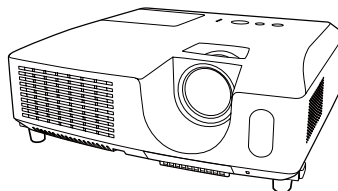


Projecteur

ED-X40/ED-X42

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.

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

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 le 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.



Évitez 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).

Veillez 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.

Conten



A propos de ce manuel	1	Menu IMAGE	26
Conten	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	29
Identification des pièces composantes	4	ASPECT, SUR-BAL., POSIT.V, POSIT.H,	
Projecteur	4	PHASE.H, TAIL.H, EXÉCUT.D'AJUST.AUTO	
Panneau de contrôle	5	Menu ENTR.	31
Panneau arrière	5	PROGRESSIF, N.R.VIDÉO, ESP. COUL.,	
Télécommande	6	COMPONENT, FORMAT VIDEO, COMPUTER-IN,	
Mise en place	7	BLOC IMAGE, RESOLUTION	
Disposition	7	Menu INSTALLAT°	34
Connecter vos appareils	9	KEYSTONE AUT EXÉCUTION, KEYSTONE,	
Connecter l'alimentation électrique	11	MODE ÉCO., MIROIR, MODE PAUSE,	
Utiliser la barre et le logement de sécurité	11	SORTIE MONITEUR	
Télécommande	12	Menu AUDIO IN	36
Mise en place des piles	12	VOLUME, HAUT-PARL, SOURCE AUDIO	
A propos du signal de la télécommande	12	Menu ECRAN	37
Modifier la fréquence du signal de la télécommande	13	LANGUE, POS. MENU, SUPPR.,	
Utiliser la télécommande en tant que souris et clavier d'ordinateur	13	DEMARRAGE, Mon Écran, V. Mon Écran,	
Mise sous/hors-tension	14	MESSAGE, NOM DU SOURCE, MODÈLE, S.T.C.	
Mise sous tension	14	Menu OPT.	42
Mise hors tension	14	RECHER. AUTO., KEYSTONE AUT,	
Opération	15	ALL. DIRECT, AUTO OFF, TEMPS LAMPE,	
Régler le volume	15	TEMPS FILTRE, MA TOUCHE, MA SOURCE,	
Coupure temporaire du son	15	SERVICE	
Sélectionner un signal d'entrée	15	Menu SECURITE	47
Rechercher un signal d'entrée	17	MODIF. MOT DE PASSE SÈ.,	
Sélectionner un rapport de format	17	MOT DE PASSE Mon Écran, VERROU PIN,	
Régler l'élevateur du projecteur	18	DÉTECT. TRANSITION, M.D.P. MON TEXTE,	
Régler le zoom et la mise au point	18	AFFICHER MON TEXTE, ÉDITER MON TEXTE	
Utiliser la fonction de réglage automatique	19	Entretien	53
Régler la position	19	Remplacer la lampe	53
Corriger les distorsions trapézoïdales	20	Nettoyer et remplacer le filtre à air	55
Utiliser la fonction de grossissement	20	Autres procédures d'entretien	57
Effacement temporaire de l'écran	21	Dépannage	58
Effacer l'écran temporairement	21	Messages liés	58
Utiliser la fonction de menu	22	A propos des voyants de lampes	59
MENU COURT	24	Arrêter le projecteur	60
ASPECT, KEYSTONE AUT EXÉCUTION,		Réinitialiser tous les réglages	60
KEYSTONE, MODE IMAGE, MODE ÉCO., MIROIR,		Phénomènes qui peuvent facilement être	
REIN., TEMPS FILTRE, LANGUE, MENU AVANCÉ,		confondus avec des défauts de l'appareil	61
ARRÊT		Caractéristiques techniques	64

Caractéristiques du projecteur

Le projecteur vous offre les fonctions suivantes.

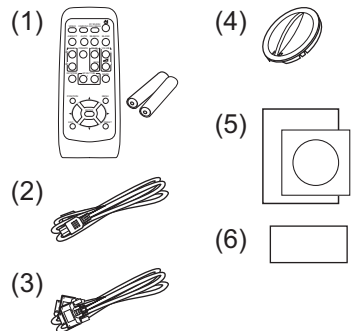
- ✓ Le projecteur est équipé d'une grande variété de ports I/O pour couvrir tout vos besoins professionnels.
- ✓ Le projecteur permet de projeter une grande image même dans un petit espace.
- ✓ Le nouveau système de filtre à double épaisseur est prévu pour être utilisé pendant une plus longue durée et réduire les besoins en entretien.

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) Capuchon d'objectif
- (5) Manuel d'utilisation (Livre x 1, CD x 1)
- (6) Étiquette de sécurité

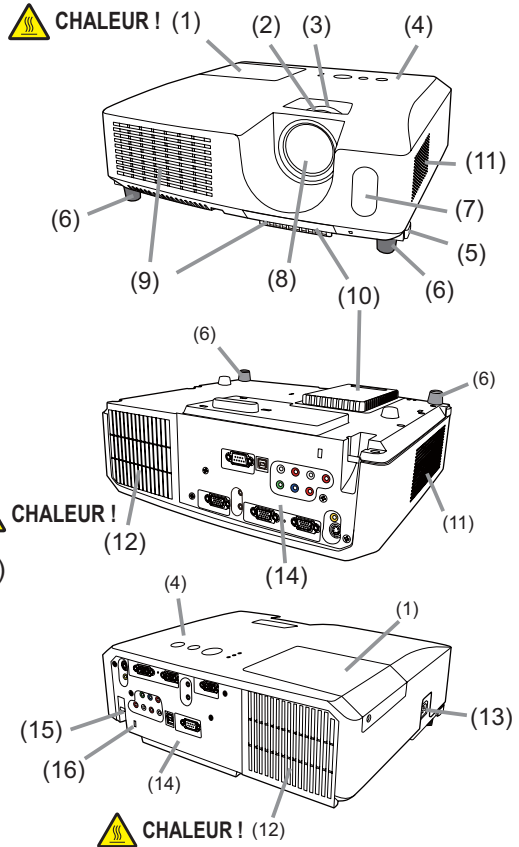


REMARQUE • Conservez l'emballage d'origine pour une ré-expédition future. Pour déplacer le projecteur, assurez-vous de bien utiliser l'emballage d'origine. Faites particulièrement attention à la partie de l'objectif.

Identification des pièces composantes

Projecteur

- (1) Couvercle de la lampe (📖53)
La lampe est à l'intérieur.
- (2) Bague de mise au point (📖18)
- (3) Bague de zoom (📖18)
- (4) Panneau de contrôle (📖5)
- (5) Boutons de l'élévateur (x 2) (📖18)
- (6) Pieds de l'élévateur (x 2) (📖18)
- (7) Capteur distant (📖12)
- (8) Objectif (📖57)
- (9) Entrées d'air
- (10) Couvre-filtre (📖55)
Le filtre à air et l'entrée d'air sont à l'intérieur.
- (11) Haut-parleur (📖36)
- (12) Bouches d'air
- (13) **AC IN**
(Prise de courant alternatif) (📖11)
- (14) Panneau arrière (📖5)
- (15) Barre de sécurité (📖11)
- (16) Accroche de sécurité (📖11)



⚠️ AVERTISSEMENT ► CHALEUR ! : Ne pas toucher les endroits à proximité de la couverture de la lampe et des bouches d'air pendant ou juste après l'utilisation en raison de la forte chaleur.

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

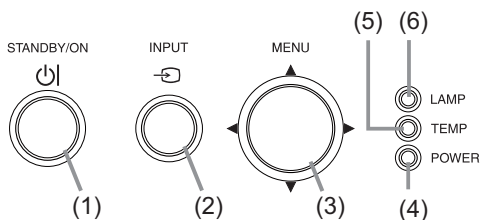
► Ne pas tenir les touches de l'élévateur sans tenir le projecteur, vous risquez de le faire tomber.

⚠️ 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.

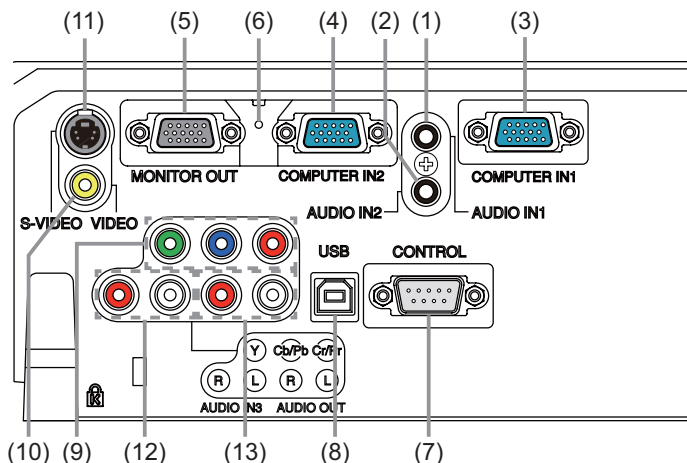
Panneau de contrôle

- (1) Touche **STANDBY/ON** (📖14)
- (2) Touche **INPUT** (📖15, 22)
- (3) Touche **MENU** (📖22)
Elle est constituée de quatre curseurs.
- (4) Voyant **POWER** (📖11, 14, 59)
- (5) Voyant **TEMP** (📖59)
- (6) Voyant **LAMP** (📖59)



Panneau arrière (📖9)

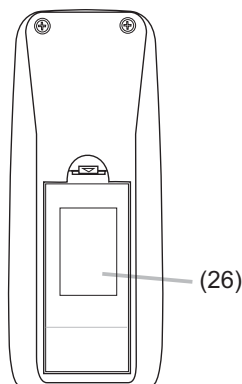
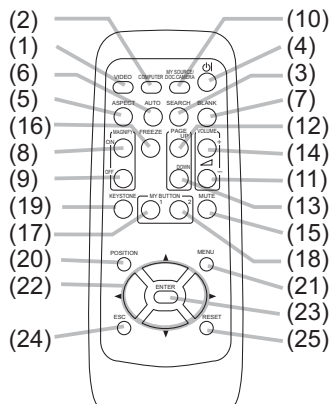
- | | |
|-------------------------------|---|
| (1) Port AUDIO IN1 | (8) Port USB (📖13) |
| (2) Port AUDIO IN2 | (9) Ports COMPONENT
(Y, Cb/Pb, Cr/Pr) |
| (3) Port COMPUTER IN1 | (10) Port VIDEO |
| (4) Port COMPUTER IN2 | (11) Port S-VIDEO |
| (5) Port MONITOR OUT | (12) Ports AUDIO IN3 (R, L) |
| (6) Commutateur d'arrêt (📖60) | (13) Ports AUDIO OUT (R, L) |
| (7) Port CONTROL | |



⚠ 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** (📖16)
- (2) Touche **COMPUTER** (📖16)
- (3) Touche **SEARCH** (📖17)
- (4) Touche **STANDBY/ON** (📖14)
- (5) Touche **ASPECT** (📖17)
- (6) Touche **AUTO** (📖19)
- (7) Touche **BLANK** (📖21)
- (8) Touche **MAGNIFY - ON** (📖20)
- (9) Touche **MAGNIFY - OFF** (📖13, 20)
- (10) Touche **MY SOURCE/DOC.CAMERA**
(📖16, 44)
- (11) Touche **VOLUME -** (📖13, 15)
- (12) Touche **PAGE UP** (📖13)
- (13) Touche **PAGE DOWN** (📖13)
- (14) Touche **VOLUME +** (📖15)
- (15) Touche **MUTE** (📖15)
- (16) Touche **FREEZE** (📖21)
- (17) Touche **MY BUTTON - 1** (📖44)
- (18) Touche **MY BUTTON - 2** (📖44)
- (19) Touche **KEystone** (📖20)
- (20) Touche **POSITION** (📖19, 20, 23)
- (21) Touche **MENU** (📖22)
- (22) Touches des curseurs ▲/▼/◀/▶
(📖13, 22)
- (23) Touche **ENTER** (📖13, 22)
- (24) Touche **ESC** (📖13, 22)
- (25) Touche **RESET** (📖13, 22)
- (26) Couvercle des piles (📖12)



Arrière de la télécommande

Mise en place

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

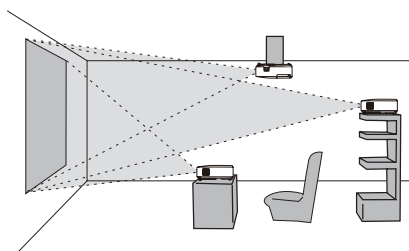
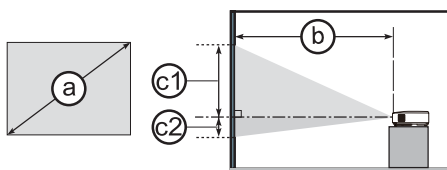
Disposition

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

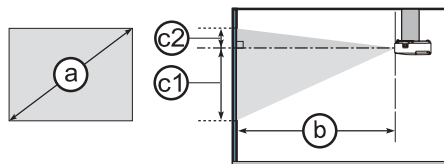
Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète: 1024×768.

- (a) Le forma d'écran (en diagonale) (b) Distance du projecteur à l'écran (± 10%)
 (c1), (c2) Hauteur d'écran (± 10%)

Sur une surface horizontale



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.
- En cas d'installation spéciale, notamment dans le cas d'une suspension au plafond, les accessoires de montage spécifiés (☐ 64) et une maintenance spécifique peuvent s'avérer nécessaires. Avant d'installer le projecteur, demandez conseil à votre revendeur.

