiquée "CLOSE", au moyen d'une pièce de monnaie par exemple pour bien fermer le couvercle.

Couvercle 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. Ne pas recharger, démonter ou jeter les piles dans un feu. Une mauvaise utilisation des piles comporte un risque de fissuration ou de fuite, pouvant causer un incendie, une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.

- Assurez-vous que vous utilisez bien les piles spécifiées.
- 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. En cas d'ingestion, consultez immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
- Ne pas court-circuiter, ou souder les piles.
- Évitez le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
- Si vous observez une fuite des piles, essuyez la fuite, puis remplacer la pile. Si la fuite adhère sur votre corps ou sur vos vêtements, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau.
- Respectez la législation locale en matière d'élimination des piles de batterie.

Autres procédures d'entretien

Intérieur du projecteur

Pour vous assurer une utilisation sans danger de votre projecteur, faites-le nettoyer et inspecter par votre revendeur local environ une fois par an.

Entretien de l'objectif

- Si l'objectif est défectueux, sale ou embué, la qualité d'affichage risque d'être affectée. Manipulez soigneusement le projecteur pour éviter de rayer ou salir l'objectif.
- Si l'objectif est sale ou embué, nettoyez-le comme indiqué ci-dessous.

1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Après vous être assuré que le projecteur a bien refroidi, essuyez légèrement l'objectif avec un chiffon pour objectifs disponible dans le commerce. Ne touchez pas directement l'objectif avec les mains.

Entretien du coffret et de la télécommande

L'entretien inadéquat de l'appareil peut avoir des effets négatifs tels que la décoloration de l'appareil, le décollement de la peinture, etc.

1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Après vous être assuré que le projecteur a bien refroidi, essuyez légèrement avec une gaze de coton ou un chiffon doux.
Si le projecteur est extrêmement sale, imbitez un chiffon d'eau ou de solution détergente et essuyez légèrement le projecteur avec après l'avoir bien essoré. Essuyez ensuite à l'aide d'un chiffon doux et sec.

⚠ AVERTISSEMENT ► Avant l'entretien, assurez-vous que le cordon d'alimentation est débranché, puis laissez le projecteur refroidir suffisamment. Il y a un risque de brûlure ou de dysfonctionnement du projecteur si l'entretien est effectué alors que le projecteur est très chaud.

► N'essayez 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. Ceci peut causer un incendie, un choc électrique et/ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

• Ne placez aucun objet contenant de l'eau, un nettoyeur ou un produit chimique près du projecteur.

• N'utilisez pas d'aérosols ni de vaporisateurs.

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

► N'utilisez aucun nettoyeur ou produit chimique autre que ceux spécifiés dans ce manuel.

► Ne pas polir ou essuyer avec des objets durs.

Dépannage

En cas d'opération anormale, arrêtez immédiatement d'utiliser le projecteur.

⚠ AVERTISSEMENT ► N'utilisez jamais le projecteur si des conditions anormales surviennent, telles que de la fumée ou une odeur étrange produite 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 vous être assuré que l'émission de fumée ou d'odeur a cessé, contactez votre revendeur ou le service après-vente.







Sinon, en cas de problème avec le projecteur, il est recommandé d'effectuer les vérifications et de prendre les mesures suivantes avant de demander à le faire réparer.

Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou à la société chargée du service après-vente. Ils vous indiqueront quelles conditions de garantie s'appliquent.

(suite à la page suivante)

Messages liés

Lorsqu'un message apparaît, vérifiez le tableau suivant et réalisez la procédure indiquée. Bien que ces messages disparaissent automatiquement après quelques minutes, ils réapparaîtront à chaque fois que l'appareil sera mis sous tension.

Message	Description
	Il n'y a pas de signal d'entrée. Vérifiez la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.
	La fréquence verticale ou horizontale du signal d'entrée n'est pas de l'ordre spécifié. Vérifiez les spécifications de votre projecteur ou celles de la source du signal.
	Un signal incorrect est entré. Vérifier les spécifications de votre projecteur ainsi que celles du signal source.
	La température interne est trop élevée, ou bien elle a augmenté ou diminué rapidement. Mettez l'appareil hors tension et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois les éléments suivants vérifiés, remettez l'appareil sous tension. <ul style="list-style-type: none"> • Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées? • Le filtre à air est-il sale? • La température ambiante dépasse-t-elle les 35°C? • De l'air chaud ou froid est-il soufflé directement sur le projecteur depuis un climatiseur ou un appareil équivalent? Si le même message s'affiche après intervention, réglez VIT VNTIL, dans la rubrique SERVICE du menu OPT., sur HAUT.
	Remarque de précaution lors du nettoyage du filtre à air. Coupez immédiatement le courant et nettoyez et changez le filtre à air en consultant la section « Nettoyer et remplacer le filtre à air » de ce manuel. Remettez la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre (📖48).
	Cette touche n'est pas disponible (📖7).

A propos des voyants de lampes

Lorsque les voyants **POWER**, **TEMP** et **LAMP** fonctionnent de manière inhabituelle, vérifiez sur le tableau suivant et réalisez la procédure indiquée.

POWER	TEMP	LAMP	Description
Allumé En Orange	Hors tension	Hors tension	Le projecteur est en état d'attente. Veuillez vous référer à la section « Mise sous/hors-tension ».
Clignotant En Vert	Hors tension	Hors tension	Le projecteur est en préchauffement. Veuillez patienter.
Allumé En Vert	Hors tension	Hors tension	Le projecteur est sous tension. Les opérations habituelles peuvent être effectuées.
Clignotant En Orange	Hors tension	Hors tension	Le projecteur est en train de refroidir. Veuillez patienter.
Clignotant En Rouge	(arbitraire)	(arbitraire)	Le projecteur est en train de refroidir. Une erreur spécifique a été détectée. Veuillez patienter jusqu'à ce que le voyant POWER arrête de clignoter, puis réalisez une mesure de réponse appropriée en utilisant la description des éléments ci-dessous.
Clignotant En Rouge ou Eclairé En Rouge	Hors tension	Allumé En Rouge	La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé. Mettez l'appareil hors tension et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez les points suivants, puis remettez le projecteur sous tension. <ul style="list-style-type: none"> • Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées? • Le filtre à air est-il sale? • La température ambiante dépasse-t-elle les 35°C? Si le même message s'affiche après intervention, changez la lampe en vous référant à la section « Remplacer la lampe ».
Clignotant En Rouge ou Eclairé En Rouge	Hors tension	Clignotant En Rouge	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement. Mettez l'appareil hors tension et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez que le couvercle de lampe est bien fixé. Remettez l'appareil sous tension après avoir effectué l'entretien nécessaire. Si le même message s'affiche après l'entretien, contactez votre revendeur ou un service après-vente.

(suite à la page suivante)

A propos des voyants de lampes (suite)

POWER	TEMP	LAMP	Description
Clignotant En Rouge ou Eclairé En Rouge	Clignotant En Rouge	Hors tension	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas. Mettez l'appareil hors tension et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez qu'il n'y a pas de particules étrangères obstruant le ventilateur, etc., puis remettez le projecteur sous tension. Si le même message s'affiche après cette intervention, contactez votre revendeur ou réparateur.
Clignotant En Rouge ou Eclairé En Rouge	Allumé En Rouge	Hors tension	Il se peut que la partie interne ait surchauffé. Mettez l'appareil hors tension et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez les points suivants, puis remettez le projecteur sous tension. <ul style="list-style-type: none"> • Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées? • Le filtre à air est-il sale? • La température ambiante dépasse-t-elle les 35°C? • De l'air est-il soufflé directement sur le projecteur depuis un climatiseur ou un appareil équivalent? Si le même message s'affiche après intervention, réglez la VIT VENTIL, dans la rubrique SERVICE du menu OPT., sur HAUT. (🔵50).
Allumé En Vert	Clignotementsimultané en Rouge		Il est temps de nettoyer le filtre à air. Coupez immédiatement le courant et nettoyez ou changez le filtre à air en consultant la section « Nettoyer et remplacer le filtre à air ». Remettez la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre. Remettez l'appareil sous tension après intervention.
Allumé En Vert	Clignotementalternatif en Rouge		Il se peut que la partie interne ait trop refroidi. Utilisez l'appareil dans la gamme de températures d'usage prescrite (5°C à 35°C). Remettez l'appareil sous tension après intervention.
Clignotant en Vert pendant environ 3 secondes	Hors tension	Hors tension	Au moins un programme Power ON est sauvegardé pour le projecteur. Veuillez consulter la section "Schedule Settings" du Manuel d'utilisation - Guide Réseau .

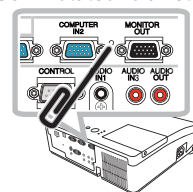
REMARQUE • Lorsque la partie interne de l'appareil a surchauffé, le projecteur est automatiquement mis hors tension pour des raisons de sécurité, et les voyants lumineux peuvent également être désactivés. Si tel est le cas, déconnectez le cordon d'alimentation, et attendez au moins 45 minutes.
Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez que la lampe et le couvercle de lampe sont correctement fixés et remettez le projecteur sous tension.

Arrêter le projecteur

Uniquement quand le projecteur ne peut être mis hors tension en suivant la procédure normale (☞17), appuyez sur le commutateur d'arrêt avec un trombone ou un objet similaire, et débranchez la prise de courant.

Avant la remise sous tension, attendez au moins 10 minutes pour que le projecteur refroidisse suffisamment.

Commutateur d'arrêt



Réinitialiser tous les réglages

S'il est difficile de corriger des paramètres erronés, la fonction REGLAGE USINE de la rubrique SERVICE du menu OPT. (☞54) permet de rétablir tous les paramètres d'usine (à l'exception des paramètres LANGUE, TEMPS FILTRE, TEMPS LAMPE, AVERT. FILTR, RÉSEAU, MODE PAUSE, SECURITE et autres).

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

En ce qui concerne les phénomènes assimilés à un défaut de l'appareil, vérifiez le tableau suivant et réalisez la procédure indiquée.

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Le courant ne passe pas.	Le cordon d'alimentation n'est pas branché. Branchez correctement le cordon d'alimentation.	14
	La source d'alimentation principale a été interrompue pendant l'opération, comme dans le cas d'une coupure de courant (panne généralisée), etc. Veuillez débrancher la prise de courant, et attendre pendant 10 minutes que le projecteur refroidisse, puis remettez le projecteur sous tension.	14, 17
	Soit il n'y a pas de lampe et/ou de couvercle de lampe mis en place, soit ils n'ont pas été fixés correctement. Veuillez mettre le projecteur hors tension, débrancher la prise de courant, et attendre pendant 45 minutes que le projecteur refroidisse. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez que la lampe et le couvercle de lampe sont correctement fixés et remettez le projecteur sous tension.	66, 67
Il n'y a ni son, ni image.	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Branchez correctement les câbles de connexion.	10
	La source du signal ne fonctionne pas correctement. Branchez correctement le dispositif d'émission des signaux en vous référant au manuel concernant le dispositif d'émission des signaux.	–
	Les paramètres d'entrée sont mélangés. Sélectionnez le signal d'entrée et corrigez les paramètres.	18, 19
	La fonction SUPPR. pour les images et la fonction SOURDINE pour les sons fonctionnent. SOURDINE AV peut être activée. Référez-vous aux rubriques "Il n'y a pas de son" et "Aucune image ne s'affiche" à la page suivante pour désactiver les fonctions SOURDINE et SUPPR.	18, 24, 49

(suite à la page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Il n'y a pas de son.	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Branchez correctement les câbles audio.	10
	La fonction SOURDINE fonctionne. Utilisez la touche MUTE ou VOLUME+/- sur la télécommande pour remettre le son.	18
	Le volume est réglé à un niveau beaucoup trop faible. Réglez le volume à un niveau plus haut en utilisant la fonction menu ou la télécommande.	18
	Le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL est incorrect. Corrigez le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL dans le menu AUDIO IN.	40
	Le paramètre audio de votre équipement HDMI n'est pas réglé sur PCM linéaire. L'entrée HDMI sur ce projecteur supporte uniquement l'audio au format PCM linéaire. Vérifier le réglage audio sur votre équipement HDMI.	13
	Le paramètre audio sur l'entrée HDMI est en sourdine. Changer le réglage audio dans le menu AUDIO IN.	40
	Le paramètre audio numérique dans le signal HDMI ne fonctionne pas correctement. Utiliser le paramètre audio analogique connectant soit un câble audio RCA ou un mini-câble stéréo.	10
Aucune image ne s'affiche.	Le protège-objectif est en place. Retirez le protège-objectif.	4
	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Branchez correctement les câbles de connexion.	10
	La luminosité est réglée à un niveau beaucoup trop faible. Réglez la LUMIN. sur un niveau plus élevé à l'aide de la fonction du menu.	29
	L'ordinateur ne peut pas détecter le projecteur en tant qu'ordinateur plug-and-play. Vérifiez que l'ordinateur peut détecter un moniteur plug-and-play en connectant un autre moniteur plug-and-play.	13
	L'écran SUPPR. est affiché. Appuyez sur la touche BLANK de la télécommande.	24

(suite à la page suivante)

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




Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Aucune image ou image perturbée ne s'affiche sur l'entrée HDMI .	Le câble HDMI n'est pas correctement branché. Brancher correctement le câble HDMI.	10
	Votre équipement HDMI n'est pas compatible avec le projecteur. Ce projecteur peut être connecté à un autre équipement possédant un connecteur HDMI ou DVI, mais avec certains appareils, le projecteur pourra ne pas fonctionner correctement.	13
	Votre équipement HDMI et le projecteur ne sont pas harmonisés. Mettre les deux appareils hors tension, puis les remettre à nouveau sous tension	–
	Le format du signal sur HDMI n'est pas supporté. Vérifier le réglage vidéo de votre équipement HDMI.	13
L'affichage de l'écran vidéo se bloque.	La fonction REPOS fonctionne. Appuyez sur la touche FREEZE pour retourner à l'écran normal.	24
Les couleurs sont fades ou la tonalité de couleur est mauvaise.	Les paramètres des couleurs ne sont pas réglés correctement. Réglez l'image en changeant TEMP COUL., COULEUR, TEINTE et/ou ESP. COUL. en utilisant les fonctions du menu.	30, 31 34
Les images apparaissent foncées.	Le paramètre ESP. COUL. n'est pas approprié. Changez le réglage de ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMTPE240, REC709 ou REC601.	34
	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 à l'aide de la fonction menu.	29
	La fonction MODE ÉCO. fonctionne. Sélectionner LUMINEUX pour la rubrique MODE ÉCO. dans le menu INSTALLAT°.	38
Les images apparaissent floues.	La lampe approche de la fin de sa durée de vie. Remplacez la lampe.	66, 67
	Les réglages de la mise au point et/ou de la phase horizontale n'ont pas été effectués correctement. Faites la mise au point en utilisant la bague de mise au point, et ou la PHASE.H avec la fonction menu.	21, 33
	L'objectif est sale ou flou. Nettoyez l'objectif en vous référant à la section "Entretien de l'objectif".	70

(suite à la page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Avec ASPECT réglé sur NATIF, la fonction POSITION IMAGE est inopérante même si la taille verticale de l'image affichée ne remplit pas toute la zone d'affichage disponible.	La résolution verticale du signal d'entrée est égale ou supérieure à la résolution verticale de la zone d'affichage déterminée par une valeur de réglage de ZOOM-D. Modifiez la résolution du signal d'entrée et/ou la valeur de réglage ZOOM-D de sorte que la résolution verticale du signal d'entrée soit inférieure à la valeur de réglage ZOOM-D (📖38).	38
Aucun signal n'est émis depuis les ports MONITOR OUT et AUDIO OUT .	La fonction ÉCONOMIE est activée en état d'attente. Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	39
RS-232C ne fonctionne pas.		
RS-232C ne fonctionne pas.	La valeur de TYPE COMMUNICATION pour le port CONTROL est PONT RÉSEAU. Choisir DESACTI. pour TYPE COMMUNICATION dans le menu OPT. – SERVICE – COMMUNICATION.	52
Réseau ne fonctionne pas.	ÉCONOMIE fonctionne. Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	39
La fonction PONT RÉSEAU ne fonctionne pas.	La fonction PONT RÉSEAU est désactivée. Choisir PONT RÉSEAU pour la rubrique TYPE COMMUNICATION dans le menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION.	52
La fonction Schedule (Calendrier) ne fonctionne pas.	ÉCONOMIE fonctionne. Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	39
La commande Power (Alimentation) programmée ne fonctionne pas.	Certains types d'erreurs spécifiques ont été détectés. Vérifiez le statut des voyants POWER , TEMP et LAMP situés sur le panneau de commande du projecteur et prenez toutes les mesures nécessaires en vous reportant au tableau situé pages 73 et 74.	73, 74
La commande Input Source (Source d'entrée) programmée ne fonctionne pas.	Les fonctions de sécurité sont activées et le projecteur est verrouillé. Désactivez le dispositif de verrouillage de sécurité.	60

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
La commande Display Image (Image d'affichage) programmée ne fonctionne pas.	<p>La lampe est éteinte. Si le projecteur est en état d'attente, appuyez sur la touche STANDBY/ON sur le projecteur ou la télécommande pour allumer la lampe. Si les voyants POWER, TEMP et LAMP situés sur le panneau de commande du projecteur indiquent certaines erreurs (telles qu'une erreur de température ou une erreur de lampe), prenez toutes les mesures nécessaires en vous reportant au tableau situé pages 73 et 74, puis allumez la lampe.</p>	17, 73, 74
	<p>Les fonctions de sécurité sont activées et le projecteur est verrouillé. Désactivez le dispositif de verrouillage de sécurité.</p>	60
	<p>Les données image à afficher ne sont pas stockées dans le projecteur. Aucune donnée image à afficher n'est enregistrée dans le numéro de magasin de données spécifié. Stockez les données image à afficher dans le projecteur. ( Veuillez consulter la section " 3.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes) " dans le Guide Réseau.)</p>	-
La commande Display Text (Texte d'affichage) programmée ne fonctionne pas.	<p>La lampe est éteinte. Si le projecteur est en état d'attente, appuyez sur la touche STANDBY/ON sur le projecteur ou la télécommande pour allumer la lampe. Si les voyants POWER, TEMP et LAMP situés sur le panneau de commande du projecteur indiquent certaines erreurs (telles qu'une erreur de température ou une erreur de lampe), prenez toutes les mesures nécessaires en vous reportant au tableau situé pages 73 et 74, puis allumez la lampe.</p>	17, 73, 74
	<p>Aucune donnée texte à afficher n'est enregistrée. Aucune donnée texte à afficher n'est enregistrée dans le numéro de magasin de données spécifié. Stockez les données texte à afficher. ( Veuillez consulter la section " 3.6 Fonction Messenger " dans le Guide Réseau.)</p>	-
	<p>Des données texte de haute priorité sont affichées. ( Veuillez consulter la section " 3.6 Fonction Messenger " dans le Guide Réseau et le manuel d'application de la fonction Messenger.) Le projecteur est contraint d'allumer la lampe et d'afficher les données texte de haute priorité. L'affichage du texte par la fonction de programmation ne démarrera pas tant que le projecteur n'aura pas achevé l'affichage des données texte de haute priorité.</p>	-

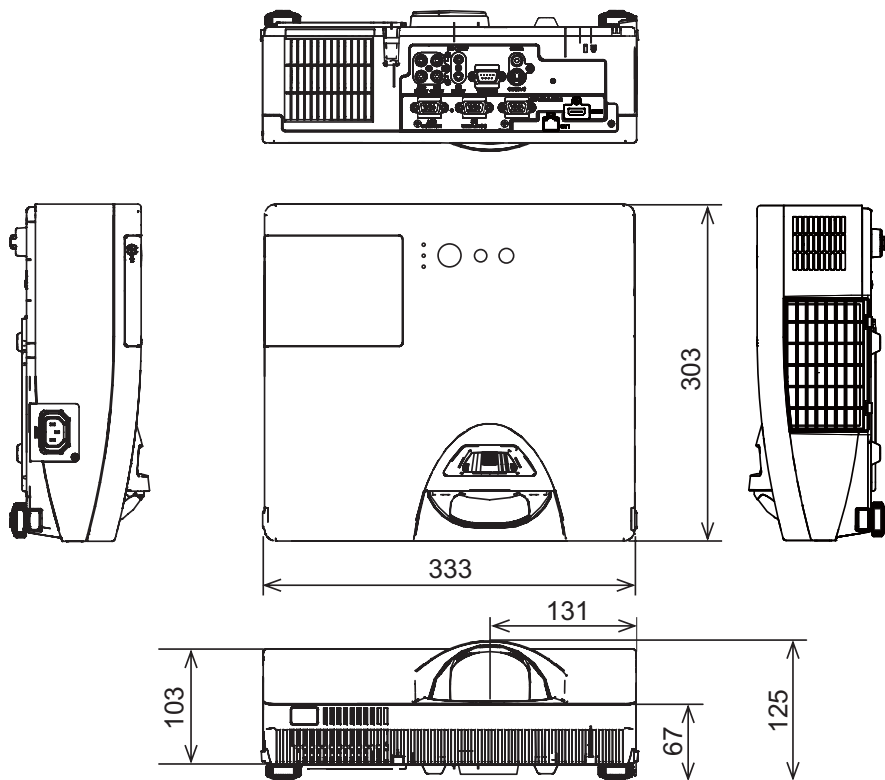
REMARQUE • Bien que des points lumineux ou foncés puissent apparaître sur l'écran, il s'agit d'une caractéristique particulière des affichages à cristaux liquides et en tant que tel ne constitue ni n'implique un défaut de l'appareil.

Caractéristiques techniques

Caractéristiques techniques

Poste	Caractéristiques techniques
Nom de produit	Projecteur à cristaux liquides
Panneau à cristaux liquides	786.432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale)
Lampe	180 W UHB
Haut-parleur	10 W
Alimentation	CA 100-120 V/3,1 A, CA 220-240 V/1,5 A
Consommation	270 W
Température ambiante	5 ~ 35 °C (fonctionnement)
Dimensions	333 (W) x 103 (H) x 303 (D) mm * Sans compter les parties saillantes. Veuillez consulter la figure suivante.
Poids (masse)	environ 3,7 kg
Ports	<p>Port d'entrée de l'ordinateur COMPUTER IN1Mini-prise D-sub 15 broches x1 COMPUTER IN2Mini-prise D-sub 15 broches x1</p> <p>Port de sortie de l'ordinateur MONITOR OUTMini-prise D-sub 15 broches x1</p> <p>Port d'entrée vidéo S-VIDEO mini DIN 4 broches x1 VIDEO RCA x1</p> <p>Port d'entrée HDMI HDMI Connecteur HDMI x1</p> <p>Port d'entrée/sortie audio AUDIO IN1 Mini-prise stéréo x1 AUDIO IN2 Mini-prise stéréo x1 AUDIO IN3 (R, L) RCA x2 AUDIO OUT (R, L) RCA x2</p> <p>Autres CONTROL D-sub 9 broches x1 LAN RJ45 x1</p>
Articles vendus séparément	<p>Lampe: DT01091 Ensemble du filtre: UX35971 Accessoire de montage: HAS-AW100 (Patte de montage au plafond) HAS-203L (Adaptateur de fixation pour plafonds bas) HAS-P100 (Adaptateur de fixation pour plafonds hauts)</p> <p>Télécommande laser: RC-R008 Enveloppe de câble: CCAW100 * Pour plus d'informations, consulter votre revendeur.</p>

Caractéristiques techniques (suite)



[unité : mm]

Projecteur


ED-D10N/ED-D11N

Manuel d'utilisation (résumé)

Merci d'avoir acheté ce projecteur.

