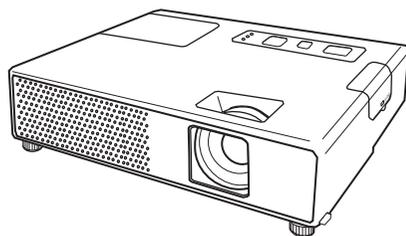


## Projecteur

# CPX4

## Manuel d'utilisation (détailé) Guide d'utilisation



Merci d'avoir acheté ce projecteur.

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Avant utilisation, lire l'intégralité des manuels se rapportant à ce produit. 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.

### À propos du présent manuel

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

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

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

 Consultez les pages indiquées après ce symbole.

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

• Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel.

• La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite without express written consent.

### MARQUES DE COMMERCE

- Mac® est une marque déposée de Apple Inc.
- VESA et DDC sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
- Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.

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.

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

### Symboles types



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



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



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

# Consignes De Sécurité

## AVERTISSEMENT

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

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

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

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

### **Soyez particulièrement vigilant pour des enfants et des animaux domestiques.**

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

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

### **Ne jamais introduire de liquides ou de corps étrangers.**

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

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

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

### **Il est interdit de le démonter ou de le modifier.**

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

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

### **Le projecteur ne doit subir aucun choc ou impact.**

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

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

### **Ne placez pas le projecteur sur une surface instable.**

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

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



Débranchez la prise murale.



Ne pas démonter.



# Consignes De Sécurité (Suite)

## **AVERTISSEMENT**

### **Faites attention, le projecteur peut atteindre des températures élevées.**

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

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

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



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

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



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

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

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



### **Faites attention au branchement du cordon électrique.**

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

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

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

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



### **Veillez à brancher le fil de terre.**

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

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



Branchez solidement le fil de mise à la terre.

# Consignes De Sécurité (Suite)

## **AVERTISSEMENT**

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

Le projecteur utilise une lampe en verre à vapeur de mercure à haute pression. La lampe peut se briser bruyamment ou se griller. Lorsque la lampe explose, il peut arriver que des éclats de verre pénètrent dans le logement de la lampe et que des vapeurs de mercure s'échappent à travers les trous d'aération du projecteur.



**Veillez lire avec attention le chapitre "Lampe".**

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

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

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

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

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

- Ne placez pas le cordon près du chauffage.

- Évitez de trop courber le cordon électrique.

- N'essayez pas de réparer le cordon électrique.



**Manipulez la pile de la télécommande avec précaution.**

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

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

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

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

- Ne tenez pas la pile par les bornes métalliques.

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

- Évitez de court-circuiter la pile.

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

- Évitez que la pile subisse un choc physique.

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

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

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

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



# Consignes De Sécurité (Suite)

## ATTENTION

### **Soyez prudent lorsque vous déplacez le projecteur.**

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

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



### **Ne placez aucun objet sur le projecteur.**

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



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

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

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



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

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

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



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

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

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



### **Évitez d'exposer le projecteur à des températures élevées.**

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



### **Éviter les champs magnétiques.**

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



# Consignes De Sécurité (Suite)

## ATTENTION

### **Pour une déconnexion totale, retirez le cordon électrique.**

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



Débranchez la prise murale.

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

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

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

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



## REMARQUE

### **Évitez tout impact physique sur la télécommande.**

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

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

### **Prenez soin de l'objectif.**

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

### **Prenez soin du boîtier et de la télécommande.**

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

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

### **À propos des points lumineux ou foncés.**

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

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

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

# Consignes De Sécurité (Suite)

## REMARQUE

### **Note sur les consommables.**

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

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

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

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

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

### **Évitez toute exposition à de forts rayonnements.**

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

### **Éviter les interférences radio.**

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

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

### **À propos des caractéristiques d'affichage.**

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

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

### **Protocole de mise sous/hors tension.**

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

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

### **Faites attention de ne pas vous fatiguer les yeux.**

Reposez-vous les yeux régulièrement.

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

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

### **Connexion avec un ordinateur portable**

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

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

# Lampe

## AVERTISSEMENT



HAUTE TENSION



HAUTE TEMPÉRATURE



HAUTE PRESSION

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

**Comment se débarrasser de la lampe** • Ce produit contient une lampe au mercure; Ne la jetez pas à la poubelle avec les déchets ordinaires. Il faut s'en débarrasser conformément à la réglementation s'appliquant à l'environnement.

En ce qui concerne le recyclage de la lampe, consultez le site [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org). (aux Etats-Unis).

Pour vous débarrasser du produit, veuillez contacter l'administration compétente en la matière ou [www.eiae.org](http://www.eiae.org) (aux Etats-Unis) ou [www.epsc.ca](http://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.

Contenu

<b>À propos du présent manuel . . .</b>	<b>1</b>	<b>MENU COURT . . . . .</b>	<b>23</b>
<b>Contenu . . . . .</b>	<b>2</b>	ASPECT, KEYSTONE AUT  EXÉCUTION, KEYSTONE  ,	
<b>Caractéristiques du projecteur . . .</b>	<b>3</b>	MODE IMAGE, LUMIN, CONTRASTE, COULEUR,	
<b>Préparatifs . . . . .</b>	<b>3</b>	TEINTE, NETTETE, SILENCIEUX, MIROIR, REIN.,	
Contenu de l'emballage . . . . .	3	TEMPS FILTRE, LANGUE, Vers Menu Détaillé...	
Fixation du protège-objectif . . . . .	3	<b>Menu IMAGE . . . . .</b>	<b>25</b>
Remplacer la couverture du filtre pour une utilisation verticale . . . . .	3	LUMIN., CONTRASTE, GAMMA, TEMP COUL.,	
<b>Identification des pièces composantes . .</b>	<b>4</b>	COULEUR, TEINTE, NETTETE, MA MEMOIRE	
Projecteur . . . . .	4	<b>Menu AFFICHAGE . . . . .</b>	<b>28</b>
Panneau de contrôle . . . . .	5	ASPECT, SUR-BAL., POSIT. V, POSIT. H,	
Télécommande . . . . .	5	PHASE. H, TAIL. H, EXÉCUT. D'AJUST. AUTO	
<b>Mise en place . . . . .</b>	<b>6</b>	<b>Menu ENTR. . . . .</b>	<b>30</b>
Disposition . . . . .	6	PROGRESSIF, N.R.VIDÉO, ESP. COUL.,	
Connecter vos appareils . . . . .	8	FORMAT VIDEO, BLOC IMAGE, COMPUTER IN,	
Utilisation d'une mémoire USB . . . . .	10	RESOLUTION	
Utiliser une carte SD . . . . .	10	<b>Menu INSTALLAT° . . . . .</b>	<b>33</b>
Connexion électrique . . . . .	11	KEYSTONE AUT  EXÉCUTION,	
Utiliser le logement de sécurité . . . . .	11	KEYSTONE  , SILENCIEUX, MIROIR	
<b>Télécommande . . . . .</b>	<b>12</b>	<b>Menu AUDIO IN . . . . .</b>	<b>35</b>
Mise en place des piles . . . . .	12	VOLUME, AUDIO	
À propos du signal de la télécommande . . . . .	12	<b>Menu ÉCRAN . . . . .</b>	<b>36</b>
Modifier la fréquence du signal de la télécommande . . . . .	13	LANGUE, POS. MENU, SUPPR., DEMARRAGE,	
Utilisation de la télécommande en tant que souris et clavier d'ordinateur . . . . .	13	Mon Écran, V. Mon Écran, MESSAGE,	
<b>Mise sous/hors tension . . . . .</b>	<b>14</b>	NOM DU SOURCE, MODÈLE	
Mise sous tension . . . . .	14	<b>Menu OPT. . . . .</b>	<b>40</b>
Mise hors tension . . . . .	14	RECHER. AUTO., KEYSTONE AUT  ,	
<b>Opération . . . . .</b>	<b>15</b>	MARCHE AUTO., AUTO OFF, TEMPS LAMPE,	
Régler le volume . . . . .	15	TEMPS FILTRE, MA TOUCHE, MA SOURCE,	
Coupure temporaire du son . . . . .	15	SERVICE, SECURITE	
Sélectionner un signal d'entrée . . . . .	15	<b>Menu MIU . . . . .</b>	<b>51</b>
Rechercher un signal d'entrée . . . . .	17	MODE DIRECT, RÉGLAGE MODE DIRECT,	
Sélectionner un rapport de format . . . . .	17	PRESENTATION PC-LESS, CONF., NOM DU PROJECTEUR,	
Réglage de l'élevateur du projecteur . . . . .	18	MES IMAGES, INFOS, SERVICE	
Réglage du zoom et mise au point . . . . .	18	<b>Menu S.T.C. . . . .</b>	<b>60</b>
Utiliser la fonction de réglage automatique . . . . .	19	AFFICHER, MODE, CANAUX	
Régler la position . . . . .	19	<b>Entretien . . . . .</b>	<b>61</b>
Correction des distorsions trapézoïdales . . . . .	20	Lampe . . . . .	61
Utilisation de la fonction de grossissement . . . . .	20	Filtre à air . . . . .	63
Geler l'écran . . . . .	21	Pile de l'horloge interne . . . . .	64
Effacer l'écran temporairement . . . . .	21	Autres procédures d'entretien . . . . .	65
Utilisation de la fonction de menu . . . . .	22	<b>Dépannage . . . . .</b>	<b>66</b>
		Messages liés . . . . .	66
		A propos du voyant lampes . . . . .	67
		Mettre le projecteur hors tension . . . . .	68
		Réinitialiser tous les réglages . . . . .	68
		Les phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil . . . . .	67
		<b>Caractéristiques techniques . . . . .</b>	<b>71</b>

## Caractéristiques du projecteur

Ce projecteur a la capacité d'utiliser un grand nombre de signaux d'entrée pour la projection sur écran. Son installation ne nécessite qu'un faible espace et il peut produire des images de grande taille même à partir d'une courte distance.

Ce projecteur offre des fonctions qui seront utiles aux utilisateurs mobiles et autres grâce à l'ajout du support pour les protocoles IEEE802.11g et IEEE802.11b de réseaux sans-fil ainsi que des protocoles 10BASE-T/100BASE-TX pour communication par réseau câblé, sans compter la fonction spéciale "Présentation PC-LESS". Même sans ordinateur, ce projecteur peut reproduire des images à l'écran en utilisant les fichiers JPEG, Bitmap, PNG et MPEG4 stockés dans une Carte Mémoire SD ou une mémoire USB.

## Préparatifs

### Contenu de l'emballage

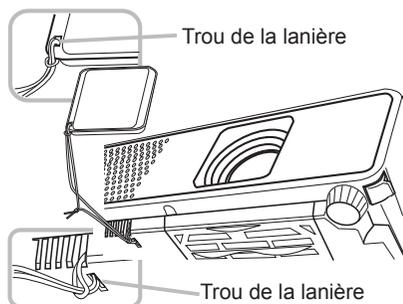
Voir "Contenu de l'emballage" dans le manuel papier "**Manuel d'utilisation (résumé)**". Le projecteur doit être accompagné des éléments indiqués. Contacter le revendeur si des éléments sont manquants.

**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.

### Fixation du protège-objectif

Fixer le protège objectif au projecteur avec la lanière fournie pour éviter de le perdre.

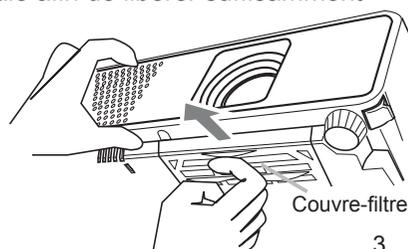
1. Attachez la lanière sur l'anneau à lanière du protège-objectif.  
Passer une extrémité de la lanière dans l'orifice du protège objectif et faire une boucle dans laquelle l'autre extrémité est insérée. Faire un nœud à l'une des extrémités.
2. Fixer la lanière à l'orifice prévu dans le projecteur.  
Passer une extrémité de la lanière dans l'orifice de l'objectif et faire une boucle dans laquelle l'autre extrémité est insérée.



### Remplacer la couverture du filtre pour une utilisation verticale

Pour l'utilisation du projecteur en position verticale, remplacer la couverture de filtre par celle fournie pour une utilisation verticale afin de libérer suffisamment d'espace pour la ventilation.

Voir "Filtre à air" (63) pour la manipulation de la couverture de filtre.

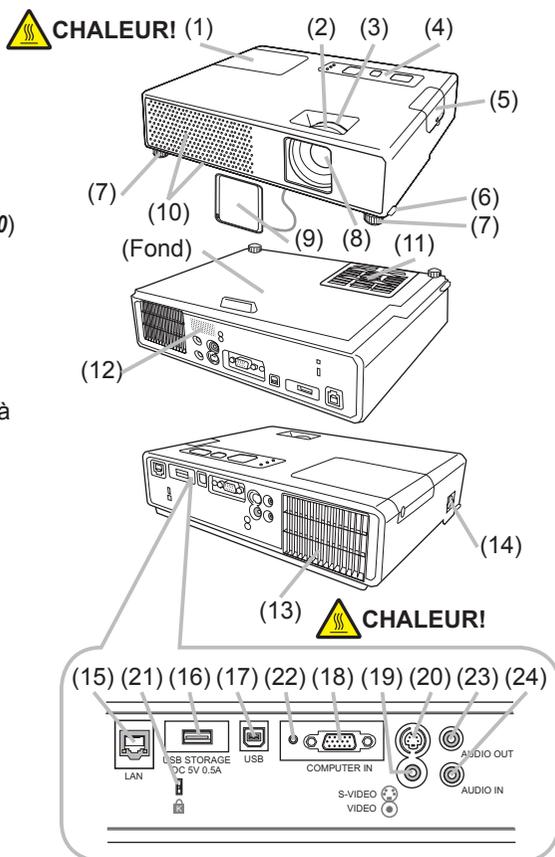


**⚠ AVERTISSEMENT** ► Prenez conseil auprès de votre vendeur pour des installations particulières telles que l'accrochage à un plafond.

## Identification des pièces composantes

### Projecteur

- (1) Couvercle de la lampe (📖 61)  
La lampe est à l'intérieur.
- (2) Bague de mise au point (📖 18)
- (3) Bague de zoom (📖 18)
- (4) Panneau de contrôle (📖 5)
- (5) Couvercle de l'embase carte SD (📖 10)
- (6) Boutons de l'élevateur (x 2) (📖 18)
- (7) Pieds de l'élevateur (x 2) (📖 18)
- (8) L'objectif (📖 14, 65)
- (9) Protège-objectif (📖 3)
- (10) Entrée d'air
- (11) Couvre-filtre (📖 63)  
Le filtre à air et l'entrée d'air sont à l'intérieur.
- (12) Hauts-parleurs (📖 35).
- (13) Sortie d'air
- (14) Prise de courant alternatif (📖 11)
- (15) Port LAN (📖 8)
- (16) Port USB STORAGE (📖 8)
- (17) Port USB (📖 8, 13)
- (18) Port COMPUTER IN (📖 8)
- (19) Port VIDEO (📖 8)
- (20) Port S-VIDEO (📖 8)
- (21) Accroche de sécurité (📖 11)
- (22) Commutateur d'arrêt (📖 68)
- (23) Port AUDIO OUT (📖 8)
- (24) Port AUDIO IN (📖 8)



**⚠️ AVERTISSEMENT ► CHALEUR!** : 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.

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

► Ne pas tenir les ajusteurs de boutons sans tenir le projecteur, vous risquez de faire le tomber.

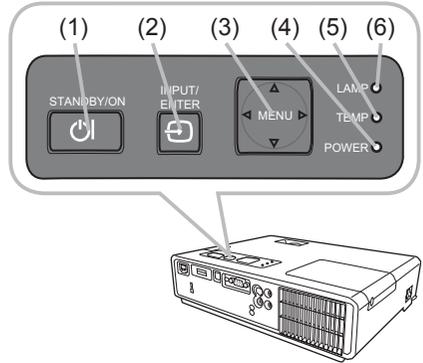
**⚠️ ATTENTION** ► Assurer une ventilation normale pour éviter la sur-chauffe du projecteur. Ne pas recouvrir, bloquer ou boucher les orifices de ventilation. Ne pas déposer quoique ce soit à proximité des orifices qui puisse y adhérer ou y être aspiré. Nettoyez le filtre à air régulièrement.

► Ne pas utiliser le logement de sécurité pour empêcher le projecteur de tomber, il n'est pas conçu pour cette utilisation.

► N'utiliser le commutateur d'arrêt que lorsque le projecteur n'est pas mis hors-tension en suivant les procédures normales car ce commutateur interrompt le fonctionnement du projecteur sans l'avoir refroidi.

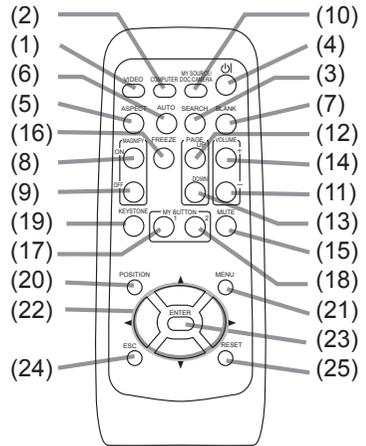
## Panneau de contrôle

- (1) Touche **STANDBY/ON** (📖14)
- (2) Touche **INPUT/ENTER** (📖15, 22)
- (3) Touche **MENU** (📖22)  
Consiste en 4 curseurs.
- (4) Voyant **POWER** (📖14, 67)
- (5) Voyant **TEMP** (📖67)
- (6) Voyant **LAMP** (📖67)

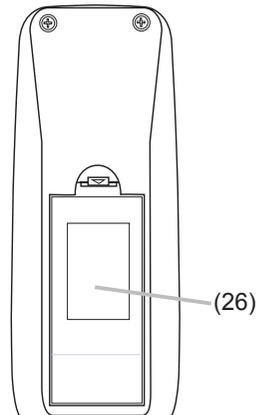


## Télécommande

- (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) **MAGNIFY** - Touche **ON** (📖20)
- (9) **MAGNIFY** - Touche **OFF** (📖13, 20)
- (10) Touche **MY SOURCE/DOC.CAMERA** (📖16, 42)
- (11) Touche **VOLUME -** (📖13, 15)
- (12) Touche **PAGE UP** (📖13)
- (13) Touche **PAGE DOWN** (📖13)
- (14) Touche **VOLUME +** (📖13, 15)
- (15) Touche **MUTE** (📖13, 15)
- (16) Touche **FREEZE** (📖21)
- (17) **MY BUTTON** - Touche **1** (📖42)
- (18) **MY BUTTON** - Touche **2** (📖42)
- (19) Touche **KEYSTONE** (📖20)
- (20) Touche **POSITION** (📖19)
- (21) Touche **MENU** (📖22)
- (22) ▲/▼/◀/▶ touches de curseur (📖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.

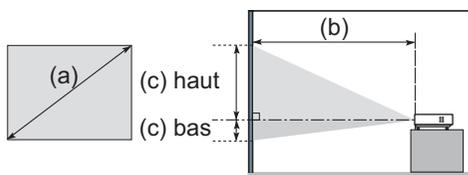
### Disposition

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

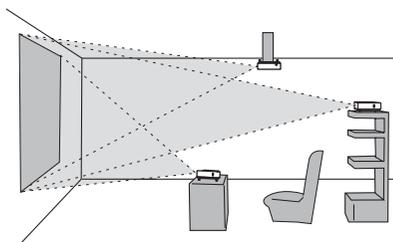
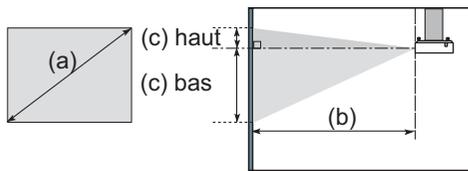
Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète: 1024×768.

- (a) Le forma d'écran (en diagonale)
- (b) Distance du projecteur à l'écran ( $\pm 10\%$ )
- (c) Hauteur d'écran ( $\pm 10\%$ )

#### 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.
- Consultez votre revendeur avant une accroche au plafond ou autres installations particulières.

(a) Taille de l'écran (diagonale)		Écran 4:3								Écran 16:9							
		(b) Distance de projection				(c) Hauteur de l'écran				(b) Distance de projection				(c) Hauteur de l'écran			
		min.		max.		bas		haut		min.		max.		bas		haut	
po	m	m	po	m	po	cm	po	cm	po	m	po	m	po	cm	po	cm	po
30	0,8	0,8	30	0,9	36	7	3	39	15	0,8	33	1,0	39	1	0	37	14
40	1,0	1,0	40	1,2	48	9	3	52	21	1,1	44	1,3	53	1	0	49	19
50	1,3	1,3	50	1,5	61	11	4	65	26	1,4	55	1,7	66	1	1	61	24
60	1,5	1,5	61	1,9	73	13	5	78	31	1,7	66	2,0	79	2	1	73	29
70	1,8	1,8	71	2,2	85	15	6	91	36	2,0	77	2,4	93	2	1	85	34
80	2,0	2,1	81	2,5	97	17	7	105	41	2,2	88	2,7	106	2	1	97	38
90	2,3	2,3	91	2,8	110	20	8	118	46	2,5	100	3,0	120	2	1	110	43
100	2,5	2,6	102	3,1	122	22	9	131	51	2,8	111	3,4	133	3	1	122	48
120	3,0	3,1	122	3,7	147	26	10	157	62	3,4	133	4,1	160	3	1	146	58
150	3,8	3,9	153	4,7	183	33	13	196	77	4,2	166	5,1	200	4	2	183	72
200	5,1	5,2	204	6,2	245	44	17	261	103	5,6	222	6,8	267	5	2	243	96
250	6,4	6,5	255	7,8	306	54	21	327	129	7,1	278	8,5	334	7	3	304	120
300	7,6	7,8	306	9,3	368	65	26	392	154	8,5	334	10,2	400	8	3	365	144

**⚠️ 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 y a également risque d'incendie et/ou de choc électrique si vous utilisez un projecteur endommagé.

- Ne pas placer le projecteur sur une surface instable, en pente ou sujette à des vibrations, comme par exemple sur un support bancal ou incliné.
- Ne pas placer le projecteur sur le côté ou à la verticale.
- Consultez votre revendeur avant une accroche au plafond ou autres installations particulières.

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

- Évitez de boucher, bloquer ou recouvrir les orifices de ventilation du projecteur.
- Laissez un espace libre de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
- Ne pas placer le projecteur sur un objet métallique ni sur une surface sensible à la chaleur.
- Ne pas placer le projecteur sur un tapis, sur un coussin ou sur de la literie.
- Ne pas placer le projecteur en un lieu directement exposé aux rayons du soleil, ni près d'un objet chaud tel qu'un appareil de chauffage.
- Ne rien placer près de l'objectif et des orifices de ventilation du projecteur. Ne rien placer sur le projecteur.
- Ne placer sous le projecteur aucun objet qui risquerait d'être aspiré ou d'adhérer à sa face inférieure. Quelques-unes des entrées d'air du projecteur se trouvent sur sa face inférieure.

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

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

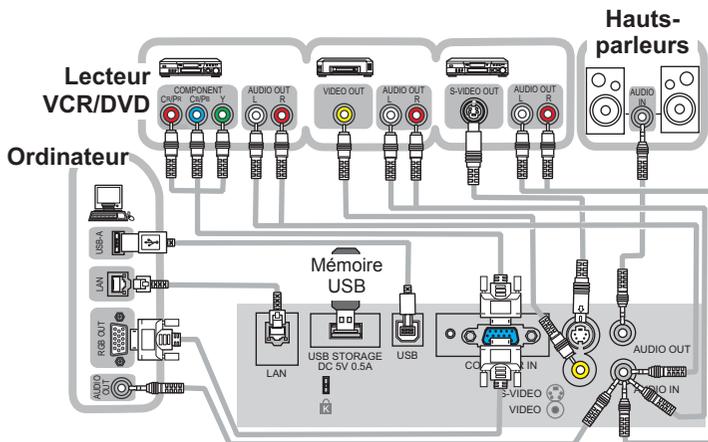
**⚠️ ATTENTION** ► Évitez les endroits à forte concentration de fumée, d'humidité ou de poussière. Il y a risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur s'il est placé dans un tel endroit.

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

► 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.



**REMARQUE** • L'embase de carte SD se trouve du côté opposé du couvercle de lampe du projecteur. Consulter "Utiliser une carte SD" (10).  
 • Pour afficher un signal en provenance d'un LAN, USB STORAGE ou SD CARD, sélectionner "MIU" comme signal d'entrée (15).  
 • Le port **COMPUTER IN** peut aussi accepter un signal composant. Pour plus d'informations consulter la description de la rubrique COMPUTER IN dans le menu ENTR. (30).

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

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

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

► Utiliser des accessoires appropriés ou des câbles spécifiés pour la connexion. Se renseigner auprès du revendeur dans le cas de câbles non fournis. Il est possible que ces câbles doivent avoir une longueur spécifique ou qu'ils doivent être moulés. Dans le cas de câbles moulés à une extrémité seulement, connecter cette extrémité au projecteur.

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

## Connecter vos appareils (suite)

**REMARQUE** • Lire les manuels de chacun des appareils à connecter avant leur connexion. S'assurer que les appareils à connecter sont conçus pour être connectés à ce projecteur. S'assurer que les appareils à connecter sont conçus pour être connectés à ce projecteur. Avant la connexion à un ordinateur, vérifier le niveau de signal, la fréquence du signal et la résolution.

- Veuillez consulter l'administrateur du réseau. Ne pas connecter le port **LAN** à un réseau quelconque qui pourrait avoir une tension excessive.
- Des adaptateurs peuvent être nécessaires pour l'entrée de certains signaux.
- Certains ordinateurs peuvent posséder de multiples modes pour l'écran d'affichage. Il se peut que l'utilisation de certains de ces modes ne soient pas compatibles avec le projecteur.
- Bien que ce projecteur puisse atteindre des résolutions de UXGA (1600x1200), le signal sera converti à la résolution du panneau avant l'affichage. Les meilleures performances seront atteintes si la résolution du signal d'entrée et celle du panneau du projecteur sont identiques.
- Lors de la connexion s'assurer que la forme des connecteurs est adaptée aux ports et visser soigneusement les vis des connecteurs.
- Si vous connectez un ordinateur portable sur le projecteur, assurez-vous d'activer la sortie RGB du portable (portable réglé sur l'affichage CRT ou sur LCD simultané et CRT). Pour de plus amples détails, consultez le mode d'emploi de votre ordinateur portable.
- Lorsque la résolution de l'image est modifiée sur un ordinateur, en fonction d'une donnée, la fonction d'ajustement automatique peut prendre un certain pour et peut ne pas être achevée. Dans ce cas, il se peut que vous ne soyez pas en mesure de visualiser une case de contrôle destinée à sélectionner "Oui/Non" pour la nouvelle résolution sur Windows. Alors la résolution reviendra au format d'origine. Il est recommandé d'utiliser d'autres moniteurs CRT ou LCD pour modifier la résolution.
- Dans certains cas, le projecteur affichera soit une image non correcte soit pas d'image du tout. Par exemple, l'ajustement automatique peut ne pas fonctionner avec certains signaux d'entrée. Un signal d'entrée sync composite ou sync G peut interférer avec le projecteur qui n'affichera pas l'image correctement.

### **A propos des capacités Plug-and-Play**

Plug-and-Play fait référence à un système composé d'un ordinateur, de son système d'exploitation et de ses équipements périphériques (par exemple: systèmes d'affichage). Ce projecteur est compatible avec la norme VESA DDC 2B. La fonction Plug-and-Play est disponible lorsque ce projecteur est connecté à un ordinateur compatible avec la norme VESA DDC (canal de données d'affichage).

- Pour utiliser cette fonction à votre avantage, connecter un câble RGB au port **COMPUTER IN** (compatible DDC 2B). Plug-and-Play ne fonctionnera peut-être pas correctement si un autre type de connexion est pratiqué.
- Utilisez les pilotes standard de l'ordinateur, puisque ce projecteur est considéré comme un écran Plug-and-Play.

## Utilisation d'une mémoire USB

Pour consulter des images copiées dans une mémoire USB tel qu'une clef USB, insérer la mémoire dans le port **USB STORAGE**.

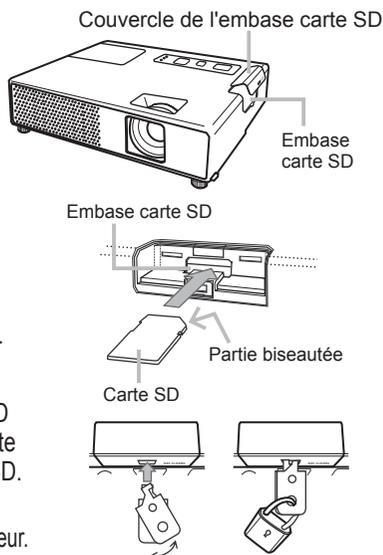
Avant de retirer la mémoire USB, s'assurer que la procédure **RETIREZ** de la rubrique MIU dans le menu **SERVICE** est complétée (📖59).

## Utiliser une carte SD

Pour voir les images stockées dans une carte mémoire SD (carte SD), insérer la carte dans l'embase de carte SD. Si la fonction réseau sans-fil est nécessaire, mettre en place la pile de l'horloge interne (📖64) et insérer la carte Wireless Network (carte SD) fournie dans l'embase de carte SD.

### Insérer une carte SD

1. S'assurer que le cordon d'alimentation n'est pas branché au projecteur.
2. Retirer le couvercle de l'embase carte SD. Pour le retirer il est recommandé de soulever son bord vers le haut.
3. Insérer lentement la carte SD dans l'embase de carte SD dans sa totalité. S'assurer que le coin biseauté de la carte est inséré en faisant face au côté droit de l'embase carte SD.
4. Remettre le couvercle de l'embase carte en place. Il est recommandé d'insérer le couvercle à partir du côté du projecteur.



### Utiliser le verrou du couvercle de l'embase pour le sécuriser

L'utilisation du verrou du couvercle d'embase fourni permet d'éviter l'ouverture de l'embase de carte SD.

1. Séparer les deux embouts plats du verrou de couvercle d'embase pour joindre leurs extrémités et insérer celles-ci dans l'emplacement verrou de le couvercle de l'embase carte SD.
2. Joindre les embouts plats et utiliser un cadena à clef ou à combinaison dans les ouvertures du verrou de couvercle d'embase.

### Retirer une carte SD

Quand la "carte de réseau sans fil" est retirée, mettre le projecteur hors tension et débrancher le cordon d'alimentation.

Quand la "carte mémoire SD", est retirée, s'assurer que les procédures **RETIREZ** du sous-menu **SERVICE** dans le menu MIU menu sont achevées (📖59).

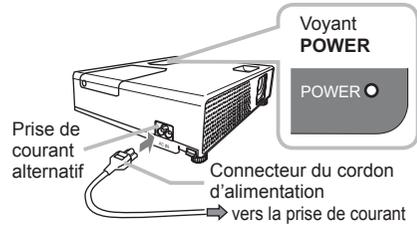
**REMARQUE** • Lors de l'utilisation du projecteur avec un LAN câblé, retirer la carte réseau sans-fil.

**NOTE IMPORTANTE** • Pour être en conformité avec la réglementation FCC (Federal Communication Commission des États-Unis) se rapportant à l'exposition aux fréquences RF, l'antenne utilisée par ce transmetteur doit être installée de telle manière à être à une distance d'au moins 20 centimètres d'une personne et ne doit pas être placée dans le même local que, ou être utilisée en conjonction avec une autre antenne ou un autre transmetteur.

• Lorsqu'une carte de réseau sans fil est utilisée, s'assurer que le couvercle de l'embase de carte SD est bien sur le boîtier du projecteur pour éviter l'effet d'une décharge électrostatique.

## Connexion électrique

1. Insérer la prise du cordon d'alimentation dans la prise AC du projecteur.
2. Brancher solidement le cordon d'alimentation dans la prise. Quelques secondes après l'insertion le voyant **POWER** s'allumera en orange et en continu.



Ne pas oublier que lorsque la fonction MARCHÉ AUTO est active (🔌40), la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.

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

- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation qui sont fournis avec le projecteur. Si votre appareil est endommagé, adressez-vous à votre revendeur pour qu'il le remplace par un appareil neuf et en bon état.
- Brancher le cordon d'alimentation uniquement dans les prises qui correspondent au voltage spécifié pour le cordon d'alimentation. La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être facilement accessible. Pour une déconnexion totale, retirez le cordon électrique.
- Ne modifiez jamais le cordon électrique.

## Utiliser le logement de sécurité

Ce produit est équipé d'un logement de sécurité pour le verrou Kensington. Consulter le manuel du logement de sécurité pour plus d'informations.

**⚠️ AVERTISSEMENT** ► Ne pas utiliser la barre ou le logement de sécurité pour empêcher le projecteur de tomber, ils ne sont pas conçus pour cette utilisation.



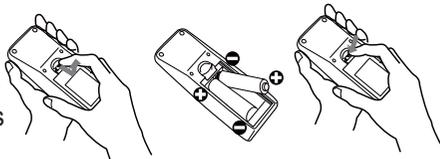
**REMARQUE** • Ce logement de sécurité n'est pas conçu pour parer toutes les tentatives de vol. Il n'est conçu que comme mesure de prévention complémentaire.

## Télécommande

**Mise en place des piles**

Insérer les piles dans la télécommande avant d'utiliser cette dernière. Si la télécommande montre des signes de dysfonctionnements remplacer ses piles. Retirer les piles de la télécommande et les ranger dans un lieu sûr si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pendant une période de temps prolongée.

1. Tenir le verrou du couvercle et retirer celui-ci.
2. Insérez les deux piles AA (**HITACHI MAXELL, numéro de pièce LR6 ou R6P**) en alignant correctement leurs bornes positives et négatives par rapport aux indications inscrites sur la télécommande.
3. Replacer le couvercle des piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au dé clic.



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

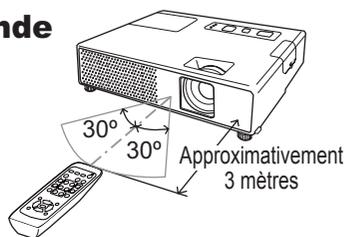
- Assurez-vous que vous utilisez bien les piles spécifiées. N'utilisez pas ensemble des piles de type différent. N'utilisez pas ensemble des piles usagées et des piles neuves.
- Lorsque vous insérez les piles, assurez-vous que leurs bornes négatives et positives sont alignées dans le bon sens.
- Rangez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

**À propos du signal de la télécommande**

La télécommande fonctionne avec le capteur à distance du projecteur. Le capteur à distance du projecteur est situé à l'avant de celui-ci.

Quand le capteur est actif, il peut détecter un signal dans les limites suivantes:

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



**REMARQUE** • Un signal à distance, réfléchi sur l'écran ou autre, peut aussi être accessible.

Si il est difficile d'envoyer un signal directement au capteur, essayez de réfléchir le signal.

• Comme la télécommande utilise la lumière infrarouge pour envoyer les signaux au projecteur (DEL Classe 1) assurez vous qu'il n'y ait pas d'obstacles qui pourraient stopper le signal émit par la télécommande.

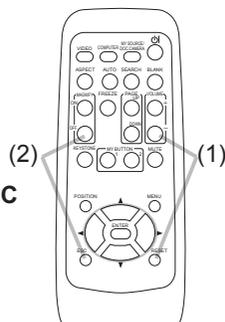
• La télécommande peut montrer de signes de dysfonctionnement si une lumière forte (la lumière du jour directe) ou une source de lumière très proche (une lampe fluorescente par exemple) atteint les capteurs du projecteur. Modifier la position du projecteur pour éviter ces sources de lumière.

## Modifier la fréquence du signal de la télécommande

La télécommande fournie offre un choix de deux modes de fréquence signal: Mode 1:NORMAL et Mode 2:HAUT. Si la télécommande semble ne pas fonctionner correctement, changer de fréquence signal.

Pour régler le mode, presser la combinaison de touches indiquée ci-dessous pendant environ 3 secondes.

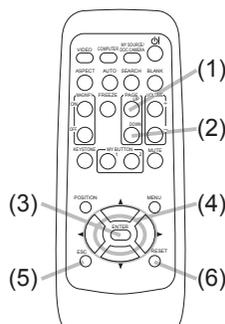
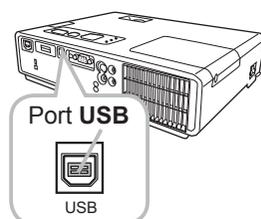
- (1) Pour sélectionner le Mode 1:NORMAL... touches **VOLUME -** et **RESET**
  - (2) Pour sélectionner le Mode 2:HAUT... touches **MAGNIFY OFF** et **ESC**
- Ne pas oublier que FRÉQ A DIST. de la rubrique SERVICE dans le menu OPT. (44) du projecteur à contrôler doit être réglé à la même valeur que la télécommande.



## Utilisation de la télécommande en tant que souris et clavier d'ordinateur

La télécommande inclue fonctionne comme souris et clavier simplifié de l'ordinateur quand le port **USB** (type B) du projecteur se connecte au port **USB** de l'ordinateur (type A).

- (1) **Touche page précédente:** presser la touche **PAGE UP**.
- (2) **Touche page suivante:** presser la touche **PAGE DOWN**.
- (3) **Bouton gauche de la souris:** presser la touche **ENTER**.
- (4) **Déplacement du pointeur:** utiliser les touches curseur **▲**, **▼**, **◀** et **▶**.
- (5) **Touche d'échappement:** presser la touche **ESC**.
- (6) **Bouton droit de la souris:** presser la touche **RESET**.



**⚠ ATTENTION** ► Une utilisation non-appropriée des fonctions souris/clavier simple peut endommager votre équipement. Lorsque cette fonction est utilisée, ne connecter le projecteur qu'à un ordinateur. S'assurer que les manuels de l'ordinateur ont été consultés avant de connecter ce produit à l'ordinateur.

**REMARQUE** • Si les fonctions souris et clavier simplifiés de ce produit ne fonctionnent pas correctement effectuer les vérifications suivantes.

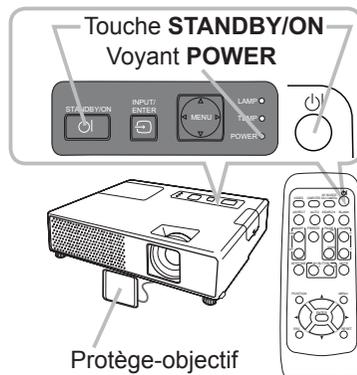
- Si projecteur est connecté à l'ordinateur par un câble souris et que ce dernier est équipé d'un dispositif de pointage (trackball par exemple) comme dans le cas des ordinateurs portables, accéder au menu réglage du BIOS, choisir la souris externe et désactiver le dispositif de pointage interne car ce dernier peut avoir la priorité sur cette fonction.
- Cette fonction demande une version de Windows supérieure à Windows 95 OSR 2.1. Elle peut ne pas fonctionner selon la configuration de l'ordinateur et les pilotes de souris.
- Il n'est pas possible de presser de touches simultanément (pur déplacer le pointeur de la souris en diagonale par exemple).
- Cette fonction est activée exclusivement quand le projecteur fonctionne correctement. Cette fonction n'est pas accessible lorsque la lampe est en période de chauffage (le voyant **POWER** clignote en vert) et pendant les manipulations suivantes: modification du volume sonore et de l'affichage, corrections trapézoïdales, zoom vers l'écran, utilisation de la fonction SUPPR., affichage du menu à l'écran.

## Mise sous/hors tension

### Mise sous tension

1. S'assurer que le voyant d'alimentation **POWER** est allumé en orange et en continu.
2. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande.  
La lampe du projecteur s'allumera et l'indicateur de tension se mettra 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.