(a) Taille de l'écran (diagonale)		Écran 4:3								Écran 16:9							
		(b) Distance de projection				(c1) Hauteur de l'écran		(c2) Hauteur de l'écran		(b) Distance de projection				(c1) Hauteur de l'écran		(c2) Hauteur de l'écran	
		min.		max.		cm		pouces		min.		max.		cm		pouces	
type (pouces)	m	m	pouces	m	pouces	cm	pouces	cm	pouces	m	pouces	m	pouces	cm	pouces	cm	pouces
30	0,8	0,9	34	1,0	41	41	16	5	2	1,0	38	1,1	45	39	15	-1	0
40	1,0	1,2	46	1,4	55	55	22	6	2	1,3	51	1,5	60	51	20	-2	-1
50	1,3	1,5	58	1,8	69	69	27	8	3	1,6	64	1,9	76	64	25	-2	-1
60	1,5	1,8	70	2,1	83	82	32	9	4	1,9	77	2,3	91	77	30	-2	-1
70	1,8	2,1	82	2,5	97	96	38	11	4	2,3	89	2,7	106	90	35	-3	-1
80	2,0	2,4	94	2,8	112	110	43	12	5	2,6	102	3,1	122	103	41	-3	-1
90	2,3	2,7	106	3,2	126	123	49	14	5	2,9	115	3,5	137	116	46	-4	-1
100	2,5	3,0	118	3,6	140	137	54	15	6	3,3	128	3,9	153	129	51	-4	-2
120	3,0	3,6	142	4,3	168	165	65	18	7	3,9	154	4,7	183	154	61	-5	-2
150	3,8	4,5	177	5,3	211	206	81	23	9	4,9	193	5,8	229	193	76	-6	-2
200	5,1	6,0	237	7,1	281	274	108	30	12	6,6	258	7,8	306	257	101	-8	-3
250	6,4	7,5	297	8,9	352	343	135	38	15	8,2	323	9,7	383	322	127	-10	-4
300	7,6	9,0	356	10,7	422	411	162	46	18	9,9	388	11,7	460	386	152	-12	-5

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.

- Évitez de boucher, bloquer ou recouvrir d'une autre manière les orifices de ventilation du projecteur.
- 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 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.

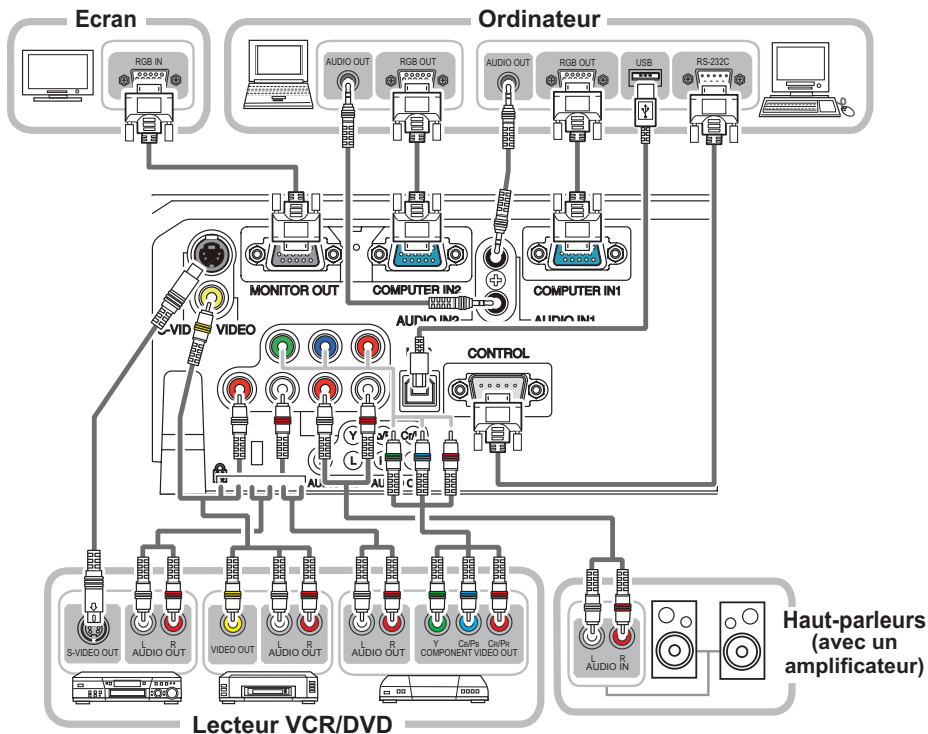
⚠ ATTENTION ► Évitez de placer le projecteur dans des endroits à forte concentration de fumée, d'humidité ou de poussière. Il existe un risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur s'il est placé dans un tel endroit.

- 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.

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.



- ⚠ 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.
 ► 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.
- 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.

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.

A propos des capacités Plug-and-Play

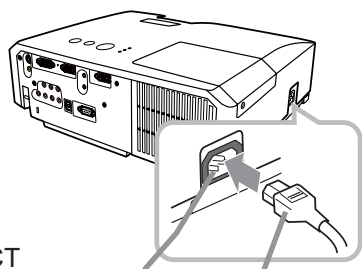
Plug-and-Play est un système qui relie un ordinateur, son système d'exploitation et les périphériques (c.-à-d. les unités d'affichage). Ce projecteur est compatible avec la norme VESA DDC 2B. La fonction Plug-and-Play peut être utilisée en connectant ce projecteur à un ordinateur qui est compatible avec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

- Profitez de cette fonction en connectant un câble RGB 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.

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 ALL. DIRECT est active (☐42), la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.



AC IN Cordon d'alimentation

⚠ 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.

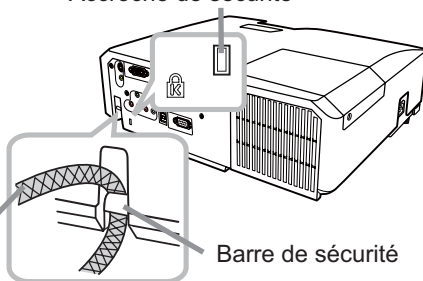
Utiliser la barre et le logement de sécurité

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.

Accroche de sécurité



Chaîne ou câble antivol

Barre 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 des bouches d'air. Une forte chaleur pourrait s'y accumuler.

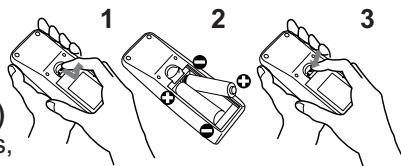
REMARQUE • La barre et le logement de sécurité ne sont pas des mesures antivol à toute épreuve. Ils sont prévus pour être utilisés comme des mesures antivol additionnelles.

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.

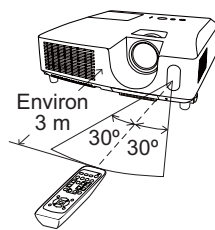
A propos du signal de la télécommande

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 reflété 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

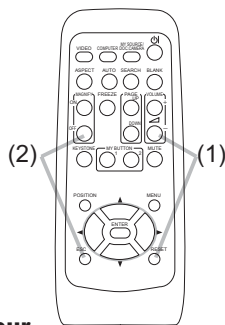
La télécommande fournie propose deux choix pour la fréquence du signal, Mode 1 : NORMAL et Mode 2 : HAUTE. En cas de dysfonctionnement de la télécommande, essayez de changer la fréquence du signal.

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. (46) du projecteur à contrôler doit être paramétrée sur le même mode que la télécommande.



Utiliser la télécommande en tant que souris et clavier d'ordinateur

La télécommande fournie fonctionne comme souris et clavier d'ordinateur simplifiés quand le port **USB** (type B) du projecteur est connecté au port USB (type A) de l'ordinateur à l'aide d'un câble de souris.

(1) **Touche PAGE UP** : Appuyez sur la touche **PAGE UP**.

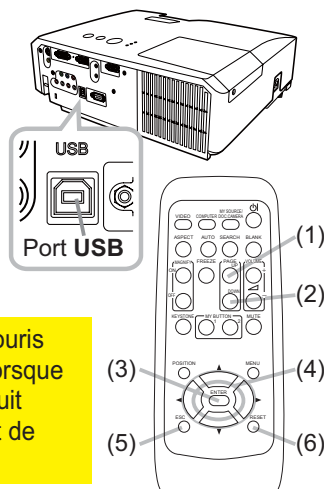
(2) **Touche PAGE DOWN** : Appuyez sur la touche **PAGE DOWN**.

(3) **Touche gauche de la souris** : Appuyez sur la touche **ENTER**.

(4) **Pointeur de déplacement** : Utilisez les touches **▲**, **▼**, **◀** et **▶** du curseur.

(5) **Touche ESC** : Appuyez sur la touche **ESC**.

(6) **Touche droit de la souris** : Appuyez sur la touche **RESET**.



⚠ AVERTISSEMENT ► Un mauvais usage de la fonction de souris et de clavier simplifiés peut endommager votre matériel. Lorsque vous utilisez cette fonction, connectez uniquement ce produit à un PC. Veuillez à consulter les manuels de votre PC avant de connecter ce produit au PC.

REMARQUE • Si la fonction souris et clavier simplifiés de ce produit ne fonctionne pas correctement, effectuez les vérifications suivantes.

- Quand un câble USB connecte ce projecteur à un PC équipé d'un dispositif de pointage interne (par ex. trackball) comme dans le cas des ordinateurs portables, ouvrez le menu de paramétrage du BIOS, puis choisissez la souris externe, et désactivez le dispositif de pointage interne car ce dernier peut avoir la priorité sur cette fonction.

- Cette fonction nécessite une version de Windows supérieure ou équivalente à Windows 95 OSR 2.1. Elle peut également ne pas fonctionner selon la configuration de l'ordinateur et les pilotes de souris.

Cette fonction est disponible pour tous les ordinateurs qui peuvent utiliser une souris ou un clavier USB commun.

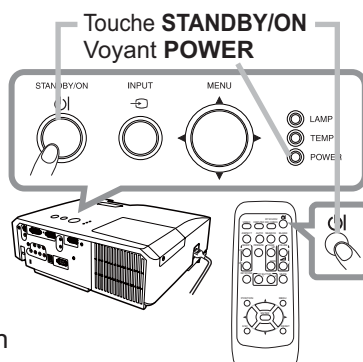
- Certaines actions ne sont pas possibles : par exemple, vous ne pouvez appuyer sur deux touches simultanément pour déplacer le pointeur de la souris en diagonale.

- Cette fonction est activée uniquement quand le projecteur fonctionne correctement. Cette fonction n'est pas disponible lors du préchauffement de la lampe (le voyant **POWER** vert clignote), lors du réglage du volume et de l'affichage, lors de la correction trapézoïdale, d'un zoom sur l'écran, de l'utilisation de la fonction SUPPR., ou de l'affichage de l'écran de menu.

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 (📖59). 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 (📖59). Pour afficher l'image, sélectionnez le signal d'entrée selon la section « Sélectionner un signal d'entrée » (📖15).



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 (📖59).
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 touchez pas les endroits à proximité de la couverture de la lampe et des bouches d'air pendant ou juste après l'utilisation en raison de la forte chaleur.

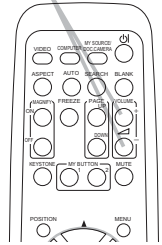
REMARQUE • Mettez les appareils sous/hors-tension dans le bon ordre. Mettez le projecteur sous tension avant les appareils qui y sont branchés.

- Ce projecteur est équipé d'une fonction qui lui permet d'être mis sous/hors tension automatiquement. Voir les rubriques ALL. DIRECT (📖42) et AUTO OFF (📖43) du menu OPT.
- Utilisez le commutateur d'arrêt (📖60) uniquement quand le projecteur n'est pas mis hors tension en suivant la procédure normale.

Opération

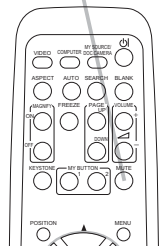
Régler le volume

- Utilisez les touches **VOLUME +/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 (📖36).
 - 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° (📖35).

Touche **VOLUME +/-**

Coupure temporaire du son

- 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 (📖36).
 - 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 **COMPONENT, COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**, ou encore lorsque AUTO est sélectionné pour AFFICHER dans le menu S.T.C. au sein du menu ECRAN (📖41).

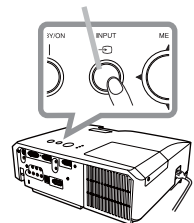
Touche **MUTE**

Sélectionner un signal d'entrée

- 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 IN 1 → COMPUTER IN 2 →

VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ←
 - Lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique RECHER. AUTO. du menu OPT. (📖42), le projecteur continuera de vérifier les ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.

Touche **INPUT**

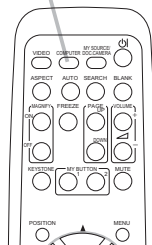
(suite à la page suivante)

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 IN 1 → COMPUTER IN 2

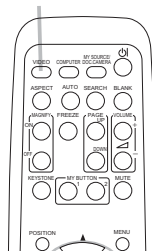
- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné pour la rubrique **RECHER.** **AUTO.** dans le menu **OPT.**, le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (☞42). Si la touche **COMPUTER** est pressé lorsque le port **VIDEO**, **S-VIDEO** ou **COMPONENT** 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.

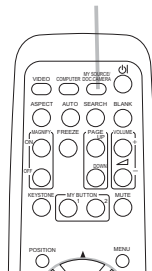
COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) → S-VIDEO → VIDEO

- 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 (☞42). Si la touche **VIDEO** est pressé lorsque le port **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **COMPONENT** 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** (☞44).

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

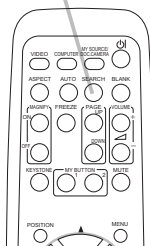
Touche **MY SOURCE / DOC. CAMERA**

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.** (42), 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

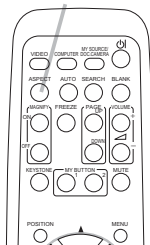


- Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo
 4:3 → 16:9 → 14:9



- Pour aucun signal
 4:3 (fixé)

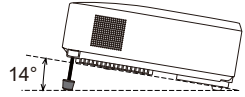
- La touche **ASPECT** ne fonctionnera pas si aucun signal correct n'est entré.
- Le mode **NORMAL** conserve le paramètre initial du rapport de format.