Nous vous remercions de lire attentivement le présent manuel avant d'utiliser le produit afin de respecter toutes les consignes de sécurité garantissant un fonctionnement optimal.

FRANÇAIS

⚠ AVERTISSEMENT ► Avant d'utiliser ce produit s'assurer d'avoir lu tous les manuels relatifs à celui-ci. Consulter "Utiliser le manuel sur CD" ( 17) pour lire les manuels sur le CD. Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

► Veuillez observer tous les avertissements et les précautions des manuels ou du produit.

► Veuillez suivre toutes les instructions des manuels ou du produit.

REMARQUE • Sauf mention contraire, "les manuels" désignent ici l'ensemble des documents livrés avec le produit, et "le produit" désigne le présent projecteur ainsi que l'ensemble des accessoires livrés avec ce dernier.

Table des matières

Preliminaires..... 2	Connexion électrique..... 9
Explication des conventions et symboles.....2	Mise sous tension..... 9
Instructions de sécurité importantes.....2	Réglage de l'élévateur du projecteur. 10
Réglementations..... 3	Affichage de l'image 11
À propos des interférences électro-magnétiques.....3	Mise hors tension 12
À propos des déchets d'équipements électriques et électroniques.....4	Remplacement de la lampe..... 13
Contenu de l'emballage..... 5	Nettoyer et remplacer le filtre à air ... 15
Mise en place des piles dans la télécommande 5	Remplacement de la pile d'horloge interne 16
Disposition 6	Utiliser le manuel sur CD..... 17
Connecter vos appareils..... 7	Caractéristiques techniques 18
Noyau en ferrite pour câble S-vidéo... 7	Dépannage - Garantie Et Service Après-vente .. 19

Préliminaires

Explication des conventions et symboles

À des fins de sécurité, les conventions et symboles graphiques suivants sont utilisés comme suit tout au long des manuels et du produit. Veuillez en prendre connaissance et les respecter.

⚠AVERTISSEMENT Cette convention avertit d'un risque de blessure corporelle potentiellement mortelle.

⚠ATTENTION Cette convention avertit d'un risque de blessure corporelle ou de détérioration du produit.

AVIS Cette convention signale des problèmes potentiels.

Instructions de sécurité importantes

Les instructions de sécurité suivantes doivent être respectées pour une utilisation sécurisée du produit. Respectez toujours ces instructions lors de la manipulation du produit. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels causés par une erreur de manipulation ne faisant pas partie de l'usage normal décrit dans les manuels de ce projecteur.

⚠AVERTISSEMENT ► N'utilisez jamais ce produit en cas d'anomalie (par ex : émission de fumée, odeurs étranges, projection de liquide ou pénétration d'objets étrangers etc.). En cas d'anomalie, débranchez immédiatement le projecteur.

► Tenez le produit hors de portée des enfants et des animaux.

► N'utilisez pas le produit en cas d'orage.

► Débranchez le projecteur de la prise d'alimentation lorsqu'il n'est pas utilisé.

► N'ouvrez jamais le produit et ne tentez pas de le démonter, sauf instruction contraire dans les manuels. Faites appel à un revendeur ou un centre d'entretien pour toutes les opérations de maintenance interne.

► Utilisez uniquement les accessoires spécifiés ou recommandés par le fabricant.

► Ne modifiez ni le projecteur ni les accessoires.

► Ne laissez jamais aucun objet ou liquide pénétrer à l'intérieur du produit.

► Ne mouillez pas le produit.

► Ne soumettez le produit à aucun choc ni aucune pression.

- Ne placez pas le produit dans un endroit instable tel qu'une surface inégale ou une table inclinée.

- Posez le produit de manière stable. Placez le projecteur de manière à ce qu'il ne dépasse pas de la surface sur laquelle il est posé.

- Lors du transport, ôtez tous les accessoires, y compris le cordon et les câbles d'alimentation.

► Ne regardez pas à l'intérieur du projecteur ni dans les ouvertures pendant que la lampe est allumée.

► Ne vous approchez pas du couvercle de la lampe et des orifices d'aération pendant que la lampe de projection est allumée. De même, restez à distance pendant quelques minutes après l'extinction de la lampe pour lui laisser le temps de refroidir.

Réglementations

À propos des interférences électro-magnétiques

Au Canada

Cet appareil numérique de catégorie B se conforme à la norme canadienne ICES-003.

Aux États-Unis et les autres pays soumis aux réglementations de la FCC

Déclaration de Conformité

Nom commercial	HITACHI
Numéro du modèle	ED-D10N, ED-D11N
Partie responsable	Hitachi America, Ltd.
Adresse	900 Hitachi way, Chula Vista, CA 91914-3556 U.S.A.
Numéro de téléphone	+1 -800-225-1741

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC. Le fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne causera pas d'interférences dangereuses (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences pouvant entraîner un dysfonctionnement. Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un dispositif numérique de catégorie B, selon la Partie 15 de la réglementation FCC.

Ces limites sont prévues pour fournir une protection raisonnable contre une interférence dangereuse dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut rayonner de l'énergie de fréquence radio et, si non installé et utilisé en respectant les instructions, peut provoquer une interférence dangereuse avec les communications radio. Toutefois, il n'est aucunement garanti que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement provoque une interférence dangereuse avec une réception radio ou de télévision, qui peut être déterminée en éteignant puis en allumant l'équipement, l'utilisateur est incité à essayer de corriger l'interface en appliquant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter ou repositionner l'antenne de réception.
- Augmenter la séparation entre l'équipement et le récepteur.
- Connecter l'équipement dans une prise de courant sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
- Consulter le revendeur ou un technicien radio/TV expérimenté pour assistance.

INSTRUCTIONS AUX UTILISATEURS: Cet équipement est conforme aux exigences d'un équipement FCC (Federal Communication Commission) seulement si les conditions suivantes sont respectées. Certains câbles doivent être utilisés avec le jeu d'âme. Utiliser le câble accessoire ou un type de câble désigné pour la connexion. Pour des câbles qui ont une âme uniquement sur une extrémité, connecter l'âme au projecteur.

ATTENTION: Des changements ou des modifications non expressément approuvées par la partie responsable de la conformité pourraient rendre nulle l'autorité de l'utilisateur à faire fonctionner l'équipement.

Réglementations (suite)

À propos des déchets d'équipements électriques et électroniques

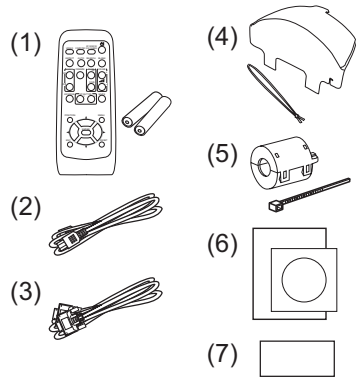


Le marquage est en conformité avec la directive 2002/96/EC du DEEE (déchets d'équipements électriques et électroniques). Ce marquage indique l'obligation de ne pas déposer cet équipement comprenant des piles ou batteries déchargées ou usées dans des décharges publiques, mais d'utiliser les systèmes spécifiques de retour et récupération disponibles. Si les piles ou batteries se trouvant avec cet équipement portent le symbole chimique Hg, Cd ou Pb, cela signifie qu'elles ont une teneur en métal lourd de plus de 0,0005% de Mercure, de plus de 0,002% de Cadmium ou de plus de 0,004% de Plomb.

Contenu de l'emballage

Votre projecteur doit être accompagné des éléments qui sont indiqués ci-dessous. Vérifier que tous les accessoires sont inclus. Si l'un ou l'autre des accessoires n'est pas présent dans l'emballage, contactez immédiatement votre revendeur.

- (1) Télécommande avec deux piles AA
- (2) Cordon d'alimentation
- (3) Câble d'ordinateur
- (4) Protège-objectif et Courroie
- (5) Noyau ferrite et élastique
- (6) Manuel d'utilisation (Livre x 1, CD x 1)
- (7) Étiquette de sécurité



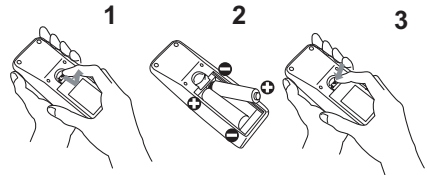
FRANÇAIS

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.

Mise en place des piles dans la télécommande

Veuillez placer les piles dans la télécommande avant utilisation. Remplacez les piles dès les premiers signes de dysfonctionnement de la télécommande. Retirez les piles de la télécommande et disposez-les dans un lieu sûr si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pendant une période prolongée.

1. Retirez le couvercle à piles en tirant sur son crochet.
2. Alignez et insérez les deux piles AA (**HITACHI MAXELL, n° de pièce LR6 ou R6P**) en respectant leurs terminaux plus et moins, comme indiqué dans la télécommande.
3. Remplacez le couvercle à piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au dé clic.



⚠ AVERTISSEMENT ► Manipuler toujours les piles avec soin et les utiliser uniquement de la manière indiquée. Un mauvais usage des piles comporte des risques d'explosion, de fissuration ou de fuite, pouvant causer un incendie, une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.

- S'assurer de toujours utiliser les piles spécifiées. Ne pas utiliser simultanément des piles de types différents. Ne pas associer une pile neuve et une pile usagée.
- Lors de l'insertion des piles, s'assurer que les bornes positives et négatives sont correctement alignées.
- Conserver la pile dans un endroit hors de portée des enfants et animaux domestiques.
- Ne pas recharger, court-circuiter, souder ou démonter une pile.
- Éviter le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conserver les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
- Si vous observez une fuite des piles, essuyez la fuite, puis remplacez la pile. Si la fuite adhère à votre corps ou à vos vêtements, rincez immédiatement et abondamment à l'eau.
- Respecter les réglementations en vigueur localement concernant la mise au rebut des piles.

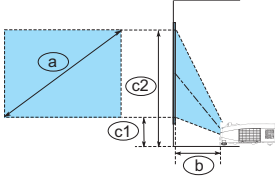
Disposition

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

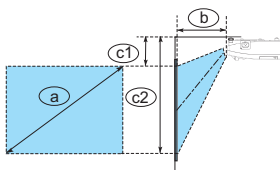
Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète: 1024 x 768

Ⓐ Le forma d'écran (en diagonale) Ⓑ Distance du projecteur à l'écran (± 8%) Ⓒ1, Ⓒ2 Hauteur d'écran

• Sur une surface horizontale



• Suspendu au plafond



Ⓐ Taille de l'écran (diagonale)		Ⓑ Distance de projection		Ⓒ1 Hauteur de l'écran		Ⓒ2 Hauteur de l'écran	
Type (pouces)	m	m	pouces	m	pouces	m	pouces
60	1,5	0,683	27	0,279	11	1,193	47
70	1,8	0,805	32	0,314	12	1,381	54
80	2,0	0,927	36	0,350	14	1,569	62
90	2,3	1,049	41	0,385	15	1,757	69
100	2,5	1,170	46	0,421	17	1,945	77

- Laissez un espace libre de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur. Ne placez ni ne fixez aucun objet susceptible d'obstruer l'objectif ou les trous d'aération.
- En cas d'installation spéciale, notamment dans le cas d'une suspension au plafond, les accessoires de montage spécifiés (18) et une maintenance spécifique peuvent s'avérer nécessaires. Avant d'installer le projecteur, demandez conseil à votre revendeur.

• La position de l'écran peut bouger après l'installation si le projecteur est suspendu au plafond ou d'un autre emplacement en raison de la flexibilité du coffret en plastique du projecteur. Si un nouveau réglage s'avère nécessaire, consultez votre revendeur ou un technicien du service après-vente.

• La position de l'image projetée et/ou la mise au point peuvent changer pendant le préchauffement (environ 30 minutes après avoir allumé la lampe) ou lorsque les conditions ambiantes changent. Réajustez la position de l'image et/ou de la mise au point au besoin.

• Étant donné que le projecteur a une portée ultracourte, sachez qu'il est nécessaire de sélectionner avec précaution l'écran pour une performance optimale.

- Un écran souple, comme un écran « pull-down » peut provoquer une grave distorsion de l'image projetée. L'utilisation d'un écran dur, comme un écran de tableau, est recommandée avec ce projecteur.
- Un écran à gain élevé, comme un écran perlé ayant un angle de diffusion étroit ne convient pas avec ce projecteur. L'utilisation d'un écran à gain faible (environ 1), comme un écran mat ayant un angle de diffusion large est recommandée avec ce projecteur.
- Un écran au motif tissé peut entraîner un moirage sur l'image projetée, mais ce n'est pas le signe d'une défaillance du projecteur. L'utilisation d'un écran ayant moins d'effets moirés est recommandée avec ce projecteur.

⚠ AVERTISSEMENT ► Installer le projecteur à l'horizontale et de manière stable.

► Placez le projecteur dans un endroit frais et assurez-vous que la ventilation y est suffisante. Ne placez pas le projecteur dans un endroit où l'air d'un climatiseur ou appareil équivalent soufflerait directement dessus.

► Ne pas placer le projecteur en un endroit où il risquerait d'être mouillé.

► Utilisez uniquement les accessoires de montage spécifiés par le fabricant et laissez au service de maintenance le soin d'installer et de démonter le projecteur à l'aide des accessoires de montage.

► Lisez attentivement le manuel des accessoires de montage et conservez-le à des fins de référence.

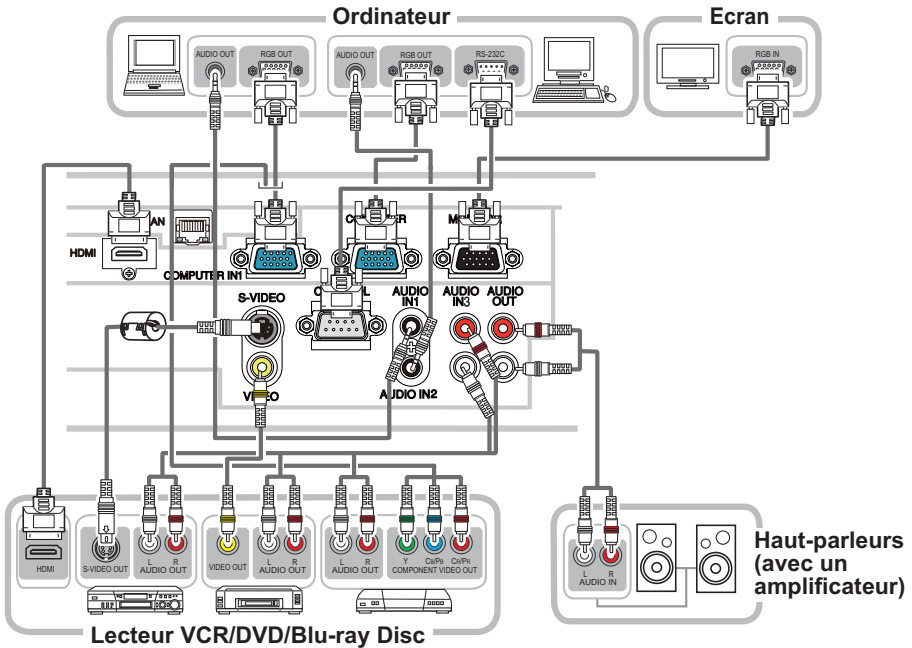
⚠ ATTENTION ► Évitez les endroits à forte concentration de fumée, d'humidité ou de poussière.

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

REMARQUE • Le projecteur peut émettre un bruit de cliquetis lorsqu'il est incliné, déplacé ou secoué, si un volet contrôlant le flux de l'air à l'intérieur du projecteur a bougé. Sachez qu'il ne s'agit pas d'une défaillance ou d'un dysfonctionnement.

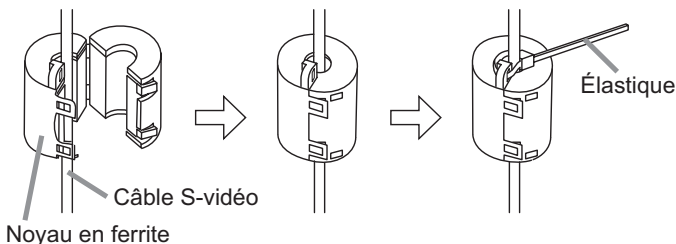
Connecter vos appareils

Avant la connexion, lire les manuels de chacun des appareils à connecter ainsi que de ce projecteur. S'assurer que les appareils à connecter sont conçus pour cette utilisation et préparer les câbles nécessaires à la connexion. Se référer au schéma suivant pour la connexion.



Noyau en ferrite pour câble S-vidéo

Lors du raccordement d'un câble S-vidéo à ce projecteur, fixez le noyau en ferrite fourni avec le projecteur au câble S-vidéo. Reportez-vous à la figure suivante pour fixer fermement le noyau en ferrite au câble à proximité d'une extrémité du câble et attachez-le à l'aide de l'élastique pour noyau. Veillez à raccorder l'autre extrémité du câble au projecteur.

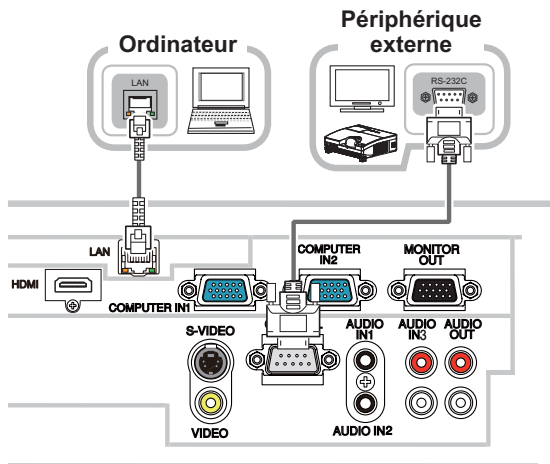


Connecter vos appareils (suite)

Pour utiliser la fonction réseau du projecteur, connecter le port **LAN** au port LAN de l'ordinateur.

Pour utiliser la fonction PONT RÉSEAU connecter le port **CONTROL** et un port RS-232C du dispositif externe pour communiquer en tant que terminal.

Voir le "Guide Réseau" sur le CD pour avoir plus d'informations sur les fonctions réseau.

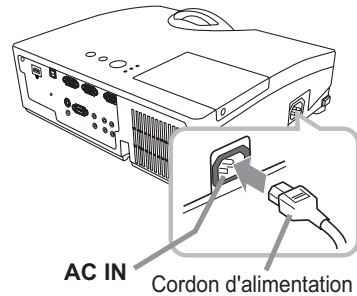


- ⚠ **AVERTISSEMENT** ► Ne pas démonter ni modifier le projecteur et les accessoires.
- Veiller à ne pas endommager les câbles et à ne pas utiliser de câbles endommagés.
- ⚠ **ATTENTION** ► Mettre tous les appareils hors-tension et débrancher leurs câbles électriques avant de les connecter au projecteur. La connexion au projecteur d'un appareil sous tension peut produire des bruits très intenses ou autres anomalies qui peuvent entraîner un dysfonctionnement ou des dommages sur l'appareil et le projecteur.
- Utiliser l'accessoire approprié ou les câbles désignés. Renseignez-vous auprès de votre revendeur sur les câbles non fournis pour lesquels les réglementations exigent une longueur spécifique ou une âme en ferrite. Pour des câbles qui ont une âme uniquement sur une extrémité, connectez l'âme au projecteur.
- Si le câble S-vidéo ne comporte pas de noyau en ferrite, veillez à fixer un accessoire au câble en consultant « Noyau en ferrite pour câble S-vidéo » (📖7).
- S'assurer que les appareils sont bien connectés aux ports appropriés. Une connexion incorrecte peut entraîner un dysfonctionnement ou des dommages sur l'appareil et le projecteur.
- Veiller à consulter l'administrateur du réseau. Ne pas connecter le port **LAN** à un réseau quelconque qui pourrait avoir une tension excessive.
- AVIS** ► Les ports d'entrée du projecteur étant disposés dans une cavité, utilisez les câbles terminés par des prises droites et non ceux terminés par des prises en L.

REMARQUE • Le port **COMPUTER IN1/2** peut aussi accepter un signal composant. L'entrée composant vidéo du projecteur nécessite l'utilisateur d'un adaptateur ou d'un câble spécifique.

Connexion électrique

1. Connectez le connecteur du cordon d'alimentation à la **AC IN** (prise c.a.) du projecteur.
2. Connectez fermement la prise du cordon d'alimentation à la prise. Quelques secondes après l'insertion le voyant **POWER** s'allumera en orange et en continu.
Ne pas oublier que lorsque la fonction ALLUM. DIRECT est active, la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.



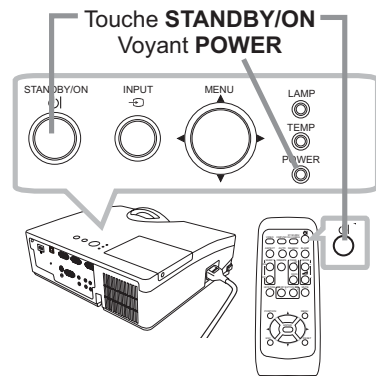
FRANÇAIS

⚠ AVERTISSEMENT ► Redoubler de prudence lors de la connexion du cordon d'alimentation électrique car des connexions inappropriées ou défectueuses peuvent provoquer un incendie et/ou un choc électrique.

- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur. S'il est endommagé, contacter le revendeur pour en obtenir un nouveau.
- Connecter uniquement le cordon d'alimentation à une prise correspondant à sa tension. La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être aisément accessible. Retirer le cordon d'alimentation pour une déconnexion totale.
- Ne jamais modifier le cordon d'alimentation.

Mise sous tension

1. Assurez vous que vous vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise.
2. S'assurez que le voyant **POWER** reste constamment allumé en orange. Ôter ensuite le protège-objectif.
3. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande.
La lampe du projecteur s'allumera et l'indicateur **POWER** va se mettre à clignoter en vert. Quand la mise sous tension est achevée, l'indicateur de tension cessera de clignoter et restera allumé à la couleur verte.



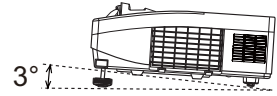
⚠ AVERTISSEMENT ► Un puissant faisceau de lumière est émis lorsque l'appareil est sous tension. Ne pas regarder dans l'objectif ou à l'intérieur du projecteur à travers un de ses orifices.

REMARQUE • Allumer le projecteur avant de bancher les accessoires.

- La fonction ALLUM. DIRECT active, allumera le projecteur lors du branchement à l'alimentation. Pour plus d'informations, se référer au "Guide d'utilisation" sur le CD.