Pour afficher l'image, sélectionnez le signal d'entrée en suivant les instructions de 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 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 10 minutes ne se soient écoulées après l'avoir mis 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.

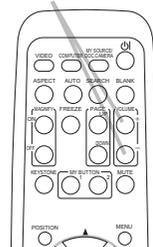
**⚠ AVERTISSEMENT** ► Un puissant faisceau de lumière est émis lorsque l'appareil est sous tension. Ne pas regarder dans l'objectif ou à l'intérieur du projecteur à travers un de ses orifices.  
► Ne pas toucher les endroits proches de la couverture de la lampe et de la sortie d'air pendant ou juste après l'utilisation à cause de la chaleur.  
► Retirer le cordon d'alimentation pour s'assurer que la séparation est complète.

**REMARQUE** • Mettez le projecteur sous tension avant les autres appareils qui y sont branchés. Mettre le projecteur hors tension une fois que les accessoires ont été mis hors tension.  
• Ce projecteur est équipé d'une fonction qui lui permet d'être mis sous/hors tension automatiquement. Voir les rubriques MARCHE AUTO. (☞ 40) et AUTO OFF (☞ 41) du menu OPT..  
• N'utiliser le commutateur d'arrêt (☞ 68) que lorsque le projecteur n'est pas mis hors-tension en suivant les procédures normales.

## Opération

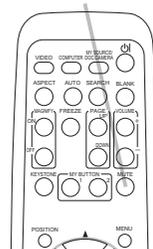
## Régler le volume

- 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 AUDIO du menu AUDIO IN (☞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 AUDIO du menu AUDIO IN (☞35).
  - Lorsque le son est coupé alors qu'un signal en provenance des ports **VIDEO** (NTSC), **S-VIDEO** (NTSC) ou **COMPUTER IN** (480i@60) est sélectionné, le S.T.C. (Closed Caption) est automatiquement activé si la rubrique AFFICHER du menu S.T.C. a pour valeur AUTO et que le signal d'entrée prend en charge la fonction S.T.C. (☞60).

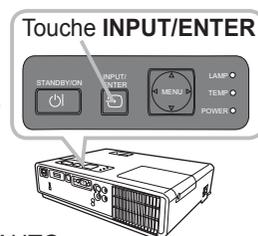
Touche **MUTE**

## Sélectionner un signal d'entrée

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



- Lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique RECHER. AUTO. du menu OPT. (☞40), le projecteur continuera de vérifier les ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.



(suite à la page suivante)

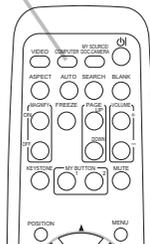
## Sélectionner un signal d'entrée (suite)

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

COMPUTER IN ↔ MIU

- 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 (📖40). Si la touche **COMPUTER** est pressé lorsque le port **VIDEO** ou **S-VIDEO** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **COMPUTER IN** en premier.

Touche **COMPUTER**

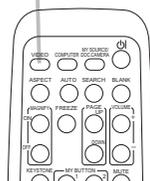


- Appuyez sur la touche **VIDEO** de la télécommande.
  - Chaque pression sur cette touche fait commuter le port d'entrée du projecteur, du port actuellement utilisé au suivant, comme suit.

S-VIDEO ↔ VIDEO

- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné pour la rubrique **RECHER. AUTO.** dans le menu **OPT.**, le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (📖40). Si la touche **VIDEO** est pressé lorsque le port **COMPUTER IN** ou **MIU** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **S-VIDEO** en premier.

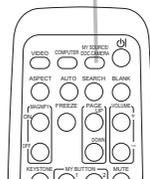
Touche **VIDEO**



- Pressez la touche **MY SOURCE / DOC. CAMERA** de la télécommande. Le signal d'entrée sera modifié pour devenir le signal que vous avez spécifié dans **MA SOURCE** (📖42).

- 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**

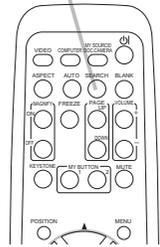


## Rechercher un signal d'entrée

- 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.** (40), 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 ou MIU

NORMAL → 4:3 → 16:9 → PETIT



### ○ Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo

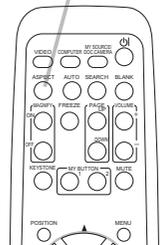
4:3 → 16:9 → 14:9 → PETIT



### ○ Pour aucun signal

4:3 (fixé)

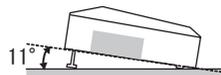
- La touche **ASPECT** ne fonctionnera pas si aucun signal correct n'est entré.
- Le mode **NORMAL** conserve le paramètre initial du rapport de format.

Touche **ASPECT**

## Réglage de l'élevateur du projecteur

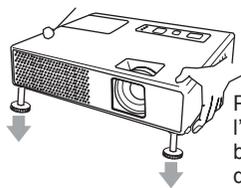
Si le projecteur est posé sur une surface inégale utiliser les pieds réglables pour mettre le projecteur à l'horizontale.

Les pieds permettent aussi d'améliorer l'angle de projection à l'écran, vous pouvez ainsi surélever la face avant avec une amplitude de 11 degrés.



Le projecteur a 2 pieds de l'élevateur et 2 boutons de l'élevateur. Il est possible de régler un pied après avoir soulevé le bouton de l'élevateur correspondant.

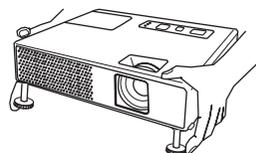
1. Maintenir le projecteur, soulever les boutons de l'élevateur pour libérer les pieds de l'élevateur.
2. Ajuster la hauteur de la face avant.
3. Relâcher les boutons de l'élevateur pour verrouiller les pieds de l'élevateur.
4. Reposer doucement le projecteur après s'être assuré du verrouillage des pieds.
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'élevateur, soulever le bouton de l'élevateur situé du même côté que celui-ci.



Pour un ajustement précis, visser le pied.



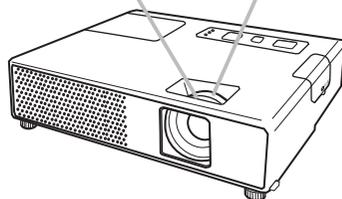
**⚠ ATTENTION** ► Ne pas manipuler les boutons de l'élevateur sans maintenir le projecteur, celui-ci risquerait de tomber.

► Ne pas modifier l'angle du projecteur au delà de 11 degrés avec les pieds réglables. Une inclinaison supérieure à 11 degrés peut causer des dysfonctionnements ou réduire la durée de vie de certaines parties ou même du projecteur lui-même.

## Réglage du zoom et mise au point

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

Bague de mise au point      Bague de zoom



## Utiliser la fonction de réglage automatique

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

- **Pour un signal d'ordinateur**

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

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

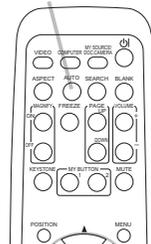
- **Pour un signal vidéo et s-vidéo**

Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le menu ENTR. (M31). La position verticale et la position horizontale seront définies automatiquement sur le paramétrage par défaut.

- **Pour un signal de composant vidéo**

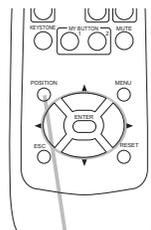
La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement sur le paramétrage par défaut.

- 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.
- 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. (M43).

Touche **AUTO**

## Régler la position

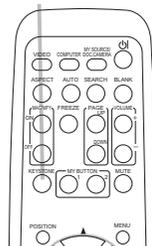
1. Appuyez sur la touche **POSITION** de la télécommande lorsqu'aucun menu n'est indiqué.  
L'indication "POSITION" apparaîtra sur l'écran.
2. Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour régler la position de l'image.  
Si vous souhaitez réinitialiser le paramètre, appuyez sur la touche **RESET** de la 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 (M28). 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.
- Cette fonction ne peut pas être utilisée sur un signal MIU.

## Correction des distorsions trapézoïdales

- Appuyer 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 de curseur **▲/▼** pour sélectionner l'opération en mode **AUTO** ou **MANUEL** et appuyez sur la touche **▶** pour l'exécution suivante.
  - AUTO** exécute la correction automatique de la distorsion en trapèze verticale.
  - MANUEL** affiche un dialogue pour la correction de la distorsion en trapèze verticale. Utilisez les touches **▲/▼** pour ajuster.

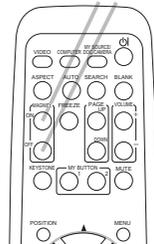
Touche **KEYSTONE**

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

- La plage de réglage de cette fonction varie 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 **INSTALLAT.** il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante si l'écran du projecteur est incliné ou orienté vers le bas.
- Quand l'ajustement zoom est réglé à **TELE** (telephoto focus), la correction de distorsion trapézoïdale peut être excessive. Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur **LARGE** (focale grand angle).
- Quand le projecteur est placé à l'horizontale ( $\pm 3^\circ$ ), la correction de distorsion trapézoïdale peut ne pas fonctionner.
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante lorsque le projecteur est incliné à plus de  $30^\circ$ .
- Cette fonction n'est pas accessible quand **Délect. Transition** est activé (48).

## Utilisation de la fonction de grossissement

- Appuyez sur la bouton **ON** de **MAGNIFY** sur la télécommande. L'indication "MAGNIFIEZ" va apparaître sur l'écran (mais elle va disparaître au bout de quelques secondes sans opération) et le projecteur va entrer en mode de **MAGNIFIEZ**.
- Utilisez les touches de curseur **▲/▼** pour ajuster le niveau du zoom. Pour déplacer la zone de zoom, appuyez sur la touche **POSITION** en mode **MAGNIFIEZ**, puis utilisez les touches de curseur **▲/▼/◀/▶** pour déplacer la zone. Pour confirmer la zone de zoom, appuyez à nouveau sur la touche **POSITION**.  
Pour quitter le mode **MAGNIFIEZ** et revenir à l'écran normal, appuyez sur la touche **OFF** de **MAGNIFY** sur la télécommande.

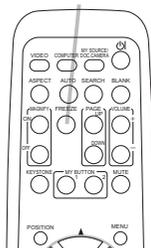
Touche **MAGNIFY ON/OFF**

- Le projecteur quitte automatiquement le mode **MAGNIFIEZ** lorsque le signal d'entrée change ou en cas de modification des conditions d'affichage (réglage automatique, etc.)
- Bien que l'état de distorsion trapézoïdale puisse varier en mode **MAGNIFIEZ**, il sera rétabli lorsque le projecteur quittera le mode **MAGNIFIEZ**.

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

## Geler l'écran

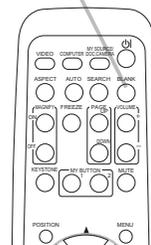
1. Appuyer sur la touche **FREEZE** de la télécommande.
  - L'indication « REPOS » va apparaître sur l'écran (toutefois l'indication n'apparaîtra pas quand l'option DESACTI. est sélectionnée pour la rubrique MESSAGE dans le menu ECRAN (☞ 38)), et le projecteur va entrer en mode REPOS durant lequel l'image 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.

## Effacer l'écran temporairement

1. 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 (☞ 36). 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 (☞ 42).

## Utilisation de la fonction de menu

Ce projecteur offre les menus suivants : IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT., MIU, S.T.C. et MENU COURT. MENU COURT est composé des fonctions souvent utilisées, et les autres menus sont classés selon les objectifs respectifs. La méthode d'utilisation est la même pour tous les menus. Les opérations de base de ces menus sont telles qu'indiquées ci-dessous.

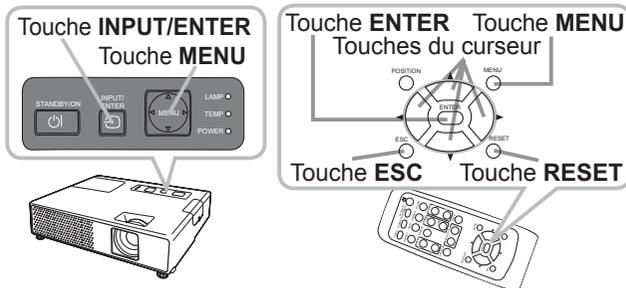
1. Presser la touche **MENU** de la télécommande ou du projecteur.

Le menu avancé (MENU) ou le menu simple (MENU COURT) qui a la priorité après la mise sous tension apparaîtra.

Quand le projecteur affiche un menu la touche **INPUT/ENTER** du projecteur

fonctionne comme touche **ENTER** et la touche **MENU** du projecteur fonctionne comme touche de déplacement du curseur.

Si vous souhaitez déplacer la position du menu, utilisez les touches du curseur après avoir appuyé sur la touche **POSITION**. Lorsque le projecteur affiche un menu quelconque, la touche **MENU** du projecteur fonctionne comme les touches du curseur.



**Si vous avez accédé à MENU COURT (M23)**

2. Et désirez passer au MENU avancé, sélectionnez "Vers Menu Détaillé...".
3. Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour sélectionner l'option à paramétrer.
4. Utilisez les touches de curseur ◀/▶ pour paramétrer l'option.

**Dans le MENU avancé (M25)**

2. Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour sélectionner un menu. Pour passer à MENU COURT sélectionnez MENU COURT. Presser ensuite la touche curseur ▶ ou la touche **ENTER** pour sélectionner une rubrique. Le sous-menu de la rubrique sélectionnée va s'afficher.
3. Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour sélectionner l'option à paramétrer. Presser ensuite la touche curseur ▶ ou la touche **ENTER** pour avancer. L'affichage de paramétrage de l'option sélectionnée apparaîtra.
4. Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour paramétrer l'option. 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 désirez réinitialiser le paramètre, appuyez sur la touche **RESET** de la télécommande pendant l'opération. Certaines rubriques ne peuvent pas être réinitialisées (ex. LANGUE, PHASE.H, VOLUME). Pour revenir à l'écran précédant dans le Menu Détaillé, presser la touche curseur ◀ ou la touche **ESC** de la télécommande.
5. Appuyez à nouveau sur la touche **MENU** de la télécommande pour fermer le menu et terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra d'elle-même au bout d'environ 10 secondes.

## MENU COURT

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																								
<b>ASPECT</b>	Vous pouvez modifier le mode du rapport de format à l'aide des touches ◀/▶. Veuillez vous référer à la rubrique ASPECT du menu AFFICHAGE (📖28).																								
<b>KEYSTONE AUT [↘] EXÉCUTION</b>	Exécutez la fonction de distorsion trapézoïdale automatique à l'aide de la touche ▶. Veuillez vous référer à la rubrique KEYSTONE AUT [↘] EXÉCUTION du menu INSTALLAT° (📖33).																								
<b>KEYSTONE [↘]</b>	Modifiez la distorsion trapézoïdale verticale à l'aide des touches ◀/▶. Veuillez vous référer à la rubrique KEYSTONE [↘] du menu INSTALLAT° (📖33).																								
<b>MODE IMAGE</b>	<p>Vous pouvez commuter le mode d'image à l'aide des touches ◀/▶. Les modes d'image correspondent à des combinaisons de modes GAMMA et TEMP COUL. Choisissez un mode approprié selon la source projetée.</p> <p style="text-align: center;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">                     ↪ NORMAL ↔ CINÉMA ↔ DYNAMIQUE ↔ PAN. (NOIR) ↩                      ↪ JOUR ↔ PANNE. BLANC ↔ PANNE. (VERT) ↩                 </span> </p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>TEMP COUL.</th> <th>GAMMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NORMAL</td> <td>#2 MOYENNE</td> <td>#1 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>CINÉMA</td> <td>#3 BASSE</td> <td>#2 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>DYNAMIQUE</td> <td>#1 HAUTE</td> <td>#3 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>PAN. (NOIR)</td> <td>#4 HT INTENS-1</td> <td>#4 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>PANNE. (VERT)</td> <td>#5 HT INTENS-2</td> <td>#4 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>PANNE. BLANC</td> <td>#2 MOYENNE</td> <td>#5 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>JOUR</td> <td>#6 HT INTENS-3</td> <td>#6 DEFAULT</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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. ». Référez-vous aux rubriques GAMMA (📖25) et TEMP COUL. (📖26) dans le menu IMAGE.</li> <li>• Quand cette fonction est exécutée, il se peut qu'un élément supplémentaire, tel qu'une ligne, apparaisse.</li> </ul>		TEMP COUL.	GAMMA	NORMAL	#2 MOYENNE	#1 DEFAULT	CINÉMA	#3 BASSE	#2 DEFAULT	DYNAMIQUE	#1 HAUTE	#3 DEFAULT	PAN. (NOIR)	#4 HT INTENS-1	#4 DEFAULT	PANNE. (VERT)	#5 HT INTENS-2	#4 DEFAULT	PANNE. BLANC	#2 MOYENNE	#5 DEFAULT	JOUR	#6 HT INTENS-3	#6 DEFAULT
	TEMP COUL.	GAMMA																							
NORMAL	#2 MOYENNE	#1 DEFAULT																							
CINÉMA	#3 BASSE	#2 DEFAULT																							
DYNAMIQUE	#1 HAUTE	#3 DEFAULT																							
PAN. (NOIR)	#4 HT INTENS-1	#4 DEFAULT																							
PANNE. (VERT)	#5 HT INTENS-2	#4 DEFAULT																							
PANNE. BLANC	#2 MOYENNE	#5 DEFAULT																							
JOUR	#6 HT INTENS-3	#6 DEFAULT																							

(suite à la page suivante)

**MENU COURT (suite)**

Rubrique	Description
<b>LUMIN.</b>	Ajustez la luminosité à l'aide des touches ◀/▶. Référez-vous à la rubrique LUMIN. du menu IMAGE (📖25).
<b>CONTRASTE</b>	Ajustez le contraste à l'aide des touches ◀/▶. Référez-vous à la rubrique CONTRASTE du menu IMAGE (📖25).
<b>COULEUR</b>	Ajustez l'intensité de la couleur d'ensemble à l'aide des touches ◀/▶. Référez-vous à la rubrique COULEUR du menu IMAGE (📖26).
<b>TEINTE</b>	Ajustez la teinte à l'aide des touches ◀/▶. Référez-vous à la rubrique TEINTE du menu IMAGE (📖26).
<b>NETTETE</b>	Ajustez la netteté à l'aide des touches ◀/▶. Référez-vous à la rubrique NETTETE du menu IMAGE (📖27).
<b>SILENCIEUX</b>	Activez / désactivez le mode silencieux à l'aide des touches ◀/▶. Référez-vous à la rubrique SILENCIEUX du menu INSTALLAT° (📖33).
<b>MIROIR</b>	Commutez le mode de statut du miroir à l'aide des touches ◀/▶. Référez-vous à la rubrique MIROIR du menu INSTALLAT° (📖34).
<b>REIN.</b>	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. Réinitialisez les paramètres en sélectionnant REIN. à l'aide de la touche ▲.
<b>TEMPS FILTRE</b>	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. Réinitialisez les paramètres en sélectionnant REIN. à l'aide de la touche ▲. Référez-vous à la rubrique TEMPS FILTRE du menu OPT. (📖41).
<b>LANGUE</b>	Modifiez la langue d'affichage à l'aide des touches ◀/▶. Référez-vous à la rubrique LANGUE du menu ECRAN (📖36).
<b>Vers Menu Détaillé...</b>	Sélectionnez Vers Menu Détaillé... dans le menu, puis appuyez sur la touche ▶ ou <b>ENTER</b> pour utiliser le menu IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT ou S.T.C..

## 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. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.

MENU [COMPUTER]	CHOISIR
IMAGE	LUMIN. +0
AFFICHAGE	CONTRASTE +0
ENTR.	GAMMA DEFAULT-1
INSTALLAT*	TEMP COUL. MOYENNE
AUDIO IN	COULEUR +0
ECRAN	TEINTE +0
DPT.	NETTETE 4
MU	MA MEMOIRE
S.T.C.	
MENU COURT	

Rubrique	Description
<b>LUMIN.</b>	Ajustez la luminosité à l'aide des touches ▲/▼. Clair ⇔ Foncé
<b>CONTRASTE</b>	Ajustez le contraste à l'aide des touches ▲/▼. Fort ⇔ Faible
<b>GAMMA</b>	<p>Commutez sur le mode gamma à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>#1 DEFAULT ⇔ #1 PERSONNAL. ⇔ #2 DEFAULT ⇔ #2 PERSONNAL. ⇕ #6 PERSONNAL. #3 DEFAULT ⇕ #6 DEFAULT #3 PERSONNAL. ⇕ #5 PERSONNAL. ⇔ #5 DEFAULT ⇔ #4 PERSONNAL. ⇔ #4 DEFAULT</p> <p><b>Pour régler PERSONNAL.</b></p> <p>Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► ou de la touche <b>ENTER</b>, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler le mode. Cette fonction est utile si vous souhaitez modifier la luminosité de certaines tonalités.</p>  <p>Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ◀/▶, et réglez le niveau à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche <b>ENTER</b>. Chaque fois que vous appuyez sur la touche <b>ENTER</b>, 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, utilisez la barre de réglage d'égalisation « 1 ». La tonalité la plus obscure sur l'extrémité gauche du modèle de test ne peut être contrôlée avec aucune des barres de réglage d'égalisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand cette fonction est exécutée, des lignes ou autres distorsions peuvent apparaître.</li> </ul>

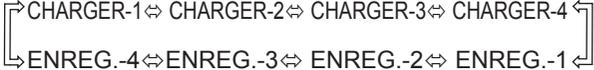
(suite à la page suivante)

## Menu IMAGE (suite)

Rubrique	Description
<p><b>TEMP COUL.</b></p>	<p>Commutez le mode de température de couleur à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>#1 HAUTE ⇔ #1 PERSONNAL. ⇔ #2 MOYENNE ⇔ #2 PERSONNAL.  ⇕  #6 PERSONNAL. ⇔ #3 BASSE  ⇕  #6 HT INTENS-3 ⇔ #3 PERSONNAL.  ⇕  #5 PERSONNAL. ⇔ #5 HT INTENS-2 ⇔ #4 PERSONNAL. ⇔ #HT INTENS-1</p> <p><b>Pour régler PERSONNAL.</b></p> <p>Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► ou de la touche <b>ENTER</b>, 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.</p> <p>Les réglages de GAIN influencent principalement l'intensité de la couleur sur les tonalités plus lumineuses du modèle de test.</p> <p>Choisissez l'option à régler à l'aide des touches ◀/▶, et ajustez le niveau à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche <b>ENTER</b>.</p> <p>Chaque fois que vous appuyez sur la touche <b>ENTER</b>, 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"> <li>• Quand cette fonction est exécutée, des lignes ou autres distorsions peuvent apparaître.</li> </ul>
<p><b>COULEUR</b></p>	<p>Ajustez l'intensité de la couleur d'ensemble à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>Forte ⇔ Faible</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo ou un signal de composantes vidéo.</li> </ul>
<p><b>TEINTE</b></p>	<p>Ajustez la teinte à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>Verdâtre ⇔ Rougeâtre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo ou un signal de composantes vidéo.</li> </ul>

(suite à la page suivante)

## Menu IMAGE (suite)

Rubrique	Description
<b>NETTETE</b>	<p>Ajustez la netteté à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>Forte ⇔ Faible</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des bruits et/ou un clignotement passager de l'écran peuvent être remarqués lors des réglages. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> </ul>
<b>MA MEMOIRE</b>	<p>Ce projecteur dispose de 4 mémoires pour le réglage des données (pour chacune des rubriques du menu IMAGE). Sélectionnez une fonction à l'aide des touches ▲/▼ et exécutez-la en appuyant sur la touche ► ou <b>ENTER</b>.</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p><b><u>CHARGER-1, CHARGER-2, CHARGER-3, CHARGER-4</u></b></p> <p>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"> <li>• Les fonctions CHARGER dont la mémoire correspondante est vide sont ignorées.</li> <li>• N'oubliez 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Vous pouvez exécuter la fonction CHARGER à l'aide des fonctions <b>MY BUTTON</b>. Veuillez vous référer à la rubrique MA TOUCHE du menu OPT. (42).</li> </ul> <p><b><u>ENREG.-1, ENREG.-2, ENREG.-3, ENREG.-4</u></b></p> <p>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"> <li>• N'oubliez pas que les données courantes enregistrées d'une mémoire seront perdues lors de l'enregistrement de nouvelles données dans cette mémoire.</li> </ul>

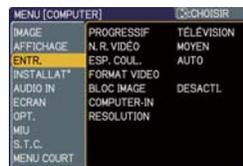


## Menu AFFICHAGE (suite)

Rubrique	Description
<b>POSIT.H</b>	<p>Ajustez la position horizontale à l'aide des touches ▲/▼. Gauche ⇔ Droite</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un réglage excessif de la position horizontale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, réinitialisez la position horizontale sur son paramétrage par défaut.</li> <li>• Appuyez sur la touche <b>RESET</b> quand la POSIT.H est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.H sur le paramétrage par défaut.</li> <li>• Quand cette fonction est appliquée à un signal vidéo, signal s-vidéo, ou signal de composant, l'étendue de l'ajustement dépend du paramétrage de la fonction SUR-BAL. (☐28).</li> </ul> <p>Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique ne peut être sélectionnée pour un signal MIU.</li> </ul>
<b>PHASE.H</b>	<p>Ajustez la phase horizontale à l'aide des touches ▲/▼ pour éliminer le scintillement. Droite ⇔ Gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal d'ordinateur, un signal de composants vidéo.</li> </ul>
<b>TAIL.H</b>	<p>Ajustez la taille horizontale à l'aide des touches ▲/▼. Grande ⇔ Petite</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal d'ordinateur.</li> <li>• Si ce réglage est excessif, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, réinitialisez le réglage en appuyant sur la touche <b>RESET</b> durant cette opération.</li> </ul>
<b>EXÉCUT. D'AJUST. AUTO</b>	<p>Cette opération exécute la fonction de réglage automatique.</p> <p><b>Pour un signal d'ordinateur</b> La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale (☐43) 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.</p> <p><b>Pour un signal vidéo ou s-vidéo</b> 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. (☐31). La position verticale et la position horizontale seront définies automatiquement sur le paramétrage par défaut.</p> <p><b>Pour un signal de composant vidéo</b> Les paramètres par défaut de la position verticale, de la position horizontale et de la phase horizontale seront automatiquement définis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'opération de réglage automatique nécessite environ 10 secondes. Notez aussi que le projecteur 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.</li> <li>• 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. (☐43).</li> </ul>

## 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. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
<b>PROGRESSIF</b>	<p>Activez le mode de progression à l'aide des touches ▲/▼ . TÉLÉVISION ⇔ FILM ⇔ DESACTI. ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction n'est exécutée que pour un signal entrelacé à l'entrée <b>VIDEO</b>, à l'entrée <b>S-VIDEO</b> et pour les signaux 480i@60 ou 576i@50 à l'entrée <b>COMPONENT</b>.</li> <li>• 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, sélectionnez DESACTI., même si l'image affichée à l'écran peut perdre de sa netteté.</li> </ul>
<b>N.R.VIDÉO</b>	<p>Activez le mode de réduction du bruit à l'aide des touches ▲/▼ . HAUT ⇔ MOYEN ⇔ BAS ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction n'est exécutée que pour l'entrée <b>VIDEO</b> ou l'entrée <b>S-VIDEO</b> et pour les signaux 480i@60 ou 576i@50 à l'entrée <b>COMPONENT</b>.</li> <li>• Si cette fonction est excessive, il arrive que l'image soit légèrement dégradée.</li> </ul>
<b>ESP. COUL.</b>	<p>Vous pouvez modifier le mode de l'espace de couleur à l'aide des touches ▲/▼ . AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal d'ordinateur, un signal de composant vidéo ou un signal de MIU.</li> <li>• Le mode AUTO sélectionne automatiquement le mode optimal.</li> <li>• L'opération AUTO pourrait ne pas s'appliquer correctement à certains signaux. Dans ce cas, il pourrait être une bonne idée de sélectionner un mode approprié, excepté AUTO.</li> </ul>

(suite à la page suivante)

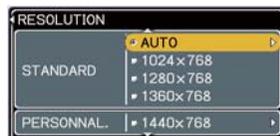
## Menu ENTR. (suite)

Rubrique	Description
<b>FORMAT VIDEO</b>	<p>Il est possible de définir le format vidéo pour les ports <b>S-VIDEO</b> et <b>VIDEO</b>.</p> <p>(1) Utilisez les touches ◀/▶ pour sélectionner le port d'entrée.  (2) Modifiez le mode du format vidéo à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM  ↵ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ↵</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction est exécutée uniquement pour un signal vidéo provenant du port <b>VIDEO</b> ou du port <b>S-VIDEO</b>.</li> <li>• Le mode AUTO sélectionne automatiquement le mode optimal.</li> <li>• L'opération AUTO peut ne pas s'appliquer correctement à certains signaux. Si l'image devient instable (par exemple une image irrégulière, un manque de couleur), sélectionnez le mode en fonction du signal d'entrée.</li> </ul> 
<b>BLOC IMAGE</b>	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet d'activer/désactiver la fonction de verrou de cadre.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut seulement être exécutée sur un ordinateur dont la fréquence verticale est de 50 à 60 Hz.</li> <li>• Si vous sélectionnez ACTIVE, les images en mouvement sont meilleures.</li> <li>• Avec cette fonction il arrive que l'image soit légèrement dégradée. Dans ce cas, sélectionnez DESACTI.</li> </ul>
<b>COMPUTER-IN</b>	<p>Réglage du signal d'entrée ordinateur pour le port COMPUTER. Utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner le type de signal d'entrée.</p> <p>AUTO ⇔ SYNC ON G DESACTI.</p> <p>Si AUTO est sélectionné, un signal Sync on Green peut être accepté.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand AUTO est sélectionné, l'image peut être déformée avec certains signaux d'entrée. Dans ces cas, retirer le connecteur du signal puis sélectionner SYNC ON G DESACTI. dans le menu et rebrancher le connecteur.</li> <li>• Un signal composant peut être accepté à partir du port COMPUTER IN si AUTO est sélectionné pour le port COMPUTER IN.</li> </ul>

(suite à la page suivante)

## Menu ENTR. (suite)

Rubrique	Description
<b>RESOLUTION</b>	<p>Il est possible de définir la résolution des signaux d'entrée <b>COMPUTER IN</b> sur ce projecteur.</p> <p>(1) Dans le menu ENTR., sélectionnez RESOLUTION à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ►. Le menu RESOLUTION apparaîtra.</p> <p>(2) Dans le menu RESOLUTION, sélectionnez la résolution que vous souhaitez afficher à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>En sélectionnant AUTO, une résolution appropriée au signal d'entrée sera définie.</p> <p>(3) STANDARD :</p> <p>En appuyant sur la touche ► ou <b>ENTER</b> lors de la sélection d'une résolution STANDARD, les positions verticale et horizontale, la phase d'horloge et la taille horizontale seront automatiquement réglées, et le rapport de format sera automatiquement sélectionné.</p> <p>(3) PERSONNAL.</p> <p>(3)-1 Pour définir une résolution personnalisée, utilisez les touches ▲/▼ pour sélectionner PERSONNAL.; la case RÉSOLUTION PERSONNALISÉE apparaîtra alors. Définissez les résolutions horizontale (HORIZONTAL) et verticale (VERTICAL) à l'aide des touches ▲/▼/◀/►. Toutes les résolutions ne sont pas garanties avec cette fonction.</p> <p>(3)-2 Pour enregistrer les paramètres, placez le curseur sur le chiffre le plus à droite et appuyez sur la touche ►. Les positions horizontale et verticale, la phase d'horloge et la taille horizontale seront automatiquement réglées.</p> <p>(3)-3 Pour retourner à la résolution précédente sans enregistrer les modifications, placez le curseur sur le chiffre le plus à gauche et appuyez sur la touche ◀. L'écran va revenir au menu RESOLUTION en affichant la résolution précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction peut ne pas s'appliquer correctement à certaines images.</li> </ul>



## 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.



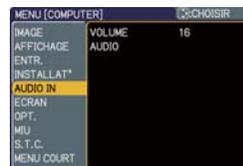
Rubrique	Description
<b>KEYSTONE AUT</b> [Z] [EXECUTION]	<p>La sélection de cette rubrique active la correction automatique des distorsions trapézoïdales. Le projecteur corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale résultant de l'angle d'installation (avant/arrière).</p> <p>Cette fonction sera exécutée une seule fois quand sélectionnée dans le menu. Quand l'inclinaison du projecteur a été modifiée, exécutez à nouveau cette fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La plage de réglage pour la correction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.</li> <li>• Lorsque INVERS.V ou INVERS.H&amp;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.</li> <li>• 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).</li> <li>• Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas lorsque le projecteur est à l'horizontale (environ <math>\pm 3^\circ</math>).</li> <li>• Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de <math>\pm 30</math> degrés.</li> <li>• Cette fonction est indisponible lorsque le détecteur de transition est activé (48).</li> </ul>
<b>KEYSTONE</b> [Z]	<p>Modifiez la distorsion trapézoïdale verticale à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>Raccourcit le haut de l'image ⇔ Raccourcit le bas de l'image</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La plage de réglage de cette fonction varie selon le type du signal d'entrée. Pour certaines entrées, cette fonction peut ne pas fonctionner correctement.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (48).</li> </ul>
<b>SILENCIEUX</b>	<p>Activez / désactivez le mode silencieux à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>NORMAL ⇔ SILENCIEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand le mode SILENCIEUX est sélectionné, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.</li> </ul>

(suite à la page suivante)

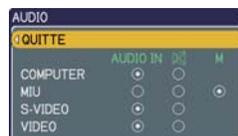


## Menu AUDIO IN

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
<b>VOLUME</b>	Réglez le volume à l'aide des touches ▲/▼. Haut ⇄ Bas
<b>AUDIO</b>	<p>Assigne un port audio au un signal MIU. (1) Presser la touche ▼ pour commencer la sélection. (2) Utiliser les touches ◀/▶ pour sélectionner un port audio pour un signal MIU.</p> <p>AUDIO IN ⇄ <del>X</del> ⇄ MIU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette valeur n'a d'effet que si un signal MIU est sélectionné.</li> <li>• Lorsque <del>X</del> est sélectionné pour le port <b>VIDEO</b>(NTSC), <b>S-VIDEO</b>(NTSC) ou <b>COMPUTER IN</b>(480i@60), le S.T.C. (Closed Caption) est automatiquement activé, si le S.T.C. est défini sur AUTO dans la rubrique AFFICHER du menu S.T.C., et si le signal du port d'entrée prend en charge la fonction S.T.C. (📖 60).</li> </ul>



## 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								
<b>LANGUE</b>	Changez la langue d'affichage sur l'écran à l'aide des touches ▲/▼. ENGLISH ⇄ FRANÇAIS ⇄ DEUTSCH ⇄ ESPAÑOL ⇄ ITALIANO ⇄ TÜRKÇE ⇄ NORSK ⇄ POLSKI ⇄ NEDERLANDS ⇄ SUOMI ⇄ PORTUGUÉS ⇄ РУССКИЙ ⇄ SVENSKA ⇄ 한글 ⇄ 繁體中文 ⇄ 简体中文 ⇄ 日本語								
<b>POS. MENU</b>	Ajustez la position du menu à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶. Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche <b>MENU</b> de la télécommande, ou n'effectuez aucune opération pendant environ 10 secondes.								
<b>SUPPR.</b>	Changez le mode de l'écran SUPPR. à l'aide des touches ▲/▼. L'écran SUPPR. est un écran pour la fonction d'écran blanc temporaire (☐21). Il apparaît lorsque vous appuyez sur la touche <b>BLANK</b> . Mon Écran ⇄ ORIGINAL ⇄ BLEU ⇄ BLANC ⇄ NOIR ↕ <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mon Écran</td> <td>L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (☐37).</td> </tr> <tr> <td>ORIGINAL</td> <td>Ecran pré réglé comme écran standard.</td> </tr> <tr> <td>BLEU, BLANC, NOIR</td> <td>Ecrans simples dans chaque couleur.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>		Fonction	Mon Écran	L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (☐37).	ORIGINAL	Ecran pré réglé comme écran standard.	BLEU, BLANC, NOIR	Ecrans simples dans chaque couleur.
	Fonction								
Mon Écran	L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (☐37).								
ORIGINAL	Ecran pré réglé comme écran standard.								
BLEU, BLANC, NOIR	Ecrans simples dans chaque couleur.								