Touche **ASPECT**

Régler l'élevateur du projecteur

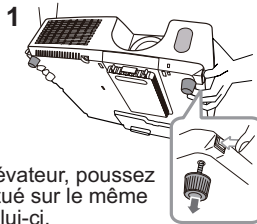
Si le projecteur est posé sur une surface inégale, utilisez les pieds réglables pour mettre le projecteur à l'horizontale.

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 14 degrés.

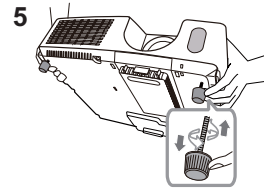


Ce projecteur a 2 pieds éleveurs et 2 boutons éleveurs. Un pied éleveur peut être ajusté après avoir poussé le bouton éleveur correspondant.

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.



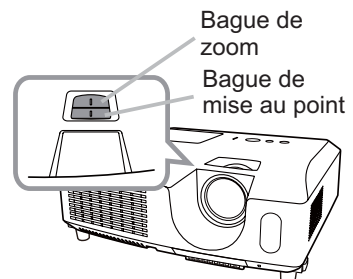
Pour un ajustement précis, vissez le pied.

⚠ 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 14 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.

Régler le zoom et la mise au point

1. Utilisez la bague de zoom pour ajuster la taille de l'écran.
2. Utilisez la bague de mise au point pour mettre l'image au point.



Utiliser la fonction de réglage automatique

- 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.

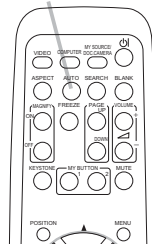
○ Pour un signal vidéo et s-vidéo

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. (🔗32). La position verticale et la position horizontale seront définies automatiquement sur le paramétrage par défaut.

○ Pour un signal de composant vidéo

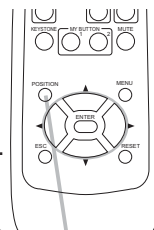
La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement sur le paramétrage par défaut.

- 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 informatique, 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. (🔗45).

Touche **AUTO**

Régler la position


- Appuyez sur la touche **POSITION** de la télécommande lorsqu'aucun menu n'est indiqué. L'indication "POSITION" apparaîtra sur l'écran.
- Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour régler la position de l'image. Si vous souhaitez réinitialiser le paramètre, appuyez sur la touche **RESET** de la télécommande pendant l'opération. Appuyez à nouveau sur la touche **POSITION** pour terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.

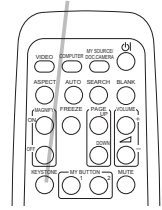
Touche **POSITION**

- Lorsque cette fonction est appliquée à un signal vidéo, s-vidéo ou de composant vidéo, il se peut qu'une image telle qu'une ligne supplémentaire apparaisse à l'extérieur de l'image.
- Quand cette fonction est exécutée sur un signal vidéo, s-vidéo ou composants vidéo, l'ampleur de l'ajustement dépendra de la valeur de SUR-BAL. dans le menu AFFICHAGE (🔗29). L'ajustement n'est pas possible quand la valeur de SUR-BAL. est de 10.
- Si vous appuyez sur la touche **POSITION** lorsqu'un menu est affiché à l'écran, la position de l'image affichée ne change pas ; en revanche, le menu est déplacé.

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 ▲/▼ du curseur pour sélectionner l'opération en mode AUTO ou MANUEL, et appuyez sur la touche ► pour l'exécution suivante.
 - (1) AUTO exécute la correction automatique de la distorsion trapézoïdale verticale.
 - (2) MANUEL affiche un dialogue pour la correction de la distorsion trapézoïdale.



Utilisez les touches ◀/▶ pour le réglage.

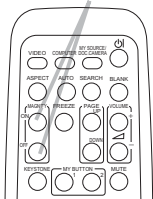
Pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération, appuyez à nouveau sur la touche **KEYSTONE**. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.

- La plage de réglage de cette fonction variera en fonction des entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.
- Lorsque INVERS. V ou INVERS H&V est sélectionné dans la rubrique MIROIR du menu INSTLLAT°, il arrive que la correction automatique de la distorsion trapézoïdale ne fonctionne pas de manière satisfaisante lorsque le projecteur est incliné ou orienté vers le bas.
- Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle).
- Il arrive que la distorsion trapézoïdale automatique ne fonctionne pas lorsque le projecteur est à l'horizontale (environ $\pm 3^\circ$).
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de ± 30 degrés.
- Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (50).

Utiliser la fonction de grossissement

MAGNIFY

Touche **ON/OFF**

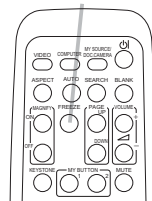
- Appuyer sur la touche **ON** de la partie **MAGNIFY** de la télécommande. Le message "MAGNIFIEZ" apparaîtra sur l'écran, et le projecteur passera en mode MAGNIFIEZ. Lorsqu'on appuie sur la touche **ON** de la partie **MAGNIFY** après avoir démarré le projecteur, l'image est agrandie 2 fois. L'indication disparaîtra au bout de quelques secondes sans opération.
- Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour régler le niveau de zoom. Pour déplacer la zone de zoom, appuyez sur la touche **POSITION** en mode MAGNIFIEZ, puis utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ du curseur pour déplacer la zone. Pour confirmer la zone de zoom, appuyez à nouveau sur la touche **POSITION**. Pour quitter le mode MAGNIFIEZ et revenir à l'écran normal, appuyez sur la touche **OFF** de la partie **MAGNIFY** de la télécommande.
 
 - Le projecteur quitte automatiquement le mode MAGNIFIEZ quand le signal d'entrée est changé ou quand les conditions d'affichage sont modifiées.
 - En mode MAGNIFIEZ, l'état de distorsion trapézoïdale peut varier, mais il sera rétabli quand le projecteur quittera le mode MAGNIFIEZ.

REMARQUE • Le niveau de zoom peut être ajusté avec précision. Le niveau souhaité peut être déterminé en regardant l'écran attentivement.

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 (☞ 39)), 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**.

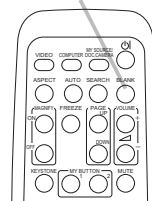
Touche **FREEZE**

- 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 (☞ 37).

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

Touche **BLANK**

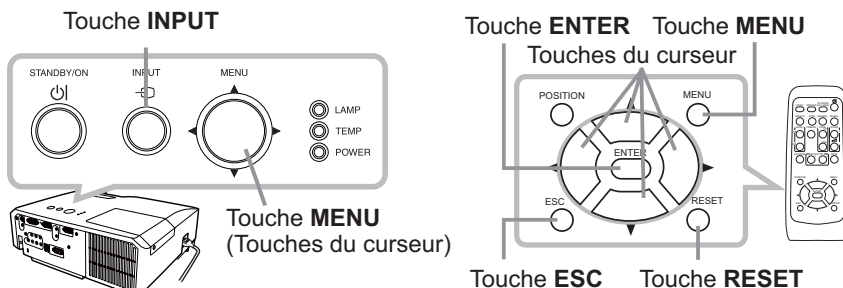
REMARQUE • Le son n'est pas lié à la fonction de l'écran SUPPR. Le cas échéant, réglez le volume ou coupez tout d'abord le son. Pour afficher l'écran SUPPR. et couper le son simultanément, utilisez la fonction SOURDINE AV (☞ 44).

Utiliser la fonction de menu

Ce projecteur offre les menus suivants : IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT., 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.

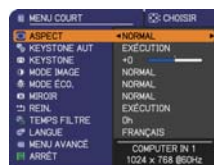
La méthode d'utilisation est la même pour tous les menus. Lorsque le projecteur affiche un menu quelconque, la touche **MENU** du projecteur fonctionne comme les touches du curseur. Les opérations de base de ces menus sont telles qu'indiquées ci-dessous.



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. Pour passer au le MENU COURT, sélectionnez le MENU COURT. Les éléments du menu apparaissent sur le côté droit.
- (2) Appuyez sur la touche ▶ du curseur ou la touche **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 la touche **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.

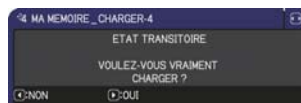
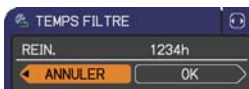


(suite à la page suivante)

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 la touche **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, lorsque vous souhaitez revenir à l'affichage précédent, appuyez sur la touche ◀ du curseur ou sur la touche **ESC** de la télécommande.

Affichages à l'écran

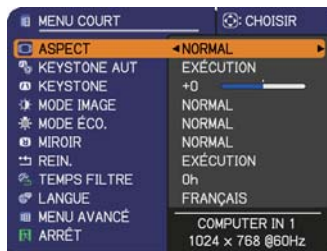


Les affichages à l'écran ont la fonction suivante

Indication	Signification
ARRÊT	La sélection de cette rubrique entraîne la disparition de l'affichage à l'écran. Cette fonction est identique à celle de la touche MENU .
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 cours 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	Commuter le mode de rapport de format avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique ASPECT dans le Menu AFFICHAGE (📖29).																								
KEYSTONE AUT EXÉCUTION	Exécuter la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec la touche ▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE AUT EXÉCUTION dans le Menu INSTALLAT° (📖34).																								
KEYSTONE	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (📖34).																								
MODE IMAGE	<p>Commuter le mode d'image avec les touches ◀/▶. Les modes d'image correspondent à des combinaisons de modes GAMMA et TEMP COUL. Choisir un mode approprié selon la source projetée.</p> <p> ↻ NORMAL ⇔ CINÉMA ⇔ DYNAMIQUE ⇔ PAN. (NOIR) ↻ ↻ JOUR ⇔ PANNE. BLANC ⇔ PANNE. (VERT) ↻ </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 pré-réglés ci-dessus, l'affichage sur le menu pour le MODE IMAGE est « PERSONNAL. ». Se reporter aux rubriques GAMMA et TEMP COUL. (📖26, 27) 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)

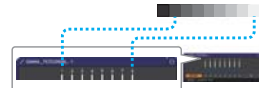
Rubrique	Description
MODE ÉCO.	L'utilisation des touches ◀/▶ active/désactive le mode éco. Se reporter à la rubrique MODE ÉCO. dans le Menu INSTALLAT° (📖34).
MIROIR	Commuter le mode pour le statut de miroir avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique MIROIR dans le Menu INSTALLAT° (📖35).
REIN.	Cette 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. (📖43).
LANGUE	Modifier la langue d'affichage avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique LANGUE dans le Menu ECRAN (📖37).
MENU AVANCÉ	Appuyez sur la touche ▶ ou ENTER pour utiliser le menu IMAGE, AFFICHAGE, ENTR. INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT. ou SECURITE.
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 sur la touche **ENTER** pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



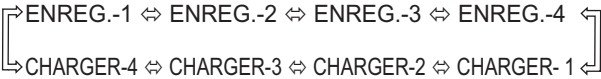
Rubrique	Description
LUMIN.	Ajuster la luminosité avec les touches ◀/▶. Foncé ⇔ Clair
CONTRASTE	Régler le contraste avec les touches ◀/▶. Faible ⇔ Fort
GAMMA	<p>Commuter sur le mode gamma avec les touches ▲/▼. 1 DEF AUT ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 DEF AUT ⇔ 2 PERSONNAL. ⇔ 3 DEF AUT ⇕ 6 PERSONNAL. ⇔ 3 PERSONNAL. ⇕ 6 DEF AUT ⇔ 5 PERSONNAL. ⇔ 5 DEF AUT ⇔ 4 PERSONNAL. ⇔ 4 DEF AUT</p> <p>Pour régler PERSONNAL.</p> <p>Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► ou de la touche 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.</p> <p>Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER, 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 de la touche 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. Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER, 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 ⇔ Forte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composantes vidéo.
<p>TEINTE</p>	<p>Régler la teinte avec les touches ◀/▶.</p> <p>Rougeâtre ⇔ Verdâtre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composantes vidéo.
<p>NETTETE</p>	<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.

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
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. (■44).

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 sur la touche **ENTER** pour exécuter la rubrique. Effectuer 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 informatique NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10</p> <p>Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9</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.
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 uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composantes 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. Appuyer sur la touche RESET quand la POSIT.V est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.V sur le paramétrage par défaut. Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo, signal s-vidéo, ou signal de composant l'étendue de l'ajustement 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.
POSIT.H	<p>Ajuster la position horizontale avec les touches ◀/▶.</p> <p>Gauche ⇔ Droite</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. Appuyer sur la touche RESET quand la POSIT.H est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.H sur le paramétrage par défaut. Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo, signal s-vidéo, ou signal de composant l'étendue de l'ajustement 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.

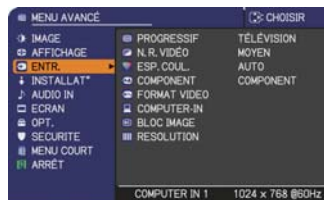
(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
PHASE.H	<p>Ajuster la phase horizontale pour éliminer le scintillement avec les touches ◀/▶.</p> <p>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 ◀/▶.</p> <p>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 informatique 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. (📖32). La position verticale et la position horizontale seront paramétrées automatiquement par défaut.</p> <p>Pour un signal vidéo de composante La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement sur le paramétrage par défaut.</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 informatique, 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. (📖45).

Menu ENTR.

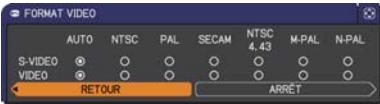
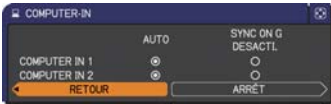
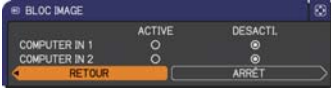
A partir du Menu ENTR. vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.

Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur ou sur la touche **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 n'est exécutée que pour un signal entrelacé à l'entrée VIDEO ou S-VIDEO et pour les signaux 480i@60 ou 576i@50 à l'entrée COMPONENT. • 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 n'est exécutée que pour l'entrée VIDEO ou S-VIDEO et pour les signaux 480i@60 ou 576i@50 à l'entrée COMPONENT. • 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 uniquement être sélectionnée pour un signal RGB ou un signal de composants vidéo (sauf SCART RGB). • 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.
COMPONENT	<p>Modifier la fonction du port COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) avec les touches ▲/▼. COMPONENT ⇔ SCART RGB</p> <p>Quand SCART RGB est sélectionné, les ports COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) et VIDEO fonctionnent comme des ports SCART RGB. Un adaptateur SCART ou un câble SCART est nécessaire pour l'entrée de signaux SCART RGB dans le projecteur. Pour plus de détails, contacter votre revendeur.</p>

(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> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction est exécutée uniquement pour un signal vidéo provenant du port VIDEO ou du port S-VIDEO. • En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné. • 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. 
COMPUTER-IN	<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 ▲/▼. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2</p> <p>(2) Utilisez les touches ◀/▶ pour sélectionner le type de signal d'entrée d'ordinateur. 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 composante 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. 
BLOC IMAGE	<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 ▲/▼. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2</p> <p>(2) Activer/désactiver la fonction de verrou de cadre avec les touches ◀/▶. 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 49 à 51 Hz, 59 à 61 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>(1) Dans le Menu ENTR., choisir RESOLUTION avec les touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ►. Le Menu RESOLUTION va s'afficher.</p> <p>(2) Dans le menu RESOLUTION choisir la résolution à laquelle vous souhaitez afficher avec les touches ▲/▼. AUTO va paramétrer une résolution appropriée au signal d'entrée.</p> <p>(3) 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. La boîte de dialogue ENTR._INFOS (46) s'affichera.</p> <p>(4) 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>(5) 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 ►. Les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale seront automatiquement réglées. Après que la boîte de dialogue ENTR._INFOS a été affichée pendant environ 10 secondes, l'écran revient au menu RESOLUTION en affichant la résolution modifiée.</p> <p>(6) Pour retourner à la résolution précédente sans enregistrer les modifications, placer le curseur sur le chiffre le plus à gauche et appuyer sur la touche ◀. 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 sur la touche **ENTER** pour exécuter la rubrique. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
KEYSTONE AUT EXÉCUTION	<p>La sélection de cette rubrique active la correction automatique des distorsions trapézoïdales. Le projecteur corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale résultant de l'angle d'installation (avant/arrière). Cette fonction sera exécutée une seule fois quand sélectionnée dans le menu. Quand l'inclinaison du projecteur a été modifiée, exécuter à nouveau cette fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La plage de réglage de cette fonction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées. • Lorsque INVERS.V ou INVERS.H&V est sélectionné dans la rubrique MIROIR du Menu INSTALLAT°, il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante lorsque le projecteur est incliné ou orienté vers le bas. • Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas lorsque le projecteur est à l'horizontale (environ $\pm 3^\circ$). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de ± 30 degrés. • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (50).
KEYSTONE	<p>Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶ . Raccourci le bas de l'image ⇔ Raccourci le haut de l'image</p> <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 peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle). • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (50).
MODE ÉCO.	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ active/désactive le mode éco. LUMINEUX ⇔ NORMAL</p> <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>MIROIR</p>	<p>Sélectionner le statut du miroir avec les touches ▲/▼.</p>  <p>NORMAL ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.H&V</p> <p>Si le Détecteur de transition est activé et que le statut de MIROIR est modifié, l'alarme DÉTECT.TRANSITION ACTIVEE (🔊50) s'affiche lors du redémarrage du projecteur après une coupure d'alimentation.</p>
<p>MODE PAUSE</p>	<p>Les touches ▲/▼ permettent de basculer le mode pause entre NORMAL et ÉCONOMIE. ÉCONOMIE ⇔ NORMAL</p> <p>Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, la consommation du état d'attente est réduite et s'accompagne des restrictions à l'utilisation suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand SAVING est sélectionné, le contrôle de communication RS-232C est désactivé à l'exception de la mise en route du projecteur lorsque celui-ci est en état d'attente. • Quand ÉCONOMIE est choisi, le paramètre PAUSE SORTIE SON de SOURCE AUDIO (🔊36) est désactivé et aucun son n'est émis des ports AUDIO OUT en état d'attente.
<p>SORTIE MONITEUR</p>	<p>La combinaison entre une image à l'écran et une sortie à partir de MONITOR OUT peut être mise en place par l'intermédiaire de ce menu.</p> <p>L'image venant du port sélectionné en (2) est dirigée vers MONITOR OUT pendant que l'image venant du port choisi en (1) est à l'écran.</p> <p>(1) Choisir un port d'entrée image à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇕ PAUSE ⇕ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</p> <p>⇕ COMPONENT</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Choisir PAUSE pour sélectionner le signal de sortie en provenance du port MONITOR OUT en mode pause. <p>(2) Choisir l'un des ports COMPUTER IN à l'aide des touches ◀/▶.</p> <p>Sélectionner COMPUTER IN1 permet les choix suivants. COMPUTER IN1 ⇔ DESACTI.</p> <p>Sélectionner COMPUTER IN2 permet les choix suivants. COMPUTER IN2 ⇔ DESACTI.</p> <p>Sélectionner PAUSE ou une autre entrée permet les choix suivants. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • DESACTI. désactive le port MONITOR OUT.

Menu **AUDIO IN**

A partir du menu **AUDIO IN**, 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 sur la touche **ENTER** pour exécuter la rubrique. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
VOLUME	Réglez le volume à l'aide des touches ▲/▼. Haut ⇔ Bas
HAUT-PARL	Activez / désactivez le haut-parleur interne à l'aide des touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. Lorsque DESACTI. est sélectionné, le haut-parleur interne ne fonctionne pas.
SOURCE AUDIO	<p>La combinaison entre une image et un port d'entrée audio peut être mise en place dans le menu. Le son arrivant au port sélectionné en (2) est émis pendant que l'image en provenance du port choisi en (1) est affichée à l'écran.</p> <p>(1) Choisir un port d'entrée image à l'aide des touches ▲/▼.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2</p> <p>⇕</p> <p>PAUSE SORTIE SON</p> <p>⇕</p> <p>VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>⇕</p> <p>COMPONENT</p> </div> </div>  <ul style="list-style-type: none"> • Choisir PAUSE SORTIE SON pour sélectionner la sortie audio vers les ports AUDIO OUT en état d'attente. Le haut-parleur ne fonctionne pas en état d'attente. • Tant que QUITTE est sélectionné, presser la touche ◀ renvoie au menu précédent. <p>(2) Choisir l'un des ports AUDIO IN à l'aide des touches ◀/▶.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; gap: 20px;"> <p>AUDIO IN1 ⇔ AUDIO IN2 ⇔ AUDIO IN3 ⇔ ✕</p> <p>↑</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • ✕ désactive la sortie audio. • S.T.C. (Closed Caption: sous-titres) est automatiquement activée en cas de réception des signaux d'entrées contenant des sous-titres et lorsque ✕ est sélectionné. Cette fonction est disponible uniquement lorsque le signal est NTSC pour VIDEO ou S-VIDEO, ou 480i@60 pour COMPONENT, COMPUTER IN1 ou COMPUTER IN2, ou encore lorsque AUTO est sélectionné pour AFFICHER dans le menu S.T.C. au sein du menu ECRAN (41).

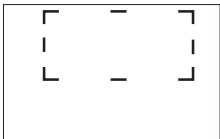
Menu ECRAN

A partir du Menu ECRAN, 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 sur la touche **ENTER** pour exécuter la rubrique. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
LANGUE	<p>Changer la langue d'affichage sur écran avec les touches ▲/▼/◀/▶. ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL</p> <p>↑ (indiqué dans la boîte de dialogue LANGUE) ↓</p> <p>Appuyez sur la touche ENTER ou INPUT pour enregistrer la sélection linguistique.</p>
POS. MENU	<p>Ajuster la position du menu avec les touches ▲/▼/◀/▶. Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche MENU de la télécommande ou n'effectuer aucune opération pendant environ 10 secondes.</p>
SUPPR.	<p>Sélectionner le mode pour l'écran blanc avec les touches ▲/▼. L'écran blanc est un écran pour la fonction d'écran blanc temporaire (🔗21). On peut l'afficher en appuyant sur la touche BLANK de la télécommande.</p> <p>Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ BLEU ⇔ BLANC ⇔ NOIR</p> <p>↑</p> <p><u>Mon Écran</u> : L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (🔗38).</p> <p><u>ORIGINAL</u> : Écran préréglé comme écran standard.</p> <p><u>BLEU, BLANC, NOIR</u> : Ecrans simples dans chaque couleur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran simple noir après quelques minutes.
DEMARRAGE	<p>Activer le mode pour l'écran de démarrage avec les touches ▲/▼. L'écran de démarrage est un écran affiché quand aucun signal ou un signal adéquat est détecté.</p> <p>Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ DESACTI.</p> <p>↑</p> <p><u>Mon Écran</u> : L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (🔗38).</p> <p><u>ORIGINAL</u> : Écran préréglé comme écran standard.</p> <p><u>DESACTI.</u> : Écran simple noir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran SUPPR. (🔗21) après quelques minutes. Si l'écran SUPPR. est également l'écran Mon Écran ou ORIGINAL, l'écran simple noir sera utilisé à la place. • Lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (🔗48), DÉMARRAGE est fixé sur Mon Écran.

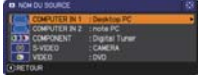



(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
Mon Écran	<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. <div data-bbox="732 272 1032 331" style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <p># Mon Écran Voulez-vous vraiment commencer la capture de cette image ? RESET ← ← ← NON ENTER → → → OUI</p> </div> <p>Attendre que l'image cible s'affiche et appuyer sur la touche ENTER ou INPUT sur la télécommande quand l'image s'affiche. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra. Pour terminer cette opération, appuyer sur la touche RESET sur la télécommande.</p> Ajuster la position du cadre avec les touches ▲/▼/◀/▶. 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. <div data-bbox="798 576 1016 715" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">  </div> <div data-bbox="764 722 1032 774" style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <p># Mon Écran 100%</p> </div> <p>Pour commencer l'enregistrement, appuyer sur la touche ENTER ou INPUT sur la télécommande. Pour rétablir l'écran et retourner à la boîte de dialogue précédente, appuyer sur la touche RESET sur la télécommande. L'enregistrement prendra quelques minutes. Une fois l'enregistrement terminé, l'écran enregistré et le message « L'enregistrement de Mon Écran est terminé. » s'afficheront pendant quelques secondes. 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 (📄39). Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (📄48).




(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 (☐48).
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 » « 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</p> <p>Les indications « REPOS » et « II » quand on appuie sur la touche FREEZE pendant que l'écran est bloqué.</p> <p>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 (☐21).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p align="center">NOM DU SOURCE</p>	<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. Choisir et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◀/► et la touche ENTER ou INPUT. La touche RESET peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. 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 ENTER ou INPUT. Pour retourner au nom précédent sans enregistrer les modifications, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou INPUT.</p>
<p align="center">MODÈLE</p>	<p>Sélectionnez le modèle à l'aide des touches ▲/▼. Appuyez sur la touche ► pour afficher le modèle sélectionné et appuyez sur la touche ◀ pour faire disparaître l'écran affiché. Le dernier modèle sélectionné s'affiche lorsque vous appuyez sur MY BUTTON allouée à la fonction MODÈLE (44).</p> <p>↵ MOTIF TEST ⇄ GUIDES1 ↵ GUIDES4 ⇄ GUIDES3 ⇄ GUIDES2</p>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p align="center">S.T.C. (Closed Caption)</p>	<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>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>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>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 sur la touche **ENTER** pour exécuter la rubrique, sauf pour les rubriques TEMPS LAMPE et TEMPS FILTRE. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.

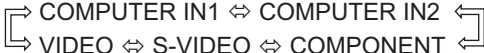


Rubrique	Description
RECHER. AUTO.	<p>Activer/désactiver la fonction de recherche automatique de signal avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur fait automatiquement le tour des ports d'entrée pour détecter un signal, dans l'ordre suivant. La recherche 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> </p>
KEYSTONE AUT	<p>Activer/désactiver la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p><u>ACTIVE</u> : La distorsion trapézoïdale automatique s'activera dès que l'inclinaison du projecteur sera modifiée.</p> <p><u>DESACTI.</u> : Cette fonction est désactivée. Exécuter la fonction KEYSTONE AUT EXÉCUTION dans le menu INSTALLAT° pour avoir une correction de distorsion trapézoïdale automatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le projecteur est suspendu au plafond, cette fonction n'opérera pas correctement. La régler alors sur DESACTI. • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (450).
ALL. DIRECT	<p>Activer/désactiver la fonction ALL. DIRECT avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est défini, la lampe du projecteur est automatiquement activée sans effectuer la procédure habituelle (414), 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 ALL. 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 (443) n'est pas activée.

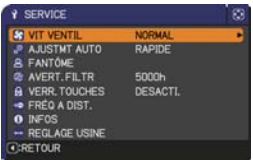
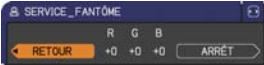
(suite à la page suivante)

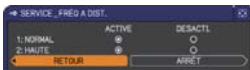

Rubrique	Description
<p>AUTO OFF</p>	<p>Spécifier le temps de décompte pour la mise hors tension automatique du projecteur avec les touches ▲/▼. Long (max 99 minutes) ⇔ Court (min. 0 minute = DESACTI.)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Quand 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 » (14).</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 RESET sur la télécommande ou sur la touche ► du projecteur, 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 » (53, 54).
<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 RESET sur la télécommande ou sur la touche ► du projecteur, 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 » (55, 56).