Réglage de l'élevateur du projecteur

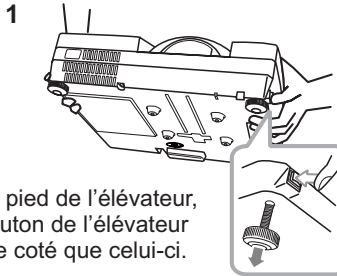
Si le projecteur est posé sur une surface inégale utiliser les pieds réglables pour mettre le projecteur à l'horizontale.



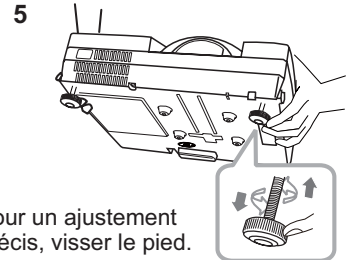
Les pieds permettent aussi d'améliorer l'angle de projection à l'écran, vous pouvez ainsi surélever la face avant avec une amplitude de 3 degrés.

Ce projecteur a 2 pieds éleveur et 2 boutons éleveur. Il est possible de régler un pied après avoir poussé sur le bouton de l'éleveur correspondant.

1. Maintenir le projecteur, pousser les boutons de l'éleveur pour libérer les pieds de l'éleveur.
2. Ajuster la hauteur de la face avant.
3. Relâcher les boutons de l'éleveur pour verrouiller les pieds de l'éleveur.
4. Reposer doucement le projecteur après s'être assuré du verrouillage des pieds.
5. Il est possible d'ajuster la hauteur des pieds avec précision par vissage manuel. Maintenir le projecteur pendant le vissage.



Pour libérer le pied de l'éleveur, soulever le bouton de l'éleveur situé du même coté que celui-ci.



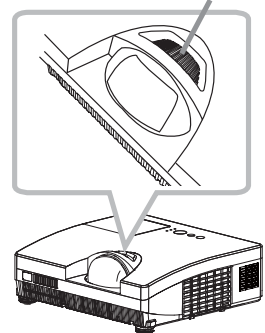
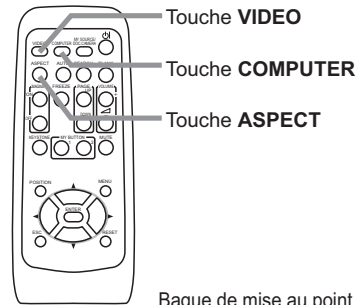
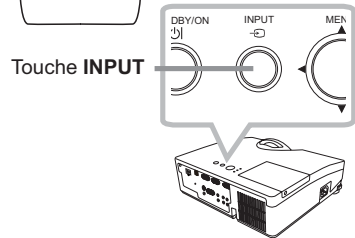
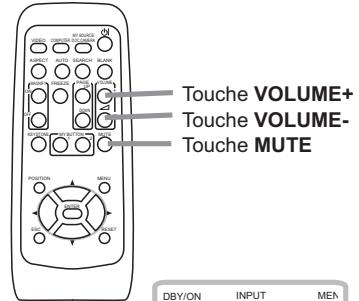
Pour un ajustement précis, visser le pied.

⚠ ATTENTION ► Ne manipulez pas les boutons éleveurs sans tenir le projecteur, vous risquez de le faire tomber.

► Ne modifiez pas l'angle d'inclinaison du projecteur au-delà de 3 degrés à l'avant à l'aide des pieds réglables. Une inclinaison supérieure à la restriction pourrait provoquer un dysfonctionnement ou réduire la durée de vie de certaines parties ou même du projecteur en lui-même.

Affichage de l'image

1. Activer le signal source. Mettre le signal source sous tension et envoyer le signal vers le projecteur.
2. Utilisez les touches **VOLUME+**/ **VOLUME-** pour régler le volume. Presser la touche **MUTE** de la télécommande pour éteindre la sortie son.
3. Appuyez sur la touche **INPUT** du projecteur. Chaque pression sur cette touche fait commuter le porte d'entrée du projecteur, comme suit.
Il est aussi possible de choisir une entrée signal à partir de la télécommande. Appuyez sur la touche **VIDEO** pour choisir un signal d'entrée en provenance de port **S-VIDEO** ou **VIDEO**, ou bien sur la touche **COMPUTER** pour choisir un signal d'entrée en provenance de port **COMPUTER IN1**, **COMPUTER IN2** ou **HDMI**.
4. 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.
5. Utilisez la bague de mise au point pour faire la mise au point sur l'image.



⚠ ATTENTION ► Si vous voulez afficher un écran blanc pendant que la lampe du projecteur est allumée, utilisez la fonction SUPPR. (consultez le Guide d'utilisation). Toute autre méthode d'obstruction de la lumière projetée, à savoir fixer un objet à l'objectif ou poser un objet devant l'objectif, risque d'endommager le projecteur.

REMARQUE • La touche **ASPECT** ne fonctionne pas si un signal d'entrée approprié n'est pas émis.
• Pour plus d'information au sujet de l'ajustement de l'image, se référer au "Guide d'utilisation" sur le CD.

Mise hors tension

1. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande.

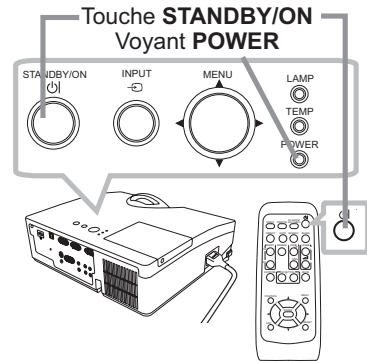
Le message "Mise hors tension de l'appareil?" va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.

2. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** une nouvelle fois quand les messages apparaissent.

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.

3. Fixer la protection d'objectif après que le voyant **POWER** s'allume en orange et en continu.

Ne pas remettre le projecteur sous tension avant que s'écoulent au moins 10 minutes avant la mise hors tension. Une remise sous tension du projecteur avant l'écoulement de ce délai peut réduire la période de vie de certains consommables du projecteur.



⚠ AVERTISSEMENT ► Ne pas toucher les endroits proches de la couverture de la lampe et de la sortie d'air pendant ou juste après l'utilisation à cause de la chaleur.
► Retirer le cordon d'alimentation pour s'assurer que la séparation est complète. La prise de courant doit être à proximité du projecteur et facile d'accès.

REMARQUE • Mettre le projecteur hors tension une fois que les accessoires ont été mis hors tension.

• Ce projecteur est équipé de la fonction AUTO OFF qui le mettra hors tension automatiquement. Pour plus d'informations, se référer au "Guide d'utilisation" sur le CD.

Remplacement de la lampe

La lampe a une durée de vie limitée dans le temps. L'utilisation prolongée de la lampe peut rendre l'image plus sombre, ou appauvrir l'intensité des couleurs. 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.

Il est recommandé de faire en sorte d'avoir une lampe de rechange sous la main et de ne pas tarder à remplacer la lampe si nécessaire. Pour vous munir d'une lampe de rechange, veuillez contacter votre revendeur et lui indiquer le numéro-type de la lampe.

Numéro type : DT01091

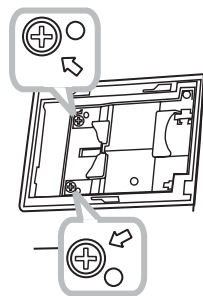
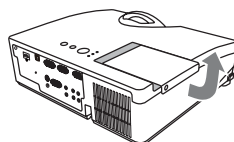
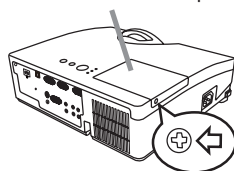
1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez la lampe refroidir au moins 45 minutes.
2. Prévoir une lampe de rechange. Si le projecteur est installé au plafond ou si la lampe a cassé, veuillez consulter votre revendeur pour le changement de la lampe.

Dans le cas où vous remplacerez la lampe vous même, suivez la procédure suivante.

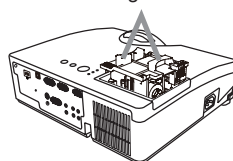
3. Desserrez la vis du couvercle de la lampe (indiquée par une flèche) puis faites glisser et soulevez le couvercle de la lampe pour le retirer.
4. Desserrez les 2 vis de la lampe (indiquées à l'aide d'une flèche) et prenez la lampe avec précaution, par les poignées. Ne desserrez jamais les autres vis.
5. Introduisez la lampe neuve et resserrez fermement les 2 vis qui ont été desserrées à l'étape précédente pour verrouiller la lampe dans son emplacement.
6. Faites glisser le couvercle de la lampe dans sa position initiale en faisant correspondre les parties verrouillantes de celui-ci et du projecteur. Puis, resserrez fermement la vis du couvercle de la lampe.
7. Mettre le projecteur sous tension et réinitialiser le temps de lampe en utilisant la fonction TEMPS LAMPE du menu OPT..

- (1) Appuyez sur la touche **MENU** pour afficher un menu.
- (2) Pointez sur MENU AVANCÉ dans le menu à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur ► (ou **ENTER**).
- (3) Pointez sur OPT. dans la colonne gauche du menu à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur ► (ou **ENTER**).
- (4) Pointez sur TEMPS LAMPE à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► de curseur (ou **ENTER/RESET**). Une boîte de dialogue apparaîtra.
- (5) Appuyez sur la touche ► pour sélectionner "OK" dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps lampe.

Couvercle de la lampe



Poignée



⚠ ATTENTION ► Ne toucher à aucune partie interne du projecteur lorsque la lampe est retirée.

REMARQUE • Ne réinitialisez le temps lampe que lorsque vous avez remplacé la lampe. De cette façon, vous aurez une information correcte sur cette lampe.

Remplacement de la lampe (suite)



HAUTE TENSION



HAUTE TEMPERATURE



HAUTE PRESSION

⚠ AVERTISSEMENT ► Le projecteur utilise une lampe en verre au 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 griller. Il faut noter que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou 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 et des poussières contenant de fines particules de verre s'échappent à travers les trous d'aération du projecteur.

► **Comment mettre la lampe au rebut** : Ce produit contient une lampe au mercure ; ne la jetez pas avec les déchets ordinaires. Il faut la mettre au rebut conformément à la réglementation locale s'appliquant à l'environnement.

- En ce qui concerne le recyclage des lampes, consultez le site www.lamprecycle.org (aux Etats-Unis).
- Pour mettre le produit au rebut, contactez l'administration locale compétente en la matière ou www.eiae.org (aux Etats-Unis), ou encore www.epsc.ca (au Canada). Pour de plus amples informations, contacter votre revendeur.



Débranchez
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 local. Les éclats de verre peuvent endommager les parties internes du projecteur ou causer des blessures lors de la manipulation de celui-ci, aussi, n'essayez pas de nettoyer le projecteur ou de changer l'ampoule vous-même.
- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), aérez soigneusement la pièce et évitez de respirer les vapeurs ou les fines particules 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 dévissez jamais d'autres vis que celles spécifiées (marquées d'une flèche).
- N'ouvrez pas le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu au plafond. Cela risque d'être dangereux, car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. En outre, comme il est dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur local de remplacer la lampe, même si l'ampoule n'est pas cassée.
- N'utilisez pas le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lors du remplacement de la lampe, assurez-vous que les vis sont vissées fermement. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.



- Utilisez uniquement une lampe du type spécifié. L'utilisation d'une lampe non spécifiquement conçue pour ce modèle peut être à l'origine d'un incendie, endommager le produit ou raccourcir sa durée de vie.
- 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 l'ampoule éclate durant son utilisation.
- Utiliser de manière prolongée la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairage ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devez remplacer la lampe le plus tôt possible. N'utilisez pas de vieilles lampes (ou usagées) ; elles pourraient se briser.

Nettoyer et remplacer le filtre à air

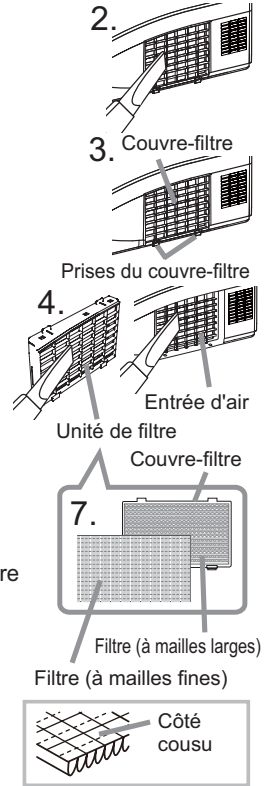
Le filtre à air est équipé de deux types de filtres à l'intérieur. Le filtre à air doit être vérifié et nettoyé régulièrement. Ceci peut causer le feu, des brûlures ou un mauvais fonctionnement de l'appareil. Si les filtres sont détériorés ou salis, remplacez-les des filtres neufs. La préparation des nouveaux filtres demande que vous transmettiez le numéro produit suivant à votre revendeur.

Numéro type : UX35971 (Unité de filtre)

Quand la lampe est remplacée, changez le filtre à air.

Un filtre de remplacement du type requis est fourni avec les lampes de remplacement du projecteur.

1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Utilisez un aspirateur sur et autour du couvre-filtre.
3. Soulevez les prises du porte-filtre pour retirer ce dernier.
4. Utilisez un aspirateur sur la bouche du filtre au niveau du projecteur.
5. Sortez le filtre à mailles fines tout en maintenant le couvre-filtre. Il est recommandé de laisser en place le filtre à mailles larges dans le couvre-filtre.
6. Utilisez un aspirateur sur les deux côtés du filtre à mailles fines tout en le tenant pour qu'il ne soit pas aspiré. Utilisez un aspirateur pour l'intérieur du couvre-filtre afin de nettoyer le filtre à mailles larges. Si les filtres sont détériorés ou très sales, remplacez-les par des filtres neufs.
7. Placez le filtre à mailles fines sur le filtre à mailles larges en tournant le côté cousu vers le haut.
8. Remplacez l'unité de filtre dans le projecteur.
9. Mettez le projecteur sous tension et réinitialisez le temps de filtre en utilisant la fonction TEMPS FILTRE dans le MENU COURT.
 - (1) Appuyez sur la touche **MENU** pour afficher un menu.
 - (2) Pointez sur TEMPS FILTRE à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ► (ou **ENTER/RESET**). Une boîte de dialogue apparaîtra.
 - (3) Appuyez sur la touche ► pour sélectionner "OK" dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps de filtre.



⚠ AVERTISSEMENT ► Avant de manipuler le filtre air, s'assurer que le cordon d'alimentation n'est pas branché et que le projecteur a suffisamment refroidi.

► Utiliser uniquement un filtre à air du type spécifié. Ne pas utiliser le projecteur sans le filtre à air et le couvre-filtre. Ceci peut causer le feu, ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

► Nettoyer le filtre à air régulièrement. Si le filtre à air commence à être bouché sous l'effet des poussières ou autres, la température interne de l'appareil va augmenter. Ceci peut causer le feu, des brûlures ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

REMARQUE • Réinitialiser le temps filtre seulement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air, afin d'avoir une indication correcte du temps d'utilisation du filtre.

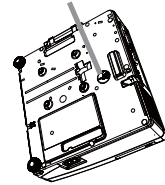
• Le projecteur peut afficher un message du type "VÉR. DÉBIT AIR" ou se mettre hors tension pour empêcher la chaleur interne d'augmenter.

Remplacement de la pile d'horloge interne

Lorsque la batterie est usée, cela peut affecter le bon fonctionnement de l'horloge interne. Si vous constatez un dysfonctionnement de l'horloge ou que l'horloge s'est arrêtée, veuillez remplacer la pile conformément à la procédure décrite ci-dessous.

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Une fois que vous vous êtes assuré que le projecteur a suffisamment refroidi, Tournez lentement le projecteur de sorte que sa face supérieure soit sur le haut.
3. Tourner à fond le couvercle du compartiment des piles dans la direction indiquée "OPEN" à l'aide d'une pièce de monnaie et ôter le couvercle.
4. Faire levier sur la pile à l'aide d'un tournevis à tête plate ou d'un outil similaire. Maintenir délicatement la pile du bout du doigt pour l'empêcher d'être éjectée brusquement du support.
5. Remplacer la pile usagée par une pile neuve modèle **HITACHI MAXELL**, Référence **CR2032** ou **CR2032H**.
Faire glisser la pile sous l'ergot en plastique et la pousser dans le support jusqu'à l'obtention du déclic.
6. Remettre le couvercle des piles en place, puis tourner le dans la direction indiquée "CLOSE", au moyen d'une pièce de monnaie par exemple pour bien fermer le couvercle.

Couvercle 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. Ne pas recharger, démonter ou jeter les piles dans un feu. Une mauvaise utilisation des piles comporte un risque de fissuration ou de fuite, pouvant causer un incendie, une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.

- Assurez-vous que vous utilisez bien les piles spécifiées. Lorsque vous insérez les piles, assurez-vous que leurs bornes négatives et positives sont alignées dans le bon sens.
- 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. En cas d'ingestion, consultez immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
- Ne pas court-circuiter, ou souder les piles.
- Évitez le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
- Si vous observez une fuite des piles, essuyez la fuite, puis remplacer la pile. Si la fuite adhère sur votre corps ou sur vos vêtements, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau.
- Respectez la législation locale en matière d'élimination des piles de batterie.

Utiliser le manuel sur CD

Les autres manuels de ce projecteurs ont été inclus sur le CD-ROM intitulé "Manuel d'utilisation (détaillé)". Lire les information suivantes avant d'utiliser le CD-ROM pour s'assurer d'un fonctionnement correct.

■ Conditions requises au système

Pour lire le cédérom votre système doit remplir les conditions suivantes.

- Windows®:** SE : Microsoft® Windows® 98, Windows® 98SE, Windows NT®4.0, Windows® Me, Windows® 2000/Windows® XP ou suivant
UC : Processeur Pentium® 133MHz / Mémoire : 32 Mo ou davantage
- Macintosh®:** SE : Mac OS® 10.2 ou suivant
UC : PowerPC®/ Mémoire : 32 Mo ou davantage
- Lecteur de cédérom:** Lecteur de cédérom 4x
- Affichage:** 256 couleurs / résolution de 640x480
- Logiciels d'application:** Microsoft® Internet Explorer® 4.0 et Adobe® Acrobat® Reader® 4.0 ou suivant

■ Comment utiliser le CD

1. Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM du PC.

- Windows®:** Le navigateur démarre automatiquement après quelques instants. La fenêtre de démarrage s'affiche.
- Macintosh®:** (1) Cliquez deux fois sur l'icône "Projectors" qui s'affiche à l'écran.
(2) Lorsque vous appuyez sur le fichier "main.html", le navigateur démarre et la fenêtre Initiale s'affiche.

2. Cliquez sur le nom du modèle de votre projecteur, puis sur la langue de votre choix sur la liste affichée. Le Manuel d'utilisation (détaillé) va s'ouvrir.

⚠ ATTENTION ► Ne lisez le CD-ROM que sur le lecteur de CD d'un ordinateur. Le CD-ROM est conçu pour être utilisé uniquement sur un PC. N'INSEREZ JAMAIS LE CD-ROM DANS UN LECTEUR DE CD AUTRE QUE CELUI D'UN ORDINATEUR ! Insérer le CD-ROM dans un lecteur de CD incompatible peut produire un bruit strident qui, à son tour, PEUT ENDOMMAGER L'OUÏE ET LES ENCEINTES !

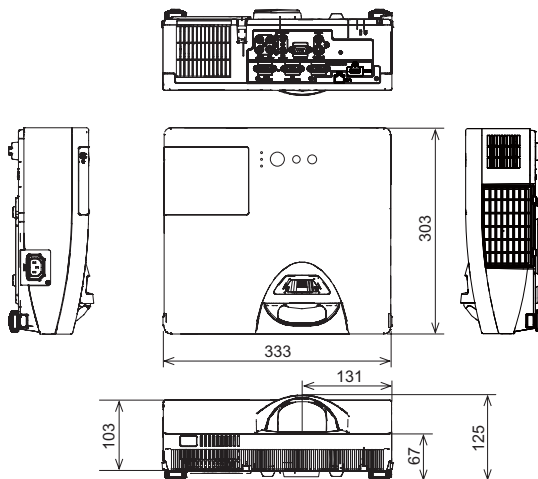
- Veuillez ranger le CD-ROM dans son étui après utilisation. Veuillez ne pas exposer le CD à la lumière directe du soleil ni dans un environnement à la température et à l'humidité élevées.

REMARQUE • Les informations contenues sur ce cédérom peuvent être modifiées sans préavis.

- Nous n'assumons aucune responsabilité en cas d'obstacles et de défauts matériels et logiciels de votre PC résultant de l'utilisation du CD-ROM.
- Aucune donnée, même partielle, du CD-ROM ne doit être copiée, reproduite ou republiée sans en informer notre société.

Caractéristiques techniques

Poste	Caractéristiques techniques	
Nom de produit	Projecteur à cristaux liquides	
Panneau à cristaux liquides	786.432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale)	
Lampe	180W UHB	
Haut-parleur	10W	
Alimentation	AC 100-120V/3,1A, AC220-240V/1,5A	
Consommation	270W	
Température ambiante	5 ~ 35°C (fonctionnement)	
Dimensions	333 (W) x 103 (H) x 303 (D) mm * Sans compter les parties saillantes Veuillez consulter la figure suivante.	
Poids (masse)	Approximativement 3,7 kg	
Ports	<p>Port d'entrée de l'ordinateur COMPUTER IN1 Mini-prise D-sub 15 broches x1 COMPUTER IN2 Mini-prise D-sub 15 broches x1</p> <p>Port de sortie de l'ordinateur MONITOR OUT Mini-prise D-sub 15 broches x1</p> <p>Port d'entrée vidéo S-VIDEO mini DIN 4 broches x1 VIDEO RCA x1</p>	<p>Port d'entrée HDMI HDMI Connecteur HDMI x1</p> <p>Port d'entrée / sortie audio AUDIO IN1Mini-prise stéréo x1 AUDIO IN2Mini-prise stéréo x1 AUDIO IN3 (R, L) RCA x2 AUDIO OUT (R, L) RCA x2</p> <p>Autres CONTROL..... D-sub 9 broches x1 LAN RJ45 x1</p>
Articles vendus séparément	<p>Lampe: DT01091 Ensemble du filtre: UX35971 Accessoire de montage: HAS-AW100 (Patte de montage au plafond) HAS-203L (Adaptateur de fixation pour plafonds bas) HAS-P100 (Adaptateur de fixation pour plafonds hauts)</p> <p>Télécommande laser: RC-R008 Enveloppe de câble: CCAW100</p> <p>* Pour plus d'informations, consulter votre revendeur.</p>	



Dépannage - Garantie Et Service Après-vente

Si des phénomènes anormaux se produisent (fumée, odeur suspecte, bruit excessif) cesser d'utiliser le projecteur immédiatement. Si un problème relatif au projecteur se produit, consulter la section "Dépannage" du "Guide d'utilisation" du CD et effectuer l'intégralité des tests proposés.

Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou au service après-vente. On vous indiquera quelle condition de la garantie s'applique.

Consulter ce site internet pour y trouver les informations les plus récentes relatives à ce projecteur.