(suite à la page suivante)

## Menu ECRAN (suite)

Rubrique	Description								
<p><b>DEMARRAGE</b></p>	<p>Changez le mode de l'écran de démarrage à l'aide des touches ▲/▼. L'écran de démarrage est un écran affiché en l'absence de signal, ou lorsqu'un signal inapproprié est détecté.</p> <p>Mon Écran ↔ ORIGINAL ↔ DESACTI.</p>  <table border="1" data-bbox="318 395 1012 536"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mon Écran</td> <td>L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (❏ci-dessous).</td> </tr> <tr> <td>ORIGINAL</td> <td>Ecran pré-réglé comme écran standard.</td> </tr> <tr> <td>DESACTI.</td> <td>Ecran simple noir.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran SUPPR. (❏36) après quelques minutes. Si l'écran SUPPR. est également l'écran Mon Écran ou ORIGINAL, l'écran simple noir sera utilisé à la place.</li> <li>• Si la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran de la rubrique SECURITE du menu OPT. (❏46) est ACTIVE, le DEMARRAGE est réglé sur Mon Écran.</li> </ul>		Fonction	Mon Écran	L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (❏ci-dessous).	ORIGINAL	Ecran pré-réglé comme écran standard.	DESACTI.	Ecran simple noir.
	Fonction								
Mon Écran	L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (❏ci-dessous).								
ORIGINAL	Ecran pré-réglé comme écran standard.								
DESACTI.	Ecran simple noir.								
<p><b>Mon Écran</b></p>	<p>Cette rubrique sert à la capture d'une image à utiliser comme image de Mon Écran pour l'écran SUPPR. et l'écran DEMARRAGE. Affichez l'image à capturer avant d'exécuter la procédure suivante.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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="754 858 1025 916" data-label="Image"> </div> <p>Attendez que l'image cible s'affiche, et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> quand l'image s'affiche. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra.</p> <p>Pour interrompre l'opération, appuyez sur la touche <b>RESET</b> ou <b>ESC</b>.</p> </li> <li>2. Ajustez la position du cadre à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶. Déplacez le cadre sur la position de l'image que vous souhaitez utiliser. Pour certains signaux d'entrée, le cadre ne pourra pas être déplacé. Pour commencer l'enregistrement, appuyez sur la touche <b>ENTER</b>. Pour rétablir l'écran et revenir à la boîte de dialogue précédente, appuyez sur la touche <b>RESET</b> ou <b>ESC</b>. L'enregistrement prendra quelques minutes. (suite à la page suivante)</li> </ol> <div data-bbox="754 1129 1025 1331" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="754 1353 1025 1410" data-label="Image"> </div>								

(suite à la page suivante)

## Menu ECRAN (suite)

Rubrique	Description
<b>Mon Écran (suite)</b>	<p>Une fois l'enregistrement terminé, l'écran enregistré et le message suivant s'afficheront pendant quelques secondes :  <b>« L'enregistrement de Mon Écran est terminé. »</b>            Si l'enregistrement échoue, le message suivant s'affiche :  <b>« Une erreur de capture s'est produite. Veuillez essayer à nouveau. »</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction n'est pas disponible quand ACTIVE est sélectionné sur la rubrique V. Mon Écran (<a href="#">ici-dessous</a>).</li> <li>• Cette fonction ne peut être sélectionnée si ACTIVE est sélectionné pour MOT DE PASSE Mon Écran, dans la rubrique SECURITE du menu OPT. (<a href="#">46</a>).</li> </ul>
<b>V. Mon Écran</b>	<p>Activez / désactivez la fonction V. Mon Écran à l'aide des touches ▲/▼.            ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Quand ACTIVE est sélectionné, la rubrique Mon Écran est verrouillée. Utilisez cette fonction pour protéger le réglage actuel de Mon Écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction ne peut être sélectionnée si ACTIVE est sélectionné pour MOT DE PASSE Mon Écran, dans la rubrique SECURITE du menu OPT. (<a href="#">46</a>).</li> </ul>
<b>MESSAGE</b>	<p>Activez / désactivez la fonction de message à l'aide des 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"> <li>« AUTO EN COURS » pendant le réglage automatique</li> <li>« PAS D'ENTREE DETECTEE »</li> <li>« SYNCHRO HORS PORTEE »</li> <li>« FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE »</li> <li>« Recherche ... » en cas de recherche d'un signal d'entrée</li> <li>« Détection ... » quand un signal d'entrée est détecté.</li> </ul> <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 » lorsque le projecteur est en mode REPOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le projecteur entre en mode REPOS alors que DESACTI. est sélectionné, l'image se fige sans l'affichage d'un message, ce qui est le fonctionnement normal (<a href="#">21</a>).</li> </ul>

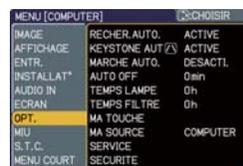
(suite à la page suivante)

## Menu ECRAN (suite)

Rubrique	Description
<p><b>NOM DU SOURCE</b></p>	<p>On peut attribuer un nom à chacun des ports d'entrée de ce projecteur.</p> <p>(1) Sélectionnez <b>NOM DU SOURCE</b> à l'aide des touches ▲/▼ du menu ECRAN et appuyer sur la touche ►. Le menu <b>NOM DU SOURCE</b> s'affichera.</p>  <p>(2) Sélectionnez le port auquel attribuer un nom dans le menu <b>NOM DU SOURCE</b> à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ►. La partie droite du menu est vierge tant qu'un nom n'est pas spécifié. La fenêtre de dialogue <b>NOM DU SOURCE</b> s'affichera.</p>  <p>(3) Le nom actuel s'affichera sur la première ligne. Sélectionnez et saisissez les caractères à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶ et de la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>. La touche <b>RESET</b> peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. Si vous déplacez le curseur sur <b>SUPPRIMER</b> ou <b>TOUT EFFACER</b> sur l'écran et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>, 1 ou tous les caractères seront également effacés. Le nom peut se composer de 16 caractères au maximum.</p>  <p>(4) Modifiez un caractère déjà saisi à l'aide de la touche ▲ pour déplacer le curseur sur la première ligne, et déplacez le curseur sur le caractère à changer à l'aide des touches ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>.</p>  <p>Suivez ensuite la même procédure que celle décrite à l'étape (3) ci-dessus.</p> <p>(5) Terminez la saisie du texte en déplaçant le curseur sur <b>ENREG.</b> sur l'écran, et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>. Pour retourner au nom précédent sans enregistrer les modifications, déplacez le curseur sur <b>ANNULER</b> sur l'écran, et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>.</p>
<p><b>MODÈLE</b></p>	<p>Les touches ▲/▼ permettent de basculer de mode en écran modèle. Le formats modèle choisi peut être affiché quand la touche <b>MY BUTTON</b> assignée à la fonction <b>MOTIF TEST</b> est pressée (42).</p> <p style="text-align: center;">GUIDES4 ⇔ GUIDES3 ⇔ GUIDES2  ⇕ ⇕  MOTIF TEST ⇔ GUIDES1</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. Effectuez ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
<b>RECHER. AUTO.</b>	<p>Activez / désactivez la fonction de recherche automatique du signal à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>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>
<b>KEYSTONE AUT</b> 	<p>Activez / désactivez la fonction de distorsion trapézoïdale automatique à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>ACTIVE : La correction de la distorsion trapézoïdale automatique s'activera dès que l'inclinaison du projecteur sera modifiée.</p> <p>DESACTI. : Cette fonction est désactivée. Exécutez la fonction KEYSTONE AUT  EXÉCUTION dans le menu INSTALLAT° pour une correction de distorsion trapézoïdale automatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le projecteur est suspendu au plafond, cette fonction ne fonctionnera pas correctement. Réglez-la alors sur DESACTI.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (48).</li> </ul>
<b>MARCHE AUTO.</b>	<p>Activez / désactivez la fonction MARCHÉ AUTO. à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est défini, la lampe du projecteur est automatiquement activée sans effectuer la procédure habituelle (14), 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"> <li>• Cette opération ne fonctionne pas si le projecteur est alimenté alors que la lampe est éteinte.</li> <li>• Après avoir allumé la lampe à l'aide de la fonction MARCHÉ AUTO., 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 (41) n'est pas activée.</li> </ul>

(suite à la page suivante)

## Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<b>AUTO OFF</b>	<p>Spécifiez le temps de décompte pour la mise hors tension automatique du projecteur avec les touches ▲/▼.</p> <p>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.</p> <p>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 <b>CONTROL</b> pendant la période correspondante, le projecteur ne sera pas mis hors tension.</p> <p>Référez-vous à la section « Mise hors tension » (<a href="#">14</a>).</p>
<b>TEMPS LAMPE</b>	<p>Le temps de lampe correspond au temps d'utilisation de la lampe, comptabilisé depuis la dernière réinitialisation. Il est indiqué dans le menu OPT..</p> <p>En appuyant sur la touche <b>RESET</b> ou sur la touche ►, une boîte de dialogue s'affiche.</p> <p>Pour réinitialiser le temps de lampe, sélectionnez REIN. à l'aide de la touche ▲.</p> <p>REIN. ⇔ ANNULER</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réinitialisez 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.</li> <li>• Concernant le remplacement de la lampe, reportez-vous à la section « Lampe » (<a href="#">61</a>).</li> </ul>
<b>TEMPS FILTRE</b>	<p>La minuterie du filtre correspond au temps d'utilisation du filtre à air, comptabilisé depuis la dernière réinitialisation. Il est indiqué dans le menu OPT..</p> <p>En appuyant sur la touche <b>RESET</b> ou ►, une boîte de dialogue apparaît.</p> <p>Pour réinitialiser la minuterie du filtre, sélectionnez REIN. à l'aide de la touche ▲.</p> <p>REIN. ⇔ ANNULER</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réinitialisez 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.</li> <li>• Concernant l'entretien du filtre à air, reportez-vous à la section « Filtre à air » (<a href="#">63</a>).</li> </ul>

(suite à la page suivante)

## Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<p><b>MA TOUCHE</b></p>	<p>Cette rubrique attribue une des fonctions ci-dessous aux touches <b>MY BUTTON 1</b> et <b>2</b> sur la télécommande (155).</p> <p>Choisir tout d'abord 1 ou 2 dans le menu MA TOUCHE avec les touches ◀/▶. Sélectionner ensuite une des fonctions suivantes avec les touches ▲/▼ pour une attribution à la touche souhaitée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>COMPUTER</b> : assigne le port à <b>COMPUTER IN</b>.</li> <li>• <b>MIU</b> : assigne le port à MIU.</li> <li>• <b>S-VIDEO</b> : assigne le port à <b>S-VIDEO</b>.</li> <li>• <b>VIDEO</b> : assigne le port à <b>VIDEO</b>.</li> <li>• <b>INFOS</b> : Affiche les ENTR.-INFOS- (144) ou MIU-INFOS- (159), ou rien.</li> <li>• <b>KEYSTONE AUT</b> [ ] EXÉCUTION : effectue automatiquement la correction de distorsion trapézoïdale (133).</li> <li>• <b>MA MEMOIRE</b> : charge un ensemble de données de paramétrage enregistrées (129). Appuyer sur la touche <b>MY BUTTON</b> 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. Si vous souhaitez conserver le réglage actuel, appuyer sur la touche ◀ pour quitter. Dans le cas contraire, les paramètres de réglage actuels seront perdus lors du chargement de nouveaux paramètres.</li> <li>• <b>MODÉ IMAGE</b> : modifie le MODÉ IMAGE (123).</li> <li>• <b>REG. FILTRE</b> : affiche la boîte de dialogue de confirmation de réinitialisation du temps de filtre (141).</li> <li>• <b>SOURDINE AV</b> : active/désactive l'image et le mode audio.</li> <li>• <b>MODÈLE</b> : Affiche ou dissimule le format modèle sélectionné dans la rubrique MODÈLE (139).</li> <li>• <b>MES IMAGES</b> : affiche le menu MES IMAGES (158).</li> <li>• <b>MODE DIRECT</b> : configure le port d'entrée sur MIU et affiche une image dans le MODE DIRECT. Lors de l'utilisation du MODE DIRECT, le menu RÉGLAGE MODE DIRECT s'affiche.</li> <li>• <b>THUMBNAIL</b> : configure le port d'entrée sur MIU et affiche l'écran THUMBNAIL.</li> <li>• <b>DIAPOSITIVE</b> : configure le port d'entrée sur MIU et démarre l'affichage de DIAPOSITIVE.</li> <li>• <b>CATALOGUE</b> : configure le port d'entrée sur MIU et affiche l'écran CATALOGUE.</li> <li>• <b>RETIRER LE MEDIA</b> : affiche le menu RETIRER LE MEDIA.</li> </ul> 
<p><b>MA SOURCE</b></p>	<p>Cette rubrique permet d'assigner un signal d'entrée à la touche <b>MY SOURCE / DOC. CAMERA</b> de la télécommande (15, 16). Utiliser les touches ▲/▼ pour paramétrer l'un des signaux suivant.</p> <p>⇄ COMPUTER ⇄ MIU VIDEO ⇄ S-VIDEO ⇄</p> 
<p><b>SERVICE</b></p>	<p>Le menu SERVICE s'affiche quand cette rubrique est sélectionnée. Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼, puis appuyer sur la touche ▶ ou sur la touche <b>ENTER</b> sur la télécommande pour exécuter la fonction.</p> <p>⇄ VIT VENTIL ⇄ AJUSTMT AUTO ⇄ FANTÔME ⇄ AVERT. FILTR ⇄ RÉGLAGE USINE ⇄ INFOS ⇄ FRÉQ A DIST. ⇄ VERR.TOUCHES</p>

(suite à la page suivante)

## Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<b>SERVICE</b> (suite)	<p><b>VIT VENTIL</b></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><b>AJUSTMT AUTO</b></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>DETAIL : Réglage plus détaillé comprenant un réglage de la TAIL.H RAPIDE : Réglage plus rapide, paramétrant TAIL.H sur une donnée préétablie pour le signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul> 
	<p><b>FANTÔME</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sélectionner une couleur d'image fantôme avec les touches ◀/▶.</li> <li>2. Régler l'élément sélectionné avec les touches ▲/▼ pour faire disparaître l'image fantôme.</li> </ol> 
	<p><b>AVERT. FILTR</b></p> <p>Régler l'horloge avec les touches ▲/▼. Ainsi, vous pourrez ajuster les intervalles d'apparition du message de nettoyage du filtre à air.</p> <p>50h ⇔ 100h ⇔ 200h ⇔ 300h ⇔ DESACTI.</p> <p>Après avoir choisi un élément, à l'exception de DESACTI., le message « RAPPEL *** HEURES ONT PASSÉ DEPUIS LA DERNIERE INSPECTION DU FILTRE » s'affichera une fois que l'horloge atteindra l'intervalle défini par cette fonction (66).</p> <p>Quand DESACTI. sera choisi, le message ne s'affichera pas.</p> <p>Utiliser cette fonction pour maintenir le filtre à air propre en paramétrant le temps approprié selon l'environnement de votre projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier et nettoyer le filtre à air régulièrement même si aucun message ne se manifeste. 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.</li> <li>• En général, il est recommandé de choisir "100h". Il faut être vigilant au niveau de l'environnement d'utilisation du projecteur et de l'état du filtre à air, plus particulièrement lorsque vous aurez choisi "200h", "300h" ou "DESACTI."</li> </ul> 

(suite à la page suivante)

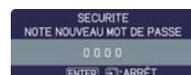
## Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<b>SERVICE (suite)</b>	<p><b>VERR.TOUCHES</b>            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 <b>STANDBY/ON</b>.            ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet d'éviter de jouer avec les touches ou de les actionner fortuitement. Cette fonction n'a aucun effet sur la télécommande.</li> </ul> <p><b>FRÉQ A DIST.</b>            Changer les paramètres du capteur distant du projecteur avec les touches ▲/▼ (📖13).            1:NORMAL ⇔ 2:HAUTE</p>  <p>Les éléments cochés sont activés. 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><b>INFOS</b>            Sur sélection de cette fonction, la boîte de dialogue intitulée « ENTR.-INFOS » s'affiche. Elle indique des informations concernant l'entrée actuelle.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le message « BLOC IMAGE » sur la boîte de dialogue signifie que la fonction de verrou de cadre est activée.</li> <li>• Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée s'il n'y a aucun signal ou en mode de sortie synchronisée.</li> <li>• Lorsque AFFICHER MON TEXTE est paramétré sur ACTIVE, MON TEXTE est affiché avec l'information entrée dans la boîte de dialogue ENTR.-INFOS- (📖49).</li> </ul> <p><b>REGLAGE USINE</b>            Pour exécuter cette fonction, sélectionner REIN. avec les touches ▲. 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, SECURITE et MIU ne sont pas réinitialisées.            REIN. ⇔ ANNULER</p>

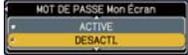
(suite à la page suivante)

## Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<b>SECURITE</b>	<p>Ce projecteur est équipé de fonctions de sécurité. L'enregistrement de l'utilisateur est nécessaire avant d'utiliser les fonctions de sécurité. Contacter votre revendeur local.</p> <p><b>1. Utiliser les fonctions de sécurité.</b></p> <p><b>1.1 Saisie du MOT DE PASSE</b></p> <p>1.1-1 Sélectionner SECURITE avec les touches ▲/▼ du Menu OPT. et appuyer sur la touche ►. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche. Le MOT DE PASSE par défaut préréglé en usine est <b>2805</b>. Le MOT DE PASSE peut être changé (1.2. Modifier le MOT DE PASSE).</p> <p>• Il est fortement recommandé de modifier le MOT DE PASSE par défaut préréglé en usine dès que possible.</p> <p>1.1-2 Saisir le MOT DE PASSE enregistré avec les touches ▲/▼/◀/►. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE et appuyer sur la touche ► pour afficher le menu SECURITE.</p> <p>• Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affichera à nouveau. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi 3 fois, le projecteur se mettra hors tension. Ensuite, le projecteur se mettra hors tension à chaque fois qu'un MOT DE PASSE incorrect sera saisi.</p> <p><b>1.2 Modifier le MOT DE PASSE</b></p> <p>1.2-1 Sélectionner MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR. avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE.</p> <p>1.2-2 Saisir le nouveau MOT DE PASSE avec les touches ▲/▼/◀/►.</p> <p>1.2-3 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE 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>1.2-4 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyer sur la touche ► et la boîte de dialogue NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE s'affichera pendant environ 20 secondes. Prendre note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle. Appuyer sur la touche <b>ENTER</b> de la télécommande ou la touche <b>INPUT/ENTER</b> du projecteur pour fermer la boîte de dialogue NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE.</p> <p>• Attention à ne pas oublier votre MOT DE PASSE.</p> <p><b>1.3 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</b></p> <p>1.3-1 Suivre la procédure indiquée en 1.1-1 pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE.</p> <p>1.3-2 Quand la fenêtre boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE est affichée, maintenir pressée la touche <b>RESET</b> de la télécommande ou maintenir pressée la touche <b>INPUT/ENTER</b> tout en pressant la touche ► du projecteur. Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera.</p> <p>• S'il n'y a pas de saisie pendant 55 secondes alors que le Demande Code est affiché, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 1.3-1.</p> <p>1.3-3 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>

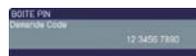
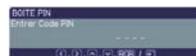


## Menu OPT. (suite)

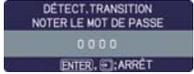
Rubrique	Description
<b>SECURITE</b> (suite)	<p><b>2. Utiliser la fonction MOT DE PASSE Mon Écran</b> La fonction MOT DE PASSE Mon Écran peut être utilisée pour interdire l'accès à la fonction Mon Écran et pour empêcher l'image Mon Écran actuellement enregistrée d'être remplacée.</p> <p><b>2.1 Activer la fonction MOT DE PASSE Mon Écran</b> 2.1-1 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><b>2.2 Régler MOT DE PASSE</b> 2.2-1 Afficher le menu activer/désactiver Mon Écran en suivant la procédure décrite en 2.1-1.</p> <p>2.2-2 Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) s'affichera.</p>  <p>2.2-3 Entrer le MOT DE PASSE avec les touches ▲/▼/◀/▶. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE; entrer de nouveau le même MOT DE PASSE.</p>  <p>2.2-4 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE; et appuyer sur la touche ► pour afficher le MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes. Prendre note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle.</p>  <p>Appuyer sur la touche <b>ENTER</b> de la télécommande ou la touche <b>INPUT/ENTER</b> du projecteur affichera le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran. Quand un MOT DE PASSE a été paramétré pour Mon Écran :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction d'enregistrement de Mon Écran (et le menu) ne sera pas accessible.</li> <li>• La fonction (et le menu) V. Mon Écran ne sera pas accessible.</li> <li>• Le paramètre DEMARRAGE sera verrouillé sur Mon Écran (et le menu ne sera pas accessible).</li> </ul> <p>Désactiver le MOT DE PASSE Mon Écran permettra d'utiliser normalement ces fonctions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne pas oublier votre MOT DE PASSE Mon Écran.</li> </ul> <p><b>2.3 Désactiver le MOT DE PASSE</b> 2.3-1 Suivre la procédure indiquée en 2.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>2.3-2 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 Mon Écran.</p> <p>Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu se fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 2.3-1.</p> <p><b>2.4 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</b> 2.4-1 Suivre la procédure telle qu'indiquée en 2.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>2.4-2 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>2.4-3 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> <p>Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit)</p> <p>Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)</p>

## Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<p><b>SECURITE</b> (suite)</p>	<p><b>3. Utiliser la fonction VERRU PIN</b>            VERRU PIN est une fonction qui empêche l'utilisation du projecteur à moins qu'un Code enregistré ne soit saisi.</p> <p><b>3.1 Enregistrer le code PIN</b></p> <p>3.1-1 Choisir VERRU PIN avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► ou sur la touche <b>ENTER</b> pour afficher le menu activer/désactiver VERRU PIN.</p> <p>3.1-2 Choisir ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver VERRU PIN et la BOITE PIN s'affichera.</p> <p>3.1-3 Saisir un code PIN en 4 parties avec les touches ▲/▼/◀/►, <b>COMPUTER</b> et <b>INPUT/ENTER</b>.            La boîte de dialogue RÉPETER 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"> <li>• S'il n'y a pas de saisie pendant environ 55 secondes alors que la boîte de dialogue BOITE PIN ou la boîte de dialogue RÉPETER CODE PIN est affichée, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 3.1-1.</li> </ul> <p>Ensuite, à chaque fois que le projecteur est remis sous tension après que l'alimentation a été mise hors tension, la BOITE 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 BOITE PIN s'affichera à nouveau. 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 BOITE PIN est affichée. 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"> <li>• Ne pas oublier votre code PIN.</li> </ul> <p><b>3.2 Désactiver la fonction VERRU PIN</b></p> <p>3.2-1 Suivre la procédure indiquée en 3.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver VERRU PIN. Sélectionner DESACTI. avec les touches ▲/▼ et la BOITE PIN s'affichera.            Saisir le code PIN enregistré pour désactiver la fonction VERRU PIN.</p> <p>Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi 3 fois, le menu fermera.</p> <p><b>3.3 Si vous avez oublié votre code PIN</b></p> <p>3.3-1 Quand la fenêtre de dialogue BOITE PIN est affichée, maintenir pressée la touche <b>RESET</b> pendant 3 secondes ou maintenir pressée la touche <b>INPUT/ENTER</b> tout en pressant la touche ► du projecteur.            Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul> <p>3.3-2 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>



## Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<b>SECURITE</b> (suite)	<p><b>4. Utiliser la fonction de Détecteur de transition</b></p> <p>Si la fonction Détection de transition est ACTIVE, elle réagira éventuellement de la manière suivante quand le projecteur est mis sous tension.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alarme Détecteur de transition indiquée ci-dessous peut apparaître à l'écran si le projecteur a été déplacé ou ré-installé.</li> <li>• L'alarme Détecteur de transition peut apparaître à l'écran si le MIROIR a été modifié.</li> <li>• Tant que la fonction Détecteur de transition est activée, la fonction d'ajustement des distorsions trapézoïdales est inaccessible.</li> </ul> <p><b>4.1 Activer la fonction de Détecteur de transition</b></p> <p>4.1-1 Sélectionner le Détecteur de transition avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► ou sur la touche ENTER pour afficher le menu activer/désactiver du Détecteur de transition.</p> <p>Sélectionner ACTIVE et les valeurs actuelles de l'angle dans lequel est incliné le projecteur ainsi que les paramètres miroir seront enregistrés.</p> <p>• Cette fonction peut ne pas être efficace si le projecteur n'est pas dans une position stable lorsque ACTIVE est sélectionné.</p> <p>4.1-2 Si cette fonction est ACTIVE et que les valeurs de l'angle dans lequel est incliné le projecteur ainsi que les paramètres miroir au moment de l'activation sont différents de ceux préenregistrés, l'alarme du Détecteur de transition s'affichera et le projecteur n'affichera pas le signal d'entrée.</p> <p>Désactiver le Détecteur de transition dans le menu SECURITE pour afficher le signal d'entrée. Si l'alarme de Détecteur de transition est affichée pendant environ 5 minutes, la lampe s'éteindra. Cette fonction ne sera activée que quand le projecteur sera mis sous tension, après que l'alimentation a été coupée.</p> <p><b>4.2 Régler le MOT DE PASSE du Détecteur de transition</b></p> <p>4.2-1 Sélectionner le Détecteur de transition avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► ou ENTER pour afficher le menu activer/désactiver du Détecteur de transition.</p> <p>4.2-2 Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver le Détecteur de transition. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) s'affichera.</p> <p>4.2-3 Entrer un MOT DE PASSE avec les touches ▲/▼/◀/►. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue REPETER MOT DE PASSE, et saisir à nouveau le même MOT DE PASSE.</p> <p>4.2-4 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE et appuyer sur la touche ► pour afficher le MOT DE PASSE pendant 20 secondes ; prendre note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle.</p> <p>En appuyant sur la touche ENTER de la télécommande ou sur la touche INPUT/ENTER du projecteur, vous retournerez au menu activer/désactiver le Détecteur de transition</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne pas oublier votre MOT DE PASSE de Détecteur de transition.</li> </ul> <p><b>4.3 Rendre inactif le Détecteur de transition</b></p> <p>4.3-1 Suivre la procédure indiquée en 4.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver du Détecteur de transition.</p> <p>4.3-2 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 Détecteur de transition.</p> <p>Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu fermera. Si nécessaire, répéter le processus à partir de 4.3-1.</p>
	     <p>Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit)</p>

## Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<b>SECURITE</b> (suite)	<p><b>4.4 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</b></p> <p>4.4-1 Suivre la procédure indiquée en 4.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver du Détecteur de transition.</p> <p>4.4-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue.</p> <p>4.4-3 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>
	 <p>Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)</p>
	<p><b>5. Utiliser la fonction M. D. P. MON TEXTE</b></p> <p>Cette fonction vous permet d'afficher votre propre message (MON TEXTE) sur l'écran DEMARRAGE et ENTR.-INFOS- Ce message peut être protégé par un mot de passe pour éviter qu'il ne soit remplacé.</p>
	<p><b>5.1 Editer l'option MON TEXTE</b></p>
	<p>(1) Sélectionner le menu 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/ENTER. 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/ENTER, 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 ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER ou INPUT/ENTER. 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/ENTER. 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/ENTER.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction ÉDITER MON TEXTE est disponible uniquement quand la fonction M. D. P MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.</li> </ul>
	<p><b>5.2 Afficher l'option MON TEXTE</b></p>
	<p>(1) Sélectionner le menu 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. 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"> <li>• Cette fonction est uniquement disponible quand la fonction M. D. P. MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.</li> </ul>

## Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<b>SECURITE</b> <b>(suite)</b>	<p><b>5.3 Activer le M. D. P. MON TEXTE</b>            La fonction M. D. P. MON TEXTE peut empêcher que MON TEXTE soit remplacé.</p> <p>5.3-1 Activer la fonction M. D. P. MON TEXTE</p> <p>(1) Sélectionner le menu 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>5.3-2 Paramétrer M. D. P. MON TEXTE</p> <p>(1) Afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE en utilisant la procédure telle qu'indiquée en 5.3-1</p> <p>(2) Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu M. D. P. MON TEXTE. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) s'affichera.</p>  <p>Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit)</p> <p>(3) Entrer le MOT DE PASSE avec les touches ▲/▼/◀/►. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE, et saisir à nouveau le même MOT DE PASSE.</p>  <p>(4) Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE et appuyer sur la touche ► pour afficher le MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes ; prendre ensuite note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle.</p>  <p>En appuyant sur la touche <b>ENTER</b> de la télécommande ou sur la touche <b>INPUT/ENTER</b> du projecteur, vous retournerez au menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. Quand le MOT DE PASSE est paramétré pour l'option MON TEXTE ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le menu AFFICHER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de modifier les paramètres dans AFFICHAGE.</li> <li>• Le menu ÉDITER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de remplacer MON TEXTE.</li> </ul> <p>5.3-3 Désactiver M. D. P. MON TEXTE</p> <p>(1) Suivre la procédure en 5.3-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>(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 5.3-3 (1)</p> <p>5.3.4 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</p> <p>(1) Suivre la procédure telle qu'indiquée en 5.3-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>(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) 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>

## Menu MIU

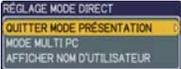
La MIU (Multi Information processing Unit) est une fonction qui supporte les fonctionnalités de réseau et la présentation PC-LESS. Consulter votre administrateur réseau avant de raccorder un point d'accès existant à votre réseau. Des paramétrages réseau incorrects sur ce projecteur peuvent causer des problèmes sur le réseau. Sélectionner « MIU » à partir du menu principal pour accéder aux fonctions suivantes.



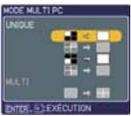
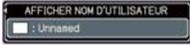
Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche **ENTER** sur la télécommande pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant. Se reporter au Manuel d'utilisation - Guide Réseau pour les détails de l'opération MIU.

**REMARQUE** • Le réglage par défaut défini en usine pour DHCP est DESACTI.. Si DHCP est activé sur votre réseau et qu'il est nécessaire de régler ADRESSE IP, MASQUE SOUS-RÉSEAU et INTERFACE PAR DÉFAUT, il faut que DHCP soit réglé sur ACTIVE (📖54).

• Si vous n'utilisez pas SNTP (📖4.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure) dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau), alors vous devez régler HEURE ET DATE (📖55) pendant l'installation initiale.

Rubrique	Description
<b>MODE DIRECT</b>	La sélection de cette rubrique paramètre le projecteur sur le « Mode Direct ». En « Mode Direct », le projecteur affiche les images provenant d'un ordinateur par l'intermédiaire du réseau grâce à « Live Viewer 3 ». (📖1.1 Mode Direct dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau)
<b>RÉGLAGE MODE DIRECT</b>	La sélection de cette rubrique affiche le menu RÉGLAGE MODE DIRECT. Sélectionner une rubrique avec la touche ▲/▼ et utiliser la touche ► ou <b>ENTER</b> pour exécuter cette rubrique. 
	Le mode présentation qui est réglé dans le logiciel « Live Viewer 3 » installé sur votre ordinateur peut être désactivé. Un message QUITTER MODE PRÉSENTATION s'affichera pendant environ 3 secondes quand la fonction sera exécutée. La fonction est disponible uniquement quand le Mode présentation est activé dans le logiciel « Live Viewer 3 ». Le réglage actuel du Mode présentation est affiché dans le menu.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le Mode présentation est une fonction qui permet au projecteur d'afficher une image envoyée par un ordinateur uniquement, même si la fonction MIU de ce projecteur supporte un mode multi PC.</li> <li>• Si le projecteur doit afficher une image envoyée par un autre ordinateur, exécuter la fonction QUITTER MODE PRÉSENTATION.</li> <li>• Se reporter au 📖Manuel d'utilisation - Guide Réseau pour de plus amples détails.</li> </ul>

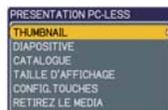
## Menu MIU (suite)

Rubrique	Description									
<b>RÉGLAGE MODE DIRECT (suite)</b>	<p>Le projecteur fonctionne en mode PC unique, qui affiche une image plein écran envoyée par 1 ordinateur, et en mode PC multiple qui divise l'écran en 4 zones et affiche des images dans chaque zone envoyées par 4 ordinateurs maximum. La fonction MODE MULTI PC permet de passer d'un mode à l'autre.</p>  <p><b>MODE MULTI PC</b></p> <p>Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼, et utiliser la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b> pour l'exécuter. Le mode passera du mode multi PC au mode PC unique et le quart d'écran identifié dans le menu s'affichera en plein écran.</p> <p><b>MULTI</b></p> <p>Utiliser la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b> pour exécuter cette fonction. Le mode passera au mode multi PC et l'écran sera divisé en 4 zones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le Mode présentation est activé dans l'ordinateur dont l'image est actuellement affichée sur l'écran, un message, QUITTER MODE PRÉSENTATION, s'affichera pendant environ 3 secondes quand la fonction sera exécutée.</li> <li>• La fonction est disponible quand un ordinateur quelconque est connecté au projecteur en mode multi PC et réglé dans le logiciel « Live Viewer 3 ».</li> </ul>									
	<p>La sélection de cette rubrique affiche la fonction Afficher nom d'utilisateur définie dans le logiciel « Live Viewer 3 » dans l'ordinateur dont l'image est à l'écran.</p> <p><b>Mode PC UNIQUE</b></p>  <p>La fonction Afficher nom d'utilisateur sera affichée dans la boîte de dialogue AFFICHER NOM D'UTILISATEUR.</p> <p>Exemples</p> <table border="0" data-bbox="448 1069 1008 1228"> <tr> <td>Afficher nom d'utilisateur</td> <td>affiché dans la boîte de dialogue</td> </tr> <tr> <td>NOM PC0001 (par défaut)</td> <td>AFFICHER NOM D'UTILISATEUR</td> </tr> <tr> <td>(espace)</td> <td>NOM PC0001</td> </tr> <tr> <td>(divulgaration interdite)</td> <td>Non nommé</td> </tr> <tr> <td></td> <td>(Anonyme)</td> </tr> </table> <p>S'il n'y a pas d'ordinateur dans le mode PC unique connecté au projecteur, la boîte de dialogue AFFICHER NOM D'UTILISATEUR s'affiche comme sur la droite.</p>  <p><b>Mode MULTI PC</b></p>  <p>Les fonctions Afficher noms d'utilisateur seront montrées dans la boîte de dialogue AFFICHER NOM D'UTILISATEUR.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reporter au  Manuel d'utilisation - Guide Réseau pour de plus amples détails sur le réglage de la fonction Affichage du Nom d'utilisateur.</li> </ul>	Afficher nom d'utilisateur	affiché dans la boîte de dialogue	NOM PC0001 (par défaut)	AFFICHER NOM D'UTILISATEUR	(espace)	NOM PC0001	(divulgaration interdite)	Non nommé	
Afficher nom d'utilisateur	affiché dans la boîte de dialogue									
NOM PC0001 (par défaut)	AFFICHER NOM D'UTILISATEUR									
(espace)	NOM PC0001									
(divulgaration interdite)	Non nommé									
	(Anonyme)									

(suite à la page suivante)

## Menu MIU (suite)

Rubrique	Description	
<b>PRESENTATION PC-LESS</b>	<p>La sélection de cette rubrique affichera le menu PRESENTATION PC-LESS. L'utilisation du menu permet que le projecteur affiche les images enregistrées dans une carte SD ou une mémoire USB et obtenir une présentation sans ordinateur.</p> <p>Sélectionner une fonction avec la touche ▲/▼/◀/▶, et utiliser les touches ► ou <b>ENTER</b> pour exécuter la fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendant l'affichage de l'image, appuyer sur la touche <b>MENU</b> pour afficher le menu PRESENTATION PC-LESS.</li> </ul>	
	<b>THUMBNAIL</b>	<p>Sélectionner une image avec les touches ▲/▼/◀/▶ et appuyer sur la touche <b>ENTER</b> ou la touche <b>INPUT/ENTER</b> pour afficher l'image.</p>
	<b>DIAPOSITIVE</b>	<p>Le panorama commencera en appuyant sur la touche <b>ENTER</b> ou ►.</p>
	<b>CATALOGUE</b>	<p>Sélectionner une image avec les touches ▲/▼ et appuyer sur la touche <b>ENTER</b> ou la touche <b>INPUT/ENTER</b> pour afficher l'image ou passer au THUMBNAIL.</p> <p>Pour ouvrir ou fermer le dossier, appuyer sur les touches ►/◀.</p>
	<b>TAILLE D'AFFICHAGE</b>	<p>Régler la taille d'affichage avec les touches ▲/▼.</p>
	<b>CONFIG. TOUCHES</b>	<p>Sélectionner la configuration de touches à partir de 2 modèles avec les touches ▲/▼.</p>
	<b>RETIRER LE MEDIA</b>	<p>Sélectionner un mode de retrait avec les touches ▲/▼, puis appuyer sur la touche <b>ENTER</b> ou ► pour afficher le menu de retrait.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ces rubriques peuvent également être réglées avec la télécommande Web (voir le Guide Réseau), sauf pour TAILLE D'AFFICHAGE, CONFIG. TOUCHES et RETIRER LE MEDIA.</li> </ul>	

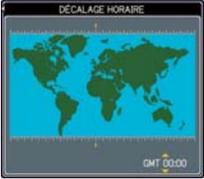
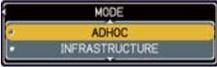


## Menu MIU (suite)

Rubrique	Description	
<b>CONF.</b>	<p>La sélection de cette rubrique affichera le menu MIU CONF.</p> <p>Sélectionner une fonction avec les touches ▲/▼ et utiliser la touche ► ou <b>ENTER</b> sur la télécommande pour exécuter cette fonction.</p> 	
	<b>DHCP</b> <b>(Protocole de configuration dynamique de l'hôte)</b>	<p>Activer/désactiver DHCP avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Sélectionner DESACTI. quand le réseau n'a pas DHCP activé.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand le paramètre « DHCP » passe à ACTIVE, l'obtention de l'adresse IP du serveur DHCP prend un peu de temps.</li> <li>• La fonction IP auto sera assignée à une adresse IP si le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse IP du serveur, même si DHCP est sur « ACTIVE ».</li> </ul> 
	<b>ADRESSE IP</b>	<p>Saisir l'ADRESSE IP avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <p>Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est DESACTI..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'ADRESSE IP est le numéro qui identifie ce projecteur sur le réseau. Vous ne pouvez pas avoir deux appareils avec la même ADRESSE IP sur le même réseau.</li> <li>• L'ADRESSE IP « 0.0.0.0 » est interdite.</li> </ul> 
	<b>MASQUE SOUS-RÉSEAU</b>	<p>Saisir le MASQUE SOUS-RÉSEAU identique à celui utilisé par votre ordinateur avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <p>Cette fonction est disponible uniquement quand DHCP est réglé sur DESACTI..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le MASQUE SOUS-RÉSEAU « 0.0.0.0 » est interdit.</li> </ul> 
	<b>INTERFACE PAR DÉFAUT</b>	<p>Saisir l'adresse d'INTERFACE PAR DÉFAUT (un noeud d'un réseau d'ordinateur qui sert de point d'accès à un autre réseau) avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <p>Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est réglé sur DESACTI..</p> 
	<b>SERVER DNS</b>	<p>Saisir l'adresse de serveur DNS avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <p>Le serveur DNS est un système pour contrôler les noms de domaine et les adresses IP sur le Réseau.</p> 

(suite à la page suivante)

## Menu MIU (suite)

Rubrique	Description	
CONF. (suite)	DÉCALAGE HORAIRE	<p>Saisir le DÉCALAGE HORAIRE avec les touches ▲/▼. Régler le même DÉCALAGE HORAIRE que celui réglé sur votre ordinateur. Dans le doute, demander conseil à votre responsable informatique.</p> <p>Utiliser la touche ◀ pour retourner au menu après avoir réglé le DÉCALAGE HORAIRE.</p> 
	HEURE ET DATE	<p>Saisir l'année (deux derniers chiffres), le mois, le jour, l'heure et les minutes avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <p>• Le projecteur remplacera ce réglage et récupérera les informations HEURE ET DATE du serveur temporel quand SNTP sera activé.</p> <p><b>(4.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure) dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau)</b></p> 
	MODE	<p>Sélectionner le mode du système de communication en réseau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Effectuer la sélection selon le paramétrage de votre ordinateur.</p> <p>ADHOC ⇔ INFRASTRUCTURE</p> 
	CANAL	<p>Sélectionner le canal du réseau local sans fil avec les touches ▲/▼ pendant que vous l'utilisez. Effectuer la sélection selon le paramétrage de votre ordinateur.</p> <p>Les canaux 1 à 11 ne sont pas disponibles.</p> <p>• Les canaux disponibles dépendront du pays. En outre, une carte de réseau sans fil pourra être requise en fonction du standard.</p> 
	CRYPTAGE	<p>Sélectionner la méthode de cryptage à utiliser avec les touches ▲/▼.</p> <p>WPA2-PSK(AES) ⇔ WPA-PSK(AES) ⇔ WPA-PSK(TKIP)          ⇔ DESACTI. ⇔ WEP 64bit ⇔ WEP 128bit</p> 

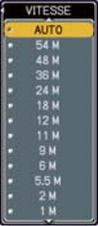
(suite à la page suivante)

## Menu MIU (suite)

Rubrique	Description
<p style="text-align: center;"><b>CONF. (suite)</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>SSID</b></p> <p>Sélectionner le SSID à afficher sur le menu SSID avec les touches ▲/▼.</p> <p><b>DEFAULT</b> Appuyer sur la touche ► ou <b>ENTER</b> quand un des DEFAULT (#1~#4) est sélectionné.</p> <p><b>PERSONNAL.</b> Appuyer sur la touche ► ou <b>ENTER</b> quand <b>PERSONNAL. # 5</b> est sélectionné. Le menu <b>SSID PERSONNAL. #5</b> va apparaître.</p> <p>(1) Le SSID actuel s'affichera sur la première ligne. Si aucun nom n'a encore été attribué, les lignes seront vides. Sélectionner et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◀/► et les touches <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>. La touche <b>RESET</b> peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. Si vous déplacez le curseur sur <b>SUPPRIMER</b> ou <b>TOUT EFFACER</b> sur l'écran et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>, 1 ou tous les caractères seront également effacés. SSID peut utiliser jusqu'à 32 caractères.</p> <p>(2) Modifier un caractère déjà saisi avec les touches ▲/▼ pour déplacer le curseur sur l'une des 2 premières lignes et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/►. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>. Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (1) ci-dessus.</p> <p>(3) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur <b>ENREG.</b> sur l'écran et appuyer sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>. Pour retourner au SSID précédent sans enregistrer les modifications, déplacer le curseur sur <b>ANNULER</b> sur l'écran et appuyer sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT/ENTER</b>.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">     </div>

(suite à la page suivante)

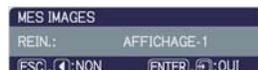
## Menu MIU (suite)