(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 (📖6).</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 ► 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. • COMPONENT : assigne le port à COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr). • S-VIDEO : assigne le port à S-VIDEO. • VIDEO : assigne le port à VIDEO. • INFOS : Affiche ENTR._INFOS (📖46) ou SYSTÈME_INFOS ou rien. • KEYSTONE AUT : effectue automatiquement la correction de distorsion trapézoïdale (📖34). • MA MEMOIRE : charge un ensemble de données de paramétrage enregistrées (📖28). <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 (📖24). • REG. FILTRE : affiche la boîte de dialogue de confirmation de réinitialisation du temps de filtre (📖43). • MODÈLE : Affiche ou dissimule le format modèle sélectionné dans la rubrique MODÈLE (📖40). • SOURDINE AV : active/désactive l'image et le mode audio.
<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.</p> <p>Choisir l'entrée image connectée à une caméra document.</p> <p>  </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 sur la touche 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> <p>1. Sélectionner une couleur d'image fantôme avec les touches ◀/▶.</p> <p>2. Régler l'élément sélectionné avec les touches ▲/▼ pour faire disparaître l'image fantôme.</p> 
	<p>AVERT. FILTR</p> <p>Utilisez la touche ▲/▼ pour régler la minuterie du message de notification lorsque le filtre doit être remplacé.</p> <p>100h ⇔ 200h ⇔ 500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 5000h ⇔ DESACTI.</p> <p>Après avoir choisi un élément, à l'exception de DESACTI., le message « ATTENTION *** HEURES SE SONT ÉCOULÉES DEPUIS LE DERNIER CHANGEMENT DE FILTRE. » s'affichera une fois que l'horloge atteindra l'intervalle défini par cette fonction (📖 58).</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> <p>Veillez vous reporter aux critères suivants.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veuillez vérifier régulièrement le filtre, même en l'absence de message. <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prenez soin de l'environnement d'utilisation du projecteur et vérifiez régulièrement le filtre.

Rubrique	Description
SERVICE (suite)	<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 ▲/▼ (☞4). 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. Si la télécommande ne fonctionne pas correctement, régler les 2 paramètres soit sur 1, soit sur 2 tel que décrit dans Paramètres de la télécommande (☞13). Les deux ne peuvent pas être désactivés simultanément.</p> 
	<p>INFOS Sur sélection de cette fonction, la boîte de dialogue intitulée « ENTR._INFOS » s'affiche. Elle indique des informations concernant l'entrée actuelle.</p>  <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. • Le message « SCART RGB » signifie que le port COMPONENT fonctionne en tant que port d'entrée SCART RGB. Se reporter à la rubrique COMPONENT. dans le Menu ENTR. (☞31). • 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 (☞52).
<p>REGLAGE USINE Pour exécuter cette fonction, 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 rubriques TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, LANGUE, AVERT. FILTR et SECURITE ne sont pas réinitialisées. ANNULER ⇔ OK</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 ►. 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 **9676**. Vous pouvez le modifier (MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR.). Déplacez le curseur vers le côté droit de la boîte ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► 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** de la télécommande pendant environ 3 secondes ou maintenez enfoncée la touche **INPUT** pendant 3 secondes tout en appuyant sur la touche ► du projecteur.
- 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 SÉCUR.	(1) Sélectionnez MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR. dans le menu SECURITE à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE. 
	(2) Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer le nouveau mot de passe.
	(3) Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte ENTRER LE MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte NOUVEAU MOT DE PASSE et saisissez à nouveau le mot de passe. 
	(4) Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes. Veuillez en profiter pour noter le mot de passe. Le fait d'appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou la touche ► du projecteur entraîne la fermeture de la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE.  <ul style="list-style-type: none"> Conservez soigneusement ce mot de passe.


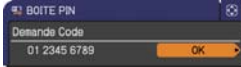
Rubrique	Description
<p>MOT DE PASSE Mon Écran</p>	<p>La fonction MOT DE PASSE Mon Écran peut être utilisée pour interdire l'accès à la fonction Mon Écran et pour empêcher l'image Mon Écran actuellement enregistrée d'être remplacée.</p> <p>1 Activer le MOT DE PASSE Mon Écran</p> <p>1-1 Sélectionner MOT DE PASSE Mon Écran avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► 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 ► 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 appuyer sur la touche ► pour afficher le NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes. Prendre note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle. Appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou la touche ► du projecteur 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>








Boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit)

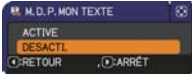
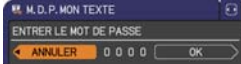





Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)

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 sur la touche 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 ▲/▼/◀/▶, 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 pendant 3 secondes ou maintenir pressée la touche INPUT tout en pressant la touche ► du projecteur. 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
DÉTECT. TRANSITION	<p>Si cette fonction est ajustée sur ACTIVE lorsque l'angle vertical du projecteur ou le paramètre MIROIR sur lequel le projecteur est activé est différent de celui déjà enregistré, l'alarme DÉTECT.TRANSITION ACTIVE s'affiche et le projecteur n'affiche pas le signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 (petite) ENTRER LE MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► 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 ► pour afficher la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes.</p> <p>Le fait d'appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou sur la touche ► du projecteur permet de revenir au 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 DÉSACTI. 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 DÉSACTI. 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>

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 ► 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>Boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit)</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 ► pour afficher la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE, et saisir à 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 appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes ; prendre ensuite note du mot de passe pendant cet intervalle.</p>  <p>En appuyant sur la touche ENTER de la télécommande ou sur la touche ► du projecteur, vous retournerez au 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>Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)</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>

(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 ► 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.</p> <p>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 ►. 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. Sélectionner et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◀/▶ et la touche ENTER ou INPUT. La touche RESET peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. 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. 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 ◀/▶.</p> <p>Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER ou INPUT.</p> <p>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 ENTER ou INPUT. Pour retourner à MON TEXTE précédent sans enregistrer les changements, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou 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

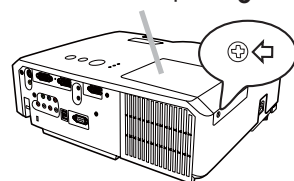
La lampe a une durée de vie limitée dans le temps. L'utilisation prolongée de la lampe peut rendre l'image plus sombre ou appauvrir l'intensité des couleurs. Il faut noter que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou grillent dès que vous les utilisez. 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 : DT01021

Remplacer la lampe

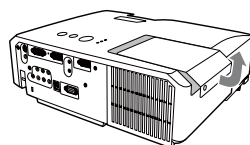
1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.
2. Laissez le projecteur refroidir au moins 45 minutes.
3. Prévoyez une lampe de rechange. Si le projecteur est installé au plafond ou si la lampe est cassée, consultez votre revendeur pour le changement de la lampe.

Couvercle de la lampe 3

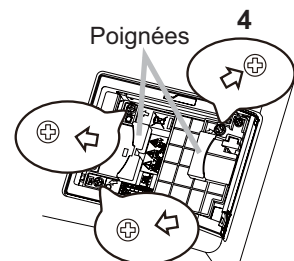


Si vous remplacez la lampe vous-même, réalisez la procédure suivante.

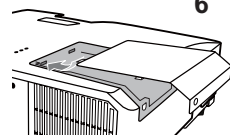
3. Desserrez la vis du couvercle de la lampe (indiquée par une flèche) puis faites glisser et soulevez le couvercle de la lampe pour le retirer.
4. Desserrez les 3 vis de la lampe (marquées d'une flèche) et prenez la lampe avec précaution, par les poignées. Ne desserrez jamais les autres vis.
5. Introduisez la lampe neuve et resserrez fermement les 3 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 ▼/▲, puis appuyez sur la touche ►.
 - (3) Pointez sur OPT. dans la colonne gauche du menu à l'aide des touches ▼/▲, puis appuyez sur la touche ►.
 - (4) Pointez sur TEMPS LAMPE à l'aide des touches ▼/▲, puis appuyez sur la touche ►. 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.



Poignées 4



6



⚠ 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 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 la pièce et évitez de respirer les vapeurs qui sortent des trous d'aération du projecteur, ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche. • Avant de remplacer la lampe, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, puis attendez au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude, vous risquez de vous brûler et de l'endommager.
	<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. • 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

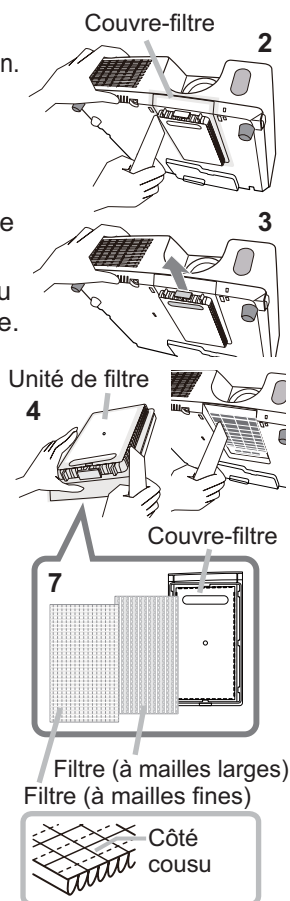
L'unité de filtre à air de ce projecteur consiste en une couverture, 2 types de filtres et un cadre à filtre. Le nouveau filtre à double épaisseur est prévu pour être utilisé pendant une plus longue durée. Cependant, pour un bon fonctionnement du projecteur, il est nécessaire de le vérifier et de le nettoyer régulièrement afin d'assurer une bonne ventilation.

Il est nécessaire de nettoyer le filtre aussi tôt que les indicateurs ou un message vous le recommandent. Remplacer les filtres quand ceux-ci sont endommagés ou trop sales. La préparation des nouveaux filtres demande que vous transmettiez le numéro produit suivant à votre revendeur.

Numéro type : MU06481 (Ensemble du 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. Maintenir le projecteur avec une main et utiliser la seconde main pour tirer le couvre-filtre en direction de la flèche.
4. Utilisez un aspirateur sur la bouche du filtre au niveau du projecteur et sur le côté extérieur de l'unité de filtre.
5. Sortez les filtres tout en maintenant le couvre-filtre.
6. Passez l'aspirateur sur les deux côtés du filtre. Pour nettoyer le filtre à mailles fines, maintenez ce dernier pour éviter qu'il ne soit aspiré dans l'aspirateur. Si les filtres sont détériorés ou salis, remplacez-les des filtres neufs.
7. Remplacez les filtres dans le couvre-filtre. Commencer par le filtre à mailles larges. Placez ensuite 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.



(suite à la page suivante)

Nettoyer et remplacer le filtre à air (suite)

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 ►. 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. Si l'entretien du filtre est effectué lorsque le projecteur est chaud, il y a un risque de choc électrique, de brûlure ou de dysfonctionnement du projecteur.

► Utilisez uniquement un filtre à air du type spécifié. N'utilisez pas le projecteur sans le filtre à air et le couvre-filtre. Ceci peut causer un incendie ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

► Nettoyez 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 un incendie ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

REMARQUE • Ne pas manquer de remplacer le filtre à air quand il est endommagé ou trop sale.

- 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.
- Réinitialisez le temps filtre seulement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air, afin d'avoir une indication du temps d'utilisation du filtre à air.
- Le projecteur peut afficher un message du type « VÉR. DÉBIT AIR » ou se mettre hors tension pour empêcher la chaleur interne d'augmenter.

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. Prenez bien soin de l'objectif en le manipulant avec précaution.

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, imbiblez 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.


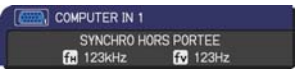
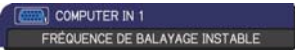


⚠ AVERTISSEMENT ► N'utilisez jamais le projecteur si des conditions anormales surviennent, telles que de la fumée ou une odeur étrange produite par l'appareil, s'il est trop bruyant ou si le boîtier, ses éléments ou les câbles sont endommagés, ou encore si des liquides ou des corps étrangers ont pénétré 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.

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
	<p>Il n'y a pas de signal d'entrée. Vérifiez la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.</p>
	<p>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.</p>
	<p>Un signal incorrect est entré. Vérifier les spécifications de votre projecteur ainsi que celles du signal source.</p>
	<p>La température interne augmente. 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.</p> <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 ? <p>Si le même message s'affiche après intervention, réglez VIT VNTIL, dans la rubrique SERVICE du menu OPT., sur HAUT.</p>
	<p>Remarque de précaution lors du nettoyage du 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 » de ce manuel. Remettez la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre (43).</p>

A propos des voyants de lampes

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

Voyant POWER	Voyant LAMP	Voyant TEMP	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	Allumé En Rouge	Hors tension	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	Clignotant En Rouge	Hors tension	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.
Clignotant En Rouge ou Eclairé En Rouge	Hors tension	Clignotant En Rouge	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.

(suite à la page suivante)

A propos des voyants de lampes (suite)

Voyant POWER	Voyant LAMP	Voyant TEMP	Description
Clignotant En Rouge ou Eclairé En Rouge	Hors tension	Allumé En Rouge	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. • 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, réglez la VIT VENTIL, dans la rubrique SERVICE du menu OPT., sur HAUT. (📖45).
Allumé En Vert	Clignotementsimultané en Rouge		Il est temps de nettoyer le filtre à air. Coupez immédiatement le courant et nettoyer ou changer 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.

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 (📖14), 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.



Réinitialiser tous les réglages

Lorsqu'il est difficile de corriger de mauvais paramètres, la fonction REGLAGE USINE de la rubrique SERVICE du menu OPT. (📖46) vous permet de réinitialiser tous les paramètres (à l'exception des paramètres LANGUE, TEMPS FILTRE, TEMPS LAMPE, AVERT. FILTR et SECURITE etc.) à leurs réglages d'usine.