<http://www.hitachi.us/digitalmedia>

ou

<http://www.hitachidigitalmedia.com>

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

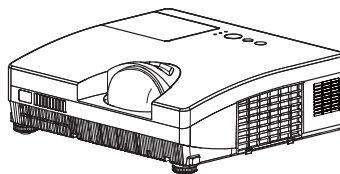
- Mac[®], Macintosh[®] et Mac OS[®] sont des marques déposées de Apple Inc.
- Pentium[®] est une marque déposée de Intel Corp.
- Adobe[®] et Acrobat[®], Reader[®] sont des marques déposées de Adobe Systems Incorporated.
- Microsoft[®] et Internet explorer[®], Windows[®], Windows NT[®], Windows Vista[®] sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- PowerPC[®] est une marque déposée de International Business Machines Corporation.
- HDMI, le logo HDMI et High Definition Multimedia Interface (Interface Multimédia Haute Définition) sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de HDMI Licensing LLC.
- "Blu-ray Disc" est une marque de commerce.

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Projecteur

ED-D10N/ED-D11N

Manuel d'utilisation (détaillé) Guide Réseau



Merci d'avoir acheter ce projecteur.

Ce projecteur possède la fonction réseau qui vous offre les caractéristiques principales suivantes.

✓ Contrôle Web

Le projecteur peut être contrôlé et réglé par un logiciel de navigateur internet sur votre ordinateur pour vous aider à paramétrer et à entretenir votre projecteur.

✓ Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)

Le projecteur peut afficher des images fixes qui sont transférées via le réseau.

✓ Fonction Messenger

Le projecteur peut afficher des données texte transférées via le réseau à l'écran.

Ce manuel couvre exclusivement la fonction Réseau.

Pour ce qui est de la sécurité, des opérations ou tout autre problème, reportez-vous au Guide de sécurité et au Manuel d'utilisation (résumé et détaillé).

⚠ AVERTISSEMENT ► Avant d'utiliser ce produit, assurez-vous d'avoir lu tous les manuels pour ce produit.
Après les avoir lu, rangez-les dans un endroit sûr pour une consultation future.

REMARQUE • Les informations présentes dans ce manuel sont sujettes à changements sans pré-avis.

- Le constructeur n'est pas responsable des erreurs qui pourraient apparaître dans ce manuel.
- La reproduction, le transfert ou la copie de ce document, en partie ou dans son intégralité, n'est pas autorisé sans consentement exprès écrit.

Information sur les marques déposées

- Microsoft® et Internet Explorer®, Windows®, Windows Vista® sont des marques de commerce déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
- JavaScript® est une marque déposée de Sun Microsystems, Inc.
- HDMI, le logo HDMI et High Definition Multimedia Interface (Interface Multimédia Haute Définition) sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de HDMI Licensing LLC.
- PjLink est une marque commerciale dont les droits sont déposés au Japon, aux États-Unis d'Amérique et plusieurs autres pays.



Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Table des matières



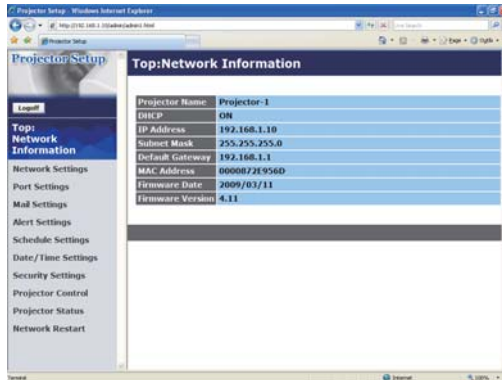
Table des matières	2
1. Fonctions principales	3
1.1 Configuration et contrôle via un navigateur	3
1.2 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)	3
1.3 Fonction Messenger	4
2. Connexion de l'équipement et	
Network Settings (Paramètres Réseau)	5
2.1 Préparation de l'équipement requis	5
2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau	6
2.2.1 Connexion du matériel	6
2.2.2 Network Settings (Paramètres Réseau)	6
2.2.3 Paramètres "Options Internet"	9
2.2.4 Verifier la connexion	10
3. Fonctions Réseau	11
3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web	12
3.1.1 Logon (Ouverture de session)	14
3.1.2 Network Information (Informations Réseau)	15
3.1.3 Network Settings (Paramètres Réseau)	16
3.1.4 Port Settings (Paramètres de Port)	17
3.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail)	19
3.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte)	20
3.1.7 Schedule Settings (Paramètres Calendrier)	22
3.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure)	24
3.1.9 Security Settings (Paramètres Sécurité)	26
3.1.10 Projector Control (Contrôle du Projecteur)	28
3.1.11 Projector Status (Statut du Projecteur)	32
3.1.12 Network Restart (Redémarrage du réseau)	33
3.1.13 Logoff (Fermeture de session)	33
3.2 Alertes E-mails	34
3.3 Organisateur Projecteur avec SNMP	36
3.4 Prévision d'évènements	37
3.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)	40
3.6 Fonction Messenger	42
3.7 Contrôle des commandes via le réseau	44
3.8 Contrôle du périphérique externe via le projecteur (à l'aide de la fonction PONT RÉSEAU)	49

1. Fonctions principales

1.1 Configuration et contrôle via un navigateur

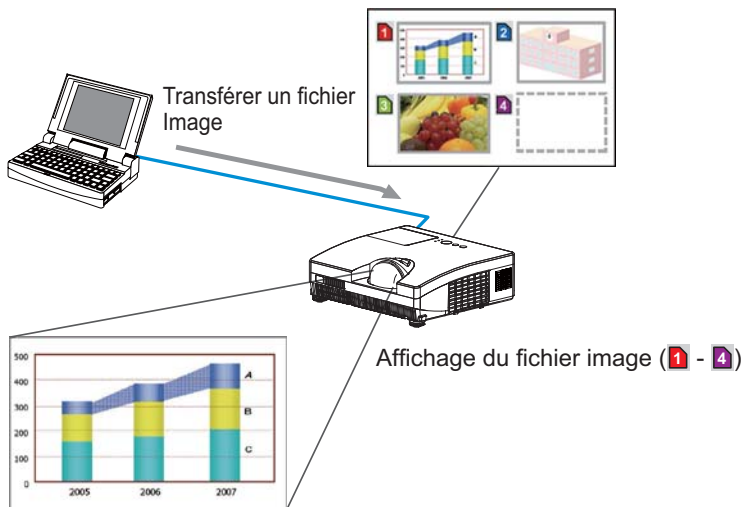
Vous pouvez ajuster ou contrôler le projecteur via un réseau depuis un navigateur installé sur votre ordinateur et qui est connecté au même réseau.

Ouvrez une session sur le réseau depuis votre navigateur et cela vous proposera les menus pour configurer les paramètres de réseau, contrôler le projecteur etc.




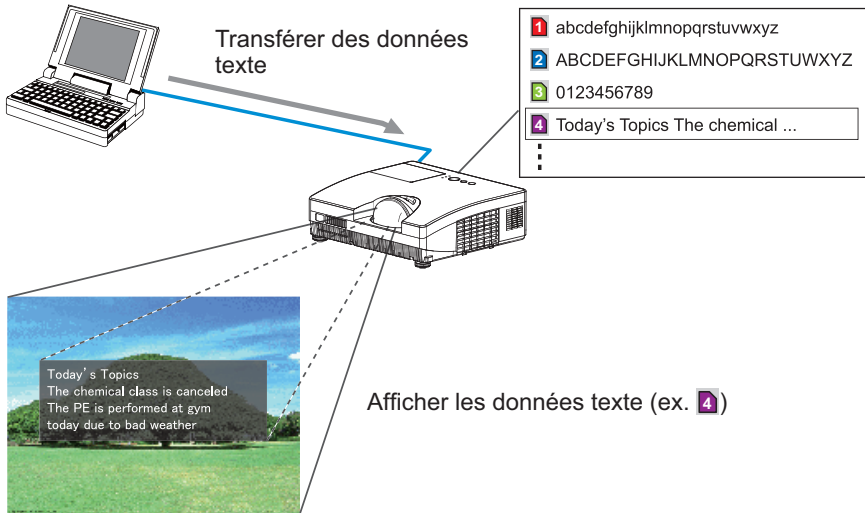
1.2 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)

Des fichiers images peuvent être envoyés par le réseau et au plus 4 images peuvent être emmagasinées dans le projecteur pour être affichées une par une. (📖40)



1.3 Fonction Messenger

Les données texte peuvent être envoyées par le réseau et être affichées à l'écran. Il est possible d'afficher le texte transféré en temps réel ou choisir parmi des données préalablement stockées sur le projecteur. ( 42)



2. Connexion de l'équipement et Network Settings (Paramètres Réseau)

2.1 Préparation de l'équipement requis

Le matériel suivant est requis pour connecter le projecteur à votre ordinateur via le réseau.

Ordinateur : 1) équipé des fonctions réseau
2) équipé d'un browser web (📖12)

Cable LAN : CAT-5 ou plus

REMARQUE • L'utilisation des fonctions de réseau du projecteur nécessite un environnement de communication conforme aux standards 100Base-TX ou 10Base-T.

• Le contrôle de communication réseau est désactivé quand le projecteur est en mode Attente si la rubrique MODE PAUSE est à ÉCONOMIE. Établir la connexion entre le projecteur et le réseau après avoir réglé la rubrique MODE PAUSE à NORMAL. (📖Menu *INSTALLAT°* dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation)

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau

2.2.1 Connexion du matériel

Connectez le projecteur à l'ordinateur à l'aide d'un câble LAN.

* Avant de vous connecter à un réseau existant, contactez l'administrateur réseau.

Ensuite, veuillez vérifier la configuration de votre ordinateur comme expliqué ci-dessous.

2.2.2 Network Settings (Paramètres Réseau)

Ceci est une explication des paramètres de connexion réseau pour Windows® XP et Internet Explorer®.

- 1) Entrez dans Windows® XP en tant qu' administrateur. (*)
- 2) Ouvrir le "Panneau de configuration" dans le menu "démarrer".
- 3) Ouvrir "Connexions réseau et Internet" dans le "Panneau de configuration". (Fig. 2.2.2.a)

* Le statut administrateur est le compte qui peut accéder à toutes les fonctions.

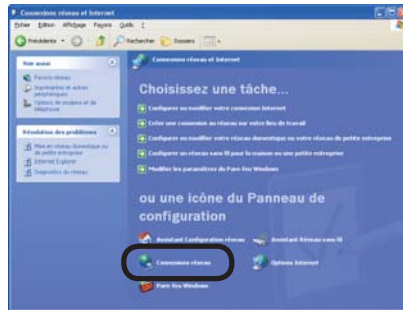


Fig. 2.2.2.a Fenêtre "Connexions réseau et Internet"

- 4) Ouvrir "Connexions réseau". (Fig.2.2.2.b)

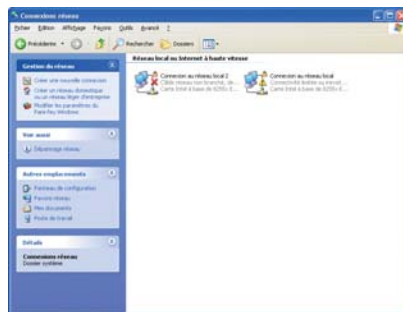


Fig. 2.2.2.b Fenêtre "Connexions réseau"

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau (suite)

- 5) Ouvrir la fenêtre "Propriétés de Connexion au réseau local" que vous utilisez pour vos appareils réseau. (Fig. 2.2.2.c)

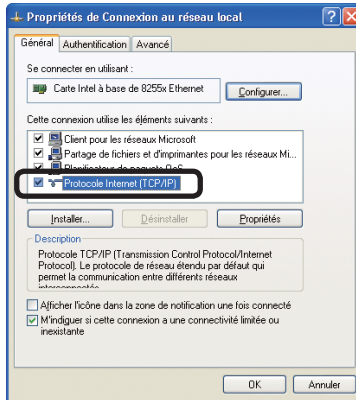


Fig. 2.2.2.c Fenêtre "Propriétés de Connexion au réseau local"

- 6) Paramétrer le protocole utilisé comme "TCP/IP" et ouvrir la fenêtre "Propriétés de Protocole Internet (TCP/IP)".

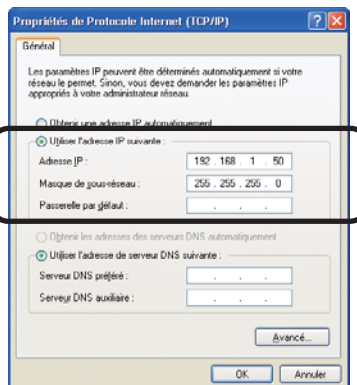


Fig. 2.2.2.d Fenêtre "Propriétés de Protocole Internet (TCP/IP)"

- 7) Configurer une adresse IP, un masque sous-réseau et une passerelle par défaut pour l'ordinateur.

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau (suite)

[A propos de l'adresse IP]

■ Configurer manuellement

La portion d'adresse du réseau incluse dans l'adresse IP configurée dans votre ordinateur, devrait être commune avec celle du projecteur. Et l'adresse IP complète mentionnée dans votre ordinateur ne devrait pas être utilisée par d'autres équipements dans le même réseau, le projecteur y compris.

Par exemple

Les paramètres par défaut du projecteur sont les suivants.

Adresse IP: 192.168.1.10

Subnet mask (Masque sous-réseau) : 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

Veuillez donc spécifier l'adresse IP de votre ordinateur comme suit.

Adresse IP: 192.168.1.xxx (xxx est un nombre décimal.)Subnet

mask (Masque sous-réseau) : 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

Sélectionnez un nombre entre 1 et 254 pour "xxx", en s'assurant qu'il n'est utilisé par aucun autre périphérique.

Dans ce cas, le projecteur a pour adresse IP "192.168.1.10", attribuez un nombre entre 1 et 254, excepté 10 pour l'ordinateur.

REMARQUE • "0.0.0.0" ne peut être attribué à l'adresse IP.

- L'adresse IP du projecteur peut être changée en utilisant l'utilité de configuration via un navigateur web. (📖12)
- Si le projecteur et l'ordinateur sont dans le même réseau (ex: l'adresse réseau est la même), la passerelle par défaut peut rester vide.
- Quand le projecteur et l'ordinateur sont dans des réseaux différents, la configuration de la passerelle par défaut est nécessaire. Contactez l'administrateur réseau pour plus de détails.

■ Configuration automatique

Quand un serveur DHCP existe dans le réseau, il est possible d'attribuer une adresse IP au projecteur et à l'ordinateur automatiquement.

* DHCP est l'abréviation de "Dynamic Host Configuration Protocol" et a pour fonction de fournir une configuration nécessaire pour le réseau, comme une adresse IP du serveur au client. Un serveur qui a une fonction DHCP est appelé serveur DHCP.

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau (suite)

2.2.3 Paramètres "Options Internet"

- 1) Cliquez sur "Options Internet" dans la fenêtre "Connexions réseau et Internet" (Fig. 2.2.3.a) pour ouvrir la fenêtre "Propriétés de Internet". (Fig.2.2.3.b)

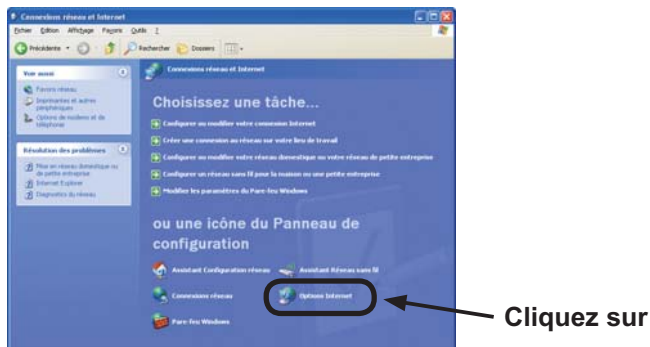


Fig. 2.2.3.a Fenêtre "Connexions réseau et Internet"

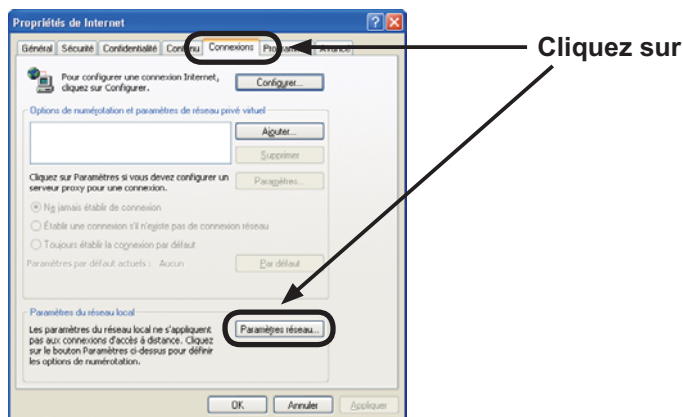


Fig. 2.2.3.b Fenêtre "Propriétés de Internet"

- 2) Cliquez sur l'onglet "Connexions" puis cliquez sur la touche **[Paramètres réseau]** pour ouvrir "Paramètres du réseau local". (Fig. 2.2.3.c)

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau (suite)

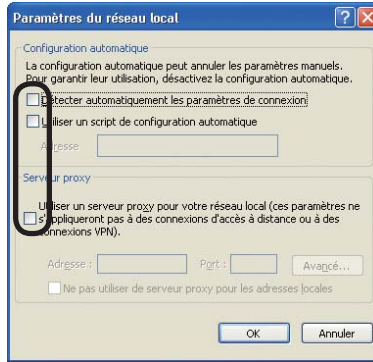


Fig. 2.2.3.c Fenêtre de "Paramètres du réseau local"

- 3) Décochez toutes les cases dans la fenêtre de "Paramètres du réseau local". (Fig. 2.2.3.c)

2.2.4 Verifier la connexion

Verifiez que l'ordinateur et le projecteur sont bien connectés. S'ils ne sont pas connectés, vérifiez si les câbles sont connectés et si les paramètres sont configurés ou non.

- 1) Démarrez le navigateur dans l'ordinateur et spécifiez l'URL suivante, puis cliquez sur la touche "→".

URL: `http://(adresse IP du projecteur)/`

Par exemple, si l'adresse IP du projecteur est 192.168.1.10, spécifiez

URL: `http://192.168.1.10/`

- 2) Si la fig. 2.2.4 apparaît, l'opération a réussi.



Fig. 2.2.4 "Menu de Logon"

3. Fonctions Réseau

Le projecteur ,qui utilise un logiciel de navigateur Web, est équipé des fonctions réseau suivantes.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web

Vous pouvez changer les paramètres ou contrôler le projecteur via un réseau depuis un navigateur installé sur votre ordinateur et qui est connecté au même réseau.

(12)

3.2 Alertes E-mails

Le projecteur peut automatiquement envoyer une alerte à des adresses e-mail spécifiées lorsque le projecteur a besoin d'une révision ou a rencontré une erreur.

(34)

3.3 Organisateur Projecteur avec SNMP

Ce projecteur respecte le SNMP (Simple Network Management Protocol = Protocol de Management de réseau simple), et vous permet de le contrôler à distance, grâce à l'utilisation d'un logiciel SNMP. En outre, le projecteur est capable d'envoyer des alertes d'échecs et d'avertissements à un ordinateur définit.

(36)

3.4 Prévision d'évènements

Vous pouvez programmer le projecteur pour qu'il effectue des fonctions variées, en fonction de la date ou de l'heure.

(37)

3.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)

Le projecteur peut afficher des images fixes qui sont transférées via le réseau.

(40)

3.6 Fonction Messenger

Le projecteur peut afficher des données texte transférées via le réseau à l'écran.

(42)

3.7 Contrôle des commandes via le réseau

Le projecteur peut être contrôlé en utilisant les commandes RS-232C sur un réseau.

(44)

3.8 Contrôle du périphérique externe via le projecteur (à l'aide de la fonction PONT RÉSEAU)

La fonction PONT RÉSEAU permet de contrôler le périphérique externe en tant que terminal réseau, via le projecteur depuis l'ordinateur.

(49)

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web

Vous pouvez ajuster ou contrôler le projecteur via un réseau depuis un navigateur installé sur votre ordinateur et qui est connecté au même réseau.

- REMARQUE**
- Il est nécessaire d'avoir Internet Explorer® 5.5 ou supérieur.
 - Si JavaScript® est désactivé dans la configuration de votre navigateur, vous devez activer JavaScript® afin de pouvoir utiliser correctement les pages web du projecteur. Consultez les fichiers d'aide de votre navigateur pour savoir comment activer JavaScript®.
 - Il est recommandé que toutes les mises à jour du navigateur soient installées.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Lorsque vous configurez ou contrôlez le projecteur via un navigateur, un identifiant et un mot de passe sont requis. Il y a deux types d'identifiant. L'identifiant Administrateur et l'identifiant Utilisateur. Le tableau qui suit décrit les différences entre l'identifiant Administrateur et Utilisateur.

Élément	Description	Administrateur	Utilisateur
Network Information	Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.	√	√
Network Settings	Affiche et configure les paramètres réseau.	√	N/A
Port Settings	Affiche et configure les paramètres du port de communication.	√	N/A
Mail Settings	Affiche et configure les paramètres d'adresses e-mail.	√	N/A
Alert Settings	Affiche et configure les alertes d'échec et d'avertissement.	√	N/A
Schedule Settings	Affiche et configure les paramètres emploi du temps.	√	N/A
Date/Time Settings	Affiche et configure les paramètres de date et d'heure.	√	N/A
Security Settings	Affiche et configure les paramètres de mots de passe et autre processus de sécurité.	√	N/A
Projector Control	Contrôle le projecteur.	√	√
Projector Status	Affiche le statut actuel du projecteur.	√	√
Network Restart	Réinitialise la connexion réseau du projecteur.	√	N/A

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.1 Logon (Ouverture de session)

Référez-vous aux informations suivantes pour configurer ou contrôler le projecteur via un navigateur Web.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10**:

1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur "Enter" ou cliquez sur la touche "→". L'écran dans la Fig. 3.1.1a sera affiché.



Fig. 3.1.1a "Menu de Ouverture de session"

2) Entrez votre Identifiant et cliquez sur **[Logon]**.

Ci-dessous, vous trouverez les paramètres par défaut réglés en usine pour l'identifiant Administrateur, Utilisateur et les mots de passe.

Élément	Identifiant	Password
Administrator	Administrator	<vide>
User	User	<vide>

Si l'ouverture de session est réussie, l'écran Fig. 3.1.1 b ou Fig. 3.1.1 c s'affichera.

Menu principal

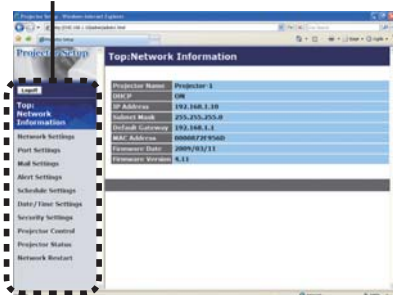


Fig. 3.1.1 b "Ouverture de session avec identifiant Administrateur"

Menu principal

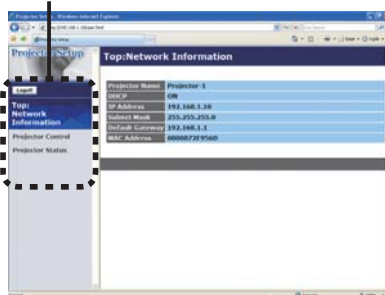


Fig. 3.1.1 c "Ouverture de session avec identifiant Utilisateur"

3) Cliquez sur l'opération ou le paramètre de configuration désiré dans le menu principal situé sur le côté gauche de l'écran.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.2 Network Information (Informations Réseau)



Tous les illustrations d'écrans dans ce manuel sont celles qui apparaissent lors d'une ouverture de session avec un identifiant Administrateur. Toutes les fonctions qui sont uniquement disponibles pour l'Administrateur ne seront pas offertes quand vous ouvrirez une session avec un identifiant Utilisateur. Référez-vous au tableau.