Rubrique	Description	
CONF. (suite)	<p style="text-align: center;"><b>VITESSE</b></p>	<p>Sélectionner le taux de transfert avec les touches ▲/▼.</p> <p>(M : Mbps : Mégabits par seconde)</p> <p style="text-align: center;">AUTO ⇄ 54M ⇄ 48M ⇄ 36M ⇄ 24M ⇄ 18M</p> <p style="text-align: center;">⇕</p> <p style="text-align: center;">1M ⇄ 2M ⇄ 5.5M ⇄ 6M ⇄ 9M ⇄ 11M ⇄ 12M</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le mode AUTO sélectionne automatiquement le taux optimal.</li> <li>• Les taux de transfert peuvent changer en fonction de la situation du réseau.</li> </ul> 
	<p style="text-align: center;"><b>MODE DU RESEAU</b></p>	<p>Sélectionner le mode du réseau avec les touches ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;">SANS FIL ⇄ CABLE</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le mode du réseau sera initialisé à chaque fois que la tension est mise avec l'interrupteur.</li> <li>• Le mode SANS FIL sera activé si une carte de réseau sans fil est présente.</li> <li>• Le mode CABLE sera activé si une carte de réseau sans fil n'est pas présente.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>NOM DU PROJECTEUR</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Sélectionner le menu NOM DU PROJECTEUR avec la touche ▲/▼ du menu MIU et appuyer sur la touche ►. La boîte de dialogue NOM DU PROJECTEUR s'affichera.</li> <li>(2) Le NOM DU PROJECTEUR actuel s'affichera sur les 3 premières lignes. Si aucun nom n'a encore été attribué, les lignes seront vides. Sélectionner et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◀/▶ et la touche ENTER ou INPUT/ENTER. La touche RESET peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. Si vous avez déplacé le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyé sur la touche ENTER ou INPUT/ENTER, 1 caractère ou tous les caractères seront effacés. Le NOM DU PROJECTEUR peut comprendre jusqu'à 64 caractères.</li> <li>(3) Modifier un caractère déjà saisi avec la touche ▲/▼ pour déplacer le curseur sur l'une des 3 premières lignes et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec la touche ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER ou INPUT/ENTER. Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (2) ci-dessus.</li> <li>(4) Erminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur ENREG. sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou INPUT/ENTER. Pour retourner au NOM DU PROJECTEUR précédent sans enregistrer les modifications, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou INPUT/ENTER.</li> </ol> 	

(suite à la page suivante)

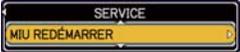
## Menu MIU (suite)

Rubrique	Description
<p><b>MES IMAGES</b></p>	<p>La sélection de cette rubrique affichera le menu MES IMAGES.</p> <p>Insérer la carte SD ou la mémoire USB dans le projecteur avant d'utiliser la fonction MES IMAGES (10). Le logiciel d'application « PJTransfer » est requis pour mémoriser une/ des image(s) dans le projecteur.</p> <p>Sélectionner un élément qui est une image fixe avec l'MES IMAGES au moyen des touches ▲/▼. (4.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes) dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau) et appuyer sur la touche ► ou ENTER pour afficher l'image.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'élément ne contenant pas d'image mémorisée ne peut pas être sélectionné.</li> <li>• Les noms des fichiers images sont chacun affichés avec au plus 16 caractères.</li> </ul> <p><b>Pour changer l'image affichée</b> Utiliser les touches ▲/▼.</p> <p><b>Pour revenir au menu</b> Appuyer sur la touche ◀ ou ESC de la télécommande.</p> <p><b>Pour effacer l'image affichée et son fichier source dans la carte SD ou la mémoire USB</b></p> <p>(1) Appuyer sur la touche <b>RESET</b> de la télécommande tout en affichant une image à afficher dans le menu MES IMAGES - REIN..</p> <p>(2) Appuyer sur la touche <b>ENTER</b> de la télécommande ou la touche <b>INPUT/ENTER</b> du projecteur pour effacer. Pour arrêter l'opération d'effacement, appuyer sur la touche <b>ESC</b> de la télécommande ou la touche ◀ du projecteur.</p>



(suite à la page suivante)

## Menu MIU (suite)

Rubrique	Description
<p style="text-align: center;"><b>INFOS</b></p>	<p>La sélection de cette rubrique affiche la boîte de dialogue MIU-INFO- pour confirmer les paramètres du réseau.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le NOM DU PROJETEUR s'affiche.</li> <li>• Rien (vide) n'est montré dans le champ « NOM DU PROJETEUR » et le champ « SSID » jusqu'à ce que vous installiez ces rubriques (56, 57).</li> <li>• Quand le niveau de tension de la pile pour l'horloge interne diminue, l'heure réglée peut devenir erronée même si une date et une heure correctes sont saisies. Remplacer la pile de manière appropriée (64).</li> <li>• MAC sans fil ne sera pas affiché quand le MODE DU RESEAU sera réglé sur CABLE, même si la carte de réseau sans fil est insérée.</li> <li>• ADRESSE IP, MASQUE SOUS-RÉSEAU et INTERFACE PAR DÉFAUT indiquent «0.0.0.0» dans les conditions suivantes.             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Le MODE DU RESEAU est réglé sur SANS FIL et la carte de réseau sans fil n'est pas insérée.</li> <li>(2) DHCP est ACTIVE et le projecteur ne reçoit pas d'adresse du serveur DHCP.</li> </ol> </li> <li>• Rien (vide) n'apparaît dans les champs « CANAL », « VITESSE » et « MAC SANS FIL » au cas où aucune carte de réseau sans fil n'est insérée ou le mode « CABLE » est sélectionné au niveau du MODE DU RESEAU, ou les deux.</li> <li>• La performance et le réglage actuels seront illustrés dans les champs « CANAL » et « VITESSE », au lieu de la valeur de réglage dans le menu INSTALLAT°.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>SERVICE</b></p>	<p>La sélection de cette rubrique affichera le menu SERVICE. Sélectionner une fonction avec les touches ▲/▼ et utiliser la touche ► ou ENTER sur la télécommande pour exécuter cette fonction.</p>  <p><b>MIU REDÉMARRER</b></p> <p>Redémarrer la communication de réseau avec la touche ▲. La communication de réseau sera coupée une fois et redémarrée.</p>  <p>EXÉCUTION ⇄ ANNULER</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Après avoir sélectionné EXÉCUTION, le menu MIU pourra ne pas être contrôlable pendant environ 20 secondes.</li> <li>• Si DHCP est ACTIVE, l'adresse IP pourra être changée.</li> </ul>



## Entretien

## Lampe

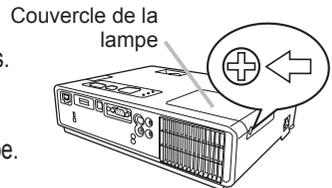
La lampe a une durée de vie limitée dans le temps. L'utilisation prolongée de la lampe peut rendre l'image plus sombre, ou appauvrir l'intensité des couleurs. Remarquez que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou se grillent dès que vous les utilisez.

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 de la lampe : DT00781**

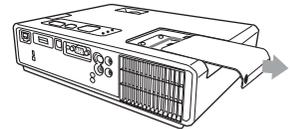
## Remplacement de la lampe

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.

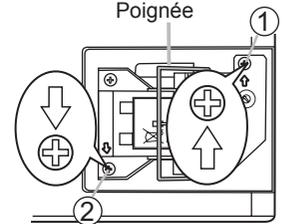


## Si vous remplacez la lampe vous-même,

3. Desserrer la vis du couvercle de lampe (indiquée à l'aide d'une flèche), et glisser le couvercle de lampe sur le côté pour le retirer.
4. Desserrer les 2 vis de la lampe (indiquées à l'aide d'une flèche) et prendre la lampe avec précaution, par les poignées. Ceci peut être rendu plus aisé en tirant légèrement la lampe vers le panneau de contrôle du projecteur.



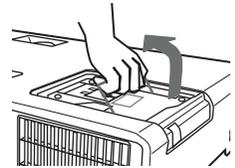
5. Introduire la lampe neuve et resserrer fermement les 2 vis qui ont été desserrées à l'étape précédente pour verrouiller la lampe dans son emplacement. Serrer la vis ① d'abord, puis la vis ②.



6. Faire glisser le couvercle de la lampe en position originale et resserrer fermement la vis du couvercle.

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 "Vers Menu Court..." 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 "REIN." dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le TEMPS LAMPE.



**⚠ 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.

## Lampe (suite)

## Alerte de la lampe



HAUTE TENSION



HAUTE TEMPÉRATURE



HAUTE PRESSION

**⚠ AVERTISSEMENT** ► 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](http://www.lamprecycle.org). (aux États-Unis).
- Pour vous débarrasser du produit, veuillez contacter l'administration compétente en la matière ou [www.eiae.org](http://www.eiae.org) (aux États-Unis) ou [www.epsc.ca](http://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. Les éclats de verre peuvent endommager les parties internes du projecteur ou causer des blessures lors de la manipulation de celui-ci. Ne pas essayer de nettoyer le projecteur ou de changer l'ampoule soi-même.

- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), aérez soigneusement la pièce et évitez de respirer les vapeurs qui sortent des trous d'aération du projecteur ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche.

- Avant de remplacer la lampe, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, puis attendez au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



- Ne jamais dévisser d'autres vis que celles spécifiées (désignées par une flèche).
- Ne pas ouvrir 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. Lors du remplacement de la lampe, s'assurer que les vis sont vissées avec fermeté. 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 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.

## 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.

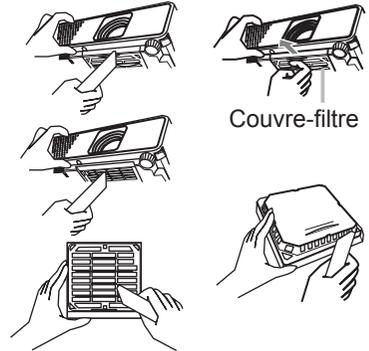
Remplacer le filtre à air quand celui-ci est endommagé ou trop sale. Pour vous munir d'un filtre à air, veuillez contacter votre revendeur et lui indiquer le numéro-type du filtre.

### Numéro-type du filter = MU03602

Remplacer le filtre à air quand la lampe est remplacée. Un filtre de remplacement du type requis est fournis avec les lampes de remplacement du projecteur.

### Nettoyer le filtre à air

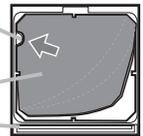
1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez la lampe refroidir autant que nécessaire.
2. Appliquez un aspirateur sur et autour du couvre-filtre.
3. Maintenir le projecteur avec une main et utiliser la seconde main pour tirer le couvre-filtre en direction de la flèche.
4. Utiliser un aspirateur pour la ventilation du filtre du projecteur et nettoyer le filtre à air d'un coté de la couverture du filtre en utilisant un aspirateur à partir de l'autre coté de la couverture du filtre. Remplacer le filtre à air quand celui-ci est endommagé ou trop sale. Quand le filtre est mis en place, placer la partie en demi cercle sur la partie renflée de la couverture du filtre.
5. Replacez l'ensemble du filtre dans le projecteur.
6. Allumer le projecteur et réinitialiser le temps filtre avec la fonction TEMPS FILTRE dans le menu MENU COURT.



Le filtre à air est mis en place du coté opposé.

Partie renflée

Filtre à air  
Couvre-filtre



- (1) Presser la touche **MENU** pour afficher le menu.
- (2) Avec les touches ▲/▼ sélectionner "TEMPS FILTRE", presser sur la touche ► pour afficher un dialogue.
- (3) Presser la touche ▲ pour sélectionner "REIN." dans le dialogue. Cette fonction réinitialisera le temps 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.

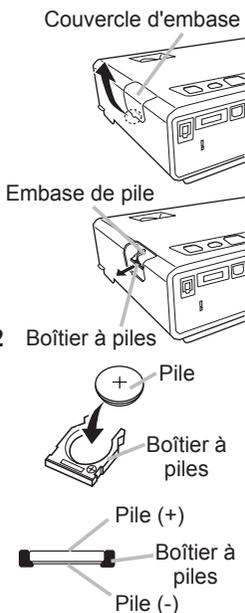
► Nettoyer le filtre à air régulièrement. Si le filtre à air commence à être bouché sous l'effet des poussières ou autres, la température interne de l'appareil va augmenter. Ceci peut causer le feu, des brûlures ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

**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.

## Pile de l'horloge interne

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

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Après s'être assuré que le projecteur a suffisamment refroidi, pousser le couvercle de l'embase vers l'avant, soulever légèrement son bord et le retirer.
3. Retirer le boîtier à piles.
4. Retirer les vieilles piles du boîtier à piles.
5. Remplacer avec de nouvelles piles.  
Remplacer avec des piles **HITACHI MAXELL, Réf. No. CR2032 ou CR2032H** exclusivement. L'utilisation de piles différentes peut être la cause de feux ou d'explosions. Placer une pile dans le boîtier à piles. S'assurer que le pôle + de la pile est placé vers le haut. Insérer le boîtier à piles lentement dans l'embase de pile jusqu'à ce qu'un déclic se fasse entendre.
6. Fermer le couvercle d'embase.  
Remettre le couvercle d'embase en inversant la procédure de retrait.



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

- Assurez-vous que vous utilisez bien les piles spécifiées. N'utilisez pas ensemble des piles de type différent. N'utilisez pas ensemble des piles usagées et des piles neuves.
- Lorsque vous insérez les piles, assurez-vous que leurs bornes négatives et positives sont alignées dans le bon sens.
- Rangez les piles dans un endroit hors de portée des enfants et des animaux domestiques. En cas d'ingestion, consultez immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
- Ne pas court-circuiter, ou souder les piles.
- Évitez le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
- Si vous observez une fuite de liquide depuis la pile, essuyez le solet remplacez la pile. En cas de contact du liquide écoulé avec le corps ou les vêtements, rincez immédiatement la partie atteinte avec de l'eau.
- Respectez la législation locale en matière d'élimination des piles de batterie.

**REMARQUE** • Le temps de l'horloge interne sera réinitialisé lorsque la pile est enlevée. Nous vous prions de reconfigurer le temps à travers le menu ou un navigateur après avoir remplacé la pile. (📖 **4.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure)** dans le **Manuel d'utilisation - Guide Réseau**)

## Autres procédures d'entretien

### Intérieur du projecteur

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

### Entretien de l'objectif

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

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

### Entretien du coffret et de la télécommande

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

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Après s'être assuré que le projecteur est bien refroidi, essayer 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 neutre et passez-le légèrement après l'avoir bien essoré. Essayez ensuite à l'aide d'un chiffon doux et sec.

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Avant de procéder à une opération d'entretien, s'assurer que le cordon d'alimentation n'est pas branché et que le projecteur a suffisamment refroidi. Il y a risque de brûlure et/ou de dysfonctionnement du projecteur si l'entretien est effectué alors que le projecteur est très chaud.  
► Ne tentez jamais d'effectuer vous-même l'entretien des pièces internes du projecteur. Cela est dangereux.  
► Évitez de mouiller le projecteur ou d'y verser du liquide. Il y a risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur.

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

**⚠ ATTENTION** ► Veuillez prendre soin du projecteur en respectant les points suivants. Non seulement un entretien inadéquat comporte-t-il un risque de blessure, mais il peut également entraîner la décoloration, le décollement de la peinture, etc.  
► N'utiliser aucun autre produit nettoyant ou chimique que ceux spécifiés dans ce manuel.  
► Ne pas polir ou essuyer avec des objets durs.

## Dépannage

Cesser immédiatement d'utiliser le projecteur si des anomalies apparaissent.

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

Avant de demander une réparation, veuillez vérifier les éléments en question indiqués ci-dessous. Si le problème ne trouve pas de solution, veuillez contacter votre revendeur ou l'entreprise chargée de l'entretien après-vente.

Vous serez informés des conditions d'application de la garantie.

### Messages liés

Quand un message apparaît, vérifier la table suivante pour son traitement. Bien que ces messages disparaissent au bout de quelques minutes, ils réapparaissent à chaque fois que le projecteur est remis sous tension.

Message	Description
PAS D'ENTREE DETECTEE ***	<b>Il n'y a pas de signal d'entrée.</b> Veuillez vérifier la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.
SYNCHRO HORS PORTEE *** [fH] **kHz [fV] **Hz	<b>La fréquence verticale ou horizontale du signal d'entrée n'est pas de l'ordre spécifié.</b> Veuillez vérifier les spécification de l'unité ou celles de la source du signal.
FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE ***	<b>Un signal incorrect est entré.</b> Vérifier les spécifications de votre projecteur ainsi que celles du signal source.
<b>VÉR. DÉBIT AIR</b>	<b>La température de la portion interne augmente.</b> Veuillez couper l'alimentation et permettre à l'unité de se refroidir pendant environ 20 minutes. Une fois les éléments suivants vérifiés, remettez sous tension. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Est ce que quelque chose obstrue l'ouverture du conduit de ventilation ?</li> <li>• Est ce que le filtre à air est sale ?</li> <li>• Est ce que la température externe dépasse les 35°C ?</li> </ul> Si la même indication s'affiche après le traitement, veuillez spécifier HAUT pour VIT VENTIL (vitesse du ventilateur) dans l'option SERVICE du menu OPT..
<b>RAPPEL</b> <b>*** HEURES ONT PASSÉ DEPUIS</b> <b>LA DERNIERE INSPECTION DU FILTRE</b> <b>PROCÉDER A L'ENTRETIEN DU FILTRE</b> <b>POUR FAIRE DISPARAÎTRE</b> <b>L'AVERTISSEMENT</b> <b>REMETTRE LE TEMPORISATEUR A</b> <b>ZÉRO APRÈS NETTOYAGE DU FILTRE</b>  <b>VOIR MANUEL POUR PLUS D'INFORMATION</b>	<b>Une note de précaution sur le nettoyage du filtre à air.</b> Coupez immédiatement le courant et nettoyez ou changez le filtre à air après avoir consulté le chapitre "Filtre à air" de ce manuel. Veillez à remettre à zéro la minuterie du filtre à air après son nettoyage ou son remplacement (🔧63).

## A propos du voyant lampes

Quand les indicateurs **LAMP**, **TEMP** et **POWER** ont un affichage qui diffère de la normal, vérifier la table suivante pour leur traitement.

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

(Voir page suivante)

## A Propos Du Voyant Lampes (suite)

Voyant POWER	Voyant LAMPE	Voyant TEMP	Description
Clignotement en <b>Rouge</b> ou Eclairage en <b>Rouge</b>	Éteint	Eclairage en <b>Rouge</b>	<p><b>Il y a peut-être de la surchauffe à l'intérieur. Coupez le courant et attendez au moins 20 minutes.</b> Veuillez mettre l'appareil hors tension et permettre au dispositif de se refroidir durant au moins 20 minutes. Après que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier les points suivant puis remettre le projecteur sous tension.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que les ouvertures pour le passage de l'air sont obstruées ?</li> <li>• Est-ce que le filtre à air est sale ?</li> <li>• Est-ce que la température ambiante dépasse 35°C ?</li> </ul> <p>Si la même indication s'affiche après le traitement, veuillez spécifier HAUT pour VIT VENTIL (vitesse du ventilateur) dans l'option SERVICE du menu OPT..</p>
Eclairage en <b>Vert</b>	Clignotement simultané en <b>Rouge</b>		<p><b>Il est temps de nettoyer le filtre à air.</b> Coupez immédiatement l'alimentation pour mettre l'appareil hors tension, et nettoyez ou remplacez le filtre à air en vous référant au chapitre " Filtre à air ". Après avoir nettoyé ou changé le filtre à air, assurez-vous d'avoir réinitialisé la minuterie du filtre. Après être intervenu, remettez l'appareil sous tension.</p>
Eclairage en <b>Vert</b>	Clignotement alternatif en <b>Rouge</b>		<p><b>Il est possible que l'intérieur soit trop froid.</b> Utilisez l'appareil dans les températures conseillées (de 5°C à 35°C). Après l'intervention, remettez l'appareil sous tension.</p>
Clignotement en <b>vert</b> pendant environ 3 secondes	Éteint	Éteint	<p><b>Au moins 1 programme "Power ON" est sauvegardé pour le projecteur.</b> (Prière de se référer aux <a href="#">4.1.7</a> Schedule Settings (Paramètres Calendrier) dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau pour plus de détails.)</p>

**REMARQUE** • Quand la partie interne est en surchauffe le projecteur se met automatiquement hors tension pour des raisons de sécurité et les lampes indicatrices peuvent aussi s'éteindre. Dans un tel cas, couper immédiatement la source d'alimentation électrique de l'appareil et attendre au moins 45 minutes. Après avoir constaté que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier que la lampe et le couvercle sont bien mis en place et remettez l'appareil sous tension.

## Mettre le projecteur hors tension

Quand le projecteur ne peut pas être mis hors tension par les procédures normales ([4.1.4](#)) et seulement dans ce cas, appuyer sur le commutateur d'arrêt à l'aide d'un trombone ou d'un objet similaire et couper immédiatement la source d'alimentation électrique de l'appareil. Avant la remise sous-tension attendre au moins 10 minutes pour laisser le projecteur refroidir suffisamment.



## Réinitialiser tous les réglages

Quand certains réglages erronés s'avèrent difficile à corriger la fonction REGLAGE USINE de la rubrique SERVICE dans le menu OPT. ([4.4.4](#)) peut réinitialiser tous les réglages à leurs valeurs d'usine (sauf LANGUE, TEMPS FILTRE, TEMPS LAMPE, AVERT. FILTR, MIU etc.)

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

Certains phénomènes peuvent être confondus avec des dysfonctionnements de l'appareil. Consulter la table suivante pour vérification et traitement.

Phénomène	Cas n'impliquant un défaut ou un dérangement de l'appareil	Pages de référence
Le courant ne passe pas	<b>Le cordon d'alimentation n'est pas branché.</b> Brancher correctement le cordon d'alimentation.	11
	<b>La source d'alimentation principale a été interrompue pendant l'opération, comme dans le cas d'une coupure de courant (panne généralisée), etc.</b> Couper la source d'alimentation électrique de l'appareil et débranchez la prise de courant. Attendre au moins 10 minutes pour laisser le projecteur refroidir suffisamment et remettre le projecteur sous tension.	11, 14
	<b>Soit il n'y pas de lampe et/ou de couvercle de la lampe mis en place, soit ils n'ont pas été fixés correctement.</b> Couper la source d'alimentation électrique de l'appareil et débranchez la prise de courant, attendre au moins 45 minutes pour laisser le projecteur refroidir suffisamment. Après que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier que la lampe et le couvercle de la lampe sont correctement fixés puis remettre le projecteur sous tension.	61
Il ne produit ni son ni image.	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles de connexion.	8
	<b>La source des signaux ne fonctionne pas correctement.</b> Branchez correctement le dispositif d'émission des signaux en se référant au manuel concernant le dispositif d'émission des signaux.	–
	<b>Les paramètres d'entrée sont mélangés.</b> Sélectionner le signal d'entrée et corriger les paramètres.	16, 17
Il n'y a pas de son.	<b>Les câbles de signal ne sont pas branchés correctement.</b> Brancher les câbles audio correctement.	8
	<b>La fonction MUTE ne marche pas.</b> Utiliser la télécommande pour remettre le son avec les touches <b>MUTE</b> ou <b>VOLUME</b> .	15
	<b>Le volume son est beaucoup trop faible.</b> Régler le volume à un niveau plus haut à l'aide de la fonction menu ou de la télécommande.	35
	<b>Le paramètre AUDIO IN n'est pas correct.</b> Régler AUDIO correctement dans le menu INSTALLAT°.	35
Aucune image ne s'affiche.	<b>Le protège-objectif est en place.</b> Retirer le cache-objectif.	14
	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles de connexion.	8

(Voir page suivante)

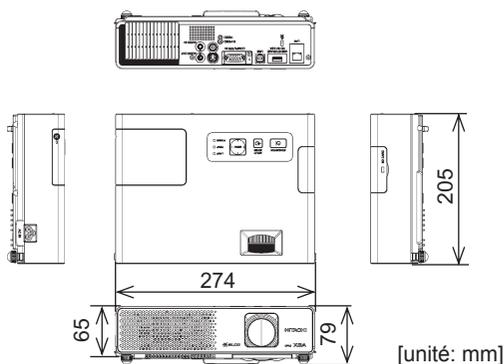
*Les phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil (suite)*

Phénomène	Cas n'impliquant un défaut ou un dérangement de l'appareil	Pages de référence
Aucune image ne s'affiche. (suite)	<b>Le réglage de la luminosité a été paramétré à un niveau extrêmement bas.</b> Réglez la LUMIN. sur un niveau plus élevé avec la fonction de menu ou la télécommande.	24, 25
	<b>L'ordinateur ne peut pas détecter le projecteur en tant que moniteur Plug and Play.</b> Vérifiez que l'ordinateur peut détecter les moniteurs Plug and Play en connectant un autre moniteur Plug and Play.	9
	<b>L'écran SUPPR. est affiché.</b> Pressez la touche <b>BLANK</b> sur la télécommande.	21
L'affichage sur écran vidéo est bloqué.	<b>La fonction REPOS est activée.</b> Appuyer sur la touche <b>FREEZE</b> pour rendre l'écran normal.	21
Les couleurs ont une mauvaise apparence, la teinte est pauvre	<b>Le réglage des couleurs est incorrect.</b> Effectuez les réglages de l'image en modifiant les paramètres de TEMP COUL., COULEUR, TEINTE et/ou ESP. COUL., au moyen des fonctions de menu.	26, 30
	<b>Le réglage de ESP. COUL. est inadéquat.</b> Réglez ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 ou REC601.	30
Les images apparaissent foncées	<b>Le réglage de la luminosité et/ou du contraste a été paramétré à un niveau extrêmement bas.</b> Réglez LUMIN. et/ou CONTRASTE à un niveau plus élevé au moyen de la fonction menu.	24, 25
	<b>La fonction SILENCIEUX fonctionne.</b> Sélectionnez NORMAL pour l'option SILENCIEUX du menu INSTALLAT°.	24, 33
	<b>La lampe approche de la fin de sa durée de vie.</b> Remplacez la lampe.	61
Les images sont floues	<b>Les réglages de la focale et/ou de la phase horizontale n'ont pas été effectués correctement.</b> Faites la mise au point avec la bague de mise au point, et/ou ajustez PHASE.H avec la fonction de menu.	18, 29
	<b>L'objectif est sale ou embué.</b> Nettoyez l'objectif en consultant le chapitre " Entretien de l'objectif ".	65

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

## Caractéristiques techniques

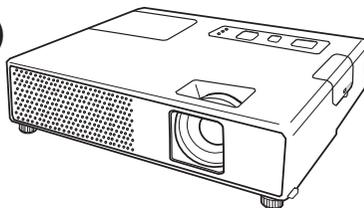
Poste	Caractéristiques techniques	
Nom de produit	Projecteur à cristaux liquides	
Panneau à cristaux liquides	Dimension du panneau	1,6 cm (0,63 type)
	Système d'excitation	Matrice active TFT
	Pixels	786.432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale)
Objectif	Xoom F=1,8 ~ 1,9 f = 16,4~ 19,7 mm	
Lampe	160W UHB	
Haut-parleur	1 W x1	
Alimentation	AC100-120V/2,8A, AC220-240V/1,4A	
Consommation	250 W	
Température ambiante	5 ~ 35°C (fonctionnement)	
Dimensions	274 (W) x 65 (H) x 205 (D) mm * Sans compter les parties saillantes. Veuillez consulter la figure suivante.	
Poids (masse)	1,8 kg	
Ports	<p><b>Port d'entrée ordinateur</b> COMPUTER IN ...Mini-prise D-sub 15 broches x1</p> <p><b>Port entrée Vidéo</b> S-VIDEO.....S-véo x1 VIDEO ..... vidéo x1</p>	<p><b>Port entrée/sortie Audio</b> AUDIO IN ..... Mini-prise stéréo x1 AUDIO OUT ..... Mini-prise stéréo x1</p> <p><b>Autres</b> USB STORAGE ..... USB-A x1 Carte SD ... l'embase carte SD x1 USB ..... USB-B x1 LAN ..... RJ45 x1</p>
Articles vendus séparément	<p><b>Lampe:</b> DT00781 <b>Filtre à air:</b> MU03602 * Veuillez consulter votre revendeur.</p>	



## Projecteur

# CPX4

## Manuel d'utilisation (détaillé) Guide Réseau



### Merci d'avoir acheter ce projecteur.

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

#### ✓ **Mode Direct**

Ce projecteur peut projeter sur écran les images de votre PC, par réseau câblé ou sans fil, ce qui peut entraîner la suppression d'un câble signal sur votre bureau.

#### ✓ **Connexion rapide à votre réseau**

Aucune connaissance approfondie n'est requise dès à présent. De multiples options pour la configuration de votre réseau vous connectent rapidement et simplement au réseau.

#### ✓ **Contrôle Web**

Le projecteur peut être contrôlé et régulé par un logiciel de navigateur internet sur votre PC, ce qui peut vous aider à configurer et à entretenir le projecteur.

#### ✓ **Présentation PC-LESS**

Ce projecteur peut projeter sur écran des images stockées dans une mémoire SD ou USB, ce qui vous permet de ne pas emmener votre PC.

Ce manuel a pour seul et unique but d'expliquer les fonctions réseau.

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

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

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

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

### Information sur les marques déposées

- Internet Explorer® et Windows®, Windows Vista® sont des marques de commerce déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
  - Pentium est une marque déposée de Intel Corp.
  - JavaScript® est une marque déposée de Sun Microsystems, Inc.
- Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Conten



<b>Conten</b> .....	<b>2</b>	3.7 Démarrer "Live Viewer 3" .....	54
<b>Attention</b> .....	<b>3</b>	3.7.1 Menu principal et touches de commande .	54
<b>1. Fonctions principales</b> .....	<b>5</b>	3.7.2 Afficher les statuts .....	56
1.1 Mode Direct (Projeter des images en provenance de votre PC) .	5	3.7.3 Changer le mode d'affichage .	57
1.2 Connexion rapide à votre réseau .	6	3.7.4 Menu Option .....	58
1.3 Configuration et contrôle via un navigateur .	7	3.8 Données Profil .....	60
1.4 Présentation PC-LESS (Affiche les images stockées dans la carte mémoire SD/Mémoire USB) .	8	3.8.1 Grandes Lignes des Données Profil .	60
<b>2. Connexion de l'équipement et Network Settings (Paramètres Réseau)</b> .....	<b>10</b>	3.8.2 Créer des données Profil . .	60
2.1 Préparation de l'équipement requis .	10	3.8.3 Editer des données Profil . .	61
2.2 Connexion rapide .....	10	3.8.4 Enregistrer Ma Connexion .	62
2.3 Réglage de connexion réseau manuel - LAN câblé -	11	<b>4. Organisateur avec logiciel de navigateur Web</b> <b>64</b>	
2.3.1 Connexion du matériel .....	11	4.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web .	65
2.3.2 Network Settings (Paramètres Réseau) .....	11	4.1.1 Ouverture de session .....	67
2.3.3 Paramètres "Options Internet" .	14	4.1.2 Network Information (Informations Réseau) .	68
2.3.4 Verifier la connexion .....	15	4.1.3 Network Settings (Paramètres Réseau) .	69
2.4 Réglage de connexion réseau manuel - LAN sans fil .	16	4.1.4 Port Settings (Paramètres de Port) .	71
2.4.1 Préparation pour une connexion à un réseau local (LAN) sans fil .	16	4.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail) .	72
2.4.2 Configuration d'une connexion sans fil à un réseau local (LAN) .	17	4.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte) .	73
<b>3. En utilisant Mode Direct</b> . .	<b>20</b>	4.1.7 Schedule Settings (Paramètres Calendrier) .	75
3.1 Grandes lignes du Mode Direct .	21	4.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure) .	77
3.1.1 Mode d'affichage .....	21	4.1.9 Security Settings (Paramètres Sécurité) .	79
3.1.2 Mode Présentation .....	22	4.1.10 Projector Control (Contrôle du Projecteur) .	81
3.1.3 Affichage du Nom d'Utilisateur .	22	4.1.11 Remote Control (Télécommande) .	86
3.2 Installer "Live Viewer 3" .....	23	4.1.12 Projector Status (Statut du Projecteur) .	88
3.2.1 Matériel PC requis et exigence logiciel .	23	4.1.13 Network Restart (Redémarrage du réseau) .	89
3.2.2 Procédure d'installation du logiciel .	24	4.1.14 Logoff (Fermeture de session) .	89
3.2.3 Version du logiciel "Live Viewer" . .	25	4.2 Alertes E-mails .....	90
3.3 Connexion rapide au réseau . .	26	4.3 Organisateur du Projecteur avec SNMP .	92
3.3.1 Démarrer "Live Viewer 3" . .	26	4.4 Prévision d'évènements .....	93
3.3.2 Sélectionner le mode de connexion du réseau .	27	4.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes) .	96
3.3.3 Se connecter au réseau . .	31	4.6 Contrôle des commandes via le réseau .	97
3.4 Connexion au Passcode .....	32	<b>5. Présentation PC-LESS</b> . .	<b>102</b>
3.4.1 Obtenir le Passcode .....	32	5.1 Grandes lignes de la Présentation PC-LESS .	102
3.4.2 Tapez le Passcode .....	34	5.2 Mode Thumbnail .....	104
3.4.3 Configurer manuellement . .	37	5.2.1 Démarrer le mode Thumbnail . . . .	104
3.5 Configuration manuelle .....	41	5.2.2 Utiliser avec les touches ou les touches .	106
3.5.1 Connexion du Profil .....	41	5.2.3 Utilisation dans le Menu Thumbnail .	107
3.5.2 Connexion à partir du registre Historique .	42	5.3 Mode Plein Écran .....	108
3.5.3 Configurer manuellement . .	43	5.4 Mode Diapositive .....	110
3.6 Confirmez la connexion à votre destination .	50	5.5 Vue Catalogue .....	112
3.6.1 Connexion et Transmission .	50	5.6 Message d'Erreur "Présentation PC-LESS" .	115
3.6.2 Erreur de connexion .....	52	5.7 Playlist . . . . .	116
3.6.3 Paramétrer le Mode Direct .	53	<b>6. Dépannage</b> .....	<b>117</b>
		<b>7. Caractéristiques techniques</b> .	<b>120</b>
		<b>8. Garantie et service après-vente</b> .	<b>121</b>

## Attention

### [Restriction en termes d'insertions ou de retraits de supports de stockage et de carte réseau sans fil]

Ne pas retirer la carte réseau sans fil lorsque le projecteur est en marche. Ne pas toucher la carte SD lors de son ouverture. Le support de stockage ne peut être retiré que lorsque il n'est pas en phase d'ouverture.

Appliquer la la procédure de RETIREZ LE MEDIA ou éteindre le projecteur avant de retirer le support. Pour appliquer la procédure de RETIREZ LE MEDIA, choisir la commande adéquate parmi RETIREZ TOUT, RETIR. LA CARTE SD ou RETIR. PRISE USB, à l'aide du menu de la PRESENTATION PC-LESS dans le menu MIU.

 **Menu MIU dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation**

### ATTENTION

■ La carte réseau sans fil IEEE802.11b/g utilise la bande de fréquence radio 2,4GHZ. Vous n'avez pas besoin d'une licence radio pour utiliser cette carte mais sachez que:

- NE PAS UTILISER A PROXIMITE DE:
  - Fours micro-ondes
  - d'équipements médicaux, scientifiques ou industriels
  - Stations de radio reconnues de faible puissance
  - Stations radio

L'utilisation de la carte de réseau sans fil à proximité de ce qui est mentionné ci-dessus pourrait entraîner une interférence radio, qui à son tour pourrait entraîner une perte de vitesse de communication ou encore, une perte totale de communication.

- En fonction de l'endroit où vous comptez utiliser la carte réseau sans fil, il pourrait y avoir des interférences avec les ondes radio, ce qui pourrait entraîner une perte de vitesse de communication, ou encore une perte totale de communication. Plus particulièrement, sachez que si vous utilisez la carte de réseau sans fil dans des endroits où il y a de l'acier renforcé, des autres métaux ou du béton, des interférences radio pourraient se produire.
- Canaux Disponibles. La carte de réseau sans fil utilise la bande de fréquence radio 2,4GHZ, mais en fonction du pays ou de la région où vous vous trouvez, vous pourriez être limités quant aux canaux que vous pouvez utiliser.

Veuillez vous référer au tableau suivant pour confirmer où vous vous trouvez et quels canaux vous pouvez utiliser avec la carte de réseau sans fil IEEE802.11b/g. Veuillez consulter votre revendeur pour les pays qui ne sont pas mentionnés dans le tableau.

Pays ou Région	Canal Disponible
Japon	1 à 11
Etats-Unis	1 à 11
Taiwan	1 à 11
Canada	1 à 11
Royaume-Uni, Allemagne, Italie, Autriche, Suisse, Belgique, Suède, Pays-Bas, Portugal, Danemark, Finlande, Grèce, Norvège, France, Irlande, Luxembourg, Islande	1 à 11

- Vous n'êtes pas autorisé à emmener la carte de réseau sans fil dans les pays non mentionnés ci-dessus, car il se pourrait que l'utilisation de la carte de réseau sans fil constitue une violation des législations radiophoniques.

CE 0560 !

Le constructeur (Gemtek) déclare par la présente, que cet équipement (la carte de réseau sans fil), modèle SD-Link11g, est en conformité avec les exigences essentielles et autres dispositions pertinentes de la Directive 1999/5/EC.

## 1. Fonctions principales

### 1.1 Mode Direct (Projeter des images en provenance de votre PC)

Le MIU (Multi Information processing Unit) permet d'effectuer une "Présentation Sans fil", en choisissant le Mode Direct.

Le Mode Direct vous donne la possibilité d'afficher la même image qui est affichée sur votre PC par l'intermédiaire du réseau, en utilisant le programme d'application "Live Viewer 3" dont l'installation sur votre PC est requise. (Fig.1.1.a)

"Live Viewer 3" fait une capture d'écran de votre PC et l'envoie vers le projecteur au moyen d'une connexion LAN câblée ou sans fil. (📖20)

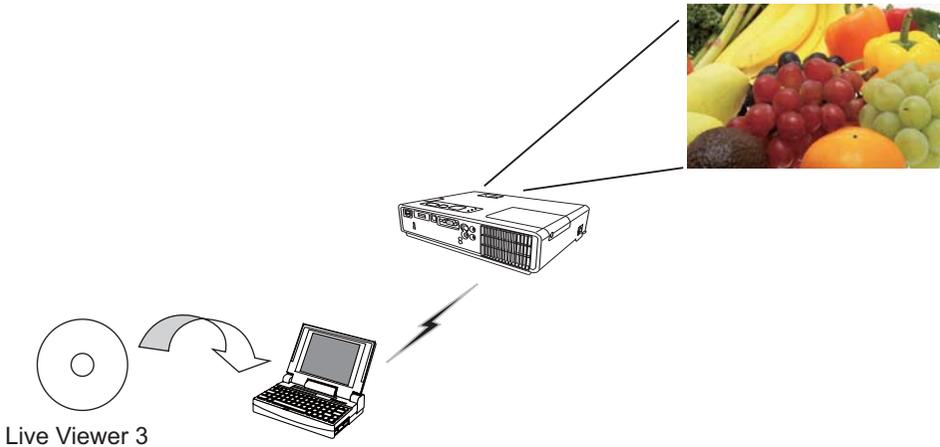


Fig. 1.1.a Les grandes lignes de "Live Viewer 3" (avec une connexion LAN sans fil)



Fig. 1.1.b "Live Viewer 3" Menu principal

Avec "Live Viewer 3", un projecteur peut être connecté jusqu'à 4 PCs. (📖54)

### 1.2 Connexion rapide à votre réseau

"Live Viewer 3" vous permet de vous connecter simplement et rapidement à votre réseau.