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.	11
	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.	11, 14
	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.	53, 54
Il n'y a ni son, ni image.	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Branchez correctement les câbles de connexion.	9
	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.	15, 16
	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..	15, 21, 44

(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.	9
	La fonction SOURDINE fonctionne. Utilisez la touche MUTE ou VOLUME+/- sur la télécommande pour remettre le son.	15
	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.	15
	Le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL est incorrect. Corrigez le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL dans le menu AUDIO IN.	36
Aucune image ne s'affiche.	Le protège-objectif est en place. Retirez le protège-objectif.	3
	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Branchez correctement les câbles de connexion.	9
	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.	26
	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.	10
	L'écran SUPPR. est affiché. Appuyez sur la touche BLANK de la télécommande.	21
L'affichage de l'écran vidéo se bloque.	La fonction REPOS fonctionne. Appuyez sur la touche FREEZE pour retourner à l'écran normal.	21
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.	27, 31
	Le paramètre ESP. COUL. n'est pas approprié. Changez le réglage de ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMTPE240, REC709 ou REC601.	31

(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
Les images apparaissent foncées.	Le réglage de la luminosité et/ou du contraste a été paramétré à un niveau extrêmement bas. Réglez LUMIN. et/ou CONTRASTE à un niveau plus élevé à l'aide de la fonction menu.	26
	La lampe approche de la fin de sa durée de vie. Remplacez la lampe.	53, 54
Les images apparaissent floues.	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.	18, 30
	L'objectif est sale ou flou. Nettoyez l'objectif en vous référant à la section "Entretien de l'objectif".	57
RS-232C ne fonctionne pas.	ÉCONOMIE fonctionne. Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	35

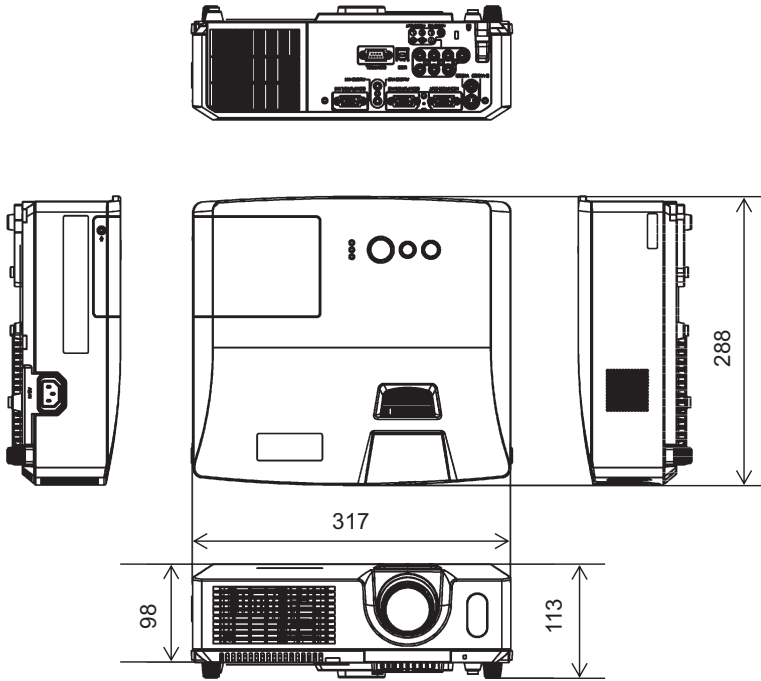
REMARQUE • Bien que des points lumineux ou foncés puissent apparaître sur l'écran, il s'agit d'une caractéristique particulière des affichages à cristaux liquides et en tant que tel ne constitue ni n'implique un défaut de l'appareil.

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)
Objectif	Objectif zoom, f = 19 ~ 23 mm (approximativement)
Lampe	210W UHP
Haut-parleur	1W
Alimentation	AC 100-120V/3,7A, AC220-240V/1,8A
Consommation	330W
Température ambiante	5 ~ 35°C (fonctionnement)
Dimensions	317 (W) x 98 (H) x 288 (D) mm * Sans compter les parties saillantes. Veuillez consulter la figure suivante.
Poids (masse)	environ 3,5kg
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 Y, Cb/Pb, Cr/Pr (Composant vidéo) RCA x3 S-VIDEO mini DIN 4 broches x1 VIDEO RCA 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 USB USB-B x1 CONTROL D-sub 9 broches x1</p>
Articles vendus séparément	<p>Lampe: DT01021 Ensemble du filtre: MU06481 Accessoire de montage: HAS-3010 (Patte de montage au plafond) HAS-204L (Adaptateur de fixation pour plafonds bas) HAS-304H (Adaptateur de fixation pour plafonds hauts)</p> <p>Mallette: CA3010 * Pour plus d'informations, consulter votre revendeur.</p>

Caractéristiques techniques (suite)



[unité : mm]


Projecteur

ED-X40/ED-X42

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.



⚠ AVERTISSEMENT ▶ Avant d'utiliser ce produit s'assurer d'avoir lu tous les manuels relatifs à celui-ci. Consulter "Utiliser le manuel sur CD" ( 15) 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.

Content

		
Préliminaires.....	2	8
Explication des conventions et symboles.....	2	8
Instructions de sécurité importantes.....	2	9
Réglémentations.....	3	10
À propos des interférences électro-magnétiques.....	3	11
À propos des déchets d'équipements électriques et électroniques.....	4	12
Contenu de l'emballage.....	4	14
Préparations.....	5	15
Mise en place des piles dans la télécommande.....	5	16
Disposition.....	6	17
Connecter vos appareils.....	7	
Connexion électrique.....		8
Mise sous tension.....		8
Réglage de l'élevateur du projecteur... ..		9
Affichage de l'image.....		10
Mise hors tension.....		11
Remplacement de la lampe.....		12
Nettoyer et remplacer le filtre à air		14
Utiliser le manuel sur CD.....		15
Caractéristiques techniques.....		16
Dépannage		
- Garantie Et Service Après-vente ..		17

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.

⚠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 (y compris l'objectif installé).

- 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-X40, ED-X42
Partie responsable	Hitachi Home Electronics (America), Inc.
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.

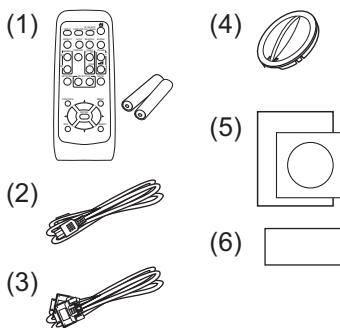
Contenu de l'emballage

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) Capuchon d'objectif
- (5) Manuel d'utilisation (Livre x 1, CD x 1)
- (6) Étiquette de sécurité



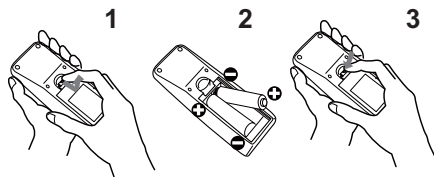
REMARQUE • Conservez l'emballage d'origine pour une ré-expédition future. Pour déplacer le projecteur, s'assurez de bien utiliser l'emballage d'origine. Faites particulièrement attention à la partie de l'objectif.

Préparations

Mise en place des piles dans la télécommande

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. Remplacez le couvercle à piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au déclic.



FRANÇAIS

⚠ 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, essayez 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.

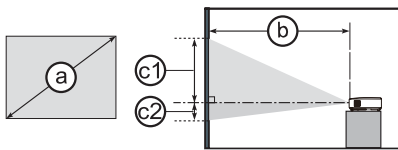
Disposition

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

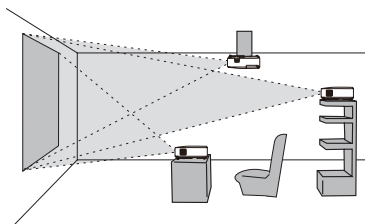
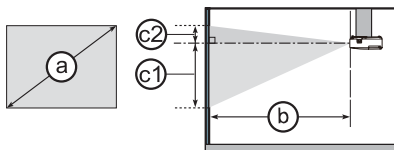
Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète: 1024 x 768

- Ⓐ Le forma d'écran (en diagonale) Ⓑ Distance du projecteur à l'écran (± 10%)
 Ⓒ1, Ⓒ2 Hauteur d'écran (± 10%)

Sur une surface horizontale



Suspendu au plafond



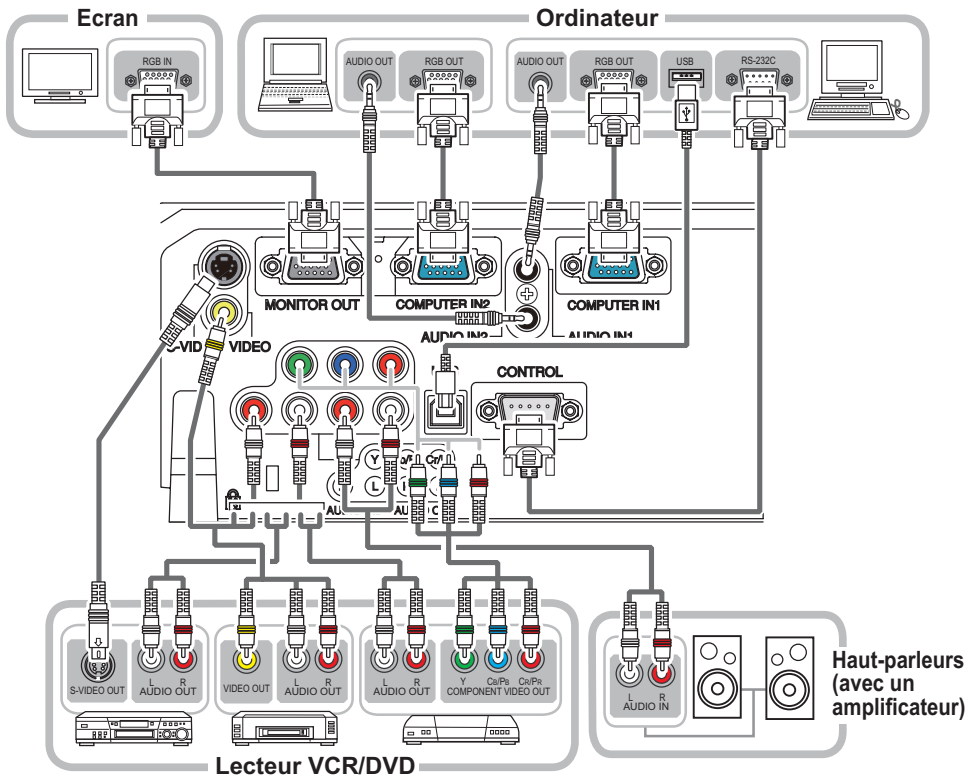
- Laissez un espace libre de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
- En cas d'installation spéciale, notamment dans le cas d'une suspension au plafond, les accessoires de montage spécifiés (16) et une maintenance spécifique peuvent s'avérer nécessaires. Avant d'installer le projecteur, demandez conseil à votre revendeur.

Ⓐ Taille de l'écran (diagonale) Type (inch)	m	Écran 4 : 3								Écran 16 : 9							
		Ⓑ Distance de projection				Ⓒ1 Hauteur de l'écran		Ⓒ2 Hauteur de l'écran		Ⓑ Distance de projection				Ⓒ1 Hauteur de l'écran		Ⓒ2 Hauteur de l'écran	
		min.		max.		cm		inch		min.		max.		cm		inch	
30	0,8	0,9	34	1,0	41	41	16	5	2	1,0	38	1,1	45	39	15	-1	0
40	1,0	1,2	46	1,4	55	55	22	6	2	1,3	51	1,5	60	51	20	-2	-1
50	1,3	1,5	58	1,8	69	69	27	8	3	1,6	64	1,9	76	64	25	-2	-1
60	1,5	1,8	70	2,1	83	82	32	9	4	1,9	77	2,3	91	77	30	-2	-1
70	1,8	2,1	82	2,5	97	96	38	11	4	2,3	89	2,7	106	90	35	-3	-1
80	2,0	2,4	94	2,8	112	110	43	12	5	2,6	102	3,1	122	103	41	-3	-1
90	2,3	2,7	106	3,2	126	123	49	14	5	2,9	115	3,5	137	116	46	-4	-1
100	2,5	3,0	118	3,6	140	137	54	15	6	3,3	128	3,9	153	129	51	-4	-2
120	3,0	3,6	142	4,3	168	165	65	18	7	3,9	154	4,7	183	154	61	-5	-2
150	3,8	4,5	177	5,3	211	206	81	23	9	4,9	193	5,8	229	193	76	-6	-2
200	5,1	6,0	237	7,1	281	274	108	30	12	6,6	258	7,8	306	257	101	-8	-3
250	6,4	7,5	297	8,9	352	343	135	38	15	8,2	323	9,7	383	322	127	-10	-4
300	7,6	9,0	356	10,7	422	411	162	46	18	9,9	388	11,7	460	386	152	-12	-5

- ⚠ 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 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.

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.



FRANÇAIS

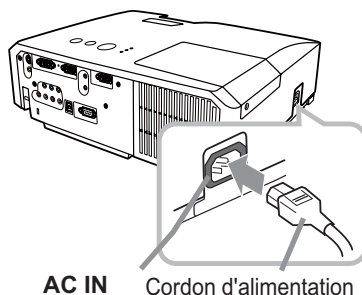
⚠ AVERTISSEMENT ► Ne pas démonter ni modifier le projecteur et les accessoires.
► Veiller à ne pas endommager les câbles et à ne pas utiliser de câbles endommagés.

⚠ 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.
► 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.

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.

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 ALL. DIRECT est active, la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.



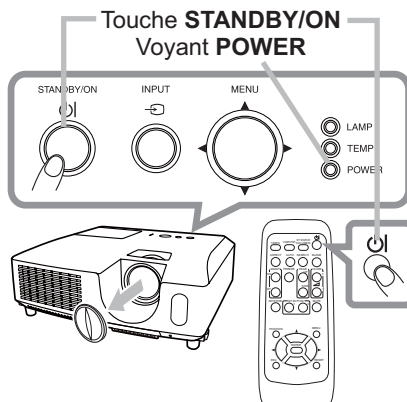
AC IN Cordon d'alimentation

⚠ 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.



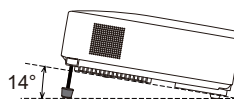
⚠ AVERTISSEMENT ► Un puissant faisceau de lumière est émis lorsque l'appareil est sous tension. Ne pas regarder dans l'objectif ou à l'intérieur du projecteur à travers un de ses orifices.