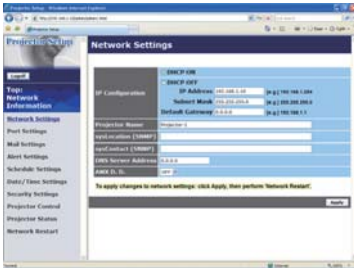
(📖 13, 14)

Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.

Élément	Description
Projector Name	Affiche les paramètres du nom du projecteur.
DHCP	Affiche les paramètres de configuration DHCP.
IP Address	Affiche l'adresse IP actuelle.
Subnet Mask	Affiche le masque sous-réseau.
Default Gateway	Affiche la passerelle par défaut.
MAC Address	Affiche l'adresse MAC ethernet.
Firmware Date	Affiche l'horodateur microprogrammé du réseau. Cette information est uniquement affiché lors d'une session avec identifiant Administrateur.
Firmware Version	Affiche le numéro de version microprogrammée du réseau. Cette information est uniquement affiché lors d'une session avec identifiant Administrateur.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.3 Network Settings (Paramètres Réseau)



Affiche et configure les paramètres réseau.

Élément	Description
IP Configuration	Configure les Network Settings (Paramètres Réseau).
DHCP ON	Active le DHCP.
DHCP OFF	Désactive le DHCP.
IP Address	Configure l'adresse IP lorsque le DHCP est désactivé.
Subnet Mask	Configure le masque sous-réseau quand le DHCP est désactivé.
Default Gateway	Configure la passerelle par défaut lorsque le DHCP est désactivé.
Projector Name	Configure le nom du projecteur. La longueur du nom du projecteur est au maximum de 64 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser l'alphabet, des nombres ou les symboles suivants: !"#\$%&'()*+,-./:;<=>@[\] ^ _ { } ~ et la barre d'espace.
sysLocation (SNMP)	Configure l'adresse à laquelle se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longueur maximum du sysLocation est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
sysContact (SNMP)	Configure les informations de contact auxquelles il faut se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longueur maximum de sysContact est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
DNS Server Address	Configure l'adresse de serveur DNS.
AMX D.D. (AMX Device Discovery)	Configure les paramètres AMX Device Discovery pour détecter le projecteur des contrôleurs AMX connectés au même réseau. Pour plus d'informations au sujet de AMX Device Discovery, consultez le site web d'AMX. URL: http://www.amx.com

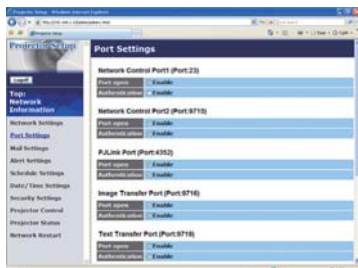
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Les nouveaux paramètres de configuration seront activés après avoir réinitialisé votre connexion réseau. Quand les paramètres de configuration sont changés, vous devez réinitialiser votre connexion réseau. Vous pouvez réinitialiser votre connexion réseau en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

- Si vous connectez le projecteur à un réseau existant, consultez a administrateur réseau avant de paramétrer les adresses serveur.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.4 Port Settings (Paramètres de Port)



Affiche et configure les paramètres du port de communication.

Élément	Description
Network Control Port1 (Port:23)	Configure et contrôle le port 1 (Port:23).
Port open	Cliquez la case [Enable] dans la case pour utiliser le port 23.
Authentication	Cliquez la case [Enable] dans la case, lorsque une authentification est demandée pour ce port.
Network Control Port2 (Port:9715)	Configure et contrôle le port 2 (Port:9715).
Port open	Cliquez la case [Enable] dans la case pour utiliser le port 9715.
Authentication	Cliquez la case [Enable] dans la case, lorsque une authentification est demandée pour ce port.
PJLink™ Port (Port:4352)	Configure le port PJLink™ (Port:4352).
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser le port 4352.
Authentication	Cliquez la case [Enable] lorsqu'une identification est demandée pour ce port.
Image Transfer Port (Port:9716)	Configure le port de transfert d'image (Port:9716).
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser le port 9716.
Authentication	Cliquez la case [Enable] lorsqu'une identification est demandée pour ce port.
Text Transfer Port (Port:9719)	Configure le port de transfert de texte (Port:9719).
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser le port 9719.
Authentication	Cliquez la case [Enable] lorsqu'une identification est demandée pour ce port.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

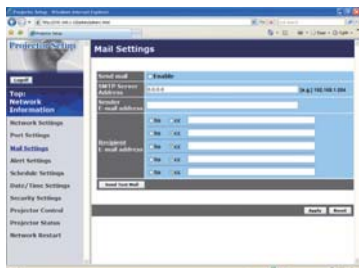
Élément	Description
SNMP Port	Configure le port SNMP.
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser SNMP.
Trap address	Configure la destination du Trap SNMP en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans Network Settings (Paramètres Réseau) . La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
SMTP Port	Configure le port SMTP.
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser la fonction e-mail.
Network Bridge Port	Configure le numéro de port pour le Pont réseau.
Port Number	Entrez le numéro de port. Vous pouvez saisir n'importe quel nombre compris entre 1024 et 65535, à l'exception de 9715, 9716, 9719 et 4352. Le paramètre par défaut est 9717.

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail)



Affiche et configure les paramètres d'adresses e-mail.

Élément	Description
Send mail	Cliquez sur [Enable] pour utiliser la fonction e-mail. Configure les conditions pour envoyer un e-mail sous les Alerte settings .
SMTP Server Address	Configure l'adresse du serveur e-mail en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans Network Settings (Paramètres Réseau) . La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
Sender E-mail address	Configure l'adresse e-mail de l'expéditeur. La longueur maximum de l'adresse expéditeur est de 255 caractères alphanumériques.
Recipient E-mail address	Configure jusqu'à cinq adresses de destinataires. Vous pouvez aussi spécifier [TO] ou [CC] pour chaque adresse. La longueur maximum de l'adresse destinataire est de 255 caractères alphanumériques.

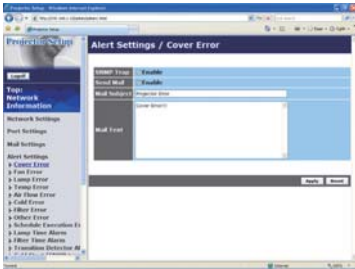
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Vous pouvez confirmer si les paramètres e-mail fonctionne correctement sur **[Send Test Mail]**. Veuillez activer le paramètre d'envoi d'e-mail avant de cliquer sur **[Send Test Mail]**.

• Si vous connectez le projecteur à un réseau existant, consultez a administrateur réseau avat de paramétrer les adresses serveur.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte)



Affiche et configure les paramètres d'alerte déchet et avertissement.

Catégorie d'Alerte	Description
Cover Error	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement.
Fan Error	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas.
Lamp Error	La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé.
Temp Error	Il se peut que la partie interne ait surchauffé.
Air Flow Error	La température interne augmente.
Cold Error	Il se peut que la partie interne ait refroidit.
Filter Error	Durée du filtre terminée.
Other Error	Autre erreur. Si cette erreur s'affiche, veuillez contacter votre revendeur.
Schedule Execution Error	Erreur d'Execution Calendrier. (📖22)
Lamp Time Alarm	Horloge de la lampe réglée sur les paramètres alarme.
Filter Time Alarm	Horloge filtre réglée sur les paramètres alarme.
Transition Detector Alarm	Alarme de Détecteur de transition. (📖Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation)
Cold Start	<ul style="list-style-type: none"> • Si le MODE PAUSE est réglé sur NORMAL, le statut d'alimentation du projecteur passe de hors tension à l'état d'attente. • Si le MODE PAUSE est réglé sur ÉCONOMIE, le statut d'alimentation du projecteur passe de l'état d'attente à sous tension (la lampe s'allume). (📖Menu INSTALLAT° dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation)
Authentication Failure	L'accès SNMP est détecté depuis la mauvaise communauté SNMP.

Référez-vous à 📖 **“Dépannage” dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation** pour obtenir plus de détails sur les erreurs, excepté Autre erreur et Erreur d'Execution Calendrier.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Les catégories d'alerte sont illustrées ci-dessous:

Élément du Paramètre	Description
Alarm Time	Configure l'heure d'alerte (Seulement pour Lamp Time Alarm et Filter Time Alarm .)
SNMP Trap	Cliquez sur [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap.
Send Mail	Cliquez sur [Enable] pour autoriser les alertes e-mail. (Excepté pour Cold Start et Authentication Failure .)
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La longueur maximum de la ligne objet est de 100 caractères alphanumériques. (Excepté pour Cold Start et Authentication Failure .)
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. La longueur maximale du texte est de 1024 caractères alphanumériques. (Excepté pour Cold Start et Authentication Failure .)

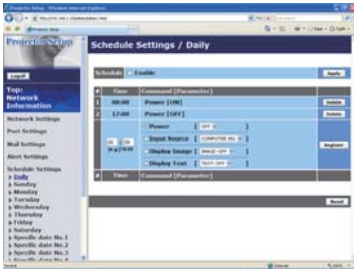
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Le déclenchement de l'e-mail **Filter Error** dépend des paramètres AVERT. FILTR dans la rubrique SERVICE du Menu OPT.. Ces paramètres définissent la période s'écoulant avant l'affichage d'un AVERT. FILTR sur l'écran du projecteur. L'e-mail sera envoyé lorsque le temps filtre excède 500, 1000, 2000, 3000, 4000 ou 5000 heures, en fonction de la configuration. Aucun avis d'envoi ne sera envoyé si AVERT. FILTR est DESACTI.. ([Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation](#))

- **Lamp Time Alarm** est définie comme seuil pour l'avis d'e-mail (rappel) de temps lampe. Lorsque la lampe dépasse le seuil configuré sur la page web, un e-mail est envoyé.
- **Filter Time Alarm** est définie comme seuil pour l'avis d'e-mail (rappel) de temps filtre. Lorsque le filtre dépasse le seuil configuré sur la page web, un e-mail est envoyé.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.7 Schedule Settings (Paramètres Calendrier)



Affiche et configure les paramètres emploi du temps.

Élément	Description
Daily	Configure l'emploi du temps quotidien.
Sunday	Configure l'emploi du temps du dimanche.
Monday	Configure l'emploi du temps du lundi.
Tuesday	Configure l'emploi du temps du mardi.
Wednesday	Configure l'emploi du temps du mercredi.
Thursday	Configure l'emploi du temps du jeudi.
Friday	Configure l'emploi du temps du vendredi.
Saturday	Configure l'emploi du temps du samedi.
Specific date No.1	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°1.
Specific date No.2	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°2.
Specific date No.3	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°3.
Specific date No.4	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°4.
Specific date No.5	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°5.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Les paramètres emploi du temps sont indiqués ci-dessous.

Élément	Description
Schedule	Cliquez sur [Enable] pour activer l'emploi du temps.
Date (Month/Day)	Configure le mois et la date. Cette rubrique n'apparaît que lorsque Specific date (No. 1-5) est sélectionné.

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

Les paramètres pour l'événement actuel sont affichés dans la liste emploi du temps. Pour ajouter des fonctions ou événements, définissez les rubriques suivantes.

Élément	Description
Time	Configure l'heure à laquelle exécuter les commandes.
Command [Parameter]	Configure les commandes à être exécutées.
Power	Configure les paramètres pour le contrôle puissance.
Input Source	Configure les paramètres pour le changement d'entrée.
Display Image	Configure les paramètres pour l'affichage de données images transférées. (📖40)
Display Text	Configure les paramètres pour l'affichage des données texte transférées. (📖42)

Cliquez sur **[Register]** pour ajouter de nouvelles commandes à la liste Emploi du Temps.

Cliquez sur **[Delete]** pour effacer des commandes de la Liste Emploi du Temps.

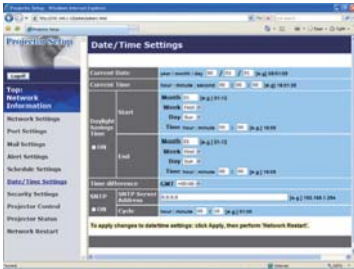
Cliquez sur **[Reset]** pour effacer toutes les commandes et réinitialiser les paramètres emploi du temps de la liste emploi du temps.

REMARQUE • Si le projecteur est déplacé, vérifiez l'heure et la date sur le projecteur avant de configurer les plannings. Les indications d'heure et de date (📖24) pourraient se trouver faussées suite à un choc violent.

- Les événements "Display Image" et "Display Text" ne démarreront pas de façon appropriée et une erreur d'exécution de programme se produira si la lampe ne s'allume pas et/ou si les données d'affichage ne sont pas stockées dans le projecteur au moment de l'exécution de l'événement programmé.
- Les événements "Input Source" et "Display Image" ne démarreront pas si la fonction de sécurité est activée et limite l'usage du projecteur.
- Certaines erreurs du projecteur (telles qu'une erreur de température ou une erreur de lampe) l'empêchent de procéder à la bonne exécution des fonctions/événements programmés.
- Veuillez consulter la section "Dépannage" dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation si des fonctions/événements programmés ne sont pas exécutés de la façon dont vous les aviez paramétrés.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure)



Affiche et configure les paramètres de date et d'heure.

Élément	Description				
Current Date	Configure la date d'aujourd'hui au format année/mois/jour .				
Current Time	Configure l'heure actuelle au format heure:minute:seconde .				
Daylight Savings Time	Cliquez sur [ON] pour autoriser l'heure d'été et paramétrer les éléments suivants:				
Start	Configure la date et l'heure à laquelle l'heure d'été commence.				
Month	Configure le mois auquel l'heure d'été commence (1~12).				
Week	Configure la semaine du mois à laquelle débute l'heure d'été (First, 2, 3, 4, Last).				
Day	Configure le jour de la semaine où débute l'heure d'été (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).				
Time	<table border="1"> <tr> <td>hour</td> <td>Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).</td> </tr> <tr> <td>minute</td> <td>Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).</td> </tr> </table>	hour	Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).	minute	Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).
hour	Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).				
minute	Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).				
End	Configure la date et l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été.				
Month	Configure le mois auquel l'heure d'été s'arrête (1~12).				
Week	Configure la semaine du mois à laquelle s'arrête l'heure d'été (First, 2, 3, 4, Last).				
Day	Configure le jour de la semaine où s'arrête l'heure d'été (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).				
Time	<table border="1"> <tr> <td>hour</td> <td>Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).</td> </tr> <tr> <td>minute</td> <td>Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).</td> </tr> </table>	hour	Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).	minute	Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).
hour	Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).				
minute	Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).				

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Élément	Description
Time difference	Configure le décalage horaire. Paramètre le décalage horaire sur celui de votre ordinateur. Dans le doute, demander conseil à votre responsable informatique.
SNTP	Cochez la case [ON] pour récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP et paramétrez les éléments suivants:
SNTP Server Address	Configure l'adresse serveur SNTP en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans Network Settings (Paramètres Réseau) . La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
Cycle	Configure à quel interval faut-il récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP (heure:minute).

Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

- Si vous raccordez le projecteur à un réseau existant, veuillez consulter votre Administrateur réseau avant de définir les adresses serveur.
- Pour activer la fonction SNTP, il faut avoir défini le décalage horaire au préalable.
- Lorsque SNTP est activé, le projecteur passera au dessus des réglage d'heure et ira récupérer l'information date et heure depuis le serveur temps.
- Le temps de l'horloge interne risque de ne pas rester précis. L'usage SNTP est recommandé pour conserver un temps précis.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.9 Security Settings (Paramètres Sécurité)



Affiche et configure les paramètres de mots de passe et autre processus de sécurité.

Élément	Description
Administrator authority	Configure l'Identifiant Administrateur et le mot de passe.
Administrator ID	Configure l'Identifiant Administrateur. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
Administrator Password	Configure le mot de passe Administrateur. La longueur maximale du texte est de 255 caractères alphanumériques.
Re-enter Administrator Password	Veuillez resaisir le mot de passe pour vérification.
User authority	Configure l'Identifiant Utilisateur et le mot de passe.
User ID	Configure l'Identifiant Utilisateur. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
User Password	Configure le mot de passe Utilisateur. La longueur maximale du texte est de 255 caractères alphanumériques.
Re-enter User Password	Veuillez resaisir le mot de passe pour vérification.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Élément	Description
Network Control	Configure le mot de passe d'authentification pour la commande de contrôle.
Authentication Password	Configure le mot de passe d'authentification. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
Re-enter Authentication Password	Veillez resaisir le mot de passe pour vérification.
SNMP	Configure le nom de communauté si SNMP est utilisé.
Community name	Configure le nom de communauté. La longueur maximale du texte est de 64 caractères alphanumériques.

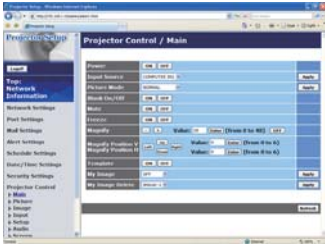
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

- Seuls les nombres '0-9' et les caractères alphabétiques 'a-z', 'A-Z' peuvent être utilisés.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.10 Projector Control (Contrôle du Projecteur)



Les éléments du tableau ci-dessous peuvent être sélectionnés à partir du menu Projector Control . Sélectionnez un élément en utilisant les touches haut et bas du clavier de l'ordinateur. La plupart des menus ont un sous-menu. Référez-vous au tableau ci-dessous pour plus de détails.

REMARQUE • Les valeurs des paramètres pourraient ne pas correspondre aux valeurs réelles si l'utilisateur change les valeurs manuellement. Dans ce cas, veuillez rafraîchir la page en cliquant sur la touche **[Refresh]**.

Contrôle le projecteur.

Élément	Description
Main	
Power	Allume/Eteint l'alimentation.
Input Source	Sélectionne la source d'entrée.
Picture Mode	Sélectionne le paramétrage du mode image.
Blank On/Off	Supprime l'image on/off.
Mute	Coupe le son on/off.
Freeze	Gèle l'écran on/off.
Magnify	Contrôle les paramètres de loupe. Dans certaines sources de signal d'entrée, "La Loupe" pourrait s'arrêter même si elle n'atteint pas la valeur maximale du paramètre.
Magnify Position V	Ajuste la position du point de départ d'agrandissement verticale.
Magnify Position H	Ajuste la position du point de départ d'agrandissement horizontale.
Template	Active/désactive le modèle.
My Image	Sélectionner les données MES IMAGES.
My Image Delete	Supprimer les données MES IMAGES.
Picture	
Brightness	Ajuste les paramètres de luminosité.
Contrast	Ajuste les paramètres de contraste.
Gamma	Sélectionne les paramètres gamma.
Color Temp	Sélectionne les paramètres de température de couleur.
Color	Ajuste les paramètres de couleur.
Tint	Ajuste la configuration de la teinte.
Sharpness	Ajuste les paramètres de précision
My Memory Save	Sauvegarde mes données My Memory (ma memoire).
My Memory Recall	Se rappelle des données My Memory (ma memoire).

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Élément	Description
Image	
Aspect	Sélectionne les paramètres aspect.
Over Scan	Ajuste les paramètres de surbalayage.
V Position	Ajuste la position verticale.
H Position	Ajuste la position horizontale.
H Phase	Ajuste la phase horizontale.
H Size	Ajuste la taille horizontale.
Auto Adjust Execute	Exécute des réglages automatiques.
Input	
Progressive	Sélectionne la paramétrage "progressif".
Video NR	Sélectionne la configuration Réduction du Bruit Vidéo.
Color Space	Sélectionne l'espace couleur.
S-Video Format	Sélectionne la configuration en format s-vidéo.
C-Video Format	Sélectionne la configuration format vidéo.
HDMI Format	Sélectionne la configuration format HDMI.
HDMI Range	Sélectionne le paramètre de plage HDMI.
Computer in1	Sélectionne le type de signal d'entrée COMPUTER IN1 .
Computer in2	Sélectionne le type de signal d'entrée COMPUTER IN2 .
Frame Lock - Computer in1	Allume/Eteint la fonction verrou FRAME LOCK-COMPUTER IN1.
Frame Lock - Computer in2	Allume/Eteint la fonction verrou FRAME LOCK-COMPUTER IN2.
Frame Lock - HDMI	Allume/Eteint la fonction verrou FRAME LOCK-HDMI.
Setup	
D-Zoom	Ajuste le zoom.
D-SHIFT V	Ajuste la position verticale de l'image.
D-SHIFT H	Ajuste la position horizontale de l'image.
Picture Position	Sélectionne la position verticale de l'image.
Keystone V	Règle les paramètres de la déformation trapézoïdale verticale de l'image.
Eco Mode	Sélectionne le mode éco.
Mirror	Sélectionne le statut Mirroir.
Standby Mode	Sélectionne le mode Pause.
Monitor Out - Computer in1	Assigne MONITOR OUT quand le port COMPUTER IN1 est sélectionné.
Monitor Out - Computer in2	Assigne MONITOR OUT quand le port COMPUTER IN2 est sélectionné.
Monitor Out - HDMI	Assigne MONITOR OUT quand le port HDMI est sélectionné.
Monitor Out - S-Video	Assigne MONITOR OUT quand le port S-VIDEO est sélectionné.
Monitor Out - Video	Assigne MONITOR OUT quand le port VIDEO est sélectionné.
Monitor Out - Standby	Assigne MONITOR OUT dans le mode pause.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément	Description
Audio	
Volume	Règle les paramètres de volume.
Speaker	Allume/Eteint les haut- parleurs intégrés.
Audio Source - Computer in1	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-COMPUTER IN1.
Audio Source - Computer in2	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-COMPUTER IN2.
Audio Source - HDMI	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-HDMI.
Audio Source - S-Video	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-S-VIDEO.
Audio Source - Video	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-VIDEO.
Audio Out Standby	Assigne AUDIO OUT dans le mode pause.
HDMI Audio	Sélectionne la configuration audio HDMI.
Screen	
Language	Sélectionne une langue pour l'affichage écran.
Menu Position V	Règle la position du menu vertical.
Menu Position H	Ajuste la position du menu horizontal.
Blank	Sélectionne le mode Vide.
Startup	Sélectionne le mode écran de démarrage.
MyScreen Lock	Active ou désactive la fonction verrouille Mon Écran.
Message	Active/désactive la fonction message.
Template	Sélectionne les paramètres des modèles.
C.C. - Display	Sélectionne le paramètre AFFICHER du S.T.C.
C.C. - Mode	Sélectionne le paramètre MODE du S.T.C.
C.C. - Channel	Sélectionne le paramètre CANAUX du S.T.C.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément	Description
Option	
Auto Search	Active/désactive la fonction de recherche de signal automatique.
Direct Power On	Active/désactive la fonction Allum. Direct.
Auto Power Off	Configure la minuterie pour qu'elle éteigne le projecteur si aucun signal n'est détecté.
My Button-1	Assigne de fonctions pour la touche MY BUTTON1 de la télécommande fournie.
My Button-2	Assigne de fonctions pour la touche MY BUTTON2 de la télécommande fournie.
My Source	Sélectionne les paramètres de MA SOURCE.
Remote Freq. Normal	Active/désactive la fonction normale de fréquence du signal de la télécommande.
Remote Freq. High	Active/désactive la fonction haute de fréquence du signal de la télécommande.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.11 Projector Status (Statut du Projecteur)



Affiche le statut actuel du projecteur.