"Live Viewer 3" vous prépare des options afin que vous puissiez satisfaire vos exigences.

#### 1) Connexion rapide avec le Passcode

Le Passcode est un code qui inclue l'adresse SSID et IP ainsi que d'autres informations nécessaires pour la connexion réseau. Le Passcode est affiché à l'écran par le projecteur, et tout ce que vous avez à faire est de rentrer le code dans le "Live Viewer 3" de votre PC. (📖 26)



Fig.1.2 PASSCODE sur l'écran du projecteur

#### 2) Connexion par profil pour le réseau

Vous pouvez configurer les informations pour connecter le projecteur à votre réseau, en tant que donnée de profil dans "Live Viewer 3" installé sur votre PC. Après cela, vous n'avez qu'à sélectionner les données profil dans "Live Viewer 3" pour connecter le projecteur à votre réseau.

#### 3) Connexion à partir du registre historique pour le réseau

Une fois le projecteur connecté au réseau avec "Live Viewer 3", "Live Viewer 3" stocke les données historiques. Vous n'avez qu'à sélectionner une donnée historique pour connecter le projecteur à votre réseau.

### 1.3 Configuration et contrôle via un navigateur

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

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

La télécommande Web, un des menus du navigateur, vous permet de contrôler le projecteur en tant que télécommande groupée, y compris en utilisant "Mode Direct" et "Presentation PC-LESS". (📖 64)



Fig. 1.3. Télécommande Web

### 1.4 Présentation PC-LESS

#### (Affiche les images stockées dans la carte mémoire SD / Mémoire USB)

Le MIU permet une "Présentation PC-LESS", en choisissant la fonction PC-LESS. (Fig. 1.4)

La fonction PC-LESS permet d'afficher les images qui sont stockées dans un support de stockage comme une mémoire SD ou USB. La "Présentation PC-LESS" possède 4 types d'affichage.

- 1) Mode Thumbnail: Affiche les miniatures des images stockées dans le support de stockage. (Après ceci, "le support de stockage" est le terme général pour la carte mémoire SD et la mémoire USB.)
- 2) Mode Plein Ecran: Affiche l'image sélectionnée ou le film dans le mode plein écran.
- 3) Mode Diapositive: Affiche les images dans le mode diaporama avec un interval donné.
- 4) Vue Catalogue: Affiche les fichiers et dossiers qui sont stockés dans le support de stockage en tant que vue Catalogue.

#### [Appareils de stockage supportés]

- Carte mémoire SD
- Mémoire USB (Type de mémoire USB, disque dur USB et type de lecteur de carte USB)

**REMARQUE** • Le lecteur de mémoire USB (adaptateur) n'est pas pris en charge (si l'adaptateur reconnaît que plusieurs appareils sont connectés).

• Les formats pris en charge sont FAT 12, FAT 16(FAT) et FAT 32.

NTFS n'est pas pris en charge.

• Les Hubs (concentrateurs) USB ne sont pas pris en charge.

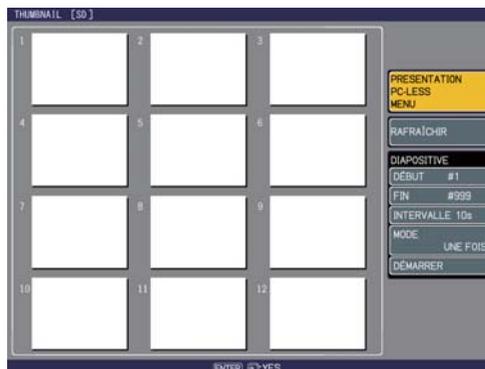


Fig. 1.4 Grandes lignes de la "Présentation PC-LESS"

La "Présentation PC-LESS" peut être contrôlée via le pavé numérique du projecteur, ou la télécommande ( 102).

#### 1.4 Presentation PC-LESS

*(Affiche les images stockées dans la carte mémoire SD/Mémoire USB) (suite)*

**REMARQUE** • Il y a plusieurs restrictions quant aux noms de dossiers et fichiers.

- (1) Les caractères alphanumériques et japonais sont reconnus si le paramètre de langue est japonais.
  - (2) Les caractères alphanumériques et Latin-1 sont reconnus si le paramètre de langue n'est pas japonais.
- Les fichiers pourraient ne pas pouvoir accéder la mémoire USB et le lecteur de carte USB, en fonction du type de disque dur USB.
  - Il est recommandé d'utiliser un câble d'alimentation externe si le lecteur disque dur USB est équipé d'un câble d'alimentation.

### 2.1 Préparation de l'équipement requis

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

- **Commun** Le projecteur: 1 unité, PC:1 ensemble \*1  
Il est recommandé d'installer "Live Viewer 3" sur votre PC.

- **En fonction de comment vous voulez vous connecter**

- 1) Pour la connexion cablée

Cable LAN (CAT-5 ou supérieur): 1 élément

- 2) Pour la connexion sans fil \*2

- Côté projecteur

La carte de réseau sans fil (option: VA0833x \*4) : 1 unité

- Côté PC

équipement LAN sans fil IEEE802.11b/g : 1 unité \*3

\*1: Pour le PC, veuillez vous reporter à la rubrique 3.2.1 Matériel PC requis et exigence logiciel. (📖23)

\*2: Un point d'accès est requis quand la connexion sans fil LAN est utilisée en tant que mode Infrastructure.

\*3: En fonction du type d'appareil de réseau sans fil et du PC que vous utilisez, le projecteur pourrait ne pas communiquer correctement avec votre PC, même si le PC que vous utilisez est équipé d'une fonction LAN sans fil intégrée.

Pour éliminer tout problème de communication, veuillez utiliser un appareil de réseau sans fil certifié Wi-Fi.

\*4: Pour plus d'informations, consulter votre revendeur.

### 2.2 Connexion rapide

"Live Viewer 3" supporte une connexion très rapide et très simple au réseau.

Il est fortement recommandé d'installer "Live Viewer 3" sur votre PC pour profiter de cette caractéristique. Procéder à l'installation de "Live Viewer 3" (📖23) et à la connexion. (📖26)

Au cas où vous ne voudriez pas utiliser "Live Viewer 3", ou ne pourriez pas l'utiliser pour quelque raison, procéder au réglage manuel, la rubrique 2.3 pour le LAN cablé (📖11) et la rubrique 2.4 pour le LAN sans fil. (📖16)

### 2.3 Réglage de connexion réseau manuel - LAN câblé -

Si vous n'utilisez pas "Live Viewer 3", vous devez configurer votre connexion réseau manuellement.

Cette section explique comment la régler manuellement.

#### 2.3.1 Connexion du matériel

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

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

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

#### 2.3.2 Network Settings (Paramètres Réseau)

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

- 1) Entrez dans Windows XP en tant qu' administrateur. (\*)
  - 2) Ouvrir le "Panneau de configuration" dans le menu "démarrer".
  - 3) Ouvrir "Connexions réseau et Internet" dans le "Panneau de configuration". (Fig. 2.3.2.a)
- \* Le statut administrateur est le compte qui peut accéder à toutes les fonctions.

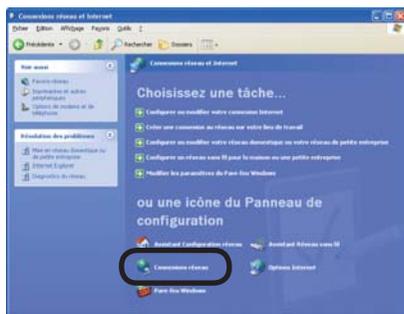


Fig. 2.3.2.a Fenêtre "Connexions réseau et Internet"

- 4) Ouvrir "Connexions réseau". (Fig.2.3.2.b)

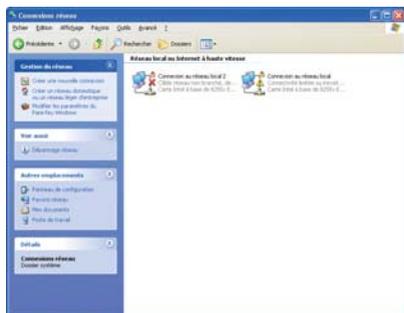


Fig. 2.3.2.b Fenêtre "Connexions réseau"

### 2.3 Réglage de connexion réseau manuel - LAN câblé - (suite)

- 5) Ouvrir la fenêtre "Propriétés de Connexion au réseau local" que vous utilisez pour vos appareils réseau. (Fig. 2.3.2.c)

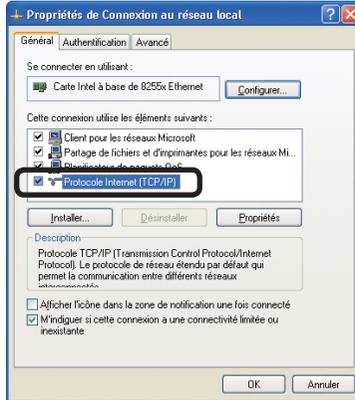


Fig. 2.3.2.c Fenêtre "Propriétés de Connexion au réseau local"

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

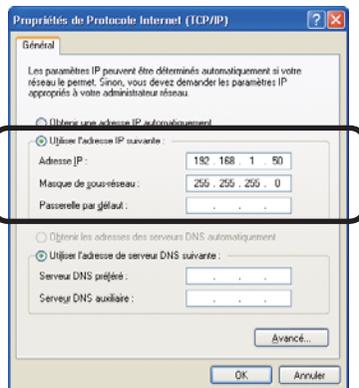


Fig. 2.3.2.d Fenêtre "Propriétés de Protocole Internet (TCP/IP)"

- 7) Configurer une adresse IP, un masque sous-réseau et une passerelle par défaut pour le PC.

### 2.3 Réglage de connexion réseau manuel - LAN câblé - (suite)

#### [A propos de l'adresse IP]

##### ■ Configurer manuellement

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

Par exemple

Les paramètres par défaut du projecteur sont les suivants.

Adresse IP: 192.168.1.10

Subnet mask (Masque sous-réseau) : 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

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

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

mask (Masque sous-réseau) : 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

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

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

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

- L'adresse IP du projecteur peut être changée en utilisant l'utilité de configuration via un navigateur web. (📖65)
- Si le projecteur et le PC sont dans le même réseau (ex: l'adresse réseau est la même), la passerelle par défaut peut rester vide.
- Quand le projecteur et le PC sont dans des réseaux différents, la configuration de la passerelle par défaut est nécessaire. Contactez l'administrateur réseau pour plus de détails.

##### ■ Configuration automatique

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

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

### 2.3 Réglage de connexion réseau manuel - LAN câblé - (suite)

#### 2.3.3 Paramètres "Options Internet"

- 1) Cliquez sur "Options Internet" dans la fenêtre "Connexions réseau et Internet" (Fig. 2.3.3.a) pour ouvrir la fenêtre "Propriétés de Internet". (Fig.2.3.3.b)

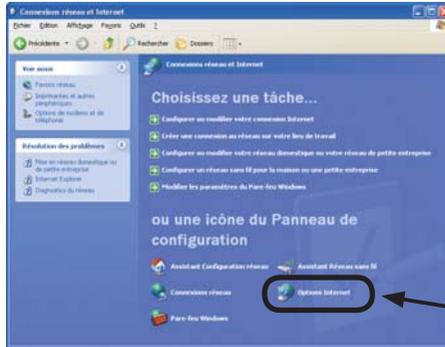


Fig. 2.3.3.a Fenêtre "Connexions réseau et Internet"



Fig. 2.3.3.b Fenêtre "Propriétés de Internet"

- 2) Cliquez sur l'onglet "Connexions" puis cliquez sur la touche **[Paramètres réseau]** pour ouvrir "Paramètres du réseau local". (Fig. 2.3.3.c)

### 2.3 Réglage de connexion réseau manuel - LAN câblé - (suite)

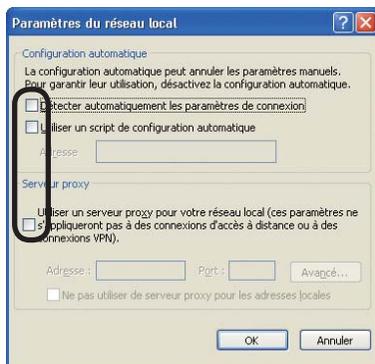


Fig. 2.3.3.c Fenêtre de "Paramètres du réseau local"

3) Décochez toutes les cases dans la fenêtre de "Paramètres du réseau local".  
(Fig. 2.3.3.c)

### 2.3.4 Verifier la connexion

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

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

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

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

URL: `http://192.168.1.10/`

2) Si la fig. 2.3.4 apparaît, l'opération a réussi.



Fig. 2.3.4 "Menu de Logon"

## 2.4 Réglage de connexion réseau manuel - LAN sans fil -

Le projecteur et le PC peuvent communiquer en mode Ad-Hoc tout comme en mode Infrastructure, en utilisant la carte de réseau sans fil désignée (option) sur le projecteur.

Cette section a pour but d'expliquer comment configurer une connexion manuelle à un réseau local (LAN).

### 2.4.1 Préparation pour une connexion à un réseau local (LAN) sans fil

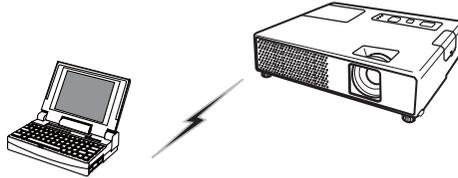


Fig. 2.4.1.a Communication sans point d'accès (Ad-Hoc)

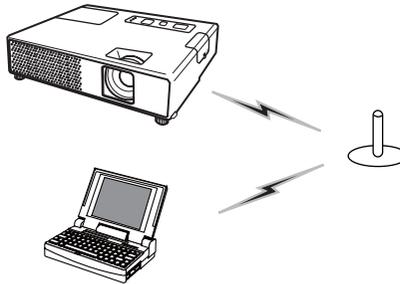


Fig. 2.4.1.b Communication avec un point d'accès (Infrastructure)

- \* Le mode Ad-Hoc est l'une des méthodes de communication de réseau local (LAN) sans avoir de point d'accès pour communiquer.
- \* Le mode Infrastructure est l'une des méthodes de communication de réseau local (LAN) en ayant un point d'accès pour communiquer. Si une certaine quantité d'équipement est utilisée, ce mode est efficace.  
Si vous communiquez avec un réseau existant, contactez votre administrateur réseau.

Tout d'abord, veuillez insérer la carte de réseau sans fil dans l'emplacement de la carte SD. (**Utiliser une carte SD du Manuel d'utilisation (résumé)**).

Puis, préparez votre PC pour une communication sans fil.

Au cas où l'appareil de réseau local sans fil IEEE802.11b/g est intégré au PC, validez-le et rendez les autres connexions réseau invalides. Si l'appareil de réseau local sans fil n'est pas intégré, connectez l'appareil de réseau local sans fil IEEE802.11b/g et installez son logiciel de commande (ou "driver"). (Reportez-vous au guide utilisateur en ce qui concerne votre PC et le système de réseau local pour plus de détails).

### 2.4 Réglage de connexion réseau manuel - LAN sans fil - (suite)

#### 2.4.2 Configuration d'une connexion sans fil à un réseau local (LAN)

En utilisant l'a fonction sans fil LAN pour Windows XP standard.

La configuration par défaut du réseau local (LAN) pour le projecteur est la suivante.

Contrôle Connexion	: Ad-Hoc
SSID	: wireless
Canal	: 1 canal
Qualité de cryptage	: Aucune
Vitesse de communication	: AUTO
Adresse IP	: 192.168.1.10

\* Vous pouvez changez ces paramètres comme vous le souhaitez via le navigateur web présent sur votre PC, ou le menu sur le projecteur. Reportez vous à l'article **4.1.3 Network Settings (Paramètres Réseau)** (📖69) ou **📖 Menu MIU dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation.**

1) Ouvrir "Connexions réseau". (Fig. 2.4.2.a)

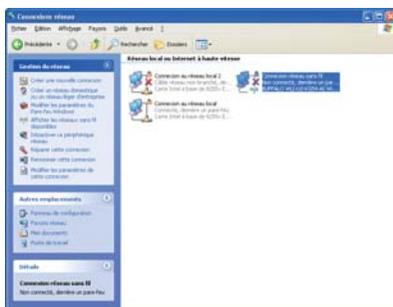


Fig. 2.4.2.a "Connexions réseau"

2) Ouvrir "Propriétés de Connexion réseau sans fil". (Fig. 2.4.2.b)

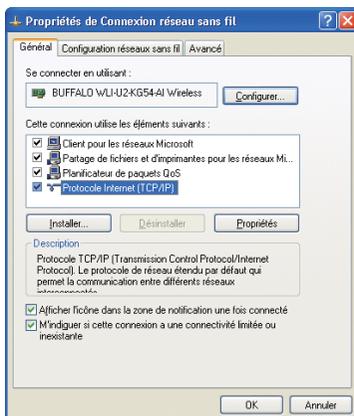


Fig. 2.4.2.b Fenêtre (1) "Propriétés de Connexion réseau sans fil"

### 2.4 Réglage de connexion réseau manuel - LAN sans fil - (suite)

- 3) Paramétrer le protocole utilisé comme "TCP/IP" et ouvrir "Propriétés (TCP/IP)." Configurer l'adresse IP et les autres paramètres de la même manière que pour une connexion LAN câblée. (12)
- 4) Ouvrir l'onglet "Configuration réseaux sans fil". (Fig. 2.4.2.c)

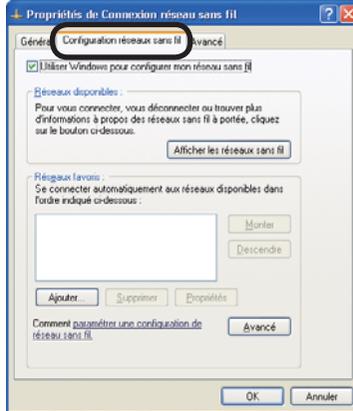


Fig. 2.4.2.c Fenêtre (2) "Propriétés de Connexion réseau sans fil"

- 5) Cocher la case "Utiliser Windows pour configurer mon réseau sans fil" dans la fenêtre "Propriétés de Connexion réseau sans fil".
- 6) Cliquez sur **[Ajouter]** touche dans "Réseaux préférés" section dans Fenêtre "Propriétés de Connexion réseau sans fil" (Fig. 2.4.2.c) pour ouvrir la fenêtre "Propriétés du réseau sans fil". (Fig. 2.4.2.d)

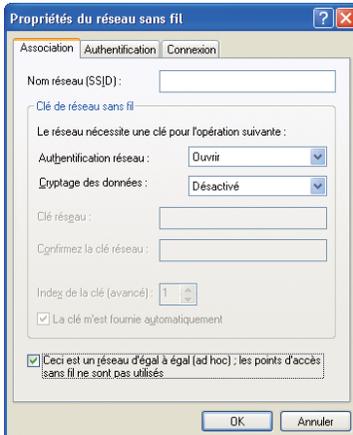


Fig. 2.4.2.d Fenêtre "Propriétés du réseau sans fil"

### 2.4 Réglage de connexion réseau manuel - LAN sans fil - (suite)

7) Configurer chaque élément de la manière suivante.

Nom du réseau: wireless

Cryptage de données: Pas autorisé

(La configuration par défaut est "Pas autorisé")

**REMARQUE** • Si vous utilisez les paramètres par défauts du projecteur, configurez les données ci-dessus dans votre PC. Si vous utilisez un point d'accès ou bien un mode de cryptage, il est obligatoire de configurer les données qui correspondent à votre système.

Reportez-vous aux manuels pour votre PC, votre adaptateur LAN sans fil ou votre point d'accès.

- Si vous souhaitez utiliser un réseau existant via un point d'accès, veuillez contacter votre administrateur réseau avant de vous connecter.

## 3. En utilisant Mode Direct

Cette section a pour but d'expliquer le processus d'utilisation du projecteur dans Mode Direct.

Les grandes lignes du processus sont les suivantes.

### 1) Installer "Live Viewer 3" (📖23)

### 2) Connexion rapide au réseau (📖26)

La fonction Connexion Rapide prépare quelques options pour connecter votre réseau. Vous pouvez en sélectionner une qui satisfait vos exigences.

- Connexion Passcode
- Connexion données profil
- Connexion à partir du registre Historique
- Ma Connexion
- Connexion manuelle

### 3) Confirmez la connexion à votre destination (📖50)

Dans certains cas, il peut y avoir plusieurs projecteurs connectés au même réseau. Avant d'envoyer votre image, veuillez confirmer que le bon projecteur est sélectionné.

### 4) Démarrer "Live Viewer 3" (📖54)

Le menu principal de "Live Viewer 3" va apparaître à l'écran. Vous pouvez à présent envoyer vos images au projecteur via le réseau.



Fig. 3. "Live Viewer 3" Menu principal

### 3.1 Grandes lignes du Mode Direct

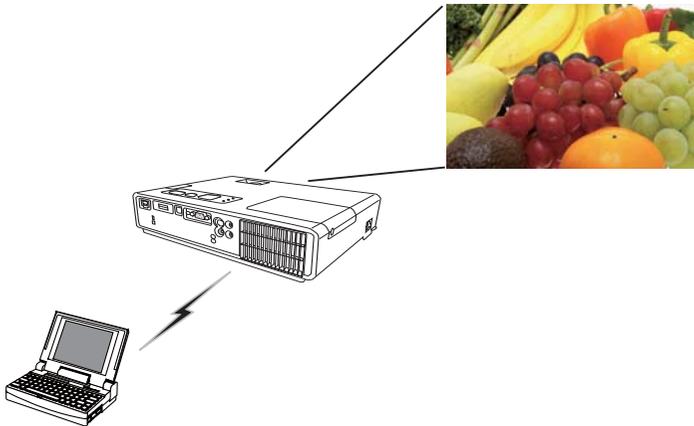
Le Mode Direct peut afficher en temps-réel les images présentes dans un PC , via un réseau local (LAN) câblé ou sans fil. De ce fait, une connexion par câble d'interface n'est pas obligatoire.

#### 3.1.1 Mode d'affichage

Dans Mode Direct, il y a deux modes d'affichage: le mode PC Unique et le mode Multi PC.

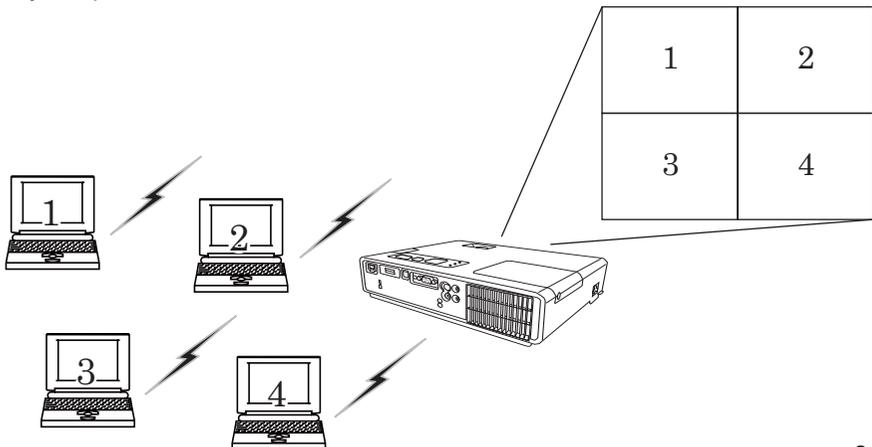
##### 1) Mode PC Unique

Le projecteur affiche les images envoyées par un seul PC.



##### 2) Mode Multi PC

L'écran du projecteur est divisé en 4 zones. Le projecteur affiche les images d'un PC dans une zone, afin de pouvoir afficher simultanément les images envoyées par 4 PCs.



## 3.1 Grandes lignes du Mode Direct (suite)

### 3.1.2 Mode Présentation

Dans le mode PC Unique, le projecteur peut être utilisé par un PC et bloquer l'accès à tout autre PC, si le mode Présentation est activé dans "Live Viewer 3". Pendant votre présentation, vous n'avez pas besoin de vous inquiéter si l'image à l'écran est remplacé inopinément par une image envoyée par un autre PC. Le mode Présentation peut être activé dans le menu Option du menu principal de "Live Viewer 3". (📖58)

### 3.1.3 Affichage du Nom d'Utilisateur

Le nom d'utilisateur peut être insérer dans "Live Viewer 3". Il est affiché à l'écran en utilisant le menu sur le projecteur. On peut donc voir à qui appartiennent les images affichées à l'écran. (📖58)

## 3.2 Installer "Live Viewer 3"

Afin de pouvoir utiliser le Mode Direct et la Connexion Rapide, vous devez installer le logiciel fourni "Live Viewer 3" sur tous les PCs que vous souhaitez connecter au projecteur via le réseau.

### 3.2.1 Matériel PC requis et exigence logiciel

- Système d'exploitation: Windows 2000 Professional (Service Pack4)  
Windows XP Home Edition  
Windows XP Professional  
Windows Vista Home Basic (32bit)  
Windows Vista Home Premium (32bit)  
Windows Vista Business (32bit)  
Windows Vista Enterprise (32bit)  
Windows Vista Ultimate (32bit)
- Interface graphique: RAM vidéo 4MB or supérieur (8MB recommandé)
- Ordinateur: Pentium III (600MHz ou supérieur recommandé)
- Affichage: VGA 640X480 ou supérieur (XGA 1024x768 recommandé)  
65.536 couleurs simultanées ou supérieur.

**REMARQUE** • Pour Windows VISTA, veuillez utiliser la dernière version de "Live Viewer 3". Obtenez la dernière version sur le site internet d' Hitachi (<http://hitachi.us/digitalmedia> ou <http://www.hitachidigitalmedia.com>).

Puisque certaines fonctions sont limitées, veuillez consulter le manuel d'instruction qui est fourni avec la dernière version de "Live Viewer 3".

- Réglez la résolution de votre PC sur XGA ou inférieur. Refer to the user manual for your PC or Windows.
- Dans certains cas, l'écran de votre PC ne sera pas afficher correctement par le projecteur. Si la résolution est supérieure à 1024x768, le projecteur ne peut afficher qu'une portion d'image de 1024x768.
- Il se peut que les images ne soient pas transmises, ce qui est causé par le système d'exploitation ou le logiciel de commande de l'adaptateur réseau installé sur votre PC. Il est fortement recommandé de les mettre à jour.

- Mémoire: 64 MB ou supérieur (128MB ou supérieur si vous utilisez Windows XP)
- Espace libre disponible sur le disque dur: 20MB ou supérieur
- Navigateur: Internet Explorer® (5.5 ou supérieur)
- Lecteur CD-ROM
- Sans fil: IEEE802.11b/g

**REMARQUE** • En fonction du type d'appareil de réseau sans fil et du PC que vous utilisez, le projecteur pourrait ne pas communiquer correctement avec votre PC, même si le PC que vous utilisez est équipé d'une fonction LAN sans fil intégrée. Si un problème de communication venait à survenir, veuillez utiliser un appareil de réseau sans fil certifié WI-FI.

## 3.2 Installer "Live Viewer 3" (suite)

### 3.2.2 Procédure d'installation du logiciel

- 1) Allumer votre PC.
- 2) Fermer toutes les applications.
- 3) Insérer le CD-ROM fourni dans le lecteur CD-ROM du PC.

**REMARQUE** • Après la séquence 3, la boîte de dialogue du Contrôle de compte d'utilisateur va apparaître (si vous utilisez Windows Vista). Pressez le bouton [Autoriser] pour continuer l'installation.

- 4) Après un certain temps, la boîte de dialogue Choose Setup Language apparaîtra comme indiqué à droite. Sélectionnez ce que vous voulez utiliser dans la liste et cliquez sur [OK].

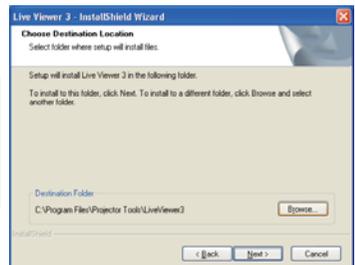
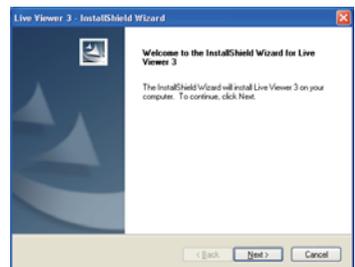


**REMARQUE** • Si la boîte de dialogue n'apparaît pas, veuillez procéder comme ceci:  
(1) Cliquez sur la touche [démarrer] dans la barre d'outil et sélectionner "Exécuter".  
(2) Tapez E:\software\setup.exe puis cliquez sur [OK].

↑ Si votre lecteur CD-ROM n'est pas E sur votre PC, vous devrez remplacer E par la lettre correspondante à votre lecteur CD-ROM.

Si le logiciel a déjà installé, une désinstallation s'effectuera. Cliquez sur [Cancel] La désinstallation sera annulée. Si vous avez désinstallé le logiciel par mégarde, veuillez le réinstaller depuis la première étape.

- 5) Après un certain temps, la boîte de dialogue Welcome apparaîtra comme indiqué à droite. Cliquez sur [Next].
- 6) La convention des droits d'utilisation apparaît. Si vous acceptez les termes de la licence, choisissez "I accept the terms of the license agreement" et pressez la touche [Next].
- 7) La boîte de dialogue de choix de destination apparaît. Cliquez sur [Next].



**REMARQUE** • Le dossier C:\Program Files\Projector Tools\LiveViewer3 sera créé et le programme sera installé dans ce dossier. Si vous souhaitez l'installer dans un dossier différent, cliquez sur [Parcourir] et sélectionnez un autre dossier.

### 3.2 Installer "Live Viewer 3" (suite)

- 8) Confirmez le nom du dossier programme. Si "Projector Tools" est d'accord, cliquez sur **[Next]** pour continuer. Dans le cas contraire, entrez le nom de dossier désiré puis cliquez sur **[Next]**.
- 9) La boîte de dialogue d'installation de matériel apparaît. Cliquez sur "Continuer quoiqu'il arrive".



**REMARQUE** • Après la séquence 8, si vous utilisez Windows Vista, la fenêtre de dialogue Sécurité de Windows va apparaître. Cliquez sur [Installer ce pilote quand même] et continuez l'installation.

- 10) Après un instant, l'installation se finira et la boîte de dialogue "Installation Terminée" apparaîtra comme à droite. Cliquez sur **[Terminer]**. Ceci termine l'installation du logiciel. Votre PC redémarrera automatiquement après cela.

- (1) Pour confirmer que le logiciel a correctement été installé, cliquez sur **[démarrer]** dans la barre d'outil, sélectionnez "Programmes" puis sélectionnez le dossier "Projector Tools".
- (2) "Live Viewer 3" apparaîtra dans le dossier si l'installation a été réussie.



#### 3.2.3 Version du logiciel "Live Viewer"

Afin d'utiliser Mode Direct, il est nécessaire d'installer le logiciel "Live Viewer" sur le PC qui va être connecté au projecteur via le réseau.

La bonne version du logiciel dépend du modèle que vous avez. Si la version ne correspond pas au projecteur, le logiciel ne fonctionnera pas correctement.

Version de Live Viewer	Modèles			
	CP-X267	CP-X268A CP-X608	CPX2	CP-X308 CP-X417 CP-X467 CP-X807 CP-X809W CPX4
2.01	○	×	×	×
2.1x	×	○	○	×
2.20	×	○	○	×
3.xx	×	○	○	○

• "x" dans la version signifie 0 ou supérieur.

Veuillez vérifier et récupérer la dernière version sur le site internet d'Hitachi.

<http://hitachi.us/digitalmedia> or <http://www.hitachidigitalmedia.com>

### 3.3 Connexion rapide au réseau

Mode Direct prépare quelques options pour la connexion au réseau. Vous pouvez en choisir une qui correspond à votre système.

L'explication suivante se base sur le fait que Windows XP est installé sur votre PC.

#### 3.3.1 Démarrer "Live Viewer 3"

Démarrer "Live Viewer 3" depuis votre PC en choisissant l'une des options suivantes.

- 1) Double-cliquez sur l'icône "Live Viewer 3" située sur le bureau de votre PC.
- 2) Sélectionnez "démarrer" → "Programmes" → "Projector Tools" → "Live Viewer 3" dans le menu Windows XP.

Puis, rendez-vous à la section **3.3.2 Sélectionner le mode de connexion du réseau.** (📖 27)

#### [Dépannage]

- In order to display the computer image correctly, you will need to change the screen resolution. (Pour pouvoir afficher l'image de votre ordinateur, vous devez changer la résolution d'écran.)

Si la résolution de votre PC est supérieure à XGA (1024x768), l'écran s'affichera.

Pour changer la résolution, cliquez sur **[Yes]**.

Pour ne pas changer la résolution, cliquez sur **[No]**.

Si vous cliquez sur **[Yes]**, la résolution de votre PC passera à XGA (1024x768).

Si vous cliquez sur **[No]**, la résolution ne changera pas.



**REMARQUE** • Quand la résolution est changée, la disposition des icônes sur le bureau de votre PC pourrait changer.

- Même si la résolution est changée, elle sera rétablie lorsque "Live Viewer 3" sera fermé.
- Si la résolution n'est pas changée, le projecteur affichera une portion XGA (1024x768) dans le coin en haut à gauche de votre écran.
- Reportez vous au guide utilisateur pour que votre PC ou Windows change la résolution.

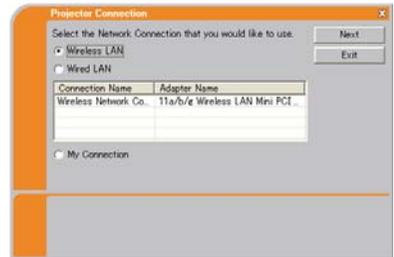
### 3.3 Connexion rapide au réseau (suite)

#### 3.3.2 Sélectionner le mode de connexion du réseau

Après avoir démarré "Live Viewer 3", l'écran "Select the Network Connection" ("sélectionnez la connexion réseau") apparaît.

Sélectionnez la connexion réseau que vous souhaitez utiliser. Il y a 3 options dans le menu.

- Wireless LAN (Réseau local sans fil)
- Wired LAN (Réseau local câblé)
- My Connection (Ma Connexion)



Que vous sélectionnez le réseau local câblé ou sans fil, procédez à **Sélectionnez soit réseau local câblé soit sans fil** ([📖 ci-dessous](#)).

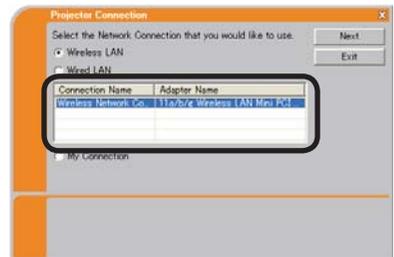
Si vous sélectionnez Ma Connexion, rendez-vous à **Sélectionner Ma Connexion**. ([📖 29](#))

#### Sélectionnez soit réseau local câblé soit sans fil

Si vous sélectionnez le réseau local sans fil ou câblé, une liste d'adaptateurs réseau présent dans votre PC s'affichera dans le menu.

Sélectionnez ce que vous voulez utiliser dans la liste et cliquez sur **[Next]**.

Puis, rendez-vous à la section **3.3.3 Se connecter au réseau**. ([📖 31](#))



**REMARQUE** • Si vous sélectionnez le réseau local sans fil (LAN), les adaptateurs de réseau local sans fil (LAN) sont affichés dans la liste.  
 • Si le réseau local câblé (LAN) est sélectionné, les adaptateurs de réseau local câblé (LAN) sont affichés.

#### [Dépannage]

- Are you sure that you want to turn on the network adaptor? (Êtes-vous sûr de vouloir allumer l'adaptateur réseau?)

L'écran s'affiche alors que le l'adaptateur réseau sélectionné est invalide.

- Pour l'activer, cliquez sur **[Yes]** et rendez-vous à la section **3.3.3** ([📖 31](#)).
- Pour ne pas l'activer, cliquez sur **[No]**, vous retournerez alors à l'écran précédent, où vous devez choisir un autre adaptateur réseau.. S'il n'y a pas d'autre adaptateur dans votre PC, "Live Viewer 3" se fermera.



#### 3.3 Connexion rapide au réseau (suite)

- A network connection was not established (La connexion réseau n'a pas été établie).

L'écran s'affiche alors que le projecteur n'est pas connecté à votre PC par un câble réseau local (LAN) quand le réseau local câblé (LAN) est sélectionné.

Assurez vous que le projecteur est connecté par un câble réseau local à votre PC.

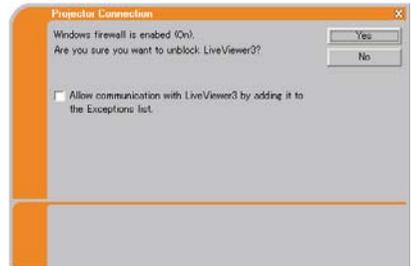


Cliquez sur **[OK]**, vous retournerez alors à l'écran précédent, où vous devez choisir un mode de connection au réseau.

- Windows firewall is enabled (On) (Le pare-feu de Windows est activé [on]).

L'écran est affiché alors que les paramètres du pare-feu sous Windows XP/Vista sont activés, et "Live Viewer 3" est bloqué par le pare-feu.

- Désactivez-le (off), cliquez sur **[Yes]**.
- Pour ne pas le désactiver (off), cliquez sur **[No]**, mais le projecteur pourrait ne pas être capable de communiquer avec votre PC via le réseau.



- Si vous cochez la case **[Allow communication with LiveView3 by adding it to the Exceptions list] (Permettre la communication avec Live Viewer 3 en l'ajoutant à la liste d'exceptions)**, Live Viewer 3 ne sera jamais bloqué par le pare-feu Windows.

Rendez-vous à la section **3.3.3 Se connecter au réseau.** (📖31)

**REMARQUE** • Si vous cliquez **[Yes]**, le réseau auquel "Live Viewer 3" se connecte est temporairement autorisé par le Pare-Feu Windows, jusqu'à ce que "Live Viewer 3" soit fermé.

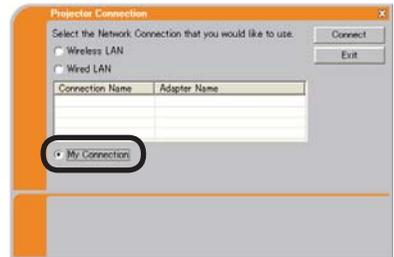
- Si un logiciel d'application ayant une fonction Pare-feu est installé sur votre PC, désactivez la fonction pare-feu en suivant les indications du guide utilisateur.

### 3.3 Connexion rapide au réseau (suite)

#### Sélectionner Ma Connexion

Sélectionnez **[My Connection] (Ma Connexion)** et cliquez sur **[Connect]**.

Si vous sélectionnez Ma Connexion, le PC sera connecté au projecteur via le réseau, et utilisera les données profil qui sont affectées par défaut à Ma Connexion. (📖62)  
Quand vous sélectionnez Ma Connexion, le PC établit immédiatement la connexion avec le projecteur.



Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** (📖50)

**REMARQUE** • Si le DHCP est activé sur le projecteur, la connexion réseau entre ce dernier et le PC risque de ne pas s'établir, étant donné que l'adresse IP pourrait changer. Si vous souhaitez utiliser Ma Connexion, désactivez le DHCP sur le projecteur.

- Si aucune donnée profil n'a été assignée à Ma Connexion, il est alors impossible d'utiliser cette dernière.

#### [Dépannage]

- A network connection could not be established (La connexion réseau n'a pas pu être établie).