REMARQUE • Allumer le projecteur avant de bancher les accessoires.
• La fonction ALL. 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

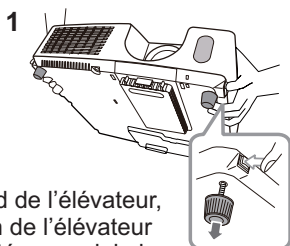
Si le projecteur est posé sur une surface inégale utiliser les pieds réglables pour mettre le projecteur à l'horizontale.

Les pieds permettent aussi d'améliorer l'angle de projection à l'écran, vous pouvez ainsi surélever la face avant avec une amplitude de 14 degrés.

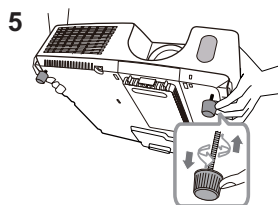


Ce projecteur a 2 pieds élévateur et 2 boutons élévateur. Il est possible de régler un pied après avoir poussé sur le bouton de l'élévateur correspondant.

1. Maintenir le projecteur, pousser les boutons de l'élévateur pour libérer les pieds de l'élévateur.
2. Ajuster la hauteur de la face avant.
3. Relâcher les boutons de l'élévateur pour verrouiller les pieds de l'élévateur.
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'élévateur, soulever le bouton de l'élévateur situé du même côté que celui-ci.



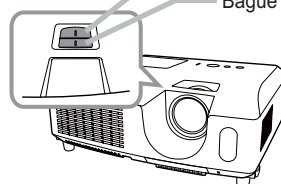
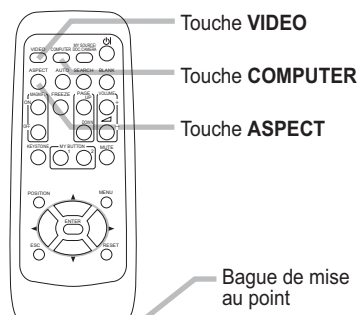
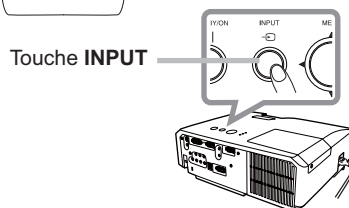
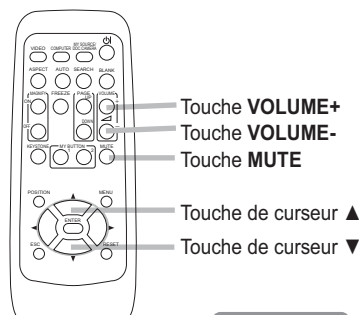
Pour un ajustement précis, visser le pied.

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

► Ne modifiez pas l'angle d'inclinaison du projecteur au-delà de 14 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

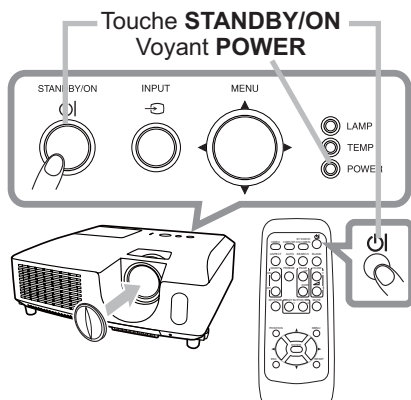
1. Activer le signal source. Mettre le signal source sous tension et envoyer le signal vers le projecteur.
2. Utilisez les touches **VOLUME+** / **VOLUME-** pour régler le volume. Presser la touche **MUTE** de la télécommande pour éteindre la sortie son.
3. Appuyez sur la touche **INPUT** du projecteur. 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. Presser la touche **VIDEO** pour choisir un signal d'entrée en provenance des ports **COMPONENT** (**Y**, **Cb/Pb**, **Cr/Pr**), **S-VIDEO** ou **VIDEO**, ou bien la touche **COMPUTER** pour choisir un signal d'entrée en provenance des ports **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**.
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 le bague de zoom pour ajuster la taille de l'image affichée sur l'écran.
6. Utilisez la bague de mise au point pour faire la mise au point sur l'image.



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 : DT01021

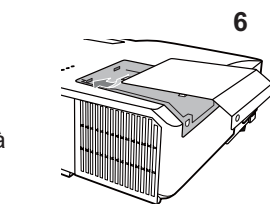
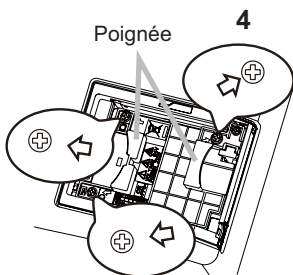
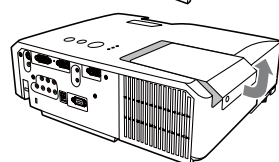
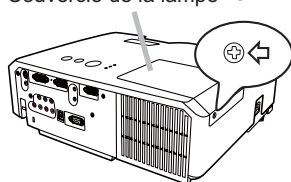
1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez la lampe refroidir au moins 45 minutes.
2. Prévoir une lampe de rechange. Si le projecteur est installé au plafond ou si la lampe a cassé, veuillez consulter votre revendeur pour le changement de la lampe.

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 3 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 3 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) Appuyer sur la touche **MENU** pour afficher un menu.
- (2) Mettez vous sur MENU AVANCÉ dans le menu, à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►.
- (3) Mettez vous sur OPT. dans la colonne de gauche du menu à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►.
- (4) Mettez vous sur TEMPS LAMPE à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►. Une boîte de dialogue apparaît.
- (5) Appuyer sur la touche ► pour sélectionner "OK" dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps lampe.

Couvercle de la lampe 3



⚠ 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 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 la pièce et évitez de respirer les vapeurs qui sortent des trous d'aération du projecteur, ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche.
- Avant de remplacer la lampe, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, puis attendez au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude, vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



- Ne 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.
- 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.

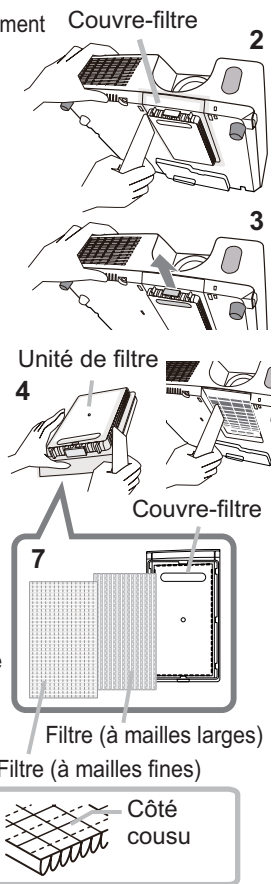
Nettoyer et remplacer le filtre à air

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

Numéro type : MU06481 (Ensemble du 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. Maintenir le projecteur avec une main et utiliser la seconde main pour tirer le couvre-filtre en direction de la flèche.
4. Utilisez un aspirateur sur la bouche du filtre au niveau du projecteur et sur le côté extérieur de l'unité de filtre.
5. Sortez les filtres tout en maintenant le couvre-filtre.
6. Passez l'aspirateur sur les deux côtés du filtre. Pour nettoyer le filtre à mailles fines, maintenez ce dernier pour éviter qu'il ne soit aspiré dans l'aspirateur. Si les filtres sont détériorés ou salis, remplacez-les des filtres neufs.
7. Remplacez les filtres dans le couvre-filtre. Commencer par le filtre à mailles larges. Placez ensuite 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 ►. 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.

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 !

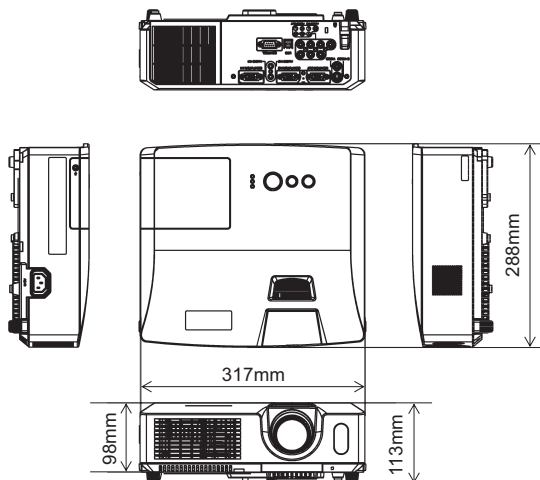
• Veuillez ranger le CD-ROM dans son étui après utilisation. Veuillez ne pas exposer le CD à la lumière directe du soleil ni dans un environnement à la température et à l'humidité élevées.

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. 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)	
Objectif	Objectif zoom, f = 19 ~ 23 mm (approximativement)	
Lampe	210W UHP	
Haut-parleur	1W	
Alimentation	AC 100-120V/3,7A, AC220-240V/1,8A	
Consommation	330W	
Température ambiante	5 ~ 35°C (fonctionnement)	
Dimensions	317 (W) x 98 (H) x 288 (D) mm * Sans compter les parties saillantes Veuillez consulter la figure suivante.	
Poids (masse)	Approximativement 3,5 kg	
Ports	Port d'entrée de l'ordinateur COMPUTER IN1 Mini-prise D-sub 15 broches x1 COMPUTER IN2 Mini-prise D-sub 15 broches x1 Port de sortie de l'ordinateur MONITOR OUT Mini-prise D-sub 15 broches x1 Port d'entrée vidéo Y, Cb/Pb, Cr/Pr (Composant vidéo) RCA x3 S-VIDEO mini DIN 4 broches x1 VIDEO RCA x1	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 Autres USB USB-B x1 CONTROL D-sub 9 broches x1
Articles vendus séparément	Lampe: DT01021 Ensemble du filtre: MU06481 Accessoire de montage: HAS-3010 (Patte de montage au plafond) HAS-204L (Adaptateur de fixation pour plafonds bas) HAS-304H (Adaptateur de fixation pour plafonds hauts) Mallette: CA3010 * Pour plus d'informations, consulter votre revendeur.	



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

Projector

ED-X40/ED-X42

User's Manual (detailed) Operating Guide – Technical

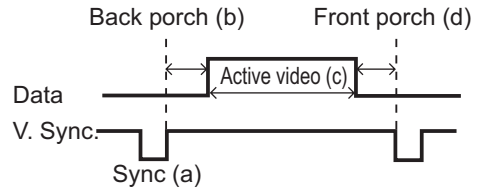
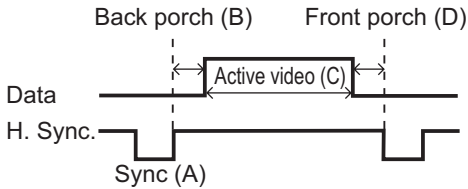
Example of PC signal

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

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.

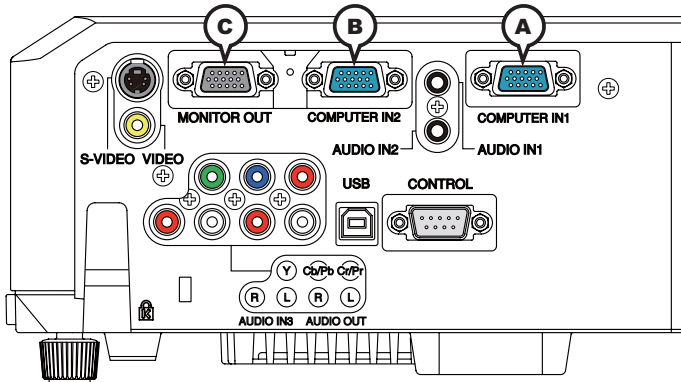


computer Signal	Horizontal signal timing (μ s)			
	(A)	(B)	(C)	(D)
TEXT	2.0	3.0	20.3	1.0
VGA (60Hz)	3.8	1.9	25.4	0.6
VGA (72Hz)	1.3	4.1	20.3	0.8
VGA (75Hz)	2.0	3.8	20.3	0.5
VGA (85Hz)	1.6	2.2	17.8	1.6
SVGA (56Hz)	2.0	3.6	22.2	0.7
SVGA (60Hz)	3.2	2.2	20.0	1.0
SVGA (72Hz)	2.4	1.3	16.0	1.1
SVGA (75Hz)	1.6	3.2	16.2	0.3
SVGA (85Hz)	1.1	2.7	14.2	0.6
Mac 16" mode	1.1	3.9	14.5	0.6
XGA (60Hz)	2.1	2.5	15.8	0.4
XGA (70Hz)	1.8	1.9	13.7	0.3
XGA (75Hz)	1.2	2.2	13.0	0.2
XGA (85Hz)	1.0	2.2	10.8	0.5
1152 x 864 (75Hz)	1.2	2.4	10.7	0.6
W-XGA (60Hz)	1.7	2.5	16.0	0.8
1280 x 800 (60Hz)	1.6	2.4	15.3	0.8
1280 x 960 (60Hz)	1.0	2.9	11.9	0.9
SXGA (60Hz)	1.0	2.3	11.9	0.4
SXGA (75Hz)	1.1	1.8	9.5	0.1
SXGA (85Hz)	1.0	1.4	8.1	0.4
SXGA+ (60Hz)	1.2	2.0	11.4	0.7
UXGA (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4

computer Signal	Vertical signal timing (lines)			
	(a)	(b)	(c)	(d)
TEXT	3	42	400	1
VGA (60Hz)	2	33	480	10
VGA (72Hz)	3	28	480	9
VGA (75Hz)	3	16	480	1
VGA (85Hz)	3	25	480	1
SVGA (56Hz)	2	22	600	1
SVGA (60Hz)	4	23	600	1
SVGA (72Hz)	6	23	600	37
SVGA (75Hz)	3	21	600	1
SVGA (85Hz)	3	27	600	1
Mac 16" mode	3	39	624	1
XGA (60Hz)	6	29	768	3
XGA (70Hz)	6	29	768	3
XGA (75Hz)	3	28	768	1
XGA (85Hz)	3	36	768	1
1152 x 864 (75Hz)	3	32	864	1
W-XGA (60Hz)	3	23	768	1
1280 x 800 (60Hz)	3	24	800	1
1280 x 960 (60Hz)	3	36	960	1
SXGA(60Hz)	3	38	1024	1
SXGA (75Hz)	3	38	1024	1
SXGA (85Hz)	3	44	1024	1
SXGA+ (60Hz)	3	33	1050	1
UXGA (60Hz)	3	46	1200	1

Connection to the ports

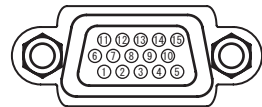
NOTICE ▶ Use the cables with straight plugs, not L-shaped ones, as the input ports of the projector are recessed.