Elément	Description
Error Status	Affiche le statut d'erreur actuel.
Lamp Time	Affiche le temps d'utilisation de la lampe actuelle.
Filter Time	Affiche le temps d'utilisation du filtre actuel.
Power Status	Affiche le statut d'alimentation actuel.
Input Status	Affiche la source de signal d'entrée actuelle.
Blank On/Off	Affiche le statut Blank (vide) marche/arrêt actuel.
Mute	Affiche le statut Mute (muet) marche/arrêt actuel.
Freeze	Affiche le statut Freeze (geler) actuel.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.12 Network Restart (Redémarrage du réseau)



Réinitialise la connexion réseau du projecteur.

Élément	Description
Restart	Réinitialise la connexion réseau du projecteur afin d'activer de nouveaux paramètres de configuration.

REMARQUE • Réinitialiser la connexion exigera que vous vous rouvriez un session afin de contrôler ou configurer le projecteur via un navigateur. Attendre au moins une minute après avoir pressé **[Restart]** pour se connecter de nouveau.

3.1.13 Logoff (Fermeture de session)

Lorsque vous cliquez sur **[Logoff]** is clicked, the Logon menu is displayed (le Menu d'ouverture de session s'affiche). (📖 14)

3.2 Alertes E-mails

Le projecteur peut envoyer automatiquement un message d'alerte aux adresses e-mail spécifiées lorsque le projecteur détecte certains états nécessitant une maintenance, ou détecte une erreur.

REMARQUE • Vous pouvez spécifier jusqu'à cinq adresses e-mail.
• Le projecteur pourrait ne pas pouvoir envoyer d'e-mail s'il venait soudainement à ne plus être alimenté.

Paramètres E-mail (📖19)

Pour utiliser la fonction d'alertes e-mail du projecteur, veuillez configurer les éléments suivants via un navigateur Web.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10**:

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir le **SMTP Port**.
- 5) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Un redémarrage Réseau est nécessaire après que les réglages de configuration du **SMTP Port** ont été changés. Cliquez sur **[Network Restart]** et configurez les points suivants.

- 6) Cliquez sur **[Mail Settings]** et configurez chaque élément. Référez-vous à la rubrique **3.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail)** (📖19) pour plus d'informations.
- 7) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Cliquez sur la touche **[Send Test Mail]** dans **[Mail Settings]** pour confirmer que les paramètres e-mail sont correctes. L'e-mail suivant sera envoyé aux adresses spécifiées:

Sujet	:Test Mail	<Nom du projecteur>
Texte	:Send Test Mail	
	Date	<Date d'Essai>
	Time	<Heure d'Essai>
	IP Address	<Adresse IP du projecteur>
	MAC Address	<Adresse MAC du projecteur>

3.2 Alertes E-mails (suite)

- 8) Cliquez sur **[Alert Settings]** dans le menu principal pour configurer les paramètres d'alertes e-mail.
- 9) Sélectionnez et configurer chaque élément alerte. Référez-vous à la rubrique **3.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte)** (📖 20) pour plus d'informations.
- 10) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

Les e-mails d'alertes/avertissements sont formatés de la façon suivante:

Sujet	: <Mail title>	<Nom du projecteur>
Texte	: <Mail text>	
	Date	<Date d'échec/avertissement>
	Time	<Heure d'échec/avertissement>
	IP Address	<Adresse IP du projecteur>
	MAC Address	<Adresse MAC du projecteur>

3.3 Organisateur Projecteur avec SNMP

Le SNMP (Simple Network Management Protocol) permet de gérer les informations du projecteur (status d'échecs ou d'avertissements), à partir d'un ordinateur ou d'un réseau. Le logiciel de gestion SNMP devra être installé sur l'ordinateur pour pouvoir utiliser cette fonction.

REMARQUE • Il est recommandé que les fonctions SNMP soient offertes par un administrateur réseau.
• Le logiciel de gestion SNMP doit être installé sur l'ordinateur pour pouvoir contrôler le projecteur via SNMP.

Paramètres SNMP (📖17)

Configurez les éléments suivants via un navigateur pour utiliser SNMP.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10**:

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant Administrateur et votre mot de passe et cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir le **SNMP Port**. Configurez l'adresse IP pour envoyer le filtre SNMP lorsqu'un échec/avertissement se produit.

REMARQUE • Un Redémarrage Réseau est nécessaire après que les réglages de configuration du **SNMP Port** ont été changés. Cliquez sur **[Network Restart]** et configurez les points suivants.

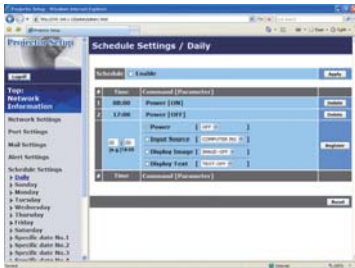
- 5) Cliquez sur **[Security Settings]** dans le menu principal.
- 6) Cliquez sur **[SNMP]** et configurez le nom de communauté sur l'écran qui s'affiche.

REMARQUE • Redémarrage Réseau est nécessaire après que le **Community name** a été changé. Cliquez sur **[Network Restart]** et configurez les points suivants.

- 7) Configurez les paramètres de la transmission filtre des échecs/avertissements. Cliquez sur **[Alert Settings]** dans le menu principal et sélectionnez l'élément Echec/Avertissement à configurer.
- 8) Cliquez sur **[Enable]** pour envoyer le filtre SNMP pour échecs et avertissements. Décochez la case **[Enable]** lorsque la transmission filtre SNMP n'est pas requise.
- 9) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

3.4 Prédiction d'évènements

La fonction Prédiction d'Evènements permet de prévoir des évènements, y compris marche/arrêt de l'appareil. Cela permet de passer le projecteur en "self-management" (auto-gestion).



REMARQUE • Vous pouvez organiser les évènements de contrôles suivant. Power ON/OFF, Input Source, Transferred Image Display et Transferred Text Display.

- L'évènement alimentation marche/arrêt possède la priorité la plus basse parmi tous les évènements définis au même moment.
- Il y a 3 types d'Organisation, 1) daily 2) weekly 3) specific date. (📖22)
- La priorité des évènements prévus est la suivante 1) specific date 2) weekly 3) daily.
- Vous pouvez rentrer jusqu'à cinq dates spécifiques dans les évènements prévus. La priorité est donnée aux évènements qui ont les nombres les plus bas, lorsque plus d'un évènement a été prévu à la même date et heure (ex: 'Specific date No. 1' est prioritaire sur le 'Specific date No. 2' etc...)
- Assurez vous d'avoir régler la date et l'heure avant d'activer les évènements prévus. (📖24)

3.4 Prévision d'évènements (suite)

Paramètres Calendrier (📅22)

Les paramètres Emploi du Temps peuvent être configurés depuis un navigateur Web.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10**:

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Schedule Settings]** dans le menu principal et sélectionnez l'élément emploi du temps nécessaire. Par exemple, si vous désirez effectuer cet ordre chaque dimanche, veuillez sélectionner **[Sunday]**.
- 4) Cliquez sur **[Enable]** pour autoriser l'emploi du temps.
- 5) Entrez la date (mois/jour) pour la prévision d'évènements spécifiques.
- 6) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.
- 7) Après avoir configuré l'heure, les ordres et les paramètres, veuillez cliquer sur **[Register]** pour créer un nouvel évènement.
- 8) Cliquez sur **[Delete]** lorsque vous voulez supprimer un emploi du temps.

Il y a trois types d'emploi du temps:

- 1) Daily: Applique l'opération spécifiée à une heure spécifiée de la journée.
- 2) Sunday ~ Saturday: Applique l'opération spécifiée, à l'heure spécifiée d'un jour spécifié de la semaine.
- 3) Specific date: Applique l'opération spécifiée à la date et à l'heure spécifiée.

REMARQUE • En mode Standby (Attente), l'indicateur d'alimentation clignotera vert pendant 3 secondes environ lorsqu'au moins 1 "Power ON" est sauvegardé.

• Lorsque la fonction emploi du temps est utilisée, le cordon d'alimentation doit être connecté au projecteur et à la prise de courant. La fonction emploi du temps ne fonctionne pas lorsque le coupe-circuit est déclenché. Le voyant d'alimentation s'allume en orange ou en vert lorsque le projecteur reçoit du courant alternatif.

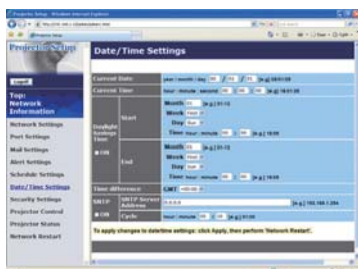
3.4 Prévion d'évènements (suite)

Paramètres Date/Heure (📖24)

Les paramètres Date/Heure peuvent être réglés via un navigateur Web.

Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10**:

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10**" dans la barre d'adresse du navigateur web. Entrez votre Identifiant Administrateur et votre mot de passe et cliquez sur **[Logon]**.
- 2) Cliquez sur **[Date/Time Settings]** dans le menu principal et configurez chaque élément. Référez vous à la rubrique **3.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure)** pour plus de détails.
- 3) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.



REMARQUE • Un redémarrage Réseau est nécessaire après que **Daylight Savings Time** ou que la configuration **SNTP** ont été changés.

- La pile/batterie de l'horloge intégrée pourrait être vide si l'horloge retarde, même si l'heure et la date ont été configurés correctement. Procéder au remplacement de la batterie en suivant les instructions de la section **"Remplacement de la pile d'horloge interne" dans le Manuel d'utilisation (résumé)**.
- L'horloge interne pourrait ne plus être à l'heure. Il est recommandé d'utiliser SNTP pour conserver l'heure juste.

3.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)

Le projecteur peut afficher des images fixes qui sont transférées via le réseau.

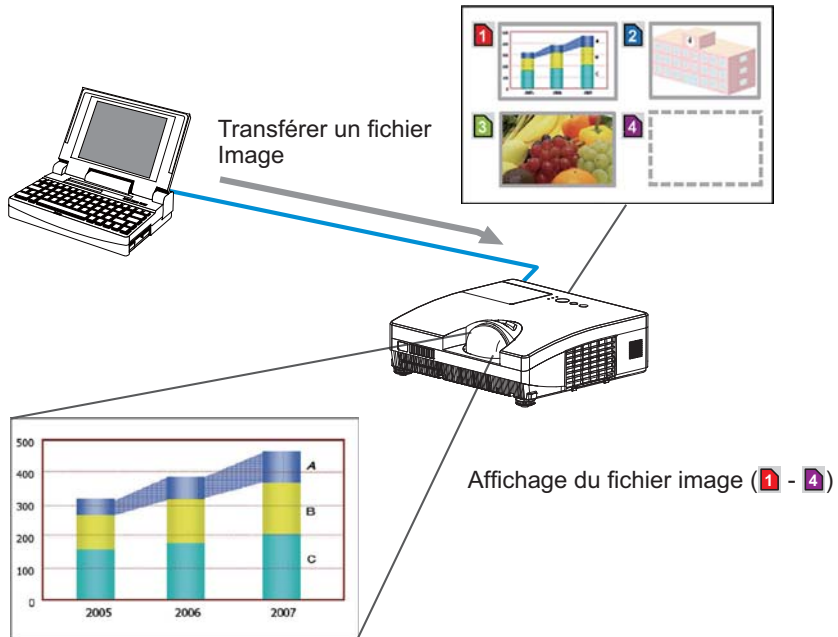


Fig 3.5 Transfert d'image fixe

La transmission MES IMAGES requiert une application exclusive pour votre ordinateur. Vous pouvez la télécharger sur le site internet Hitachi (<http://hitachi.us/digitalmedia> ou <http://www.hitachidigitalmedia.com>). Référez vous au manuel pour des informations détaillées et pour les instructions d'applications.

Pour afficher l'image transférée, sélectionnez l'élément MES IMAGES dans le menu RÉSEAU. Pour plus d'informations, veuillez lire la description de l'élément MES IMAGES, dans le menu RÉSEAU. (📖 **Menu RÉSEAU dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**)

REMARQUE • Il est possible d'affecter jusqu'à 4 images.

• Il est possible d'utiliser **MY BUTTON** pour afficher une image transférée si il a été enregistrée en tant que MES IMAGES. (📖 **Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**)

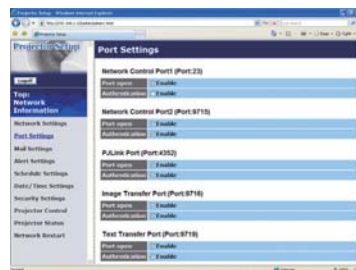
• Le fichier image peut aussi être affiché en utilisant la fonction emploi du temps depuis le navigateur Web. Référez-vous à la rubrique "**3.4 Prévision d'évènements** (📖37)" pour plus de détails.

3.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes) (suite)

Configurez les points suivants à l'aide d'un Navigateur web lorsque vous utilisez le MES IMAGES.

Exemple: si l'adresse IP du projecteur est sur **192.168.1.10**:

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre adresse du Navigateur web.
- 2) Entrez l'ID Administrateur et le mot de passe, puis cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez la case **[Enable]** pour ouvrir **Image Transfer Port (Port: 9716)**. Cliquez la case **[Enable]** pour définir **[Authentication]** quand une identification est demandée, sinon vider la case.
- 5) Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.



Quand le réglage d'identification est désactivé, les réglages suivants sont nécessaires.

- 6) Cliquez sur **[Security Settings]** dans le menu principal.
- 7) Sélectionnez **[Network Control]** et entrez le mot de passe d'identification souhaité.
- 8) Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

REMARQUE • Le mot de passe sera le même pour **Network Control Port1 (Port: 23)**, **Network Control Port2 (Port: 9715)**, **PJLink™ Port (Port: 4352)**, **Image Transfer Port (Port: 9716)** et **Text Transfer Port (Port: 9719)**.

• Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

3.6 Fonction Messenger

Le projecteur peut afficher des données texte transférées via le réseau à l'écran. Les données texte peuvent être affichées à l'écran de deux manières. La première affiche le texte transféré à partir de l'ordinateur en temps réel et la seconde choisi et affiche le texte à partir des données enregistrées au préalable dans le projecteur.

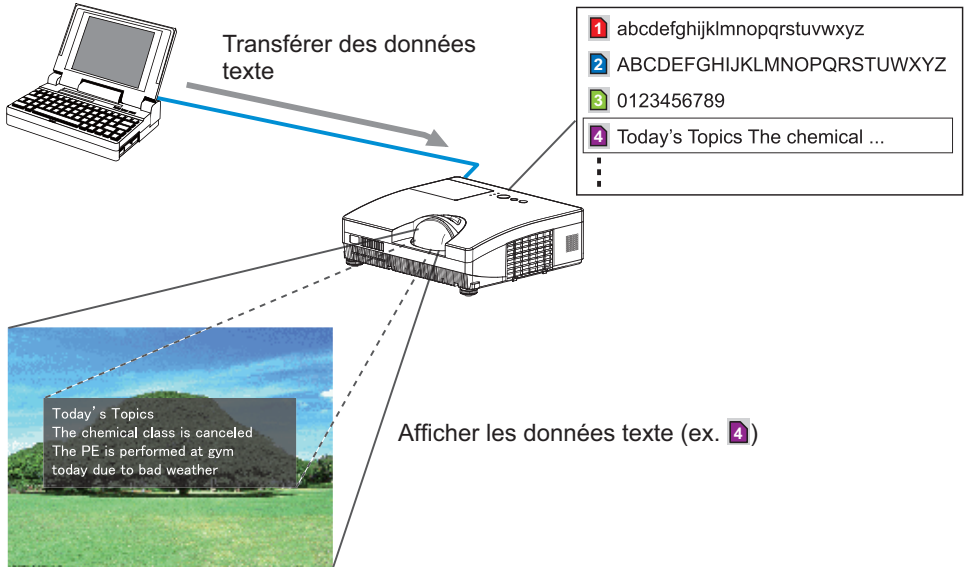


Fig 3.6 Fonction Messenger

La fonction Messenger nécessite une application spécifique à votre ordinateur. Pour modifier, transférer et afficher les données texte, utiliser cette application. Vous pouvez la télécharger sur le site internet Hitachi (<http://hitachi.us/digitalmedia> ou <http://www.hitachidigitalmedia.com>). Se reporter au manuel de l'application pour les détails concernant la fonction Messenger et ses instructions.

REMARQUE • Il est possible de stocker au plus 12 données texte dans le projecteur.

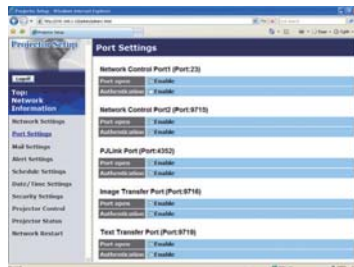
- Utiliser **MY BUTTON** enregistré en tant que **MESSAGER** pour afficher ou éteindre les textes messenger. (☑ **Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**)
- Le fichier texte peut aussi être affiché en utilisant la fonction emploi du temps depuis le navigateur Web. Référez-vous à la rubrique "**3.4 Prévision d'évènements** (☑37)" pour plus de détails.

3.6 Fonction Messenger (suite)

Configurez les rubriques suivantes à l'aide d'un navigateur web lorsque vous utilisez La fonction Messenger.

Exemple: si l'adresse IP du projecteur est sur **192.168.1.10**:

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre adresse du Navigateur web.
- 2) Entrez l'ID Administrateur et le mot de passe, puis cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez la case **[Enable]** pour ouvrir **Text Transfer Port (Port: 9719)**. Cliquez la case **[Enable]** pour définir **[Authentication]** quand une identification est demandée, sinon vider la case.
- 5) Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.



Quand le réglage d'identification est désactivé, les réglages suivants sont nécessaires.

- 6) Cliquez sur **[Security Settings]** dans le menu principal.
- 7) Sélectionnez **[Network Control]** et entrez le mot de passe d'identification souhaité.
- 8) Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

REMARQUE • Le mot de passe sera le même pour **Network Control Port1 (Port: 23)**, **Network Control Port2 (Port: 9715)**, **PJLink™ Port (Port: 4352)**, **Image Transfer Port (Port: 9716)** et **Text Transfer Port (Port: 9719)**.

• Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

3.7 Contrôle des commandes via le réseau

Vous pouvez configurer et contrôler le projecteur via le réseau, en utilisant les commandes RS-232C.

Communication Port (Port de Communication)

Les deux ports suivants sont assignés pour le contrôle des commandes.

TCP #23 (**Network Control Port1 (Port: 23)**)

TCP #9715 (**Network Control Port2 (Port: 9715)**)

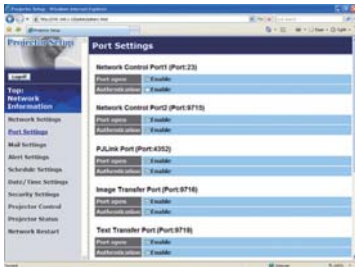
REMARQUE • Le contrôle des commandes n'est accessible qu'à partir des ports spécifiés plus haut.

Paramètres commande et contrôle (📖 17)

Configurer les éléments suivants depuis un navigateur lorsque le contrôle des ordres est activé.


Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10**:

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur [**Logon**].
- 3) Cliquez sur [**Port Settings**] dans le menu principal.



- 4) Cliquez sur [**Enable**] pour ouvrir **Network Control Port1 (Port: 23)** pour utiliser TCP #23. Cochez la case [**Enable**] pour [**Authentication**] Paramétrer lorsque l'authentification est requise, sinon décochez la case.
- 5) Cliquez sur [**Enable**] pour ouvrir **Network Control Port2 (Port: 9715)** pour utiliser TCP #9715. Cochez la case [**Enable**] pour [**Authentication**] Paramétrer lorsque l'authentification est requise, sinon décochez la case.
- 6) Cliquez sur [**Apply**] pour sauvegarder les paramètres.

3.7 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Quand les paramètres d'authentification sont activés, les paramètres suivant sont requis:
( 26)

- 7) Cliquez sur [**Security Settings**] dans le menu principal.
- 8) Cliquez sur [**Network Control**] et entrez le mot de passe d'authentification souhaité.
* Voir REMARQUE.
- 9) Cliquez sur [**Apply**] pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Le mot de passe sera le même pour **Network Control Port1 (Port: 23)**, **Network Control Port2 (Port: 9715)**, **PJLink™ Port (Port: 4352)**, **Image Transfer Port (Port: 9716)** et **Text Transfer Port (Port: 9719)**.
• Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur [**Network Restart**] dans le menu principal.

3.7 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Format des commandes

Les formats commandes varient selon les ports de communication.

- TCP #23

Vous pouvez utiliser les commandes RS-232C sans aucun changement. Le format de données de réponse est le même que les commandes RS-232C.

 **"RS-232C Communication" dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation (Technical)**

Cependant, la réponse suivante sera envoyée dans l'éventualité d'un échec d'authentification, lorsque l'authentification est activée.

<Réponse dans l'éventualité d'une erreur d'authentification>

Réponse	Code d'erreur	
0x1F	0x04	0x00

- TCP #9715

Envoyer le format données

Le formatage suivant est ajouté à l'entête (0x02), au nombre de bits entre bits d'encadrement (0x0D), au Total de contrôle (1 byte) et à l'identifiant connexion des ordres RS-232C.

 **"RS-232C Communication" dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation (Technical)**

Entête	Longueur des données	Ordre RS-232C	Total de Contrôle	Identifiant Connexion
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

Entête → 0x02, Fixe.

Longueur des données → Longueur de byte des ordres RS-232C (0x0D, Fixe).

Ordres RS-232C → Ordres RS-232C qui commencent par 0xBE 0xEF (13 bytes).

Total de Contrôle → Il s'agit de la valeur pour atteindre 0 à l'addition des 8 bits les plus bas, de l'entête au total de contrôle.

Identifiant Connexion → Valeur arbitraire comprise entre 0 et 255 (Cette valeur est attachée aux données de réponse).

3.7 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Format de données de réponse

L'identifiant Connexion (la donnée est la même que pour l'identifiant connexion sur le format de données à envoyer) est attaché aux données de réponse des ordres du RS-232C.

<Réponse ACK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x06	1 byte

<Réponse NAK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x15	1 byte

<Réponse d'Erreur>

Réponse	Code d'erreur	Identifiant Connexion
0x1C	2 bytes	1 byte

<Réponse Donnée>

Réponse	Données	Identifiant Connexion
0x1D	2 bytes	1 byte

<Reponse Projecteur Occupé>

Réponse	Code de Statut	Identifiant Connexion
0x1F	2 bytes	1 byte

<Réponse d'Erreur d'authentification>

Réponse	Code d'Erreur d'authentification		Identifiant Connexion
0x1F	0x04	0x00	1 byte

3.7 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Coupure Automatique de Connexion

La connexion TCP sera automatiquement interrompue s'il n'y a pas de communication 30 secondes après avoir établi la connexion.