Windows a empêché les changements de configuration réseau.

Vous pouvez ouvrir une session Windows en tant qu'utilisateur.

Cliquez sur **[OK]** pour retourner à l'écran où vous pouvez sélectionner un mode de connexion réseau. (📖27)



Consultez votre administrateur réseau et rouvrez une session en tant qu'administrateur. Après cela, veuillez reprendre à la rubrique **3.3.1 Démarrer "Live Viewer 3"**. (📖26)

#### 3.3 Connexion rapide au réseau (suite)

- Are you sure you want to connect the selected projector? (Etes-vous sûr de vouloir connecter le projecteur sélectionné?)

Ce message s'affiche quand l'adaptateur sans fil que vous avez sélectionné est déjà utilisé pour une autre connexion réseau.

- Pour vous connecter, cliquez sur **[Yes]**.  
Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination**. (📖50)
- Pour ne pas se connecter, cliquez sur **[No]** pour retourner à l'écran où vous pouvez sélectionner un mode de connexion réseau. (📖27)



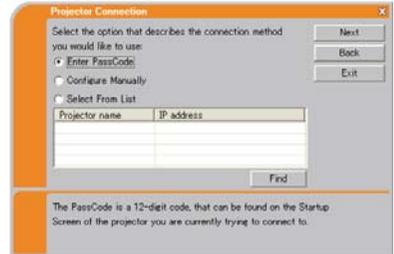
### 3.3 Connexion rapide au réseau (suite)

#### 3.3.3 Se connecter au réseau

Il y a quelques options pour se connecter au réseau.

- Enter PassCode (Tapez le Passcode)
- Configure Manually (Configurer manuellement)
- Select From List (Sélectionner à partir d'une liste)

Sélectionnez l'une d'entre elles qui satisfait vos exigences.



#### Enter PassCode (Tapez le Passcode)

Si vous souhaitez utiliser le Passcode pour la connexion réseau, sélectionnez **[Enter PassCode]** et cliquez sur **[Next]**.

Le Passcode est donné par le projecteur sur l'écran. Vous n'avez qu'à rentrer le Passcode dans "Live Viewer 3" pour vous connecter au réseau. Rendez-vous à la rubrique **3.4 Connexion au Passcode.** (📖32)

#### Configure Manually (Configuration Manuelle)

Sélectionnez **[Configure Manually]** et cliquez sur **[Next]**.

Il y a alors 3 options pour la méthode de configuration manuelle.

- **Profile (profil)** Rendez-vous à la rubrique **3.5.1 Connexion du Profil** (📖41)  
Vous n'avez qu'à sélectionner qu'une données profil stockée pour vous connecter au réseau.
- **History (registre Historique)** Rendez-vous à la rubrique **3.5.2 Connexion à partir du registre Historique** (📖42)  
Une fois connecté au réseau, "Live Viewer 3" enregistre les données historiques. Si vous avez besoin d'utiliser la même connexion de nouveau, sélectionnez **[History]**.  
Puis, il ne vous reste qu'à sélectionner une des données historiques parmi la liste.
- **Configure Network Settings Manually (Configurer les paramètres réseau manuellement)**  
Rendez-vous à la rubrique **3.5.3 Configurer manuellement** (📖43)  
Si vous devez régler les paramètres manuellement, sélectionnez **[Configure Network Settings Manually]**.

#### Select From List (Sélectionner à partir d'une liste)

Avant de choisir cet élément, votre PC et les projecteurs doivent être connectés au même réseau.

Si la connexion est déjà établie, sélectionnez **[Select From List]**.

A partir de la liste de projecteurs connectés au réseau, sélectionnez vers quel projecteur vous voulez envoyer vos images. Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** (📖50)

## 3.4 Connexion au Passcode

Le système de Passcode unique permet de vous connecter simplement et rapidement au réseau.

Le Passcode est un code qui transcrit les paramètres réseau au projecteur. Si vous rentrer le code dans "Live Viewer 3", les Network Settings (Paramètres Réseau) du projecteur et du PC peuvent concorder et la connexion sera établie immédiatement. Cette section a pour but d'expliquer comment utiliser Passcode.

### 3.4.1 Obtenir le Passcode

Le Passcode est un code de 12 chiffres composé de caractères alphanumériques ("1-9" et "A-Z").

Exemple: PASSCODE 1234-5678-9ABC

Le Passcode est est affiché sur l'écran du projecteur.

**REMARQUE** • Le système de Passcode ne fonctionne pas dans les conditions mentionnées ci-dessous. Si votre système fait face à l'une de ces conditions, configurez la connexion manuellement.

1) Un code de cryptage quelconque est utilisé.

Le système de Passcode ne fonctionne pas avec un code de cryptage.

2) Un Service Set Identifier (SSID) unique est utilisé.

Le système de Passcode n'accepte que le SSID usine par défaut.

SSID usine par défaut 1: wireless

SSID usine par défaut 2: WLANProjector1

SSID usine par défaut 3: WLANProjector2

SSID usine par défaut 4: WLANProjector3

3) Un masque sous-réseau n'est pas de classe A, B ou C.

Le système de Passcode n'accepte que les classes A, B et C.

Class A:(255.0.0.0), ClassB:(255.255.0.0), Class C:(255.255.255.0)

Il existe deux méthodes pour obtenir le Passcode par le projecteur.

#### Méthode 1

1) Allumez le projecteur, et assurez-vous que l'image s'affiche à l'écran.

2) Appuyer sur la touche **RGB** de la télécommande ou sur la touche **INPUT/ENTER** du projecteur, pour sélectionner le MIU comme port d'entrée.

S'il n'y a pas de signal sur le port MIU, vous pouvez trouver le Passcode sur l'écran, autrement, veuillez-vous rendre à l'étape 3) suivante.

3) Appuyer sur la touche **MENU** de la télécommande ou bien les touches **▲/▼/◀/▶** du projecteur pour afficher le menu à l'écran.

4) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner le Menu Détaillé et utiliser le curseur **▶** pour sélectionner une rubrique.

5) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner le MIU et utiliser le curseur **▶** pour sélectionner une rubrique.

6) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner MODE DIRECT et appuyer sur la touche **▶**.

7) Le Passcode s'affiche à l'écran.

### 3.4 Connexion au Passcode (suite)

#### Méthode 2

- 1) Allumez le projecteur, et assurez-vous que l'image s'affiche à l'écran.
- 2) Appuyez sur la touche **MENU** de la télécommande ou bien les touches ▲/▼/◀/▶ du projecteur pour afficher le menu à l'écran.
- 3) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner le Menu Détaillé et utiliser le curseur ▶ pour sélectionner une rubrique.
- 4) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner le MIU et utiliser le curseur ▶ pour sélectionner une rubrique.
- 5) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner le menu INFOS et utiliser le curseur ▶ pour afficher INFOS.
- 6) Le Passcode apparaît dans le coin en haut à droite dans la fenêtre INFOS.

**REMARQUE** • Optez pour la méthode 2 lorsque vous utilisez le projecteur dans MODE DIRECT, en mode Presentation PC-LESS, ou encore quand le MIU n'est pas sélectionné comme signal d'entrée.

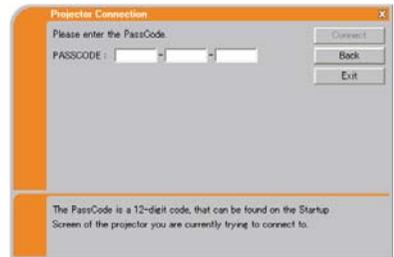
• S'il n'y a pas de communication entre le projecteur et le PC dans les 5 minutes, le Passcode sera changé.

## 3.4 Connexion au Passcode (suite)

### 3.4.2 Tapez le Passcode

Si vous sélectionnez **[Enter PassCode]** à la rubrique 3.3.3, l'écran "Please enter the PassCode" s'affiche. Veuillez entrer le Passcode par groupe de 4 caractères dans les 3 cases (12 caractères au total).

Exemple de Passcode: 1234 - 5678 - 9ABC



Après avoir rentré le Passcode, cliquez sur **[Connect]** pour débuter la connexion avec le projecteur.

Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** (📖50)

Si vous cliquez sur **[Back]**, vous retournez à l'écran de la rubrique **3.3.3. Se connecter au réseau.** (📖31)

**REMARQUE** • Lorsque vous utilisez le Passcode, la casse des lettres n'est pas prise en compte.

- Si vous utilisez un code de cryptage, un SSID unique ou un masque de sous-réseau qui exclut les classes A, B ou C, il est nécessaire de configurer la connexion manuellement.

Si l'écran de configuration manuelle s'affiche, veuillez vous rendre à la rubrique **3.4.3.**

### [Dépannage]

#### ■ Incorrect PassCode (Passcode non valable)

Un Passcode non valable a été entré.

Cliquez sur **[Back]** pour retourner à l'écran "Please enter the PassCode".

Vérifiez le Passcode sur l'écran du projecteur (📖32) et rentrez de nouveau le code.



### 3.4 Connexion au Passcode (suite)

- A network connection could not be established (La connexion réseau n'a pas pu être établie). Windows a empêché les changements de configuration réseau.

Vous pouvez ouvrir une session Windows en tant qu'utilisateur.

Cliquez sur **[OK]**, le menu principal de "Live Viewer 3" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **3.3.3 Se connecter au réseau**. ( 31)



Consultez l'administrateur réseau. Ouvrez une session Windows en tant qu'administrateur. Après cela, veuillez reprendre à la rubrique **3.3.1 Démarrer "Live Viewer 3"**. ( 26)

- Automatic connection failed (la connexion automatique a échoué).

La raison est que l'adresse IP paramétrée dans le projecteur est l'adresse globale.

Tout en suivant les instructions de l'administrateur réseau, réglez l'adresse IP et le masque sous-réseau dans "Live Viewer 3".

Après avoir entré ces adresses, cliquez sur **[Connect]**.

Si vous voulez effacer les informations rentrées, cliquez sur **[Reset]**.



**REMARQUE** • Si l'adresse IP que vous avez entré dans le PC est la même que celle entrée dans le projecteur, un message d'avertissement apparaîtra. Veuillez choisir une adresse IP qui n'est pas en cours d'utilisation.

#### 3.4 Connexion au Passcode (suite)

- A Network Configuration Conflict exists (Un conflit de configuration réseau existe).

Le message apparaît lorsque le mode de connexion réseau que vous avez configuré dans le PC ne correspond pas au mode du projecteur.

Veillez vérifier la configuration réseau du projecteur et du PC.

Cliquez sur **[Exit]**, le menu principal de "Live Viewer 3" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente. **3.3.3 Se connecter au réseau.** (31)



- Are you sure you want to connect the selected projector? (Etes-vous sûr de vouloir connecter le projecteur sélectionné?)

Ce message s'affiche quand l'adaptateur sans fil que vous avez sélectionné est déjà utilisé pour une autre connexion réseau.

- Pour vous connecter, cliquez sur **[Yes]**. Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** (50)
- Pour ne pas se connecter, cliquez sur **[No]**, le menu principal de "Live Viewer 3" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente. **3.3.3 Se connecter au réseau.** (31)



### 3.4 Connexion au Passcode (suite)

#### 3.4.3 Configurer manuellement

Après avoir rentré le Passcode (☞34), vous devez rentrer les paramètres réseau manuellement si vous utilisez un code de cryptage, un SSID unique ou encore un masque de sous-réseau qui exclut les classes A/AB/C. (☞32)

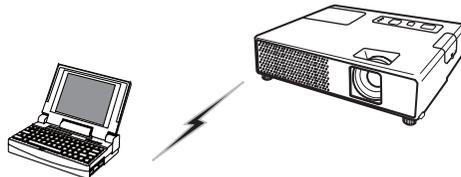
Si vous utilisez un réseau local câblé (LAN), allez à (☞40).

#### Réseau local sans fil (LAN)

L'information demandée dépend de la connexion entre le projecteur et le PC.

- Connexion directe entre le projecteur et le PC (AdHoc mode)
- Le projecteur est connecté à un point d'accès par un câble de réseau local (LAN)
- Le projecteur est connecté à un point d'accès par un de réseau local (LAN) sans fil

#### Connexion directe entre le projecteur et le PC (AdHoc mode)



1) Entrez l'information suivante qui est paramétrée dans le projecteur. \*1

- SSID \*2: wireless (exemple)
- Encryption (Cryptage): WEP64bit (exemple)
- Encryption key (Clé de cryptage) \*3:  
\*\*\*\*\* (exemple)
- Subnet mask (Masque sous-réseau) \*4:  
255.255.255.128 (exemple)

2) Cliquez sur **[Connect]**.

3) La connexion sans fil va être établie.  
Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** (☞50)

\*1 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (☞40)

\*2 Si vous n'utilisez pas de SSID par défaut réglé en usine, vous devez régler votre SSID soit en entrant manuellement soit en choisissant parmi une liste de SSID détectés.

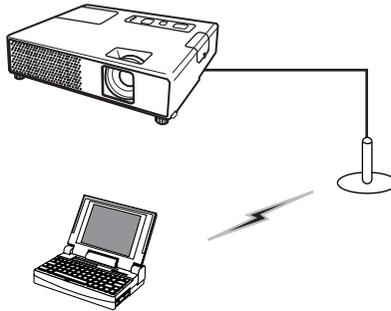
\*3 Si vous utilisez un cryptage, vous devez le paramétrer. Contactez l'administrateur réseau pour obtenir la clé de cryptage entrée dans le projecteur.

La clé de cryptage est toujours affichée comme ceci "\*\*\*\*\*".

\*4 Si vous utilisez un masque sous-réseau qui exclut les classes A/AB/C, veuillez le paramétrer.

#### 3.4 Connexion au Passcode (suite)

Le projecteur est connecté à un point d'accès par un câble de réseau local (LAN)



- 1) Paramétrer le point d'accès. \*1  
Entrez l'information suivante.

SSID : WirelessAccessPoint (exemple)  
Encryption (Cryptage): WEP64bit (exemple)  
Encryption key (Clé de cryptage) \*2:  
\*\*\*\*\* (exemple)

The screenshot shows a window titled "Projector Connection" with a close button (X) in the top right corner. The window contains the following fields and buttons:

- Enter the following information:
- SSID: [Dropdown menu]
- Encryption: [OFF] [Dropdown menu]
- Encryption key: [Text input field]
- Subnet mask: [Text input field]
- Buttons: Connect, Back, Exit

At the bottom of the window, there is a note: "SSID, Encryption and Encryption key: use wireless access point configuration settings. Subnet mask: enter the Subnet mask that the projector is using."

- 2) Les réglages sur le projecteur. \*3  
Entrez l'information suivante.

Subnet mask (Masque sous-réseau) \*4:  
255.255.255.128 (exemple)

- 3) Cliquez sur [**Connect**].

- 4) La connexion sans fil va être établie.

Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.**  
([📖 50](#))

\*1 Contactez l'administrateur réseau pour connaître les paramètres du point d'accès.

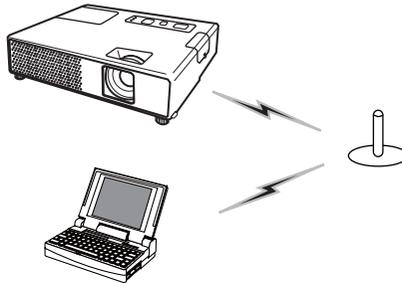
\*2 Si vous utilisez un cryptage, vous devez le paramétrer. Contactez l'administrateur réseau pour vérifier la clé de cryptage entrée dans le projecteur.  
La clé de cryptage est toujours affichée comme ceci "\*\*\*\*\*".

\*3 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. ([📖 40](#))

\*4 Si vous utilisez un masque sous-réseau qui exclue les classes A/AB/C, veuillez le paramétrer.

### 3.4 Connexion au Passcode (suite)

Le projecteur est connecté à un point d'accès par un de réseau local (LAN) sans fil



1) Entrez l'information suivante qui est paramétrée dans le projecteur. **\*1**

SSID **\*2**: wireless (exemple)

Encryption (Cryptage): WEP64bit (exemple)

Encryption key (Clé de cryptage) **\*3**:  
 \*\*\*\*\* (exemple)

Subnet mask (Masque sous-réseau) **\*4**:  
 255.255.255.128 (exemple)

2) Cliquez sur **[Connect]**.

3) La connexion sans fil va être établie.

Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.**

([📖 50](#))

**\*1** Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à Passcode. ([📖 40](#))

**\*2** Si vous n'utilisez pas de SSID par défaut réglé en usine, vous devez régler votre SSID soit en l'entrant manuellement soit en choisissant parmi une liste de SSID détectés.

**\*3** Si vous utilisez un cryptage, vous devez le paramétrer. Contactez l'administrateur réseau pour obtenir la clé de cryptage entrée dans le projecteur.

La clé de cryptage est toujours affichée comme ceci "\*\*\*\*\*".

**\*4** Si vous utilisez un masque sous-réseau qui exclue les classes A/AB/C, veuillez le paramétrer.

#### 3.4 Connexion au Passcode (suite)

##### Réseau local câblé

- 1) Entrez l'information suivante dans le projecteur.  
Subnet mask (Masque sous-réseau) \*1:  
255.255.255.128 (exemple)
- 2) Cliquez sur [**Connect**].
- 3) La connexion réseau va être établie  
Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** (📖50)



\*1 Au cas où vous utilisez un masque Passcode sous-réseau qui exclue les classes A/B/C, l'écran s'affiche. Veuillez paramétrer les masques sous-réseau.

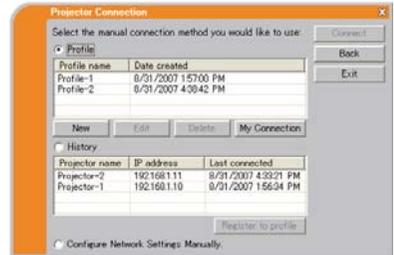
**REMARQUE** • Si vous avez besoin de connaître les informations sur les paramètres réseau sur le projecteur, suivez la procédure suivante:

- 1) Allumez le projecteur, et assurez-vous que l'image s'affiche à l'écran.
- 2) Appuyer sur la touche **MENU** de la télécommande ou bien les touches ▲/▼/◀/▶ du projecteur pour afficher le menu à l'écran.
- 3) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner le Menu Détaillé et utiliser le curseur ▶ pour sélectionner une rubrique.
- 4) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner le MIU et utiliser le curseur ▶ pour sélectionner une rubrique.
- 5) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner INFOS et appuyer sur la touche ▶.
- 6) Les paramètres seront affichés dans la fenêtre MIU-INFOS-.

## 3.5 Configuration manuelle

Il y a trois options pour la configuration manuelle

- Profile (profil) ([❏ci-dessous](#))
- History (registre Historique) ([❏42](#))
- Configure Network Settings Manually (Configurer les Paramètres Réseau Manuellement) ([❏43](#))

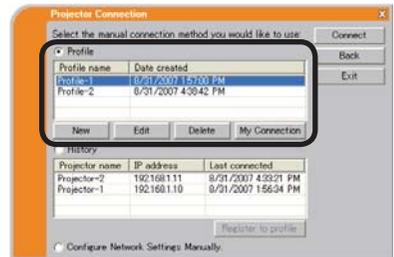


### 3.5.1 Connexion du Profil

Sélectionner des données profil connecte le réseau au projecteur.

Auparavant, il est nécessaire de stocker les données profil. ([❏60](#))

- 1) Sélectionnez [**Profile**].
- 2) Choisissez des données profil dans la fenêtre.
- 3) Cliquez sur [**Connect**].
- 4) La connexion réseau va être établie.  
Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** ([❏50](#))



**REMARQUE** • Pour vérifier les paramètres dans des données profil, veuillez suivre les étapes suivantes.

- 1) Choisissez les données profil que vous souhaitez vérifier.
  - 2) Placez le curseur de la souris sur les données profil et faites un clic droit pour afficher un menu instantané.
  - 3) Sélectionnez "Propriétés" dans le menu instantané et faites un clic gauche.
  - 4) Les informations sur les paramètres de données profil s'affichent.
- Si le DHCP est activé sur le projecteur, la connexion réseau entre ce dernier et le PC risque de ne pas s'établir, étant donné que l'adresse IP pourrait changer. Si vous souhaitez utiliser la connexion Profil, désactivez le DHCP sur le projecteur.

## 3.5 Configuration manuelle (suite)

### 3.5.2 Connexion à partir du registre Historique

"Live Viewer 3" peut mémoriser les paramètres réseau lorsqu'il se connecte au projecteur en utilisant le registre historique. Après cela, la sélection d'une donnée historique pourra vous permettre de connecter rapidement le projecteur au réseau.

1) Sélectionnez **[History]**.

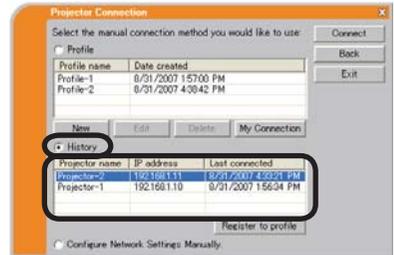
2) Choisissez une donnée historique répertorié dans la fenêtre.

3) Cliquez sur **[Connect]**.

4) La connexion réseau va être établie

Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.**

(📖50)



Si vous souhaitez copier un historique vers une donnée profil, sélectionnez un des historiques et cliquez sur **[Register to profile] (Enregistrer dans le profil)**. Les données profil ne peuvent pas être effacées automatiquement.

**REMARQUE** • Le nombre de données historiques gardé en mémoire est de 10 pour chaque adaptateur réseau. Lorsque le 11e est stocké, le plus ancien des 10 historiques sera écrasé.

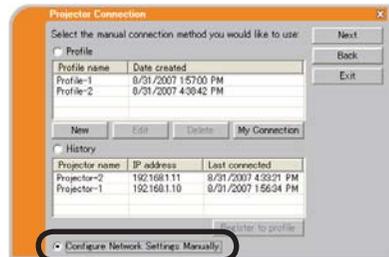
- Les informations de temps et de données dans chaque historique sont renouvelées lorsque le réseau se connecte en utilisant le registre historique.
- Si le DHCP est activé sur le projecteur, la connexion réseau entre ce dernier et le PC risque de ne pas s'établir, étant donné que l'adresse IP pourrait changer.
- Même si vous utilisez la connexion Profil, elle sera mémorisée en tant que donnée historique.

## 3.5 Configuration manuelle (suite)

### 3.5.3 Configurer manuellement

Tous les paramètres pour la connexion au réseau entre le projecteur et le PC sont entrés manuellement.

Sélectionnez **[Configure Network Settings Manually] (Configurer les Paramètres du Réseau Manuellement)**.



Les informations à entrer manuellement sont différentes, en fonction de la façon dont vous voulez connecter le projecteur et le PC.

### Réseau local sans fil (LAN)

L'information demandée dépend de la connexion entre le projecteur et le PC.

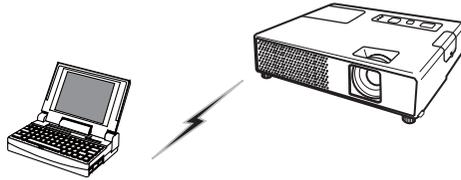
- Connexion directe entre le projecteur et le PC (Mode AdHoc). (📖44)
- Le projecteur est connecté à un point d'accès par un câble de réseau local (LAN). (📖45)
- Le projecteur est connecté à un point d'accès par un réseau local (LAN) sans fil. (📖46)

### Réseau local câblé

Si vous utilisez un réseau local câblé (LAN), allez à (📖47).

#### 3.5 Configuration manuelle (suite)

#### Connexion directe entre le projecteur et le PC (Mode AdHoc)



1) Entrez l'information suivante qui est paramétrée dans le projecteur. **\*1**

SSID : wireless (exemple)

Encryption (Cryptage): WEP64bit (exemple)

Encryption key (Clé de cryptage) **\*2**:  
\*\*\*\*\* (exemple)

Mode: AD-HOC

Projector Connection

Enter the following information

SSID : wireless (exemple)

Encryption : WEP64bit (exemple)

Encryption key : \*\*\*\*\* (exemple)

Mode : AD-HOC

Next  
Back  
Exit

Enter the Wireless Projector Configuration information.  
Please refer to the following instruction for wireless setup.  
Menu-Advanced Menu-MIU-Information

2) Cliquez sur **[Next]**.

3) Entrez l'information suivante qui est paramétrée dans le projecteur. **\*1**

IP address (Adresse IP) :  
192.168.1.10 (exemple)

Subnet mask (Masque sous-réseau) :  
255.255.255.0 (exemple)

Projector Connection

Enter the following information

IP address : 192.168.1.10 (exemple)

Subnet mask : 255.255.255.0 (exemple)

Connect  
Back  
Exit

Enter Projector IP Address and Subnet mask.

4) Cliquez sur **[Connect]**.

5) La connexion sans fil va être établie.

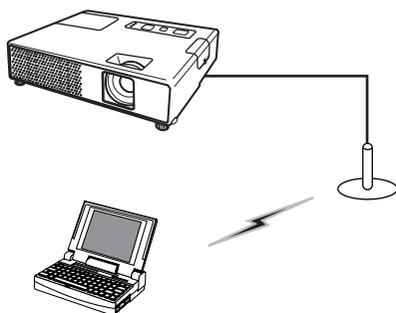
Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.**  
(📖 50)

**\*1** Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖 40)

**\*2** Si vous utilisez un cryptage, vous devez le paramétrer. Contactez l'administrateur réseau pour obtenir la clé de cryptage entrée dans le projecteur.  
La clé de cryptage est toujours affichée comme ceci "\*\*\*\*\*".

### 3.5 Configuration manuelle (suite)

Le projecteur est connecté à un point d'accès par un câble de réseau local (LAN)



#### 1) Paramétrer le point d'accès \*1

Entrez l'information suivante.

SSID : WirelessAccessPoint (exemple)

Encryption (Cryptage): WEP64bit (exemple)

Encryption key (Clé de cryptage) \*2:  
\*\*\*\*\* (exemple)

Mode: INFRASTRUCTURE

The screenshot shows a dialog box titled "Projector Connection" with the following fields and options:

- SSID: [WirelessAccessPoint] (dropdown menu)
- Encryption: [OFF] (dropdown menu)
- Encryption key: [\*\*\*\*\*] (text input)
- Mode: [INFRASTRUCTURE] (dropdown menu)

Buttons: Next, Back, Exit.

Footer text: Enter Wireless Access Point Configuration information.

#### 2) Cliquez sur **[Next]**.

#### 3) Entrez l'information suivante qui est paramétrée dans le projecteur. \*3

IP address (Adresse IP) :

192.168.1.10 (exemple)

Subnet mask (Masque sous-réseau) :

255.255.255.0 (exemple)

The screenshot shows a dialog box titled "Projector Connection" with the following fields and options:

- IP address: [192.168.1.10] (text input)
- Subnet mask: [255.255.255.0] (text input)

Buttons: Connect, Back, Exit.

Footer text: Enter Projector IP Address and Subnet mask.

#### 4) Cliquez sur **[Connect]**.

#### 5) La connexion sans fil va être établie.

Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** (📖 50)

\*1 Contactez l'administrateur réseau pour connaître les paramètres du point d'accès.

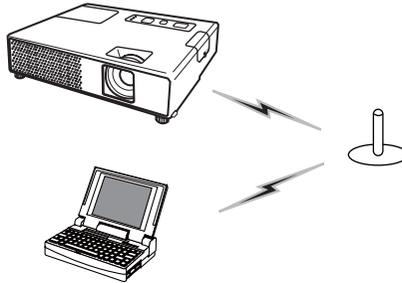
\*2 Si vous utilisez un cryptage, vous devez le paramétrer. Contactez l'administrateur réseau pour vérifier la clé de cryptage entrée dans le projecteur.

La clé de cryptage est toujours affichée comme ceci "\*\*\*\*\*".

\*3 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖 40)

#### 3.5 Configuration manuelle (suite)

Le projecteur est connecté à un point d'accès par un de réseau local (LAN) sans fil



1) Paramétrer le point d'accès \*1

Entrez l'information suivante.

SSID : WirelessAccessPoint (exemple)

Encryption (Cryptage): WEP64bit (exemple)

Encryption key (Clé de cryptage) \*2:  
\*\*\*\*\* (exemple)

Mode: INFRASTRUCTURE



2) Cliquez sur **[Next]**.

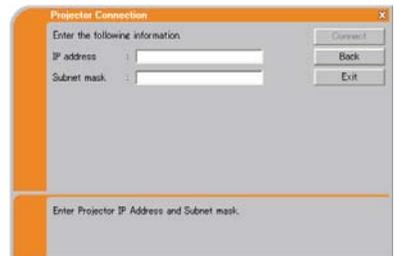
3) Entrez l'information suivante qui est paramétrée dans le projecteur. \*3

IP address (Adresse IP) :

192.168.1.10 (exemple)

Subnet mask (Masque sous-réseau) :

255.255.255.0 (exemple)



4) Cliquez sur **[Connect]**.

5) La connexion sans fil va être établie.

Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** (📖 50)

\*1 Contactez l'administrateur réseau pour connaître les paramètres du point d'accès.

\*2 Si vous utilisez un cryptage, vous devez le paramétrer. Contactez l'administrateur réseau pour vérifier la clé de cryptage entrée dans le projecteur.

La clé de cryptage est toujours affichée comme ceci "\*\*\*\*\*".

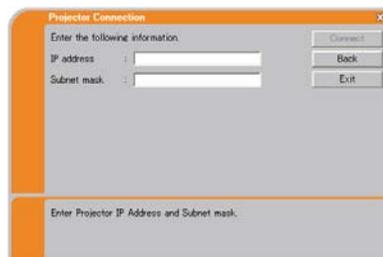
\*3 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖 40)

### 3.5 Configuration manuelle (suite)

#### Réseau local câblé

1) Entrez l'information suivante dans le projecteur. \*1

IP address (Adresse IP) :  
192.168.1.10 (exemple)  
Subnet mask (Masque sous-réseau) :  
255.255.255.0 (exemple)



2) Cliquez sur **[Connect]**.

3) La connexion réseau va être établie

Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.**  
(📖 50)

\*1 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖 40)

#### [Dépannage]

■ A network connection could not be established (La connexion réseau n'a pas pu être établie).

Windows a empêché les changements de configuration réseau.

Vous pouvez ouvrir une session Windows en tant qu'utilisateur.

Cliquez sur **[OK]**, le menu principal de "Live Viewer 3" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **3.3.3 Se connecter au réseau.** (📖 31)



Consultez l'administrateur réseau. Ouvrez une session Windows en tant qu'administrateur. Après cela, veuillez reprendre à la rubrique **3.3.1 Démarrer "Live Viewer 3".** (📖 26)

#### 3.5 Configuration manuelle (suite)

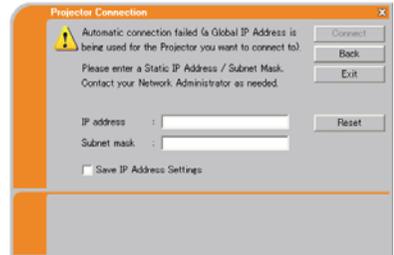
- Automatic connection failed (la connexion automatique a échoué).

La raison est que l'adresse IP paramétrée dans le projecteur est l'adresse globale.

Tout en suivant les instructions de l'administrateur réseau, réglez l'adresse IP et le masque sous-réseau dans "Live Viewer 3".

Après avoir entré ces adresses, cliquez sur **[Connect]**.

Si vous voulez effacer les informations rentrées, cliquez sur **[Reset]**.



**REMARQUE** • Si l'adresse IP que vous avez entré dans le PC est la même que celle entrée dans le projecteur, un message d'avertissement apparaîtra. Veuillez choisir une adresse IP qui n'est pas en cours d'utilisation.

- A Network Configuration Conflict exists (Un conflit de configuration réseau existe)

Le message apparaît lorsque le mode de connexion réseau que vous avez configuré dans le PC ne correspond pas au mode du projecteur.

Veuillez vérifier la configuration réseau du projecteur et du PC.

Cliquez sur **[Exit]**, le menu principal de "Live Viewer 3" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente. **3.3.3 Se connecter au réseau.** ( 31)



### 3.5 Configuration manuelle (suite)

- Are you sure you want to connect the selected projector? (Etes-vous sûr de vouloir connecter le projecteur sélectionné?)

Ce message s'affiche quand l'adaptateur sans fil que vous avez sélectionné est déjà utilisé pour une autre connexion réseau.

- Pour vous connecter, cliquez sur **[Yes]**. Rendez-vous à la rubrique **3.6 Confirmez la connexion à votre destination.** (📖50)
- Pour ne pas se connecter, cliquez sur **[No]**, le menu principal de "Live Viewer 3" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente. **3.3.3 Se connecter au réseau.** (📖31)



## 3.6 Confirmez la connexion à votre destination

### 3.6.1 Connexion et Transmission

Lorsque la connexion réseau est établie, l'écran "Connection to Projector successful" (Connexion au projecteur réussie) s'affichera.

Assurez-vous que le projecteur vers lequel vous voulez envoyer vos images est sélectionné. Pour cela, vérifiez le nom du projecteur et l'adresse IP affichés sur l'écran.



- Pour envoyer des images au projecteur, cliquez sur **[Yes]**. La transmission débutera. Pour afficher les images transmises, il est nécessaire de paramétrer le MIU comme port d'entrée et de sélectionner Mode Direct dans le menu MIU du projecteur. Reportez vous à l'article **3.6.3 Paramétrer Mode Direct**. (📖53)
- Pour ne pas envoyer, cliquez sur **[No]**, le menu principal de "Live Viewer 3" est alors affiché en mode "Stand-by" (en attente). Le mode "Stand-by" (en attente) prouve que la connexion sans fil est établie, mais les images ne sont pas transmises.) La transmission peut débuter si vous cliquez sur  ou sur la touche  dans le menu principal de "Live Viewer 3".

Si vous souhaitez utiliser les paramètres de connexion actuels comme données de profil pour Ma Connexion, cochez la case **[Register this setting to My Connection] (Enregistrer ce paramètre à Ma Connexion)**.

### [Dépannage]

- This projector is currently in use (Presenting) by another user (Le projecteur est actuellement utilisé (Présentation) par un autre utilisateur).

Le projecteur vers lequel vous voulez envoyer vos images est occupé par un autre ordinateur dans le mode Présentation.

Cliquez sur **[OK]**, le menu principal de "Live Viewer 3" est alors affiché en mode "Stand-by" (en attente). Réessayez de renvoyer vos images, après avoir éteint le mode Présentation.

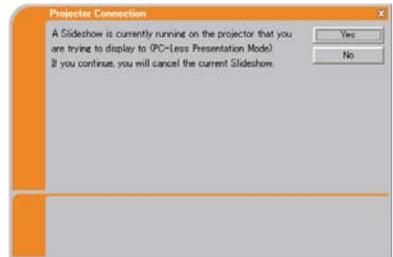


### 3.6 Confirmez la connexion à votre destination (suite)

- A Slideshow is currently running on the projector that you are trying to display to (Une Diapositive est en train d'être projeté par le projecteur que vous voulez utiliser).

Le projecteur auquel vous voulez envoyer vos images est en mode Diapositive dans la Presentation PC-LESS.

- Cliquez sur la touche **[Yes]**, le projecteur passera alors du Mode Diapositive au Mode Direct.
- Cliquez sur la touche **[No]**, le projecteur reste alors en Mode Diapositive, et le menu principal de "Live Viewer 3" s'affiche en "Attente" sur votre PC.



- Are you sure you want to switch to Live Mode? (Etes-vous sûr de vouloir passer en Mode Direct?)

Le projecteur n'est pas en Mode Direct.

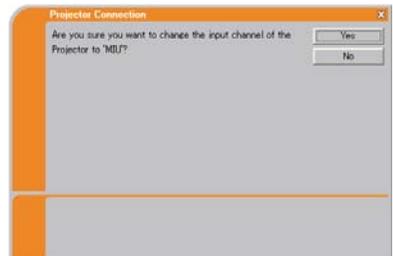
- Cliquez sur la touche **[Yes]**, le projecteur passe alors en Mode Direct.
- Cliquez sur la touche **[No]**, le projecteur reste comme il est, et le menu principal de "Live Viewer 3" s'affiche en "Attente" sur votre PC.



- Are you sure you want to change the input channel of the Projector to MIU? (Etes-vous sûr de vouloir changer le canal d'entrée du projecteur en MIU?)

Le projecteur n'est pas réglé sur le MIU comme signal d'entrée.

- Cliquez sur la touche **[Yes]**, le projecteur passe alors en MIU.
- Cliquez sur la touche **[No]**, le projecteur reste comme il est, et le menu principal de "Live Viewer 3" s'affiche en "Attente" sur votre PC.



## 3.6 Confirmez la connexion à votre destination (suite)

### 3.6.2 Erreur de connexion

Lorsque la connexion au projecteur n'a pas pu être établie, un message d'erreur "Network Connection not established" (Connexion réseau non établie) s'affichera.

Cliquez sur **[OK]**, le menu principal de "Live Viewer 3" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente.

#### 3.3.3 Se connecter au réseau. ( 31)



**REMARQUE** • Si vous avez sélectionné Ma Connexion, "Live Viewer 3" est fermé. Vérifiez les Network Settings (Paramètres Réseau) du projecteur et réessayez de vous connecter depuis la rubrique **3.3 Connexion Rapide au réseau.** ( 26)

### [Dépannage]

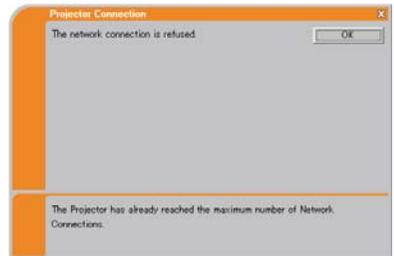
- The network connection is refused (La connexion réseau est refusée).

Le projecteur a atteint le nombre maximum de connexions réseau.

Le projecteur peut être connecté jusqu'à 5 PC en même temps.

Cliquez sur **[OK]**, le menu principal de "Live Viewer 3" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi.

Après avoir déconnecté un PC, veuillez réessayer de vous reconnecter au réseau.



## 3.6 Confirmez la connexion à votre destination (suite)

### 3.6.3 Paramétrer le Mode Direct

Cette section a pour but d'expliquer comment passer de Mode Direct à MIU sur le projecteur, en utilisant la télécommande ou un navigateur.

#### Depuis la Télécommande Web d'un navigateur

1) Cliquez sur **[LIVE MODE]** touche.

(Veuillez vous référer à la rubrique **4.1.11 Remote Control (Télécommande)** ([📖 86](#)))

#### Depuis le menu d'affichage à l'écran (menu OSD "On Screen Display) en utilisant la télécommande ou le clavier numérique du projecteur.

1) Allumez le projecteur, et assurez-vous que l'image s'affiche à l'écran.

2) Appuyer sur la touche **MENU** de la télécommande ou bien les touches **▲/▼/◀/▶** du projecteur pour afficher le menu à l'écran.

3) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner le Menu Détaillé et utiliser le curseur **▶** pour sélectionner/**ENTER** dans une rubrique.

4) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner le MIU et utiliser le curseur **▶** ou la touche **ENTER**.

5) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner MODE DIRECT et appuyer sur la touche **▶** ou la touche **ENTER**.

(Référez-vous à [📖 Menu MIU dans le Manuel d'utilisation \(détaillé\) - Guide d'utilisation](#))

#### Depuis la fonction MA TOUCHE

1) Allumez le projecteur, et assurez-vous que l'image s'affiche à l'écran.

2) Appuyer sur la touche **MENU** de la télécommande ou bien les touches **▲/▼/◀/▶** du projecteur pour afficher le menu à l'écran.

3) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner le Menu Détaillé et utiliser le curseur **▶** pour sélectionner/**ENTER** dans une rubrique.

4) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner le menu OPT. et utiliser le curseur **▶** ou la touche **ENTER**.

5) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner le menu MA TOUCHE et utiliser le curseur **▶** pour sélectionner/**ENTER** dans une rubrique.

6) Choisissez 1 ou 2 dans le menu MA TOUCHE en utilisant les touches **◀/▶**. Puis en utilisant les touches **▲/▼** vous configurez MODE DIRECT à la touche.

(Référez-vous à [📖 Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation \(détaillé\) - Guide d'utilisation](#))

### 3.7 Démarrer "Live Viewer 3"

Quand il y aura une connexion entre le projecteur et votre PC, le menu principal de "Live Viewer 3" sera affiché sur l'écran du PC.

Dans le menu principal, vous pouvez configurer les paramètres et utiliser les fonctions pour envoyer vos images vers le projecteur dans le Mode Direct.

#### 3.7.1 Menu principal et touches de commande

##### 1) Type de Menu

Il y a deux types de Menu principal: le type Simple et le type Avancé. Ils peuvent être changés à l'écran.

- Lorsque "Live Viewer 3" démarre, le dernier type utilisé s'affichera à l'écran.
- Lorsque la connexion réseau n'est pas établie, le type Avancé s'affichera à l'écran.

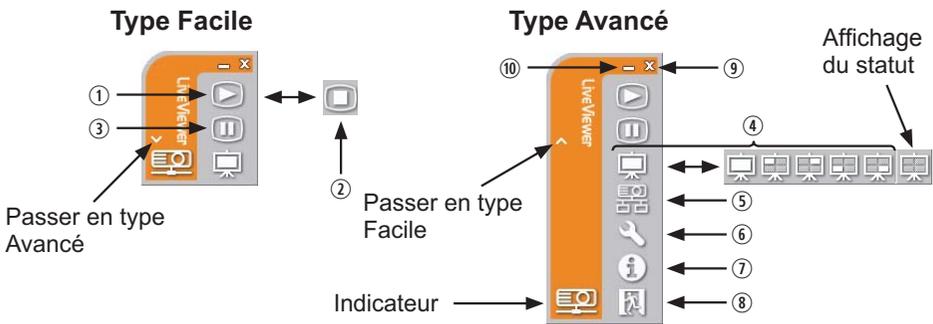


Fig. 3.7.1 a. "Live Viewer 3" Menu principal

##### 2) Touches de commande

###### ① Démarrer la touche Capture

La transmission au projecteur a débuté et les images seront affichées dans le Mode Direct.

Le mode d'affichage sera tout d'abord en mode PC Unique. Après quoi, le dernier mode d'affichage sera appliqué.

###### ② La touche Stop (arrêt)

La transmission de l'image est stoppée.

**REMARQUE** • Les images pourraient ne pas s'afficher à l'écran si les touches Start/Stop sont cliquées avec insistance.

### 3.7 Démarrer "Live Viewer 3" (suite)

- ③ **Touche Hold (pause)**  
L'image à l'écran est temporairement figée.  
La dernière image qui est à l'écran avant de cliquer la touche reste affichée.  
Vous pouvez examiner les données image de votre PC sans les afficher sur l'écran du projecteur.
- ④ **Touche Display mode (mode d'affichage) (📖57)**  
La touche change le mode PC Unique et le mode Multi PC.
- ⑤ **Touche Connect (connecter)**  
L'écran de sélection de mode de connexion est affiché.  
Rendez-vous à la rubrique 3.3.3 (📖31)
- ⑥ **Touche Option**  
L'écran d'option s'affiche.
- ⑦ **Touche Information**  
La version "Live Viewer 3" est affichée.
- ⑧, ⑨ **Touche Close (fermer)**  
Le réseau est déconnecté et "Live Viewer 3" se ferme.
- ⑩ **Touche Minimize (réduire)**  
Le menu principal se ferme et l'icône "Live Viewer 3" s'affiche dans la barre de tâches de votre PC. Si vous double-cliquez sur l'icône, le dernier type de menu principal utilisé s'affichera à l'écran.

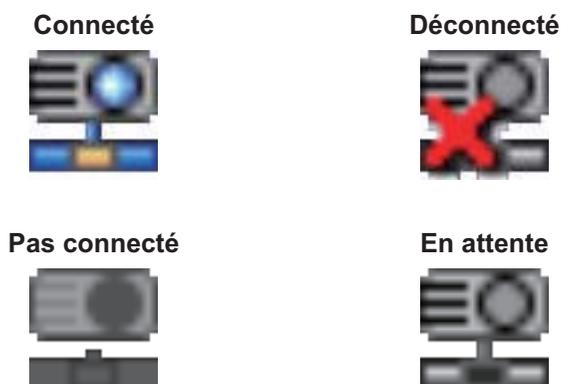


Fig. 3.7.1 b Icône de barre de tâches

### 3.7 Démarrer "Live Viewer 3" (suite)

#### 3.7.2 Afficher les statuts

##### 1) Indicateur

L'indicateur montre les statut suivants:

Indicateur	Statut	Remarque :
	Pas connecté	La connexion réseau vers le projecteur n'est pas encore établie.
	En attente	La connexion réseau est établie, mais la transmission de l'image est en attente.
	Connecté	La connexion réseau est établie et les images du PC sont envoyées vers le projecteur.
	Déconnecté	La connexion réseau vers le projecteur est déconnectée.

##### 2) Affichage des statuts dans le mode Multi PC.

L'icône s'affiche tout à droite des touches Display mode (mode d'affichage) lorsque le mode Multi PC est sélectionné.

L'une des icônes suivantes s'affichera pour vous informer sur quels quarts d'écrans sont utilisés.

Statut	icône de statut
Aucun PC n'est à l'écran	
Un PC est à l'écran.	   
Deux PCs sont à l'écran.	     
Trois PCs sont à l'écran.	   
Quatre PCs sont à l'écran.	

**REMARQUE** • Le statut affiché est actualisé toutes les 3 secondes.  
• Si le statut ne peut être obtenu du projecteur, il ne sera pas affiché.

### 3.7 Démarrer "Live Viewer 3" (suite)

#### 3.7.3 Changer le mode d'affichage

"Live Viewer 3" possède un mode PC Unique et un mode Multi PC. Les modes peuvent être changé dans le menu principal.

- 1) Cliquez sur la touche  du menu principal.  
Les touches ci-dessous s'afficheront:



- 2) Sélectionnez entre ① et ⑤ et cliquez.
  - ① Passer en mode PC Unique: Votre image s'affiche en plein écran.
  - ②-⑤ Passer en mode Multi PC: Votre image s'affiche dans un quart d'écran, identifié par la touche.
- 3) L'écran du projecteur passe au mode sélectionné ci-dessus, et la transmission de l'image de votre PC commencera à s'afficher sur l'écran.
- 4) Dans le menu principal, l'icône  est remplacée par l'icône que vous avez sélectionné.

**REMARQUE** • La transmission de l'image sera stoppée si vous cliquez sur la touche Mode Unique alors que le projecteur est en mode PC Unique, ou encore si vous cliquez sur l'un des touches Mode Multi qui montre quel quart d'écran les images de votre PC sont affichées dans le Mode Multi PC.

- Si le Mode Multi PC est sélectionné, l'écran du projecteur est automatiquement divisé en 4 zones.
- Si le mode Présentation est activé sur le PC dont l'image est actuellement à l'écran dans le mode PC Unique, la touche  ne peut pas être cliqué par les autres PCs.
- Si le quart d'écran qui affiche les images envoyées par les autres PCs est sélectionné, le réseau du PC est déconnecté.

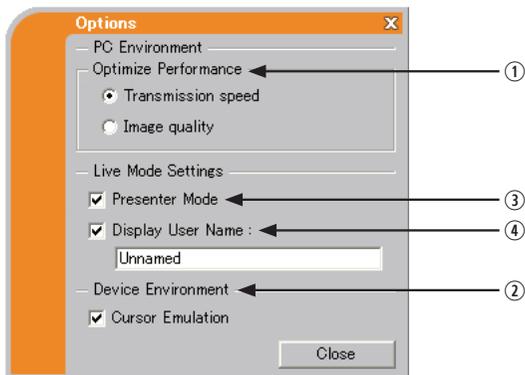
Ce mode d'affichage peut également être réglé en utilisant la fonction MODE MULTI PC sous RÉGLAGE MODE DIRECT du menu MIU. Le dernier paramètre sera actif.

(Référez-vous à  **Menu MIU dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation** pour la fonction sur le projecteur).

## 3.7 Démarrer "Live Viewer 3" (suite)

### 3.7.4 Menu Option

Si vous cliquez sur la touche Option, cela affichera le menu option à l'écran.



#### ① Optimiser la Performance

"Live Viewer 3" fait des captures d'écrans en format JPEG et envoie les données JPEG au projecteur. "Live Viewer 3" possède deux options avec différents taux de compression pour les fichiers JPEG.

##### Vitesse de Transmission

La vitesse a la priorité sur la qualité d'image.

Cela rend le taux de compression pour fichiers JPEG plus élevé. L'écran du projecteur est réécrit plus rapidement car les données transférées sont plus légères, cependant la qualité est pire.

##### Qualité d'Image

La qualité d'image a priorité sur la vitesse.

Cela réduit le taux de compression pour les fichiers JPEG. L'écran du projecteur est réécrit plus lentement car les données transférées sont plus lourdes, cependant la qualité est meilleure.

#### ② Emulation de curseur

Si un curseur de souris ne s'affiche pas sur l'écran du projecteur, cochez la case. "Live Viewer 3" vous aide à trouver le curseur sur l'écran. Si le curseur s'affiche sur l'écran, ne cochez pas la case.

### 3.7 Démarrer "Live Viewer 3" (suite)

#### ③ Mode Présentation

Dans le mode PC Unique, le projecteur peut être utilisé par un PC et bloquer l'accès à tout autre PC, si le mode Présentation est activé dans "Live Viewer 3".

Pendant votre présentation, vous n'avez pas besoin de vous inquiéter si l'image à l'écran est remplacé inopinément par une image envoyée par un autre PC.

Si vous voulez l'activer, cochez la case.

**REMARQUE** • Si le mode Multi PC est sélectionné, les paramètres pour le mode Intervenant sont invalides.

- Quand vous passez du mode Multi PC au mode PC Unique, les paramètres du mode Présentation sont valides.
- Dans les paramètres d'usine par défaut, le mode Présentation est actif.

#### ④ Affichage du nom d'utilisateur

Le nom d'utilisateur (jusqu'à 20 lettres) peut être rentré en utilisant des caractères alphanumériques.

Le nom d'utilisateur peut être affiché sur l'écran du projecteur pour que vous puissiez savoir à qui sont les images affichées.

(Référez-vous à  **Menu MIU dans le Manuel d'utilisation (détailé) - Guide d'utilisation**)

Si la case n'est pas cochée, l'information n'est pas envoyée au projecteur.

## 3.8 Données Profil

### 3.8.1 Grandes Lignes des Données Profil

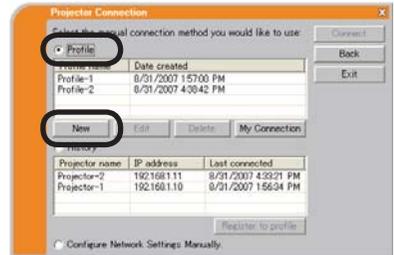
Les Network Settings (Paramètres Réseau) pour connecter le projecteur au PC peuvent être stockés comme données profil. Une fois les données stockées; tout ce que vous avez à faire est de sélectionner les données pour vous connecter au réseau. Ceci est fortement recommandé lorsque la même connexion réseau est souvent utilisée.

### 3.8.2 Créer des données Profil

Les données profil sont générées dans l'écran de configuration manuelle. (📖41)

Vous pouvez stocker jusqu'à 10 données profil par adaptateur réseau.

1) Sélectionnez **[Profile]** et cliquez sur **[New]**.



2) Le menu "Create new Profile" (Créer un nouveau profil) apparaîtra.

Si vous avez déjà créé 10 données profil, vous ne pourrez pas en créer de nouvelle, jusqu'à ce que vous en supprimiez une.

Rentrez toutes les informations nécessaires pour votre connexion réseau.

Si vous souhaitez nettoyer les informations que vous avez rentré, cliquez sur **[Clear]**.



3) Cliquez sur **[OK]** après que toute les informations soient rentrées.

Si vous ne voulez pas les stocker, cliquez sur **[Cancel]**.

4) Les données de nouveau profil sont affichées dans la liste de profils. Si vous cliquez sur **[OK]**.

**REMARQUE** • Lorsque vous créer de nouvelles données profil, il est fortement recommandé de s'assurer que les nouvelles données peuvent fonctionner correctement en les sélectionnant lors de la connexion Profil. (📖41)

• Si vous changez un adaptateur réseau sans fil, créez de nouvelles données profil pour l'adaptateur.

### 3.8 Données Profil (suite)

#### 3.8.3 Editer des données Profil

Au besoin, les données de profil peuvent être éditées sur l'écran de Configuration Manuelle.

(41)

1) Sélectionnez [**Profile**], et sélectionnez l'une des données listées dans la fenêtre.

2) Cliquez sur [**Edit**].

3) Le menu "Edit profile" (Editer profil) apparaîtra.

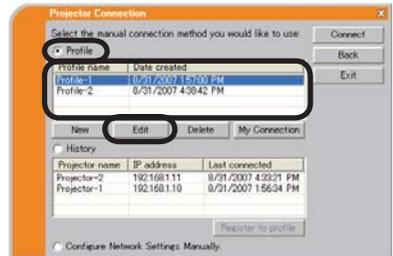
4) Editez les informations qui doivent être révisées.

Si vous souhaitez nettoyer les informations que vous avez rentré, cliquez sur [**Clear**].

5) Cliquez sur [**OK**], après avoir terminé l'édition.

Si vous ne voulez pas les stocker, cliquez sur [**Cancel**].

6) Les données de profil éditées sont stockées et proposées dans la liste de profil, avec les informations créées récemment [**OK**].



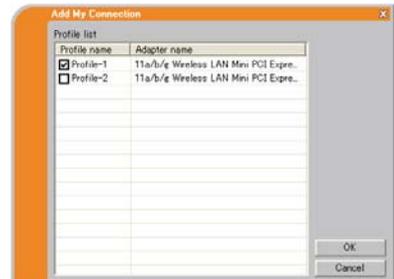
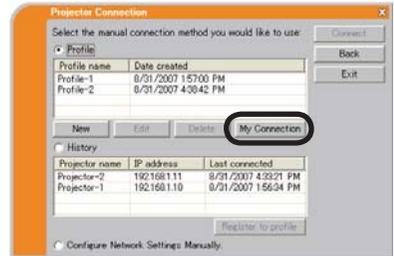
**REMARQUE** • Lorsque vous éditez de nouvelles données de profil, il est fortement recommandé de s'assurer que les données éditées peuvent fonctionner correctement en les sélectionnant lors de la connexion Profil. (41)

## 3.8 Données Profil (suite)

### 3.8.4 Enregistrer Ma Connexion

L'une des données profil fréquemment utilisée, peut être enregistrée comme données de profil Ma Connexion. Une fois les données enregistrées, tout ce que vous avez à faire est de sélectionner Ma Connexion pour vous connecter au réseau. (📖29)

- 1) Cliquez sur **[My Connection]**.
- 2) L'écran "Add My Connection" (Ajouter Ma Connexion) s'affichera.  
Les données profil actuellement utilisées pour Ma Connexion sont cochées dans la liste.
- 3) Sélectionnez l'une des données profil dans la fenêtre et cochez la case voulu.  
Les données sélectionnées auparavant sont décochées.
- 4) Cliquez sur **[OK]**, la fenêtre se fermera.  
Si vous ne voulez pas en sélectionner, cliquez sur **[Cancel]**.



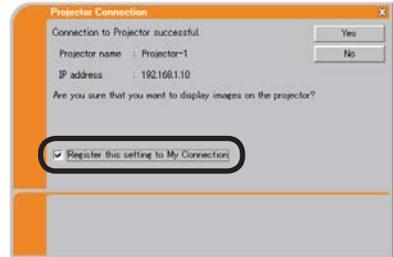
**REMARQUE** • Si vous ne voulez pas utiliser Ma Connexion, ne cochez aucune case dans la fenêtre et cliquez sur **[OK]**.  
• Dans la liste, toutes les données profil sont présentées, peu importe l'adaptateur réseau que vous utilisez. Vous pouvez enregistrer des données profil qui ne sont pas pour le réseau actuellement sélectionné en tant que données de profil Ma Connexion.

### 3.8 Données Profil (suite)

Vous pouvez également enregistrer une donnée profil dans Ma Connexion, lorsque la connexion réseau est établie. Lorsque la connexion réseau est établie, l'écran "Connection to Projector successful" (Connexion au Projecteur réussie) s'affichera. (📖 50)

Si vous souhaitez utiliser les paramètres de connexion actuels pour Ma Connexion, cochez la case **[Register this setting to My Connection]**(Enregistrer ce paramètre dans Ma Connexion).

Si vous voulez alors écraser la donnée actuelle pour Ma Connexion, cliquez sur **[OK]**. Une nouvelle donnée profil va être créée et sera enregistrée sous donnée profil Ma Connexion.



**REMARQUE** • S'il y a déjà 10 données profil, la case ne peut pas être cochée. Veuillez supprimer l'une des données profil existante.

- Le nom de profil de la donnée stockée est donné automatiquement par "Live Viewer 3". Le nom sera affiché à droite de la case.

### 4. Organisateur avec logiciel de navigateur Web

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

#### **Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web**

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

(📖67)

#### **Alertes E-mails**

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

(📖90)

#### **Organisateur Projecteur avec SNMP**

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

(📖92)

#### **Prévision d'évènements**

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

(📖93)

#### **Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)**

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

(📖96)

#### **Contrôle des commandes via le réseau**

Le projecteur peut être contrôlé en utilisant les commandes RS-232C sur un réseau. (📖97)

## 4.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web

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

**REMARQUE** • Il est nécessaire d'avoir Internet Explorer 5.5 ou supérieur.

- Si JavaScript est désactivé dans la configuration de votre navigateur, vous devez activer JavaScript afin de pouvoir utiliser correctement les pages web du projecteur. Consultez les fichiers d'aide de votre navigateur pour savoir comment activer JavaScript.
- Il est recommandé que toutes les mises à jour du navigateur soient installées. Il est recommandé tout particulièrement que, tous les utilisateurs d'Internet Explorer sur une version de Microsoft Windows antérieure à Windows XP Service Pack 2, installent les mises à jour de sécurité Q832894 (MS04-004), à défaut de quoi l'interface du navigateur pourrait ne pas s'afficher correctement. Lorsque vous utilisez une version d'Internet Explorer antérieure à celle recommandée, le navigateur fermera la session après 30 secondes.

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

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

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

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

### 4.1.1 Ouverture de session

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

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10**" dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur "Enter" ou cliquez sur la touche "**→**". L'écran dans la Fig. 4.1.1a sera affiché.
- 2) Entrez votre Identifiant et cliquez sur **[Logon]**.



Fig. 2.3.4 "Menu de Logon"

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

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

Si l'ouverture de session est réussie, l'écran Fig. 4.1.1 b ou Fig. 4.1.1 c s'affichera.

Menu principal

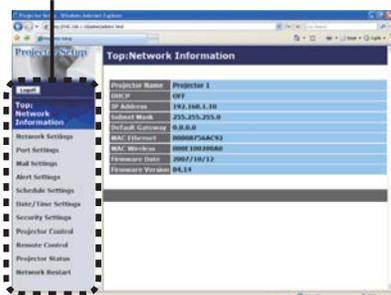


Fig. 4.1.1 b "Ouverture de session avec identifiant Administrateur"

Menu principal

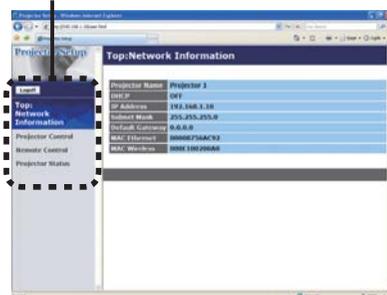
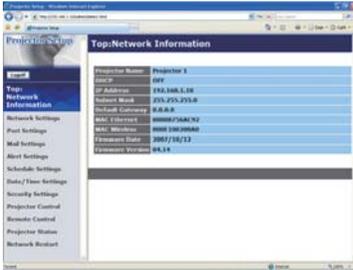


Fig. 4.1.1 c "Ouverture de session avec identifiant Utilisateur"

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

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

4.1.2 Network Information (Informations Réseau)



Tous les illustrations d'écrans dans ce manuel sont celles qui apparaissent lors d'une ouverture de session avec un identifiant Administrateur. Toutes les fonctions qui sont uniquement disponibles pour l'Administrateur ne seront pas offertes quand vous ouvrirez une session avec un identifiant Utilisateur. Référez-vous au tableau. (📖 66, 67)

Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.

Élément	Description
<b>Projector Name</b>	Affiche les paramètres du nom du projecteur.
<b>DHCP</b>	Affiche les paramètres de configuration DHCP.
<b>IP Address</b>	Affiche l'adresse IP actuelle.
<b>Subnet Mask</b>	Affiche le masque sous-réseau.
<b>Default Gateway</b>	Affiche la passerelle par défaut.
<b>MAC Ethernet</b>	Affiche l'adresse MAC ethernet.
<b>MAC Wireless</b>	Affiche l'adresse MAC de réseau local sans fil. <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>REMARQUE</b> • Le MAC sans fil ne sera pas affiché quand le MODE DU RESEAU est réglé sur CABLE, même si la carte réseau sans fil est installée. (📖 <i>Menu MIU dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation</i>)</p> </div>
<b>Firmware Date</b>	Affiche l'horodateur microprogrammé du réseau Cette information est uniquement affiché lors d'une session avec identifiant Administrateur.
<b>Firmware Version</b>	Affiche le numéro de version microprogrammée du réseau Cette information est uniquement affiché lors d'une session avec identifiant Administrateur.

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

### 4.1.3 Network Settings (Paramètres Réseau)



Affiche et configure les paramètres réseau.

Élément	Description
<b>Network Mode</b>	Sélectionne un mode "Wired" ou "Wireless".
<b>IP Configuration</b>	Configure les Network Settings (Paramètres Réseau)
<b>DHCP ON</b>	Active le DHCP.
<b>DHCP OFF</b>	Désactive le DHCP.
<b>IP Address</b>	Configure l'adresse IP lorsque le DHCP est désactivé.
<b>Subnet Mask</b>	Configure le masque sous-réseau quand le DHCP est désactivé.
<b>Default Gateway</b>	Configure la passerelle par défaut lorsque le DHCP est désactivé.
<b>Projector Name</b>	Configure le nom du projecteur. La longueur du nom du projecteur est au maximum de 64 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser l'alphabet, des nombres ou les symboles suivants: !"#\$\$%&'()*+,-./:;<=>?@[^_`{ }~ et la barre d'espace.
<b>sysLocation (SNMP)</b>	Configure l'adresse à laquelle se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longueur maximum du sysLocation est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
<b>sysContact (SNMP)</b>	Configure les informations de contact auxquelles il faut se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longueur maximum de sysContact est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
<b>DNS Server Address</b>	Configure l'adresse de serveur DNS.

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

Elément	Description
Wireless Mode	Sélectionnez "AD-HOC" ou "Infrastructure".
CH (Communication channel)	Sélectionnez un canal entre "1" et "11". <b>REMARQUE</b> • En fonction du pays où vous vous trouvez, les canaux pourraient varier. En outre, en fonction du pays ou de la région où vous vous trouvez, vous pourriez être amené à utiliser une carte de réseau sans fil qui respecte les standards du pays ou de la région respective.
Speed (Communication speed)	Sélectionnez une vitesse de communication.
Encryption	Sélectionnez une méthode de cryptage de données.
WEP Key	Entrez la clé WEP qui a la même longueur que ce qui est défini par WEP. Lorsque "64bit" ou "128bit" est sélectionné, rentrez respectivement 10 ou 26 caractères. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0" à "9" et les lettres de l'alphabet de "a" à "f" (minuscules ou majuscules). Entrez les séries de deux caractères. Cela sera remplacé par 0 si la longueur totale est impaire.
WPA Passphrase	Entrez un Passphrase WPA. Le nombre de caractères que vous pouvez rentrer est compris entre 8 et 63. Vous pouvez uniquement utiliser l'alphabet, des nombres ou les symboles suivants: !#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[]^_`{ }~ et la barre d'espace.
SSID	Sélectionnez un SSID dans la liste. Il est nécessaire de configurer votre SSID unique, sélectionnez <b>[Custom]</b> , puis configurer votre propre SSID en observant les règles suivantes: Le nombre maximum de caractères est de 32. Vous pouvez uniquement utiliser l'alphabet, des nombres ou les symboles suivants: !#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[]^_`{ }~ et la barre d'espace.

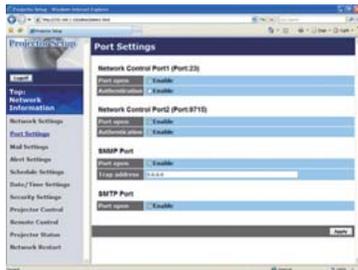
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

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

- Si vous connectez le projecteur à un réseau existant, consultez a administrateur réseau avant de paramétrer les adresses serveur.
- La clé WEP, le Passphrase WPA et les paramètres SSID ne seront pas pris en compte si des caractères invalides sont utilisés.

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

### 4.1.4 Port Settings (Paramètres de Port)



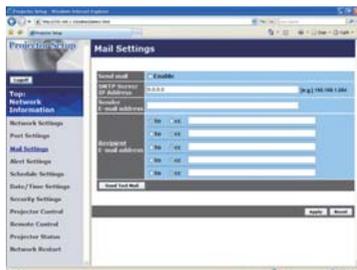
Affiche et configure les paramètres du port de communication.

Élément	Description
<b>Network Control Port1 (Port:23)</b>	Configure et contrôle le port 1 (Port:23).
Port open	Cliquez sur <b>[Enable]</b> dans la case pour utiliser le port 23.
Authentication	Cliquez sur <b>[Enable]</b> dans la case, lorsque une authentification est demandée pour ce port.
<b>Network Control Port2 (Port:9715)</b>	Configure et contrôle le port 2 (Port:9715).
Port open	Cliquez sur <b>[Enable]</b> dans la case pour utiliser le port 9715.
Authentication	Cliquez sur <b>[Enable]</b> dans la case, lorsque une authentification est demandée pour ce port.
<b>SNMP Port</b>	Configure le port SNMP.
Port open	Cliquez sur <b>[Enable]</b> pour utiliser SNMP.
Trap address	Configure la destination du Trap SNMP en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans <b>Network Settings (Paramètres Réseau)</b> . La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
<b>SMTP Port</b>	Configure le port SMTP.
Port open	Cliquez sur <b>[Enable]</b> pour utiliser la fonction e-mail.

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

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

#### 4.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail)



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

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

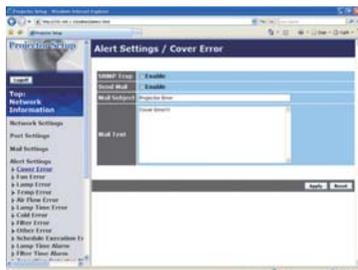
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

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

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

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

### 4.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte)



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

Catégorie d'Alerte	Description
<b>Cover Error</b>	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement.
<b>Fan Error</b>	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas.
<b>Lamp Error</b>	La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé.
<b>Temp Error</b>	Il se peut que la partie interne ait surchauffé.
<b>Air Flow Error</b>	La température interne augmente.
<b>Lamp Time Error</b>	Durée de la lampe terminée.
<b>Cold Error</b>	Il se peut que la partie interne ait refroidit.
<b>Filter Error</b>	Durée du filtre terminée.
<b>Other Error</b>	Other error. Si cette erreur s'affiche, veuillez contacter votre revendeur.
<b>Schedule Execution Error</b>	Erreur d'Execution Calendrier. (📅75)
<b>Lamp Time Alarm</b>	Horloge de la lampe réglée sur les paramètres alarme.
<b>Filter Time Alarm</b>	Horloge filtre réglée sur les paramètres alarme.
<b>Transition Detector Alarm</b>	Alarme de Détecteur de transition. (📖Menu OPT. dans le <b>Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation</b> )
<b>Cold Start</b>	L'interrupteur d'alimentation est allumé. (éteint → mode Attente)
<b>Authentication Failure</b>	L'accès SNMP est détecté depuis la mauvaise communauté SNMP.

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

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

Les catégories d'alerte sont illustrées ci-dessous:

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

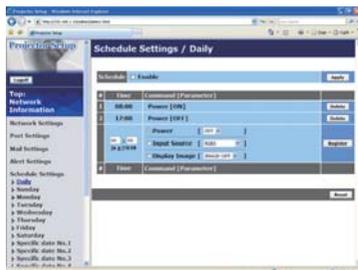
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

**REMARQUE** • Le déclenchement de l'e-mail **Filter Error** dépend des paramètres AVERT. FILTR dans la rubrique SERVICE du Menu OPT.. Ces paramètres définissent la période s'écoulant avant l'affichage d'un AVERT. FILTR sur l'écran du projecteur. L'e-mail sera envoyé lorsque la minuterie filtre excède 500, 1000, 1500 or 2000 heures, en fonction de la configuration. Aucun avis d'envoi ne sera envoyé si AVERT. FILTR est DESACTI.. ( **Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation**)

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

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

## 4.1.7 Schedule Settings (Paramètres Calendrier)



Affiche et configure les paramètres emploi du temps.

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

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

Les paramètres emploi du temps sont indiqués ci-dessous.

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

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

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

Elément	Description
<b>Time</b>	Configure l'heure à laquelle exécuter les commandes.
<b>Command [Parameter]</b>	Configure les commandes à être exécutées.
<b>Power</b>	Configure les paramètres pour le contrôle puissance.
<b>Input Source</b>	Configure les paramètres pour le changement d'entrée.
<b>Display Image</b>	Configure les paramètres pour l'affichage de données images transférées ( <a href="#">🔗96</a> ).

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

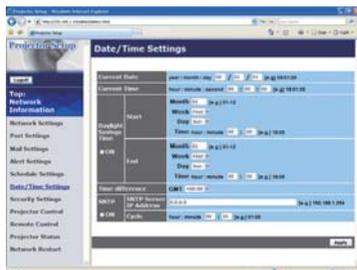
Cliquez sur **[Delete]** pour effacer des commandes de la Liste Emploi du Temps.

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

**REMARQUE** • Si le projecteur est déplacé, vérifiez l'heure et la date sur le projecteur avant de configurer les plannings. Les indications d'heure et de date ([🔗77](#)) pourraient se trouver faussées suite à un choc violent.

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

## 4.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure)



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

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

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

Élément	Description
<b>Time difference</b>	Configure le décalage horaire. Paramètre le décalage horaire sur celui de votre PC. Dans le doute, demander conseil à votre responsable informatique.
<b>SNTP</b>	Cochez la case <b>[ON]</b> pour récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP et paramétrez les éléments suivants:
<b>SNTP Server IP Address</b>	Configure l'adresse serveur SNTP en format IP. <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans <b>Network Settings (paramètres réseau)</b>. La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.</li> </ul>
<b>Cycle</b>	Configure à quel interval faut-il récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP ( <b>heure:minute</b> ).

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

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

- Pour activer la fonction SNTP, le décalage horaire doit être configuré.
- Le projecteur recherche les informations de la date et l'heure du serveur temporel et des paramètres du temps de priorité lorsque SNTP est activé.
- L'horloge interne pourrait ne plus être à l'heure. Il est recommandé d'utiliser SNTP pour conserver l'heure juste.

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

## 4.1.9 Security Settings (Paramètres Sécurité)



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

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

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

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

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

**REMARQUE** • Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".

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

### 4.1.10 Projector Control (Contrôle du Projecteur)



Les éléments du tableau ci-dessous peuvent être sélectionnés à partir du menu Projector Control . Sélectionnez un élément en utilisant les touches haut et bas de votre clavier.

La plupart des menus ont un sous-menu. Référez-vous au tableau ci-dessous pour plus de détails.

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

Contrôle le projecteur.

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

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

Elément	Description
<b>Image</b>	
<b>Aspect</b>	Sélectionne les paramètres aspect.
<b>Over Scan</b>	Ajuste les paramètres de surbalayage.
<b>V Position</b>	Ajuste la position verticale.
<b>H Position</b>	Ajuste la position horizontale.
<b>H Phase</b>	Ajuste la phase horizontale.
<b>H Size</b>	Ajuste la taille horizontale.
<b>Auto Adjust Execute</b>	Exécute des réglages automatiques.
<b>Input</b>	
<b>Progressive</b>	Sélectionne la paramétrage "progressif".
<b>Video NR</b>	Sélectionne la configuration Réduction du Bruit Video.
<b>Color Space</b>	Sélectionne l'espace couleur.
<b>C-Video Format</b>	Sélectionne la configuration format vidéo.
<b>S-Video Format</b>	Sélectionne la configuration en format s-vidéo.
<b>Frame Lock-COMPUTER IN</b>	Allume/Eteint la fonction verrou <b>COMPUTER IN</b> .
<b>COMPUTER IN</b>	Sélectionne le type de signal d'entrée <b>COMPUTER IN</b> .
<b>Setup</b>	
<b>Auto Keystone Execute</b>	Exécute une correction automatique de distorsion trapézoïdale.
<b>Keystone V</b>	Règle les paramètres de la déformation trapézoïdale verticale de l'image.
<b>Whisper</b>	Sélectionne le mode silencieux.
<b>Mirror</b>	Sélectionne le statut Mirroir.

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

Élément	Description
<b>Audio</b>	
<b>Volume</b>	Règle les paramètres de volume.
<b>Audio-Computer</b>	Désigne le port d'entrée AUDIO-COMPUTER IN.
<b>Audio-MIU</b>	Désigne le port d'entrée AUDIO-MIU.
<b>Audio-S-Video</b>	Désigne le port d'entrée AUDIO-S-VIDEO.
<b>Audio-Video</b>	Désigne le port d'entrée AUDIO-VIDEO.
<b>Screen</b>	
<b>Language</b>	Sélectionne une langue pour l'affichage écran.
<b>Menu Position V</b>	Règle la position du menu vertical.
<b>Menu Position H</b>	Ajuste la position du menu horizontal.
<b>Blank</b>	Sélectionne le mode Vide.
<b>Startup</b>	Sélectionne le mode écran de démarrage.
<b>MyScreen Lock</b>	Active ou désactive la fonction verrouille Mon Écran.
<b>Message</b>	Active/désactive la fonction message.
<b>Template</b>	Sélectionne les paramètres des modèles.

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

Elément	Description
<b>Option</b>	
<b>Auto Search</b>	Active/désactive la fonction de recherche de signal automatique.
<b>Auto Keystone</b>	Active/désactive la fonction de correction trapézoïdale automatique.
<b>Auto on</b>	Active/désactive la fonction auto on.
<b>Auto off</b>	Configure la minuterie pour qu'elle éteigne le projecteur si aucun signal n'est détecté.
<b>My Button-1</b>	Assigne de fonctions pour la touche <b>MY BUTTON1</b> de la télécommande fournie.
<b>My Button-2</b>	Assigne de fonctions pour la touche <b>MY BUTTON2</b> de la télécommande fournie.
<b>My Source</b>	Sélectionne les paramètres de MA SOURCE.
<b>Remote Freq. Normal</b>	Active/désactive le signal de la télécommande en fréquence normale.
<b>Remote Freq. High</b>	Active/désactive le signal de la télécommande en haute fréquence.
<b>Closed Caption</b>	
<b>Display</b>	Sélectionne le paramètre AFFICHER du S.T.C.
<b>Mode</b>	Sélectionne le paramètre MODE du S.T.C.
<b>Channel</b>	Sélectionne le paramètre CANAUX du S.T.C.

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



La **Service** Service dans le menu **Projector Control** s'affiche uniquement si vous ouvrez une session avec identifiant Administrateur.

Les éléments du tableau ci-dessous peuvent être sélectionnés à partir du menu **Projector Control** . Cliquez sur [**Quit Presenter Mode**].

Élément	Description
<b>Service</b>	
<b>Quit Presenter Mode</b>	Force la fermeture du Mode Présentation.

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

#### 4.1.11 Remote Control (Télécommande)



Vous pouvez utiliser votre navigateur pour contrôler le projecteur.

- N'essayez pas de contrôler le projecteur avec la télécommande Web et votre navigateur en même temps. Cela pourrait entraîner des erreurs d'opération dans le projecteur.

Les fonctions de la télécommande fournies sont déterminées à l'écran de la télécommande Web.

Élément	Description
<b>POWER</b>	Assigne la même opération que la touche <b>STANDBY/ON</b> .
<b>COMPUTER</b>	Assigne la même opération que la touche <b>COMPUTER</b> .
<b>VIDEO</b>	Assigne la même opération que la touche <b>VIDEO</b> .
<b>BLANK</b>	Assigne la même opération que la touche <b>BLANK</b> .
<b>FREEZE</b>	Assigne la même opération que la touche <b>FREEZE</b> .
<b>MUTE</b>	Assigne la même opération que la touche <b>MUTE</b> .
<b>MENU</b>	Assigne la même opération que la touche <b>MENU</b> .
<b>UP</b>	Assigne la même opération que la touche <b>▲</b> .
<b>DOWN</b>	Assigne la même opération que la touche <b>▼</b> .
<b>LEFT</b>	Assigne la même opération que la touche <b>◀</b> .
<b>RIGHT</b>	Assigne la même opération que la touche <b>▶</b> .
<b>ENTER</b>	Assigne la même opération que la touche <b>ENTER</b> .
<b>RESET</b>	Assigne la même opération que la touche <b>RESET</b> .
<b>PAGE UP</b>	Assigne la même opération que la touche <b>PAGE UP</b> .
<b>PAGE DOWN</b>	Assigne la même opération que la touche <b>PAGE DOWN</b> .

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

Les fonctions de la PRESENTATION PC-LESS sont déterminées à l'écran de la télécommande Web.

Élément	Description
<b>LIVE MODE</b>	Sélectionner cet élément revient à passer le projecteur en "Mode Direct".
<b>THUMBNAIL</b>	Sélectionner cet élément revient à passer le projecteur en Mode Thumbnail.
<b>SLIDE SHOW</b>	Sélectionner cet élément revient à passer le projecteur en "Mode Diapositive".
<b>DIRECTORY</b>	Sélectionner cet élément revient à passer le projecteur en "Catalogue".

**REMARQUE** • La télécommande Web n'accepte pas la fonction repeat (répéter) qui exécute une action en gardant la touche enfoncée.

- Puisque la fonction repeat (répéter) n'est pas disponible, cliquez la touche autant de fois que vous le désirez.
- Même si vous maintenez la touche enfoncée pendant un certain temps, le télécommande Web n'envoie votre requête qu'une seule fois. Relâchez la touche, puis cliquez de nouveau.
- Lorsque la touche **[POWER]** est enfoncée, un message apparaît pour confirmer l'opération. Si vous désirez l'éteindre, appuyez sur **[OK]**, sinon, appuyez sur les touches **[Cancel]**.
- Les touches **[PAGE DOWN]** et **[PAGE UP]** de la télécommande Web ne peuvent pas être utilisés comme fonction d'émulation de souris du projecteur.

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

#### 4.1.12 Projector Status (Statut du Projecteur)



Affiche et configure le statut actuel du projecteur.