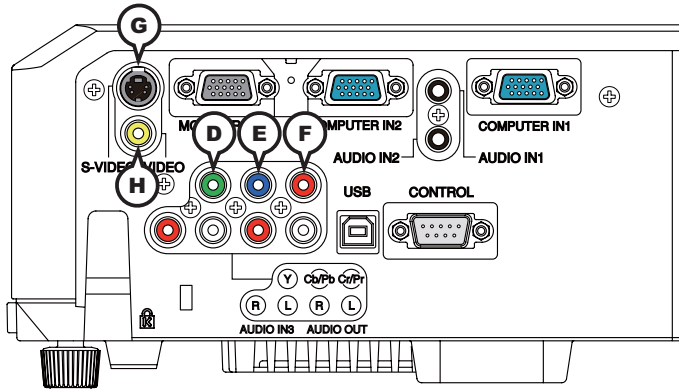
ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT

D-sub 15pin mini shrink jack

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



COMPONENT **D**Y, **E**Cb/Pb **F**Cr/Pr

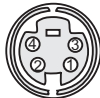
RCA jack x3

- System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 720p@50/60, 1080i@50/60

Port	Signal
Y	Component video Y, $1.0 \pm 0.1V_{p-p}$, 75Ω terminator with composite sync
Cb/Pb	Component video Cb/Pb, $0.7 \pm 0.1V_{p-p}$, 75Ω terminator
Cr/Pr	Component video Cr/Pr, $0.7 \pm 0.1V_{p-p}$, 75Ω terminator

S-VIDEO

Mini DIN 4pin jack

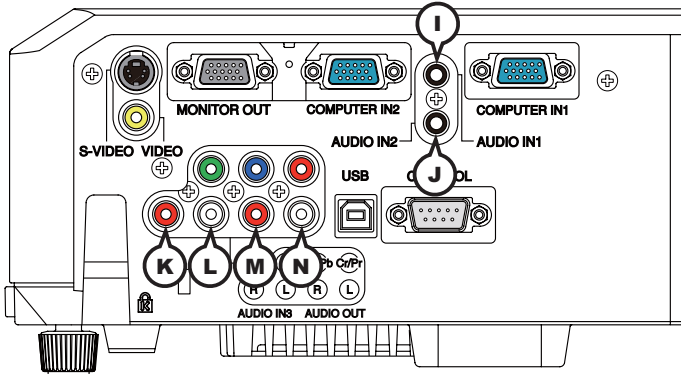


Pin	Signal
1	Color signal $0.286V_{p-p}$ (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal $0.300V_{p-p}$ (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, $1.0V_{p-p}$, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

VIDEO

RCA jack

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



①AUDIO IN1, ②AUDIO IN2

Ø3.5 stereo mini jack

- 200 mVrms 47kΩ terminator

AUDIO IN3 ③R, ④L

RCA jack x2

- 200 mVrms 47kΩ terminator

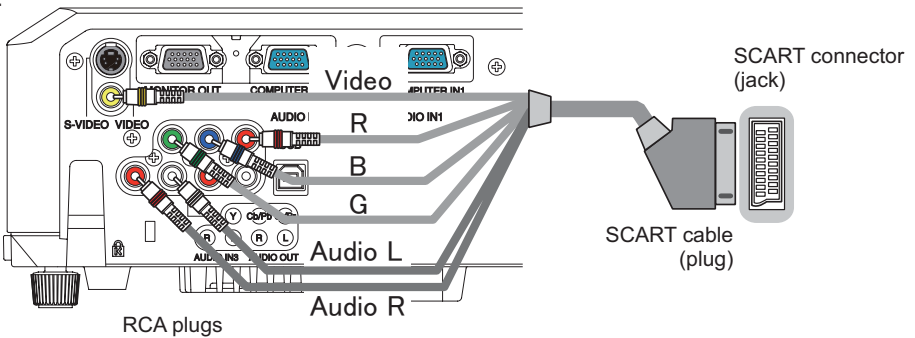
AUDIO OUT ⑤R, ⑥L

RCA jack x2

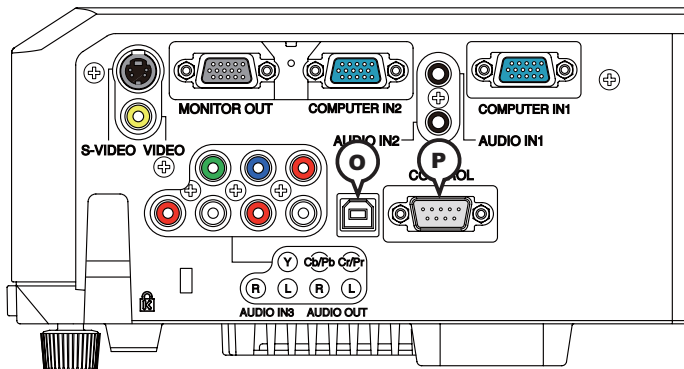
- 200 mVrms 1kΩ output impedance

To input SCART RGB signal;

ex.:



To input SCART RGB signal to the projector, use a SCART to RCA cable. Connect the plugs refer to above ex.. For more reference, please consult your dealer.



USB

USB B type jack

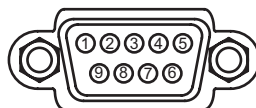
Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground



CONTROL

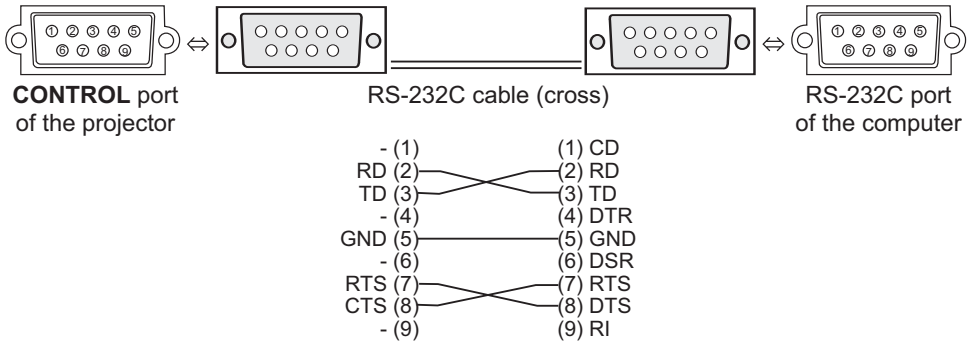
D-sub 9pin plug

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



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

RS-232C Communication

**Connecting the cable**

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

Communications setting

19200bps, 8N1

1. Protocol

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

2. Header

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

CRC_low: Lower byte of CRC flag for command data

CRC_high: Upper byte of CRC flag for command data

3. Command data

Command data chart

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

Action (byte_0 - 1)

Action	Classification	Content
1	Set	Change setting to desired value.
2	Get	Read projector internal setup value.
4	Increment	Increment setup value by 1.
5	Decrement	Decrement setup value by 1.
6	Execute	Run a command.

Requesting projector status (Get command)

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

Changing the projector settings (Set command)

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

Using the projector default settings (Reset Command)

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

Increasing the projector setting value (Increment command)

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

Decreasing the projector setting value (Decrement command)

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

When the projector cannot understand the received command

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

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

When the projector cannot execute the received command.

When the projector cannot execute the received command, the error code '1CH' + 'xxxxH' is sent back to the PC.

When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code. Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, an error code will be returned to the PC.

- NOTE** • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
 - The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
 - Commands are not accepted during warm-up.

RS-232C Communication command table

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		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	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 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	
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	
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
	Get	BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00	
	[Example return]	00 00 [Normal]	01 00 [Cinema]	04 00 [Dynamic]	10 00 [Custom]				
	20 00 [BOARD(BLACK)]	21 00 [BOARD(GREEN)]	22 00 [WHITEBOARD]	40 00 [DAY TIME]					
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	

(continued on next page)

RS-232C Communication 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	
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00	
		2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00	
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00	
		3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00	
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00	
		4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00	
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00	
		5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00	
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00	
		6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 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 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
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
		6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
COLOR TEMP GAIN R	Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	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 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
		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 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	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
		SMPT240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00	
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00	
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	
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 command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK – COMPUTER1	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 – COMPUTER2	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	
AUTO KEYSTONE V EXECUTE	Execute	BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	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 - COMPUTER1	Set	COMPUTER1	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 - COMPUTER2	Set	COMPUTER2	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 - COMPONENT	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	F2 F4	01 00	B5 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	32 F6	01 00	B5 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 B5	01 00	B5 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	C1 F4	02 00	B5 20	00 00	
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER2	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	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER2	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 - STANDBY	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER2	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 - COMPUTER1	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	

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header			Command Data				
					CRC	Action	Type	Setting Code	
VOLUME - COMPUTER2	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 - COMPONENT	Get	BE EF	03	06 00	01 CC	02 00	65 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 CC	04 00	65 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 CD	05 00	65 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 - 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	ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPUTER1	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPUTER2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPONENT	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00	
AUDIO SOURCE - S-VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00	
AUDIO SOURCE - VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
AUDIO OUT STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 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
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 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
		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
		دەربەرچا ەغللى	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
		بکسرراف	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	
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	

* Not all of the languages in the table are supported.

(continued on next page)

RS-232C Communication command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
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
	BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00	
	Get		BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
BLANK On/Off	Set	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	
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
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
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
AUTO KEYSTONE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00
DIRECT 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 command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
AUTO 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
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 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
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 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
		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	
	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
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 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
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 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
		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	
	Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00	
MY SOURCE	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AA 3B	01 00	20 36	05 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	
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		ON	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	OFF	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		ON	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	

HITACHI

Inspire the Next

Hitachi Home Electronics (America), Inc.,

Business Group
900 Hitachi way, Chula Vista
CA 91914-3556 **USA**
Tel: +1 -800-225-1741
Fax: +1 -619-591-5418

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

Hitachi Home Electronics (Canada), Inc.,

2495 Meadowspine Blvd. Mississauga,
Ontario L5N6C3 **CANADA**
Tel: +1 -905-821-4545
Fax: +1 -905-821-1101

► <http://www.hitachi.ca>

Hitachi Europe

Bergensesteenweg 421
1600 Sint-Pieters-Leeuw **BELGIUM**
Tel: +32 -236-39901
Fax: +32-236-39900

Hitachi Europe Ltd. Digital Media Group

Kodanska 46
101 00 Praha 10 **CZECH REPUBLIC**
Tel: 00420 234 064 514
Fax: 00420 234 064 513

Hitachi Europe AB

Egebaekgaard, Egebaekvej 98
2850 Naerum **DENMARK**
Tel: 00420 234 064 514
Fax: 00420 234 064 513

Hitachi Europe AB.

Lars Sonckin kaari 16
FIN-026000 ESPOO **FINLAND**
Tel: +358 10 8503085
Fax: +358 10 8503086

Hitachi Europe S.A.S. Digital Media Group

Cité Internationale
94 Quai Charles de Gaulles
69006 Lyon **FRANCE**
Tel: +33 4 72 14 29 70
Fax: +33 4 72 14 29 99

Hitachi Europe GmbH (Munich Office)

Dornacher Strasser 3.
85622 Feldkirchen bei Muenchen **GERMANY**
Tel: +49 -89-991-80-0 **SWITZERLAND**
Fax: +49 -89-991-80-224

Hitachi Europe S.A.

364 Kifissias & 1 Delfon Str.
152 33 Chalandri **GREECE**
Tel: +30 -1-6837200
Fax: +30 -1-6835694

Hitachi Europe S.r.l.

Via T. Gullii, 39
20147 Milano **ITALY**
Tel: +39 -02-487861
Fax: +39 -02-48786381

Hitachi Europe AB.

Atlas Spedisjon C/O Hitachi Europe AB
Smalvollveien 52 N-0667 Oslo **NORWAY**
Tel: +44 1628 585000
Fax: +47 3 339 390 0

Hitachi Europe Ltd. Digital Media Group

Al.Jana Pawla II 12
00-124 Warsaw **POLAND**
Tel: +44 1628 585000
Fax: +48 22 850 9909

Hitachi Home Electronics Russia

23/2 Trubnaya ul.
4th Floor Moscow
Russian Federation
127051 **RUSSIA**
Tel: +7 -495-787-40-20
Fax: +7 -495-787-40-21

Hitachi Europe S.A.

Gran Via Carlos III, 86 planta 5ª
Edificios Trade - Torre Este
08028 Barcelona **SPAIN**
Tel: +34 -93-409-2550
Fax: +34 -93-491-3513

Hitachi Europe AB.

Haukadalsgatan 10
S-164 94 Kista **SWEDEN**
Tel: +46 -8-562-711-00
Fax: +46 -8-562-711-11

Hitachi Home & Life Solutions, Inc.

Middle East Office

LOB 14-136,
PO BOX 18008
Jebel Ali Free Zone,
Dubai - **U.A.E.**
Tel: +30 -1-6837200
Fax: +30 -1-6835694

Hitachi Europe Ltd.

Whitebrook Park, Lower Cookham Road
Maidenhead Berkshire, SL6 8YA **UK**
Tel: 0844 4810297

► <http://www.hitachidigitalmedia.com>