Authentification

Le projecteur n'accepte pas d'ordre s'il n'y a pas de succès d'authentification, lorsque celle-ci est activé. Le projecteur utilise une authentification du type "challenge-response", à l'aide d'un algorithme MD5 (Message Digest 5). Lorsque le projecteur utilise un réseau local (LAN), 8 bytes prises au hasard seront renvoyées si l'authentification est activée. Reliez ces 8 bytes et le mot de passe d'authentification, puis traitez les données avec l'algorithme MD5 et ajoutez ceci devant les ordres à envoyer.

Ce qui suit est un échantillon de ce qui se passe si l'authentification mot de passe est réglée sur "password" et les 8 bytes aléatoires sont "a572f60c".

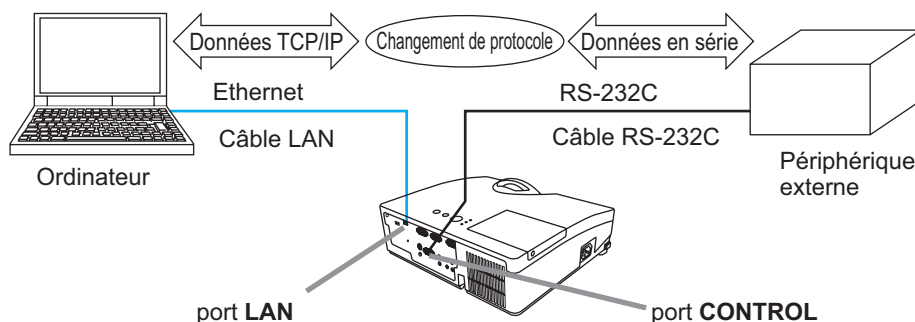
- 1) Sélectionnez le projecteur.
- 2) Recevez les 8 bytes aléatoires "a572f60c" du projecteur.
- 3) Reliez les 8 bytes aléatoires "a572f60c". et le mot de passe d'authentification "password", et il devient "a572f60cpassword"
- 4) Traitez cette chaîne "a572f60cpassword" avec l'algorithme MD5. Elle deviendra, "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
- 5) Ajoutez "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" devant l'ordre et envoyez les données.
Envoyez "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" + ordre.
- 6) Lorsque les données envoyées sont correctes, l'ordre sera exécuté et les données de réponse seront renvoyées. Dans le cas contraire, une erreur d'authentification sera renvoyée.

REMARQUE • En ce qui concerne le second ordre ou les ordres suivants, les données d'authentification peuvent être omises si vous utilisez la même connexion.

3.8 Contrôle du périphérique externe via le projecteur (à l'aide de la fonction PONT RÉSEAU)

Ce projecteur est équipé de la fonction PONT RÉSEAU qui assure la conversion mutuelle d'un protocole réseau et d'une interface en série.

A l'aide de la fonction PONT RÉSEAU, un ordinateur connecté à ce projecteur par communication Ethernet peut contrôler un périphérique externe connecté à ce projecteur par communication RS-232C en tant que terminal réseau.



3.8.1 Connexion de périphériques

- 1) Connectez le port **LAN** du projecteur et le port LAN de l'ordinateur à l'aide d'un câble LAN pour la communication Ethernet.
- 2) Connectez le port **CONTROL** du projecteur et le port RS-232C du périphérique à l'aide d'un câble RS-232C pour la communication RS-232C.

REMARQUE • Avant de connecter les périphériques, veuillez lire les manuels correspondants afin de vérifier les branchements. Pour la connexion RS-232C, vérifiez les spécifications de chaque port et utilisez le câble adapté. (📖 **"Connection to the ports" dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation (Technical)**)

3.8.2 Configuration de la communication

Pour configurer les paramètres de la communication à l'aide de PONT RÉSEAU pour le projecteur, utiliser les rubriques du menu COMMUNICATION. Ouvrir le menu du projecteur et choisir le menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION.

(📖 **Menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**)

- 1) Dans le menu TYPE COMMUNICATION, sélectionnez PONT RÉSEAU pour le port **CONTROL**.
- 2) Dans le menu RÉGLAGES SÉRIE, sélectionnez la vitesse de communication et la parité adaptées pour le port **CONTROL**, conformément aux spécifications du port RS-232C du périphérique connecté.

Rubrique	État
VITESSE COM.	4800bps/9600bps/19200bps/38400bps
PARITÉ	AUCUNE/IMPAIRE/PAIRE
Longueur des données	8 bits (fixes)
Bit de départ	1 bit (fixe)
Bit d'arrêt	1 bit (fixe)

- 3) Dans le menu MÉTHODE TRANSMISSION, configurez la méthode adaptée pour le port **CONTROL** en fonction de votre utilisation.

REMARQUE • DÉSACTI. est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION comme paramètre par défaut.

- Dans le menu COMMUNICATION, configurez la communication. N'oubliez pas qu'une configuration inadaptée peut entraîner un dysfonctionnement de la communication.
- Lorsque TYPE COMMUNICATION a pour valeur PONT RÉSEAU, le port **CONTROL** n'accepte pas les commandes RS-232C.

3.8.3 Port de communication

Pour la fonction PONT RÉSEAU, envoyez les données de l'ordinateur vers le projecteur à l'aide de **Network Bridge Port** (Port du pont réseau) configuré dans "Port Settings" (Paramètres de port) du navigateur Web. (📖18)

REMARQUE • Vous pouvez choisir n'importe quel chiffre compris entre 1024 et 65535 pour le **Network Bridge Port** à l'exception de 9715, 9716, 9719 et 4352. Le paramètre par défaut est 9717.

3.8.4 Méthode de transmission

La méthode de transmission peut être sélectionnée à partir des menus, seulement lorsque PONT RÉSEAU est sélectionné pour le TYPE COMMUNICATION.

(📖 **Menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**)

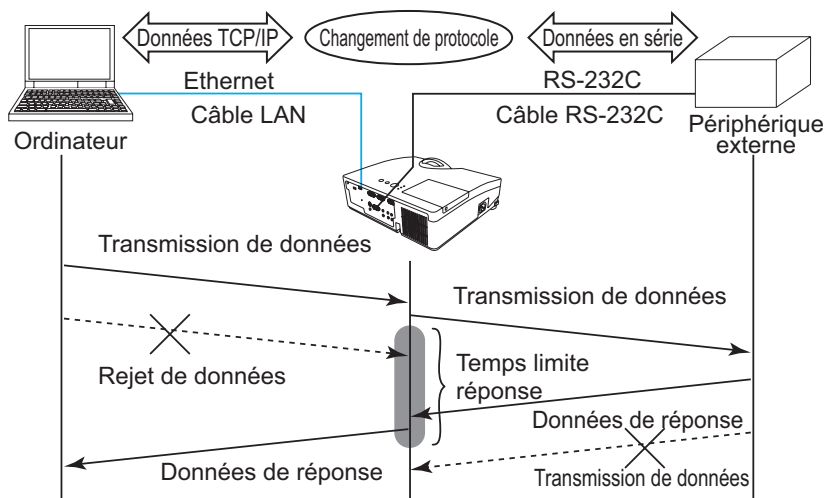
SEMI-DUPLEX ↔ DUPLEX INTÉGRAL

3.8.4.1 SEMI-DUPLEX

Cette méthode permet au projecteur d'assurer une communication bilatérale, mais une seule direction, soit la transmission, soit la réception de données, est autorisée à la fois.

Cette méthode ne permet pas au projecteur de recevoir des données à partir de l'ordinateur en l'attente de données de réponse à partir d'un périphérique externe. Lorsque le projecteur a reçu des données de réponse depuis un périphérique externe ou que le délai limite de réponse a expiré, le projecteur peut recevoir les données à partir de l'ordinateur. Cela signifie que le projecteur contrôle la transmission et la réception de données pour synchroniser la communication.

Pour utiliser la méthode SEMI-DUPLEX, configurez TEMPS LIMITE RÉPONSE et TIMEOUT INTERVALLE OCTETS conformément aux instructions ci-dessous.



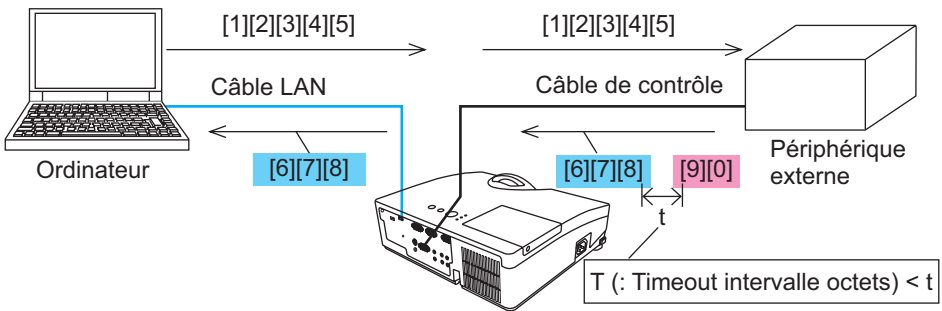
- 1) Dans le menu TEMPS LIMITE RÉPONSE, ajustez le délai d'attente des données de réponse à partir d'un périphérique externe. (📖 **Menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**)

DESACTI. ↔ 1s ↔ 2s ↔ 3s (↔ DESACTI.)

3.8.4.1 SEMI-DUPLEX (suite)

2) Si les données de réponse en provenance d'un périphérique externe sont nulles au bout d'un certain délai (TIMEOUT INTERVALLE OCTETS), le projecteur estime que les données de réponse sont terminées et recommence l'envoi de données. Si un intervalle vierge dans les données de réponse est supérieur à TIMEOUT INTERVALLE OCTETS, le projecteur ne peut pas recevoir toutes les données et l'ordinateur ne pourra peut-être pas contrôler correctement un périphérique externe. Dans le menu TIMEOUT INTERVALLE OCTETS, ajustez le temps d'attente des données de réponse correspondant à votre système. ([Menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION dans le Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation](#))

50ms ↔ 100ms ↔ 150ms ↔ 200ms (↔ 50ms)



REMARQUE • Avec la méthode SEMI-DUPLEX, le projecteur peut envoyer 254 octets de données maximum à la fois.
 • S'il n'est pas nécessaire de surveiller les données de réponse provenant d'un périphérique externe et que TEMPS LIMITE REPONSE est réglé sur DÉSACTI., le projecteur peut recevoir les données de l'ordinateur et les envoyer de manière continue vers un périphérique externe. DÉSACTI. est sélectionné comme paramètre par défaut.

3.8.4.2 DUPLEX INTÉGRAL

Cette méthode permet au projecteur d'assurer une communication bilatérale assurant la transmission et la réception simultanées des données, sans surveiller les données de réponse provenant d'un périphérique externe. Avec cette méthode, l'ordinateur et un périphérique externe envoient les données sans effectuer de synchronisation. Si celles-ci doivent être synchronisées, configurez l'ordinateur de manière à ce qu'il assure la synchronisation.

REMARQUE • Si l'ordinateur contrôle la synchronisation de la transmission et de la réception des données, il ne sera peut-être pas en mesure de contrôler correctement un périphérique externe, en fonction de l'état de traitement du projecteur.

Projector

ED-D10N/ED-D11N

User's Manual (detailed)

Operating Guide – Technical

Example of PC signal

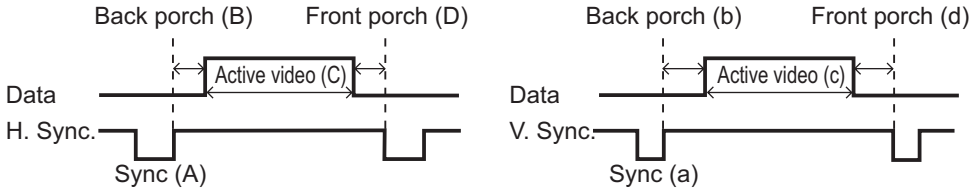
Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	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 (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
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 PC.
- Some PCs 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.
 - Automatic 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.

Initial set signals

Initial set signals

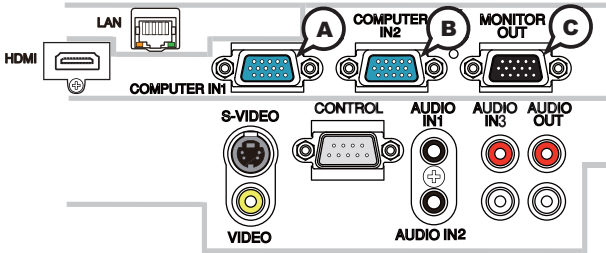
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some PC models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in IMAGE menu.



Computer signal	Horizontal signal timing (μs)				Vertical signal timing (lines)			
	(A)	(B)	(C)	(D)	(a)	(b)	(c)	(d)
720 x 400 / TEXT	2.0	3.0	20.3	1.0	3	42	400	1
640 x 480 / VGA (60Hz)	3.8	1.9	25.4	0.6	2	33	480	10
640 x 480 / VGA (72Hz)	1.3	4.1	20.3	0.8	3	28	480	9
640 x 480 / VGA (75Hz)	2.0	3.8	20.3	0.5	3	16	480	1
640 x 480 / VGA (85Hz)	1.6	2.2	17.8	1.6	3	25	480	1
800 x 600 / SVGA (56Hz)	2.0	3.6	22.2	0.7	2	22	600	1
800 x 600 / SVGA (60Hz)	3.2	2.2	20.0	1.0	4	23	600	1
800 x 600 / SVGA (72Hz)	2.4	1.3	16.0	1.1	6	23	600	37
800 x 600 / SVGA (75Hz)	1.6	3.2	16.2	0.3	3	21	600	1
800 x 600 / SVGA (85Hz)	1.1	2.7	14.2	0.6	3	27	600	1
832 x 624 / Mac 16" mode	1.1	3.9	14.5	0.6	3	39	624	1
1024 x 768 / XGA (60Hz)	2.1	2.5	15.8	0.4	6	29	768	3
1024 x 768 / XGA (70Hz)	1.8	1.9	13.7	0.3	6	29	768	3
1024 x 768 / XGA (75Hz)	1.2	2.2	13.0	0.2	3	28	768	1
1024 x 768 / XGA (85Hz)	1.0	2.2	10.8	0.5	3	36	768	1
1152 x 864 (75Hz)	1.2	2.4	10.7	0.6	3	32	864	1
1280 x 768 / W-XGA (60Hz)	1.7	2.5	16.0	0.8	3	23	768	1
1280 x 800 (60Hz)	1.6	2.4	15.3	0.8	3	24	800	1
1280 x 960 (60Hz)	1.0	2.9	11.9	0.9	3	36	960	1
1280 x 1024 / SXGA (60Hz)	1.0	2.3	11.9	0.4	3	38	1024	1
1280 x 1024 / SXGA (75Hz)	1.1	1.8	9.5	0.1	3	38	1024	1
1280 x 1024 / SXGA (85Hz)	1.0	1.4	8.1	0.4	3	44	1024	1
1400 x 1050 / SXGA+ (60Hz)	1.2	2.0	11.4	0.7	3	33	1050	1
1600 x 1200 / UXGA (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4	3	46	1200	1

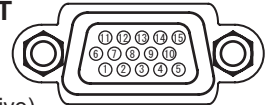
Connection to the ports

NOTICE ▶ Use the cables with straight plugs, not L-shaped ones, as the input ports of the projector are recessed.



ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT

D-sub 15pin mini shrink jack



(1) for PC signal

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

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

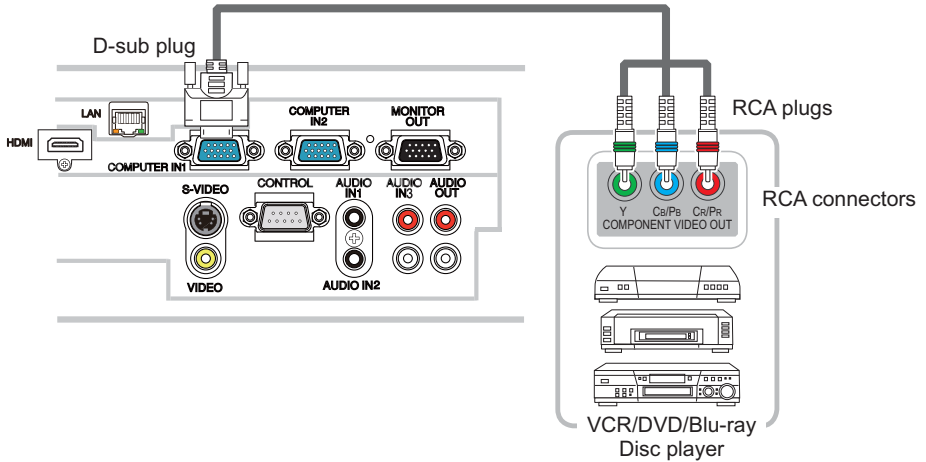
(2) for Component signal

- Y : Component video Y with composite sync, 1.0±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
 - Cr/Pr : Component video Cr/Pr, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
 - Cb/Pb : Component video Cb/Pb, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
- System:480i@60,480p@60,576i@50,576p@50,720p@50/60,1080i@50/60,1080p@50/60

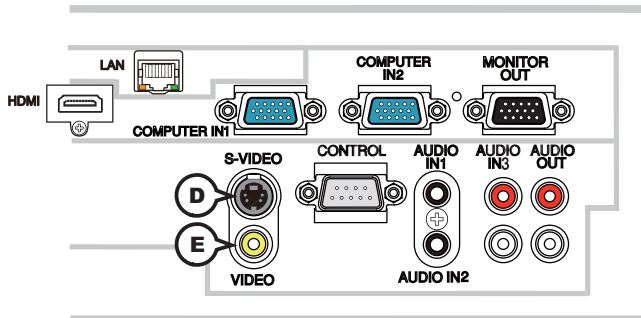
Pin	Signal	Pin	Signal
1	Cr/Pr	9	(No connection)
2	Y	10	Ground
3	Cb/Pb	11	(No connection)
4	(No connection)	12	(No connection)
5	Ground	13	(No connection)
6	Ground Cr/Pr	14	(No connection)
7	Ground Y	15	(No connection)
8	Ground Cb/Pb	-	-

To input component video signal to **COMPUTER IN** ports

ex.

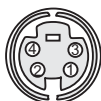


To input component video signal to the **COMPUTER IN1** or **IN2** port of the projector, use a RCA to D-sub cable or adapter.
For about the pin description of the required cable or adapter, refer to the descriptions about **COMPUTER IN1** and **IN2** port ([📖3](#)).



ⓓ S-VIDEO

Mini DIN 4pin jack



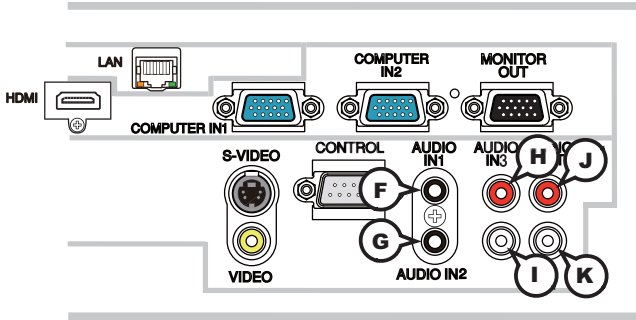
- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL (60Hz)

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

ⓔ VIDEO

RCA jack

- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL (60Hz)
- 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator



ⒻAUDIO IN1, ⒼAUDIO IN2

Ø3.5 stereo mini jack

- 200 mVrms 47kΩ terminator

AUDIO IN3 ⒻR, ⒼL

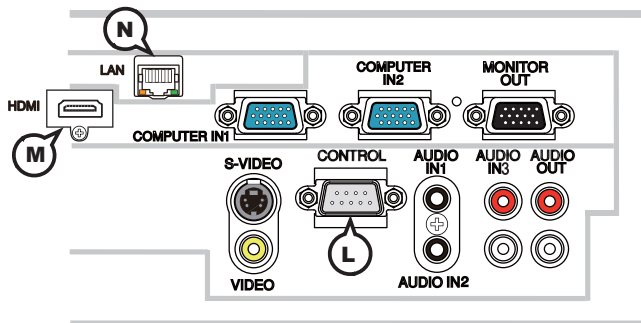
RCA jack x2

- 200 mVrms 47kΩ terminator

AUDIO OUT ⒼR, ⒼL

RCA jack x2

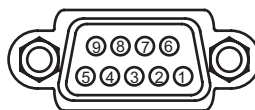
- 200 mVrms 1kΩ output impedance



L CONTROL

D-sub 9pin plug

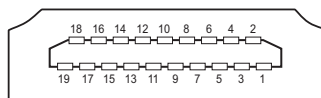
• About the details of RS-232C communication, please refer to the following page.



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)

M HDMI

• Type :Digital video connector

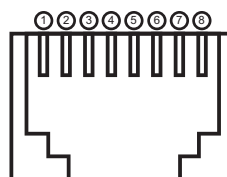


Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	T.M.D.S. Data2 +	8	T.M.D.S. Data0 Shield	15	SCL
2	T.M.D.S. Data2 Shield	9	T.M.D.S. Data0 -	16	SDA
3	T.M.D.S. Data2 -	10	T.M.D.S. Clock +	17	DDC/CEC Ground
4	T.M.D.S. Data1 +	11	T.M.D.S. Clock Shield	18	+5V Power
5	T.M.D.S. Data1 Shield	12	T.M.D.S. Clock -	19	Hot Plug Detect
6	T.M.D.S. Data1 -	13	CEC		
7	T.M.D.S. Data0 +	14	Reserved(N.C. on device)		

N LAN

RJ-45 jack

Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	TX+	4	-	7	-
2	TX-	5	-	8	-
3	RX+	6	RX-		



PJLink command

This projector is equipped with the PJLink™ Class 1.

See the following table for the commands for controlling the projector using the PJLink™ protocol are as given in the table below.

Commands	Control Description	Parameter or Response
POWER	Power Control	0 = Standby 1 = Power On
POWER ?	Power Status inquiry	0 = Standby 1 = Power On 2 = Cool Down
INPT	Input Source selection	11 = COMPUTER IN 1 12 = COMPUTER IN 2 22 = S-VIDEO 23 = VIDEO 31 = HDMI
INPT ?	Input Source inquiry	11 = COMPUTER IN 1 12 = COMPUTER IN 2 22 = S-VIDEO 23 = VIDEO 31 = HDMI
AVMT	AV Mute	10 = BLANK off 11 = BLANK on 20 = MUTE off 21 = MUTE on 30 = AV MUTE off 31 = AV MUTE on
AVMT ?	AV Mute inquiry	10 = BLANK off 11 = BLANK on 20 = MUTE off 21 = MUTE on 30 = AV MUTE off 31 = AV MUTE on
ERST ?	Error Status inquiry	1st byte: Refers to Fan error; one of 0 to 2 2nd byte: Refers to Lamp error; one of 0 to 2 3rd byte: Refers to Temperature error; one of 0 to 2 4th byte: Refers to Cover error; one of 0 to 2 5th byte: Refers to Filter error; one of 0 to 2 6th byte: Refers to Other error; one of 0 to 2 The meaning of 0 to 2 is as given below 0 = Error is not detected; 1 = Warning; 2 = Error

Commands	Control Description	Parameter or Response
LAMP ?	Lamp Status inquiry	1st number (digits 1 to 5): Lamp Time 2nd number : 0 = Lamp off, 1 = Lamp on
INST ?	Input Source List inquiry	11 12 22 23 31
NAME ?	Projector Name inquiry	Responds with the name set in "PROJECTOR NAME" of "NETWORK"
INF1 ?	Manufacturer's Name inquiry	HITACHI
INF2 ?	Model Name inquiry	ED-D10N/ED-D11N
INFO ?	Other Information inquiry	Responds with the factory information and so on
CLSS ?	Class Information inquiry	1

NOTE • The password used in PJLink™ is the same as the password set in the Web Browser Control. To use PJLink™ without authentication, do not set any password in Web Browser Control.

- For specifications of PJLink™, see the web site of the Japan Business Machine and Information System Industries Association.
URL: <http://pjlink.jbmia.or.jp/>

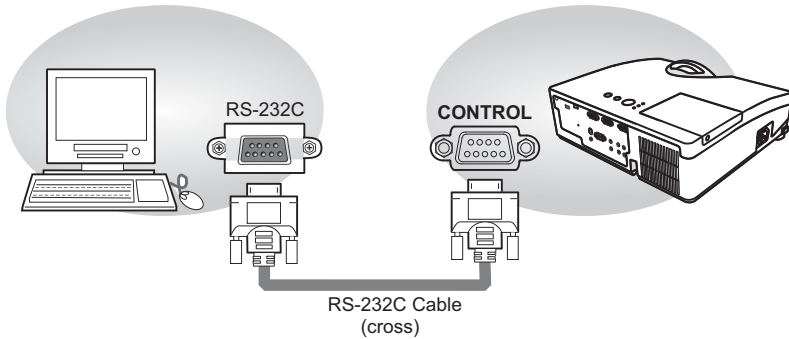
RS-232C Communication

When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer.

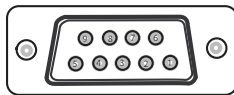
For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (📖19).

Connection

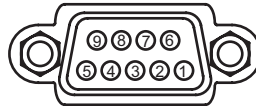
1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the computer's RS-232C port with a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in figure
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.



RS-232C port
of the computer



CONTROL port
of the projector



CD (1)		(1) —
RD (2)	\	(2) RD
TD (3)	/	(3) TD
DTR (4)		(4) —
GND (5)	—	(5) GND
DSR (6)		(6) —
RTS (7)	\	(7) RTS
DTS (8)	/	(8) CTS
RI (9)		(9) —

Communication settings

1. Protocol

19200bps,8N1

2. Command format ("h" shows hexadecimal)

Byte Number	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Command Action	Header						Data						
	Header code		Packet	Data size		CRC flag		Action		Type		Setting code	
	L	H		L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
<SET>Change setting to desired value [(cL)(cH)].						(aL)	(aH)	01h	00h	(bL)	(bH)	(cL)	(cH)
<GET>Read projector internal setup value [(bL)(bH)].						(aL)	(aH)	02h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<INCREMENT> Increment setup value [(bL)(bH)] by 1.	BEh	EFh	03h	06h	00h	(aL)	(aH)	04h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<DECREMENT> Decrement setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	05h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<EXECUTE> Run a command [(bL)(bH)].						(aL)	(aH)	06h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h

[Header code] [Packet] [Data size]

Set [BEh, EFh, 03h, 06h, 00h] to byte number 0~4.

[CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication / Network command table ([19](#)).

[Action]

Set functional code to byte number 7, 8.

<SET> = [01h, 00h], <GET> = [02h, 00h], <INCREMENT> = [04h, 00h]

<DECREMENT> = [05h, 00h], <EXECUTE> = [06h, 00h]

Refer to the Communication command table ([above](#)).

[Type] [Setting code]

For byte number 9~12, refer to RS-232C Communication / Network command table ([19](#)).

3. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

(1) ACK reply : 06h

When the projector receives the Set, Increment, Decrement or Execute command correctly, the projector changes the setting data for the specified item by [Type], and it returns the code.

(2) NAK reply : 15h

When the projector cannot understand the received command, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and send the same command again.

(3) Error reply : 1Ch + 0000h

When the projector cannot execute the received command for any reasons, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and the setting status of the projector.

(4) Data reply : 1Dh + xxxh

When the projector receives the GET command correctly, the projector returns the response code and 2 bytes of data.

- 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.

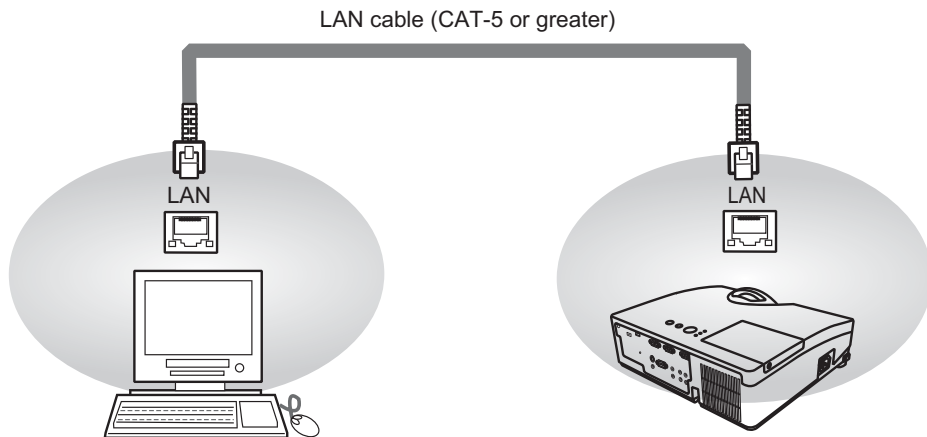
Command Control via the Network

When the projector connects network, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer with web browser.

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table ([19](#)).

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **LAN** port and the computer's LAN port with a LAN cable. Use the cable that fulfills the specification shown in figure (Use CAT-5 or greater LAN Cable when LAN ports are used)
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.



Communicaion Port

The following two ports are assigned for the command control.

TCP #23

TCP #9715

Configure the following items form a web browser when command control is used.

Port Settings		
Network Control Port1 (Port: 23)	Port open	Click the [Enable] check box to open [Network Control Port1 (Port: 23)] to use TCP #23. Default setting is "Enable".
	Authentication	Click the [Enable] check box for the [Authentication] setting when authentication is required. Default setting is "Disable".
Network Control Port2 (Port: 9715)	Port open	Click the [Enable] check box to open [Network Control Port2 (Port: 9715)] to use TCP #9715. Default setting is "Enable".
	Authentication	Click the [Enable] check box for the [Authentication] setting when authentication is required. Default setting is "Enable".

When the authentication setting is enabled, the following settings are required.

Security Settings		
Network Control	Authentication Password	Enter the desired authentication password. This setting will be the same for [Network Control Port1 (Port: 23)] and [Network Control Port2 (Port: 9715)] . Default setting is blank.
	Re-enter Authentication Password	

Command control settings

[TCP #23]

1. Command format

Same as RS-232C communication, refer to RS-232C Communication command format.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

Four of the response / error code used for TCP#23 are the same as RS-232C Communication (1)~(4). One authentication error reply (5) is added.

(1) ACK reply : 06h

Refer to RS-232C communication (11).

(2) NAK reply : 15h

Refer to RS-232C communication (11).

(3) Error reply : 1Ch + 0000h

Refer to RS-232C communication (11).

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh

Refer to RS-232C communication (11).

(5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h

When authentication error occurred, the projector returns the error code.

[TCP #9715]

1. Command format

The commands some datum are added to the head and the end of the ones of TCP#9715 are used.

Header	Data length	RS-232C command	Check sum	Connection ID
0×02	0×0D	13 bytes	1 byte	1 byte

[Header]

02, Fixed

[Data Length]

RS-232C commands byte length (0×0D, Fixed)

[RS-232C commands]

Refer to RS-232C Communication command format (11).

[Check Sum]

This is the value to make zero on the addition of the lower 8 bits from the header to the checksum.

[Connection ID]

Random value from 0 to 255 (This value is attached to the reply data).

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.
- Commands are not accepted during warm-up.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

The connection ID is attached for the TCP#23's response / error codes are used. The connection ID is same as the sending command format.

- (1) ACK reply : 06h + xxh (xxh : connection ID)
- (2) NAK reoly : 15h + xxh
- (3) Error reply : 1Ch + 0000h + xxh
- (4) Data reply : 1Dh + xxxhx + xxh
- (5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h + xxh
- (6) Projector busy reply: 1Fh + xxxxxh + xxh

When the projector is too busy to receives the command ,the projector returens the error code.

In such a case, check the sending code and send the same command again.

Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

Authentication

The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm. When the projector is using a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password and digest this data with the MD5 algorithm and add this in front of the commands to send.

Following is a sample if the authentication password is set to "password" and the random 8 bytes are "a572f60c".

- 1) Select the projector.
- 2) Receive the random 8 bytes "a572f60c" from the projector.
- 3) Bind the random 8 bytes "a572f60c" and the authentication password "password" and it becomes "a572f60cpassword".
- 4) Digest this bind "a572f60cpassword" with MD5 algorithm.
It will be "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
- 5) Add this "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" in front of the commands and send the data.
Send "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde"+command.
- 6) When the sending data is correct, the command will be performed and the reply data will be returned. Otherwise, an authentication error will be returned.

NOTE • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.

Network Bridge Communication

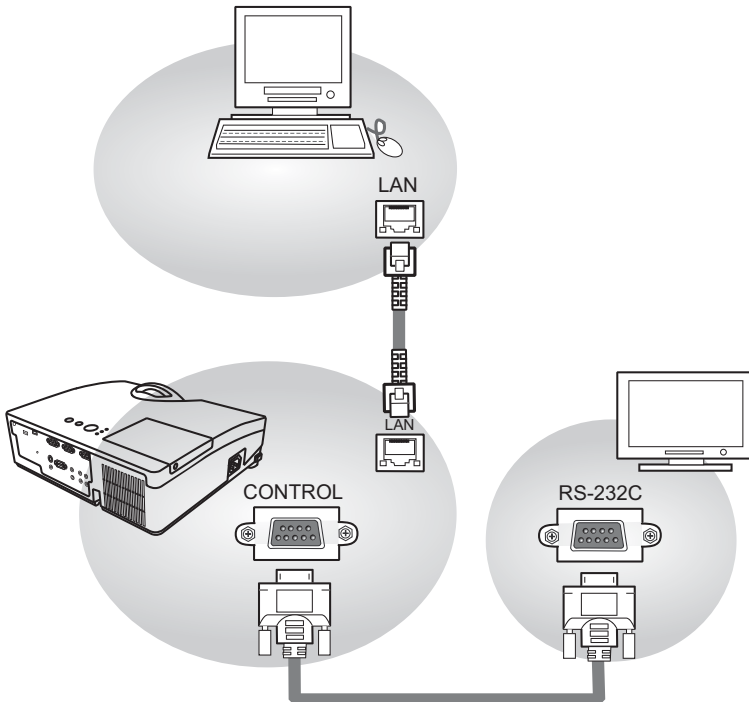
This projector is equipped with NETWORK BRIDGE function.

When the projector connects to the computer by LAN communication, an external device that is connected with this projector by RS-232C communication can be controlled from the computer as a network terminal.

For details, see the **3.7 Controlling the external device via the projector(using the NETWORK BRIDGE function) - Network Guide.**

Connection

1. Connect the computer's LAN port and the projector's **LAN** port with a LAN cable.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the RS-232C port of the devices that you want to control with a RS-232C cable.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to NETWORK BRIDGE. (**OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)



Communication settings

For communication setting, use the OPTION - SERVICE - COMMUNICATION menu. (📖 **OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)

Item	Condition
BAUD RATE	4800bps / 9600bps / 19200bps / 38400bps
Data length	8 bit (fixed)
PARITY	NONE/ODD/EVEN
Start bit	1 bit (fixed)
Stop bit	1 bit (fixed)
Transmission method	HALF-DUPLEX/FULL-DUPLEX

- NOTE** • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each devices, and connect them correctly with suitable cables.
- Turn off (the power of) both the projector and other devices and unplug , before connecting them.
 - For details of Transmission method, refer to **3.8.4 Transmission method-Network Guide**.

RS-232C Communication / Network command table

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
Power	Set	OFF	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
		[Example return]				00 00 [Off]	01 00 [On]	02 00 [Cool down]	
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00	
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
		[Example return]				00 00 [Normal]	01 00 [Cover error]	02 00 [Fan error]	03 00 [Lamp error]
						04 00 [Temp error]	05 00 [Air flow error]	07 00 [Cold error]	08 00 [Filter error]
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	
Magnify Position H	Get	BE EF	03	06 00	C8 D7	02 00	10 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AE D7	04 00	10 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7F D6	05 00	10 30	00 00	
Magnify Position V	Get	BE EF	03	06 00	34 D6	02 00	11 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 D6	04 00	11 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 D7	05 00	11 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	
BRIGHTNESS	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	
BRIGHTNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00	
CONTRAST	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	
PICTURE 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
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAYTIME	BE EF	03	06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00
		CUSTOM	BE EF	03	06 00	E3 FB	01 00	BA 30	10 00
	Get	BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
GAMMA	Set	#1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		#2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		#3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		#4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		#5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		#6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00
		#1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		#2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		#3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		#4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		#5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
		#6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps 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 1 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	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 2 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	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 3 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	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 4 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C C2	06 00	53 70	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 5 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 C3	06 00	54 70	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 6 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	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 7 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header			Command Data				
					CRC	Action	Type	Setting Code	
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	
User Gamma Point 8 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	2C C3	06 00	57 70	00 00	
COLOR TEMP	Set	#1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		#2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		#3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		#4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		#5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		#6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		#1 CUSTOM (HIGH)	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		#2 CUSTOM (MID)	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		#3 CUSTOM (LOW)	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		#4 CUSTOM (Hi-BRIGHT-1)	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		#5 CUSTOM (Hi-BRIGHT-2)	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
		#6 CUSTOM (Hi-BRIGHT-3)	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 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	
COLOR TEMP GAIN R Reset	Execute	BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00	
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 G Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	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 GAIN B Reset	Execute	BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	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 R Reset	Execute	BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	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 G Reset	Execute	BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	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 TEMP OFFSET B Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header			Command Data				
					CRC	Action	Type	Setting Code	
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	
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
		NATIVE	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	08 20	08 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
OVER SCAN	Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	91 70	02 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	

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
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	
PROGRESSIVE	Set	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	
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	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	
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00	
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00	
HDMI FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	BA 77	01 00	13 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	2A 76	01 00	13 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	DA 76	01 00	13 22	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	89 77	02 00	13 22	00 00	
HDMI RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 D8	01 00	22 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	16 D9	01 00	22 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	E6 D9	01 00	22 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	B5 D8	02 00	22 20	00 00	
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00	
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00	
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00	
FRAME LOCK - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	7F C2	01 00	53 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	EF C3	01 00	53 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	4C C2	02 00	53 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	
ECO MODE	Set	BRIGHT	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		NORMAL	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
	Get	BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00	
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00	
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00	
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00	
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00	
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00	
MONITOR OUT - HDMI	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	7A F4	01 00	B3 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	BA F6	01 00	B3 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	8A B5	01 00	B3 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	49 F4	02 00	B3 20	00 00	
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00	
VOLUME - COMPUTER IN1	Get	BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header			Command Data				
					CRC	Action	Type	Setting Code	
VOLUME - COMPUTER IN2	Get	BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00	
VOLUME - S-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00	
VOLUME - VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00	
VOLUME - HDMI	Get	BE EF	03	06 00	89 CC	02 00	63 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF CC	04 00	63 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E CD	05 00	63 20	00 00	
VOLUME - AUDIO OUT STANDBY	Get	BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00	
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		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	
SPEAKER	Set	OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00	
AUDIO - COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00	
AUDIO - COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00	
AUDIO - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BA DD	01 00	33 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	2A DC	01 00	33 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	DA DC	01 00	33 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	4A DD	01 00	33 20	03 00
	AUDIO_HDMI	BE EF	03	06 00	7A C4	01 00	33 20	20 00	
Get	BE EF	03	06 00	89 DD	02 00	33 20	00 00		
AUDIO - S-VIDEO	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00	
AUDIO - VIDEO	Set	OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
AUDIO OUT STANDBY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00	
HDMI AUDIO	Set	1	BE EF	03	06 00	AE C6	01 00	40 20	01 00
		2	BE EF	03	06 00	5E C6	01 00	40 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D C7	02 00	40 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
		简体中文	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
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		DANSK	BE EF	03	06 00	A7 DF	01 00	05 30	11 00
		ČESKY	BE EF	03	06 00	57 DF	01 00	05 30	12 00
		MAGYAR	BE EF	03	06 00	C7 DE	01 00	05 30	13 00
		ROMÂNĂ	BE EF	03	06 00	F7 DC	01 00	05 30	14 00
		SLOVENSKI	BE EF	03	06 00	67 DD	01 00	05 30	15 00
		HRVATSKI	BE EF	03	06 00	97 DD	01 00	05 30	16 00
		ΕΛΛΗΝΙΚΑ	BE EF	03	06 00	07 DC	01 00	05 30	17 00
		LIETUVIŲ	BE EF	03	06 00	F7 D9	01 00	05 30	18 00
		EESTI	BE EF	03	06 00	67 D8	01 00	05 30	19 00
		LATVIEŠU	BE EF	03	06 00	97 D8	01 00	05 30	1A 00
		ไทย	BE EF	03	06 00	07 D9	01 00	05 30	1B 00
		ةبعرعلا ةغللا	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
		اكراراف	BE EF	03	06 00	A7 DA	01 00	05 30	1D 00
		PORTUGUÊS BRA	BE EF	03	06 00	57 DA	01 00	05 30	1E 00
Get	BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00		
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	

* Not all of the languages in the table are supported.

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting Code	
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
BLANK	Set	MyScreen	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
		Get	BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
BLANK On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		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	MyScreen	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
		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
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		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	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		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
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
		CIRCLE 1	BE EF	03	06 00	13 DA	01 00	22 30	05 00
		CIRCLE 2	BE EF	03	06 00	E3 DA	01 00	22 30	06 00
		MAP 1	BE EF	03	06 00	83 D4	01 00	22 30	10 00
	MAP 2	BE EF	03	06 00	13 D5	01 00	22 30	11 00	
	Get	BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00	
TEMPLATE On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		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
DIRECT POWER ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
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	
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	
FILTER TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00	
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
		D-ZOOM	BE EF	03	06 00	FA 3B	01 00	00 36	1C 00
		D-SHIFT	BE EF	03	06 00	6A 3A	01 00	00 36	1D 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	9A 3A	01 00	00 36	1E 00
MESSENGER	BE EF	03	06 00	AA 29	01 00	00 36	25 00		
	Get	BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00	
MY BUTTON-2	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
		D-ZOOM	BE EF	03	06 00	06 3A	01 00	01 36	1C 00
		D-SHIFT	BE EF	03	06 00	96 3B	01 00	01 36	1D 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	66 3B	01 00	01 36	1E 00
MESSENGER	BE EF	03	06 00	56 28	01 00	01 36	25 00		
	Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00	
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0A 38	01 00	20 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	Disable	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00	
REMOTE FREQ. HIGH	Set	Disable	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00	
D-ZOOM	Get	BE EF	03	06 00	D0 D0	02 00	0A 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	B6 D0	04 00	0A 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	67 D1	05 00	0A 30	00 00	
D-ZOOM Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C9	06 00	70 70	00 00	
D-SHIFT V	Get	BE EF	03	06 00	2C D1	02 00	0B 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	4A D1	04 00	0B 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	9B D0	05 00	0B 30	00 00	
D-SHIFT V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C8	06 00	74 70	00 00	
D-SHIFT H	Get	BE EF	03	06 00	58 D0	02 00	0C 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	3E D0	04 00	0C 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	EF D1	05 00	0C 30	00 00	
D-SHIFT H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	54 C9	06 00	75 70	00 00	
PICTURE POSITION	Set	TOP	BE EF	03	06 00	02 D0	01 00	09 20	02 00
		MID	BE EF	03	06 00	62 D1	01 00	09 20	00 00
		BOTTOM	BE EF	03	06 00	F2 D0	01 00	09 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	51 D1	02 00	09 20	00 00	
C.C. DISPLAY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00	
C.C. MODE	set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00	
C.C. CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00	
MY IMAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3A C3	01 00	00 35	00 00
		IMAGE-1	BE EF	03	06 00	AA C2	01 00	00 35	01 00
		IMAGE-2	BE EF	03	06 00	5A C2	01 00	00 35	02 00
		IMAGE-3	BE EF	03	06 00	CA C3	01 00	00 35	03 00
	IMAGE-4	BE EF	03	06 00	FA C1	01 00	00 35	04 00	
Get	BE EF	03	06 00	09 C3	02 00	00 35	00 00		
MY IMAGE IMAGE-1 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	71 C3	06 00	01 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-2 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	35 C3	06 00	02 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-3 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	C9 C2	06 00	03 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-4 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	BD C3	06 00	04 35	00 00	

HITACHI

Inspire the Next

**Hitachi Consumer Electronics Co. Ltd.,
Shin-Otemachi Bldg 5f, 2-1, Otemachi 2-Chome,
Chiyoda-Ku, Tokyo 100-0004 Japan**

HITACHI EUROPE LTD.

Consumer Affairs Department
PO Box 3007
Maidenhead
Berkshire SL6 8ZE

UNITED KINGDOM

Tel: 0844 481 0297
Email: consumer.mail@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

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

GREECE

Tel: 210 6837200
Fax: 210 6835694
Email: dmgservice.gr@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE GmbH

Am Seestern 18
40547 Düsseldorf

GERMANY

Tel: 211-5283-808
Fax: 211-5283-809
Hotline: 0180 - 551 25 51 (12ct/min.)
Email: Service.germany@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

Gran Via Carles III, 86 Planta 5ª
Edificios Trade - Torre Este
08028 Barcelona

SPAIN

Tel: 0034 934 092 5 50
Email: garantias@ltr-hitachi.es

HITACHI EUROPE S.r.l.

Via T. Gulli, 39
20147 MILANO

ITALY

Tel. +39 02 2570094
Fax +39 02 25712029
E.mail: aerta_sas@iol.it

HITACHI EUROPE AB

Frösundaviks Alle 15
169 29 Solna

SWEDEN

Sweden Tel: +46 856 27 1100
Finland Tel: +358 10 8503 085
Norway Tel: +47 9847 3898
Denmark Tel: +45 43 43 6050
Email: rma.nordic@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.S

Digital Media Group
77 Rue Alexandre Dumas
69120 Vaulx en Velin

FRANCE

Tel: 04 37 42 84 30
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

www.hitachidigitalmedia.com