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

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

### 4.1.13 Network Restart (Redémarrage du réseau)



Réinitialise la connexion réseau du projecteur.

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

**REMARQUE** • Réinitialiser la connexion exigera que vous vous rouvriez un session afin de contrôler ou configurer le projecteur via un navigateur. Patientez 10 secondes après avoir cliqué la touche **[Restart]** pour rouvrir une session.

- Le menu d'ouverture de session Logon (📖67) s'affiche après la réinitialisation de la connexion réseau du projecteur, à condition que le DHCP soit ACTIVE.

### 4.1.14 Logoff (Fermeture de session)

Lorsque vous cliquez sur **[Logoff]** is clicked, the Logon menu is displayed (le Menu d'ouverture de session s'affiche) (📖67).

## 4.2 Alertes E-mails

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

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

### Paramètres E-mail (📖72)

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

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir le port SMTP.
- 5) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.
- 6) Cliquez sur **[Mail Settings]** et configurez chaque élément. (Référez-vous à la rubrique **4.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail)** (📖72) pour plus d'informations.
- 7) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

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

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

## 4.2 Alertes E-mails (suite)

- 8) Cliquez sur **[Alert Settings]** dans le menu principal pour configurer les paramètres d'alertes e-mail.
- 9) Sélectionnez et configurer chaque élément alerte. Référez-vous à la rubrique **4.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte)** ( 73) pour plus d'informations.
- 10) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

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

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

### 4.3 Organisateur du Projecteur avec SNMP

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

**REMARQUE** • Il est recommandé que les fonctions SNMP soient offertes par un administrateur réseau.

• Le logiciel de gestion SNMP doit être installé sur l'ordinateur pour pouvoir contrôler le projecteur via SNMP.

#### Paramètres SNMP (📖71)

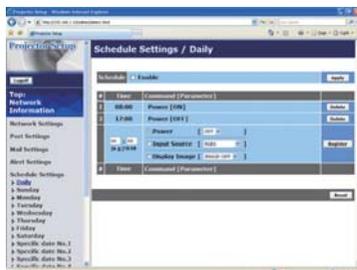
Configurez les éléments suivants via un navigateur pour utiliser SNMP.

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant Administrateur et votre mot de passe et cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir le **Port SNMP**. Configurez l'adresse IP pour envoyer le filtre SNMP lorsqu'un échec/avertissement se produit.
- 5) Cliquez sur **[Security Settings]** dans le menu principal.
- 6) Cliquez sur **[SNMP]** et configurez le nom de communauté sur l'écran qui s'affiche.
- 7) Configurez les paramètres de la transmission filtre des échecs/avertissements. Cliquez sur **[Alert Settings]** dans le menu principal et sélectionnez l'élément Echec/Avertissement à configurer.
- 8) Cliquez sur **[Enable]** pour envoyer le filtre SNMP pour échecs et avertissements. Décochez la case **[Enable]** lorsque la transmission filtre SNMP n'est pas requise.
- 9) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

## 4.4 Prédiction d'évènements

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



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

- L'évènement alimentation marche/arrêt possède la priorité la plus basse parmi tous les évènements définis au même moment.
- Il y a 3 types d'Organisation, 1) daily 2) weekly 3) specific date. (📖75)
- La priorité des évènements prévus est la suivante 1) specific date 2) weekly 3) daily.
- Vous pouvez rentrer jusqu'à cinq dates spécifiques dans les évènements prévus. La priorité est donnée aux évènements qui ont les nombres les plus bas, lorsque plus d'un évènement a été prévu à la même date et heure (ex: 'Specific day No. 1' est prioritaire sur le 'Specific day No. 2' etc...)
- Assurez vous d'avoir régler la date et l'heure avant d'activer les évènements prévus. (📖77)

### 4.4 Prévission d'évènements (suite)

#### Paramètres Calendrier (📅75)

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

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

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

Il y a trois types d'emploi du temps:

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

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

• Lorsque la fonction Emploi du Temps est utilisée, le câble alimentation doit être connecté au projecteur. Aussi la prise doit être ouverte et l'interrupteur doit être sur marche, [ | ]. La fonction d'emploi du temps ne fonctionne pas lorsque l'interrupteur est sur arrêt, [ O ] ou si le coupe circuit est déclanché. L'indicateur d'alimentation clignotera orange ou vert lorsque le projecteur reçoit du courant.



## 4.5 Affichage MES IMAGES (transfert d'images fixes)

Le projecteur peut afficher une image fixe dans une mémoire SD ou une mémoire USB qui est transférée via le réseau. (Fig. 4.5)

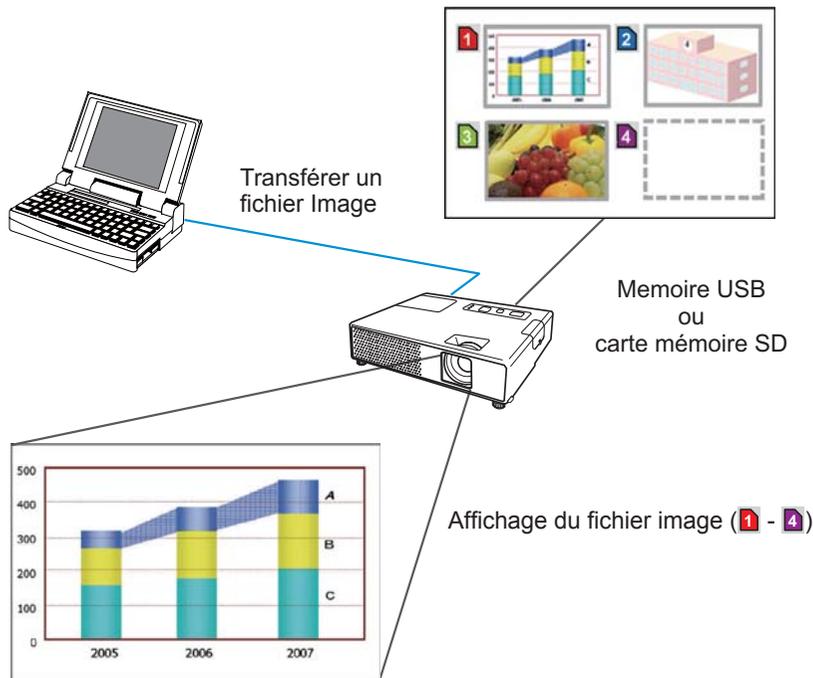


Fig 4.5 Transfert d'image fixe

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

Pour afficher l'image transférée, sélectionnez l'élément MES IMAGES dans le menu MIU. Pour plus d'informations, veuillez lire la description de l'élément MES IMAGES, dans le menu MIU. ([Menu MIU dans le Manuel d'utilisation \(détaillé\) - Guide d'utilisation](#))

**REMARQUE** • Les types de fichiers supportés sont JPEG, Bitmap et PNG.  
• Il est possible d'affecter jusqu'à 4 images.  
• Le fichier image peut aussi être affiché en utilisant la fonction emploi du temps depuis le navigateur Web. Référez-vous à la rubrique **4.4 Prévision d'évènements** ([93](#)) en détail.

## 4.6 Contrôle des commandes via le réseau

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

### Communication Port (Port de Communication)

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

TCP #23

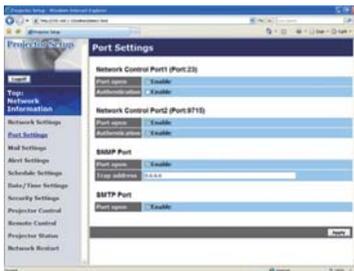
TCP #9715

### Paramètres commande et contrôle (📖71)

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

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

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



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

### 4.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Quand les paramètres d'authentification sont activés, les paramètres suivant sont requis:  
(📖79)

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

**REMARQUE** • Le mot de passe d'authentification sera le même que pour le Network Control Port1 (Port:23), le Network Control Port2 (Port: 9715).

## 4.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

### Format des commandes

Les formats commandes varient selon les ports de communication.

- TCP #23

Vous pouvez utiliser les commandes RS-232C sans aucun changement. Le format de données de réponse est le même que les commandes RS-232C. Cependant, la réponse suivante sera envoyée dans l'éventualité d'un échec d'authentification, lorsque l'authentification est activée.

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

Réponse	Code d'erreur	
0x1F	0x04	0x00

- TCP #9715

#### Envoyer le format données

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

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

- Entête → 0x02, Fixe.
- Longueur des données → Longueur de byte des ordres RS-232C (0x0D, Fixe).
- Ordre RS-232C → Ordres RS-232C qui commencent par 0xBE 0xEF (13 bytes).
- Total de Contrôle → Il s'agit de la valeur pour atteindre 0 à l'addition des 8 bits les plus bas, de l'entête au total de contrôle.
- Identifiant Connexion → Valeur arbitraire comprise entre 0 et 255 (Cette valeur est attachée aux données de réponse).

## 4.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

### Format de données de réponse

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

<Réponse ACK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x06	1 byte

<Réponse NAK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x15	1 byte

<Réponse d'Erreur>

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

<Réponse Donnée>

Réponse	Données	Identifiant Connexion
0x1D	2 bytes	1 byte

<Reponse Projecteur Occupé>

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

<Réponse d'Erreur d'authentification>

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

## 4.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

### Coupure Automatique de Connexion

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

### Authentification

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

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

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

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

## 5. Presentation PC-LESS

### 5.1 Grandes lignes de la Presentation PC-LESS

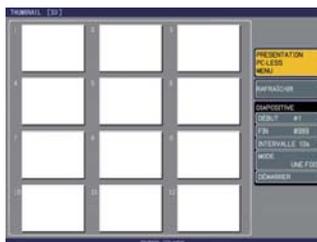
La Presentation PC-LESS lit les données image dans le dispositif de stockage inséré dans l'emplacement de SD CARD ou dans la fiche AUX I/O. Ensuite, elle affiche les images dans les modes suivants:

La Presentation PC-LESS peut être effectuée dans le Menu OSD (Affichage à l'écran) à l'écran projecteur ou via un logiciel de navigateur web installé sur votre PC et connecté au réseau.

Cette caractéristique vous permet de faire votre présentation sans votre PC.

- Mode Thumbnail (📖 104)
- Mode Plein Écran (📖 108)
- Mode Diapositive (📖 110)
- Vue Catalogue (📖 112)

Mode  
Thumbnail



Mode Plein  
Écran

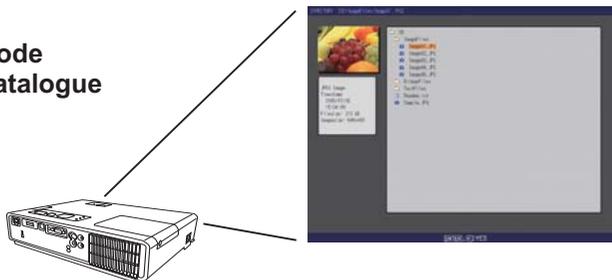


Mode  
Diapositive



## 5.1 Grandes lignes de la Presentation PC-LESS (suite)

Mode  
Catalogue



### [Appareils de stockage supportés]

- Carte mémoire SD
- Mémoire USB (Type de mémoire USB, disque dur USB et type de lecteur de carte USB)

**REMARQUE** • Le lecteur de mémoire USB (adaptateur) qui a plus d'un port USB n'est pas pris en charge (si l'adaptateur reconnaît que plusieurs appareils sont connectés).

- Les Hubs (concentrateurs) USB ne sont pas pris en charge.
- Une mémoire USB de sécurité n'est pas prise en charge.
- Certaines cartes mémoire SD et mémoires USB pourraient ne pas fonctionner correctement.
- La mémoire SD SDHC (4GB etc) n'est pas prise en charge. Les cartes jusqu'à 2GB sont prises en charge.
- La mémoire SD et la carte de réseau sans-fil (optionnelle) ne doivent pas être insérées en même temps.
- Assurez-vous d'insérer/retirer délicatement la carte mémoire SD et la mémoire USB.

(📖 **Utilisation d'un dispositif de stockage USB / Utilisation d'une carte SD dans le Manuel d'utilisation (résumé)**)

### [Formats Supportés]

- FAT12, FAT16 et FAT32

**REMARQUE** • NTFS n'est pas pris en charge.

### [Formats de fichiers Supportés]

- JPEG (.jpeg, .jpg) \* Progressif n'est pas pris en charge.
- Bitmap (.bmp) \* Le mode 16bit et les bitmaps compressés ne sont pas pris en compte.
- PNG (.png) \* Les PNG imbriqués ne sont pas pris en compte.
- MPEG4 (.mp4) \* Le taux de résolution bit est inférieur à 1Mbps en Profil Simple.  
La résolution supportée est inférieure à VGA.  
L'unique format Audio supporté est AAC.

## 5.2 Mode Thumbnail

Le mode Thumbnail affiche des images stockées dans un dispositif de stockage SD ou USB sur l'écran Thumbnail. Il y a au maximum 12 images par écran.

Si vous le désirez, vous pouvez passer au mode Plein Ecran ou Diapositive, après avoir sélectionné des images dans le mode Thumbnail.

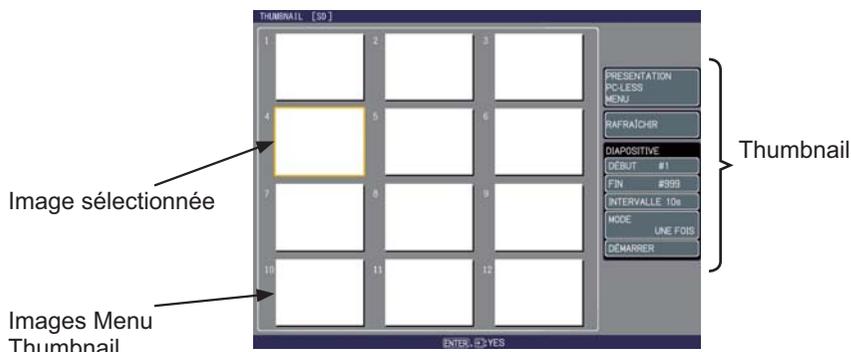


Fig 5.2 Mode Thumbnail

### 5.2.1 Démarrer le mode Thumbnail

Le Mode Thumbnail peut être démarré depuis le menu OSD (affichage à l'écran) du projecteur, ou avec un logiciel de navigateur Web installé sur votre PC.

#### depuis le menu OSD (Affichage à l'écran)

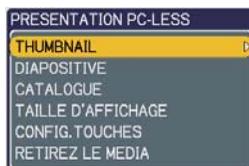
- 1) Enregistrez le JPEG et autres fichiers supportés (📖 103) dans le fichier racine dans une mémoire SD ou un dispositif de stockage USB.
- 2) Insérez la carte mémoire SD dans l'emplacement carte SD ou la mémoire USB dans le port **AUX I/O**, sur le projecteur. (📖 **Utilisation d'un dispositif de stockage USB / Utilisation d'une carte SD dans le Manuel d'utilisation (résumé)**)
- 3) Appuyer sur la touche **MENU** de la télécommande ou bien les touches **▲/▼/◀/▶** du projecteur pour afficher le menu à l'écran.
- 4) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner le Menu Détaillé et utiliser le curseur **▶** pour sélectionner une rubrique.
- 5) Utiliser le curseur **▲/▼** pour sélectionner le MIU et utiliser le curseur **▶** pour sélectionner une rubrique.

## 5.2 Mode Thumbnail (suite)

- 6) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner La Presentation PC-LESS et appuyer sur la touche ► .



- 7) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner THUMBNAIL et appuyer sur la touche ► . L'image (Fig.5.2) s'affichera à l'écran.



### depuis un logiciel de navigateur Web

- 1) Enregistrez le JPEG et autres fichiers supportés (📖 103) dans le fichier racine dans une mémoire SD ou un dispositif de stockage USB.
- 2) Insérez la carte mémoire SD dans l'emplacement carte SD ou la mémoire USB dans le port **AUX I/O**, sur le projecteur. (📖 **Utilisation d'un dispositif de stockage USB / Utilisation d'une carte SD dans le Manuel d'utilisation (résumé)**)
- 3) Connecter le projecteur et votre PC au réseau. (📖 11 ou 📖 16 ou 📖 26)
- 4) Démarrer un logiciel de navigateur Web et ouvrir une session sur le projecteur. (📖 67)
- 5) Sélectionnez Remote Control dans le menu principal pour obtenir l'écran Remote Control sur votre PC.



- 6) Sélectionner La THUMBNAIL et cliquez dessus. L'image (Fig.5.2) s'affichera à l'écran.

## 5.2 Mode Thumbnail (suite)

### 5.2.2 Utiliser avec les touches ou les touches

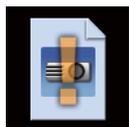
Vous pouvez contrôler les images dans l'écran Thumbnail avec la télécommande, le clavier ou un navigateur Web. Les fonctions suivantes peuvent être pendant que "Thumbnail" est affichée.

Fonctionnement de la touche			Fonctions
La télécommande	Le pavé numérique du projecteur	Télécommande Web dans le logiciel navigateur Web.	
▲/▼/◀/▶	▲/▼/◀/▶	UP/DOWN/LEFT/RIGHT	Bouge le curseur
PAGE UP PAGE DOWN	-	PAGE UP PAGE DOWN	Change de page
ENTER	INPUT/ENTER	ENTER	Affiche l'image sélectionnée en plein écran
MENU	-	MENU	Affiche le menu PRESENTATION PC-LESS

\* Ces opérations ne sont pas accessibles lorsque le menu OSD (Affichage écran) du projecteur est affiché.

**REMARQUE** • Le mode Thumbnail affiche au maximum 12 images par écran.

- Il n'est pas possible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT/ENTER** lorsque THUMBNAIL, DIAPOSITIVE ou CATALOGUE est affiché.
- Affichez le menu OSD du projecteur avant de changer le port d'entrée.
- Des Icones d'erreurs seront affichées en THUMBNAIL.



Ce fichier semble être endommagé ou au mauvais format.



Le nom de fichier existe éja dans la liste de diffusion "playlist" (116), mais le fichier en question n'existe nul part.

## 5.2 Mode Thumbnail (suite)

### 5.2.3 Utilisation dans le Menu Thumbnail

A droite de l'écran Thumbnail, vous trouverez le menu Thumbnail.

#### 1) PRESENTATION PC-LESS MENU:

Placez le curseur sur le PRESENTATION PC-LESS menu, et poussez la touche ► sur la télécommande ou le projecteur, ou **[RIGHT]** sur la télécommande Web. Le Menu de la PRESENTATION PC-LESS s'affichera.

#### 2) RAFRAÎCHIR:

Placez le curseur sur RAFRAÎCHIR et poussez la touche ► sur la télécommande ou le projecteur, ou **[RIGHT]** sur la télécommande Web. Le message d'avertissement pour RAFRAÎCHIR s'affichera alors. Rafraîchir est une fonction pour initialiser la liste de diffusion "playlist". (📖 116)

Si vous l'initialisez, l'écran Thumbnail est renouvelé et les images retournent à leur condition d'origine.



Pour l'initialiser, appuyez sur **ENTER** sur la télécommande ou la télécommande Web, ou **IINPUT/ENTER** sur le projecteur.

Pour sortir du menu Thumbnail, appuyez sur **ESC** sur la télécommande or la touche ◀ sur le projecteur, ou encore la touche **[LEFT]** sur la télécommande Web.

**REMARQUE** • Si vous l'initialisez, le paramétrage pour Diapositive et la rotation des images s'initialisera de même.

- Si le dispositif USB est protégé, la liste de diffusion "playlist" ne peut débuter.
- Si le dispositif de stockage n'a pas l'espace libre suffisant pour stocker la nouvelle liste de diffusion "playlist", celle-ci ne pourra pas débuter.
- Pour les autres fonctions du menu, référez vous à Thumbnail Diapositive.

(📖 110)

### 5.3 Mode Plein Écran

Le Mode Plein Écran (Fig 5.3) affiche une image sur tout l'écran. Pour passer en affichage plein écran, appuyer sur la touche **ENTER** de la télécommande ou sur la touche **INPUT/ENTER** du pavé numérique ou encore, cliquez. **[ENTER]** sur le Web Remote Control lorsque le fichier image est sélectionné dans le mode Thumbnail ou Catalogue.



Affichage Plein Ecran

Fig. 5.3 Mode Plein Ecran

Les fonctions suivantes peuvent supporter un mode Plein Écran.

Fonctionnement de la touche *1)			Fonctions
La télécommande	Le pavé numérique du projecteur	Web Remote Control dans le logiciel navigateur Web.	
▲/▼ ou ◀/▶ *2)	▲/▼ ou ◀/▶ *2)	UP/DOWN ou LEFT/RIGHT *2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fait une rotation de l'image à 90 degrés dans le sens / sens inverse des aiguilles d'une montre. Une fois que l'image a effectué une rotation, l'information d'angle est gardée dans la liste de diffusion "playlist" même si le mode est réglé sur un autre. Thumbnail ou Diapositive. Pour retourner à l'original, faites faire une rotation à l'image pour qu'elle revienne à sa position initiale, ou effacer le fichier liste de diffusion " playlist" dans la carte mémoire. (📖 116)</li> <li>Fait glisser la diapositive devant ou derrière.</li> </ul>
<b>ENTER</b>	<b>INPUT/ENTER</b>	ENTER	(depuis le mode Thumbnail) Affiche Thumbnail.
<b>MENU</b>	-	MENU	Affiche le menu PRESENTATION PC-LESS.

\*1) Ces opérations ne sont pas accessibles lorsque le menu OSD (Affichage écran) du projecteur est affiché.

\*2) La fonction pour la paire de clés est sélectionnée dans le menu CONFIG. TOUCHES. (📖 109)

**REMARQUE** • Il n'est pas possible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT/ENTER** lorsque THUMBNAIL, DIAPOSITIVE ou CATALOGUE est affiché.

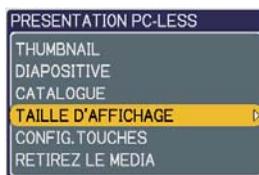
- Affichez le menu OSD du projecteur avant de changer le port d'entrée.
- Une image pourrait ne pas s'afficher correctement au début ou à la fin d'un fichier playback MP4.

### 5.3 Mode Plein Écran (suite)

Vous pouvez afficher votre fichier image à la taille que vous désirez.

1) Sélectionnez TAILLE D’AFFICHAGE dans le menu PRESENTATION PC-LESS.

2) Appuyez sur la touche **ENTER** de la télécommande ou la touche **►** du pavé numérique ou la touche **RIGHT** du Web Remote Control.



3) Puis le menu TAILLE D’AFFICHAGE apparaît.



4) Sélectionnez la TAILLE D’AFFICHAGE désirée.

- **RÉEL** : Affiche les images à leur taille originelle. Affiche les images au centre de l’écran, si leur taille originelle est plus petite que la taille de l’écran.  
Affiche uniquement le centre de l’image, si la taille originelle est plus grande que l’écran.
- **NORMAL** : Affiche l’image sur tout l’écran et garde son aspect originel.
- **PLEIN** : Affiche l’image en plein écran. L’aspect originel changera et passera en affichage plein écran.

Le fichier animation est toujours joué en mode VGA si la résolution est supérieure à VGA.

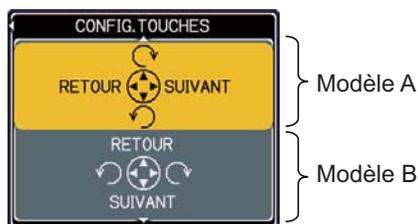
Le fichier d’animation est toujours joué au centre de l’écran si la résolution est inférieure à VGA.

Vous pouvez sélectionner la configuration KEY, à partir de 2 modèles désignés pour les touches **▲/▼/◀/▶** dans le mode Thumbnail.

1) Sélectionnez CONFIG. TOUCHES dans le menu PRESENTATION PC-LESS.

2) Appuyez sur la touche **►**.

3) le menu CONFIG. TOUCHES apparaît.

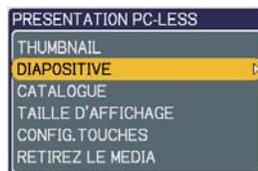


4) Sélectionnez le modèle CONFIG. TOUCHES

- modèle A : ◀ : image précédente      ▶ : image suivante  
▲ : rotation à droite      ▼ : rotation à gauche
- modèle B : ◀ : rotation à gauche      ▶ : rotation à droite  
▲ : image précédente      ▼ : image suivante

## 5.4 Mode Diapositive

Vous pouvez passer vos diapositives avec le menu projecteur. Sélectionnez DIAPOSITIVE dans le menu PRESENTATION PC-LESS et appuyez sur les touches **ENTER** / ► de la télécommande ou la touche ► du pavé numérique. Le diaporama débutera.



Vous pouvez aussi passer votre DIAPOSITIVE en cliquant **[SLIDE SHOW]** sur le Web Remote Control.

Le Mode DIAPOSITIVE (Fig 5.4) affiche une image en plein écran et passe les images à l'intervall réglé dans Temps d'Affichage. Le Temps d'Affichage peut être configuré par la liste de diffusion "playlist" (📖116) et le menu. (📖111)

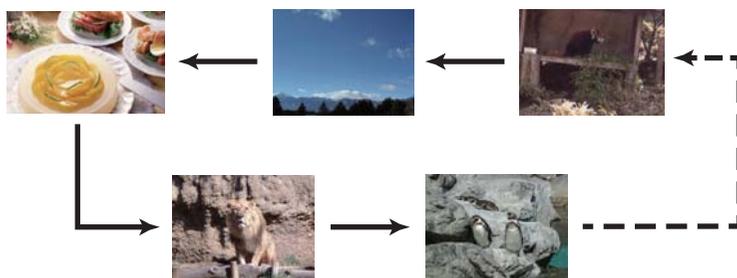


Fig. 5.4 Mode DIAPOSITIVE

Les opérations suivantes peuvent être accessibles pendant que DIAPOSITIVE est affiché.

Fonctionnement de la touche			Fonctions
La télécommande	Le pavé numérique du projecteur	Web Remote dans le logiciel navigateur Web.	
<b>ENTER</b>	<b>INPUT/ENTER</b>	ENTER	Affiche Thumbnail.
<b>MENU</b>	-	MENU	Affiche le menu PRESENTATION PC-LESS.

\* Ces opérations ne sont pas accessibles lorsque le menu OSD (Affichage écran) du projecteur est affiché.

**REMARQUE** • Il est impossible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT/ENTER** lorsque THUMBNAIL, DIAPOSITIVE ou CATALOGUE est affiché.

- Affichez le menu OSD du projecteur avant de changer le port d'entrée.
- Les images enregistrées dans la liste de diffusion "playlist" peuvent être affichées.
- L'image ne peut pas être affichée en miniature si elle n'est pas enregistrée dans la liste de diffusion "playlist". (📖116)
- Quand le Mode DIAPOSITIVE est réglé sur UNE FOIS, la dernière diapositive de la présentation restera à l'écran jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche **ENTER** de la télécommande ou le Web Remote Control, ou la touche **INPUT/ENTER** du projecteur.

### 5.4 Mode Diapositive (suite)

Vous pouvez passer une Diapositive selon la configuration désirée. Configurer les DIAPOSITIVE dans le menu THUMBNAIL.

- 1) DÉBUT # : Sélectionne la première diapositive de Diapositive.
- 2) FIN # : Sélectionne la dernière diapositive de Diapositive.
- 3) INTERVALLE : Règle l'intervalle entre chaque Diapositive.
- 4) MODE : Sélectionne le mode de Diapositive.  
UNE FOIS : Joue les diapositives une seule fois.  
SANS FIN : Joue les diapositives en boucle.
- 5) DÉMARRER : Joue les diapositives.

Il n'est pas recommandé de régler un intervalle très court, car cela pourrait prendre plus de quelques secondes pour lire et afficher un fichier image s'il est stocké dans le bas de l'arborescence, ou encore si trop de fichiers sont stockés dans le même catalogue.

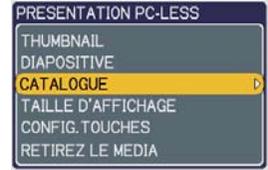


**REMARQUE** • Les paramètres de Diapositive sont sauvegardés dans le fichier "**slidemode.txt**" qui est stocké dans le dispositif de stockage. Si le fichier n'existe pas, il est créé automatiquement.

- DÉBUT #, FIN #, INTERVALLE, et MODE sont paramétrés par le menu THUMBNAIL. Ce paramètre est prioritaire sur la liste de diffusion "playlist".
- Si le dispositif de stockage est en protection d'écriture, ou le fichier "**slidemode.txt**" est un fichier de type "lecture seule", il est impossible de changer les paramètres de Diapositive.
- Si vous désirez annuler la priorité, effacez le fichier "**slidemode.txt**" du répertoire.

## 5.5 Vue Catalogue

Vous pouvez afficher le catalogue avec le menu projecteur. Sélectionnez CATALOGUE dans le menu de PRESENTATION PC-LESS. Puis appuyez sur la touche **ENTER** / ► de la télécommande ou touche ► du pavé numérique. Le catalogue s'affichera alors.



Vous pouvez aussi afficher le catalogue en cliquant sur la touche **[DIRECTORY]** sur le Web Remote Control.

La vue Catalogue (Fig. 5.5) affiche tous les dossiers et fichiers (y compris les formats de fichiers non supportés) dans la carte mémoire.

La prévisualisation de l'image est affichée dans le coin en haut à gauche de la vue Catalogue. Si le fichier est un film, la trame initiale du film s'affichera comme prévisualisation. Aucun aperçu n'est disponible si un dossier ou un fichier dont le format n'est pas supporté est sélectionné.

Si le fichier affichable est sélectionné et que vous pressez la touche **ENTER** sur la télécommande, cela passe le projecteur en mode plein écran.

Si le répertoire est sélectionné et que vous pressez la touche **ENTER** sur la télécommande, cela passe à la vue Thumbnail du dossier sélectionné.

Vous pouvez également afficher l'image en plein écran ou la vue Thumbnail en cliquant sur la touche **[ENTER]** sur la Web Remote Control.



Fig. 5.5 Vue Catalogue

### 5.5 Vue Catalogue (suite)

Les opérations suivantes peuvent être accessibles pendant que le répertoire est affiché.

Fonctionnement de la touche			Fonctions
La télécommande	Le pavé numérique du projecteur	Web Remote dans le logiciel navigateur Web.	
▲/▼	▲/▼	UP/DOWN	Déplace l'élément sélectionné vers le haut ou vers le bas.
▶	▶	RIGHT	Ouvre le dossier fermé.
◀	◀	LEFT	Ferme le dossier.
PAGE UP PAGE DOWN	-	PAGE UP PAGE DOWN	Change la page si le répertoire complet ne peut pas être affiché.
ENTER	INPUT/ENTER	ENTER	Affiche un fichier sélectionné de prévisualisation en plein écran. Les formats non supportés ne peuvent pas être ouverts. Si la prévisualisation s'affiche et que la touche Enter est enfoncé, vous retournerez à la vue arborescence. Si le répertoire (dossier) est sélectionné, il passe en Mode THUMBNAIL.
MENU	-	MENU	Affiche le menu.

\* Ces opérations ne sont pas accessibles lorsque le menu OSD (Affichage écran) du projecteur est affiché.

**REMARQUE** • Il n'est pas possible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT/ENTER** lorsque **THUMBNAIL**, **DIAPOSITIVE** ou **CATALOGUE** est affiché.

- Affichez le menu OSD du projecteur avant de changer le port d'entrée.
- Vous ne pouvez utiliser que des caractères alphanumérique pour nommer votre répertoire et votre fichier.
- Cette vue de Catalogue en arborescence est capable de montrer jusqu'à dix couches inférieures. Les fichiers et dossiers qui se trouvent à plus de 10 couches ne peuvent pas s'afficher. Certains fichiers et répertoires ne s'affichent pas s'ils sont trop nombreux. Dans ce cas, supprimez des fichiers et répertoires ou des répertoires dans la carte mémoire.

### 5.5 Vue Catalogue (suite)

#### [Affichage d'information fichier]

Dans l'écran de Vue Catalogue, les informations suivantes sont affichées en tant qu'informations Fichier.

#### Fichier Image (image fixe)

- Format fichier ("JPEG Image", "PNG Image"ou "BMP Image")
- Horodateur (lorsque le fichier est créé)
- Taille du fichier (Taille du fichier)
- Taille de l'image (résolution fichier)

#### Fichier film (film)

- Format fichier ("Film MP4")
- Horodateur (lorsque le fichier est créé)
- Taille du fichier (Taille du fichier)
- Taille de l'image (résolution fichier)
- Heure du Film (heure de lecture)

#### Formats de fichiers non supportés

- Format Fichier ("fichier")
- Horodateur (lorsque le fichier est créé)
- Taille du fichier (Taille du fichier)

#### Catalogue

- Format Fichier ("Catalogue")
- Horodateur (lorsque le catalogue est créé)

## 5.6 Message d'Erreur "Presentation PC-LESS"

Les messages d'erreurs s'affichent selon des conditions spécifiques dans le mode "Presentation PC-LESS". Ils apparaissent dans la zone grise en bas de l'écran.

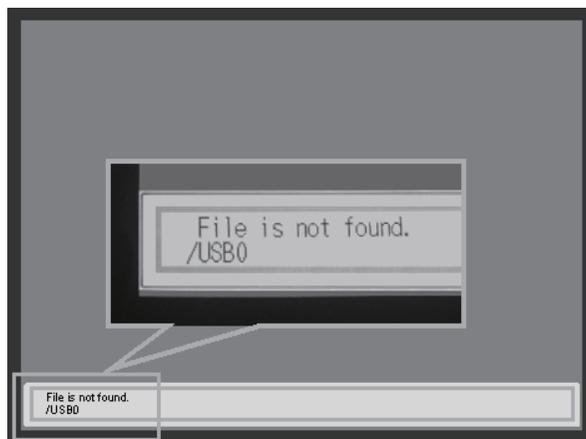


Fig. 5.6 Message d'Erreur "Presentation PC-LESS"

### Liste des messages d'erreurs de la "Presentation PC-LESS"

Message d'erreur	Contenu de l'erreur	Mode d'affichage
File is not found.	Le fichier à afficher n'existe pas.	Mode Plein Écran (à partir du mode Thumbnail) et Mode Diapositive.
Illegal Playlist file.	Le fichier liste de diffusion "playlist" a une anomalie. (Supérieur à 64kB ou supérieur à 1022 caractères par ligne du fichier ou malfonction dans le code)	Mode Diapositive

### 5.7 Playlist

La liste de diffusion "playlist" est un format fichier texte qui décide de l'ordre des images affichées ou des images animées dans le menu de Thumbnail ou Diapositive.

Le nom de la liste de diffusion "playlist" est "**imagerlistdir.txt**". Elle est créée dans chaque dossier lorsque Presentation PC-LESS est affichée. La synchronisation de la création d'une liste de diffusion "playlist" est créée lorsque la Presentation PC-LESS est affichée dans le répertoire. La liste de diffusion "playlist" est créée dans le répertoire affiché.

La liste de diffusion "playlist" peut être éditée sur le PC. L'affichage du temps et des informations de rotation pendant la Diapositive peut être paramétré selon des critères spécifiques. Bien entendu, il est possible de ne pas afficher certains fichiers image d'une liste de diffusion "playlist". Pour cela, supprimez la ligne correspondant au fichier de la liste de diffusion "playlist". Aussi, il est possible de voir des images ajoutées en ajoutant le nom de fichier image et le chemin de destination pour les sauvegarder dans la liste de diffusion "playlist".

#### [Exemple d'ajout de fichier image]

(Nom de chemin/nom de chemin/.../nom de fichier, affichage du temps, des informations de rotation)

images/photo1/img001.jpg

images/photo1/img002.jpg, 2000

images/photo1/img003.jpg, 500, rot1

images/photo1/img004.jpg

images/photo1/img005.jpg, 500, rot2

Le nombre après l'extension est le temps d'affichage du diaporama. Il peut être réglé entre 0 et 999900. (ms) Le réglage minimum est de 100 ms. La fin du temps d'affichage désigne les informations de rotation. Une rotation de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre devient rot1, rot2, et rot3. (Lorsqu'il n'y a pas de rotation, ne pas spécifier ou spécifier rot0.)

Le temps d'affichage et les informations de rotation devraient être séparés par ",".

**⚠ATTENTION** • Le nombre maximum de caractères pour la ligne 1 de la liste de diffusion "playlist" est de 1024 caractères, interligne inclus. Si ce nombre est dépassé, la liste de diffusion "playlist" est invalide ou comporte une erreur (invalid ou error).

- La taille maximum de la liste de diffusion "playlist" est de 64kB. Si elle dépasse cette limite, la liste de diffusion "playlist" devient invalide.
- La liste de diffusion "playlist" peut enregistrer jusqu'à 999 fichiers image. Si ce nombre est dépassé, les premiers 999 fichiers peuvent être utilisés.
- Lorsque le fichier image est ajouté à la carte mémoire et peut désormais être affiché, supprimez la liste de diffusion "playlist" existante dans la carte mémoire.

## 6. Dépannage

Problème		Cause probable	Choses à vérifier	Page de référence	
Pas d'image		Le projecteur n'est pas allumé.	La lampe du projecteur est-elle allumée?	*16	
		La source d'entrée du projecteur ne passe pas à MIU.	Le projecteur est-il en MIU?	*17, 18	
Sans fil / câble	Mode Direct	Le projecteur que vous voulez connecter ne peut être trouvé nul part dans la liste des projecteurs disponibles	Le PC et/ou les paramètres de réseau du projecteur ne sont pas configurés correctement.	Vérifiez les Network Settings (Paramètres réseau) du projecteur et du PC. Si vous changez les paramètres du projecteur, éteignez l'alimentation du projecteur et rallumez-la. Si vous avez simplement mis le projecteur en attente (STANDBY), et que vous le rallumez, les nouveaux paramètres pourraient ne pas être pris en compte.	10
			Faible signal radio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapprochez le PC et le projecteur</li> <li>• les ondes radio ne traversent pas le béton et le métal (portes en acier etc.)</li> </ul>	–
	Ne peut pas communiquer	Le projecteur n'est pas sur Mode Direct	Vérifiez le mode dans le menu MIU pour vous assurer qu'il est sur le bon mode.	*55	
		La configuration de WPA-PSK ou/et de WPA2-PSK n'est pas correcte pour Windows 2000 ou Windows XP/XP SP1/XP SP1a.	Dans Windows 2000 et Windows XP/XP SP1/XP SP1a, WPA-PSK et WPA2-PSK n'ont pu être configuré par le truchement de Live Viewer 3. Utiliser l'utilitaire de configuration sans fil avec l'ordinateur ou un adaptateur sans fil. Veuillez vous reporter au manuel de votre utilitaire de configuration. Si vous utilisez Windows XP/XP SP1/XP SP1a, vous pouvez configurer WPA-PSK et WPA2-PSK par une actualisation à SP2 ou une version plus récente.	–	
		Les paramètres sans-fil / cryptage empêchent la communication.	Si un utilitaire de configuration sans-fil est installé sur votre ordinateur, vérifiez ses paramètres de configuration. Consultez le manuel de l'utilisateur pour la configuration.	–	
		Les paramètres de configuration réseau de LiveViewer sont peut-être incorrects.	Assurez-vous que les paramètres de LiveViewer sont conformes à une utilisation avec votre ordinateur ou un adaptateur sans-fil.	10	

## 6. Dépannage (suite)

Problème		Cause probable	Choses à vérifier	Page de référence	
Sans fil / câblé	Mode Direct	L'image projetée est relativement lente comparée à celle du PC	Le projecteur n'est pas capable de relayer des images dynamiques comme une animation PowerPoint® à pleine vitesse.	La vitesse de transmission peut être améliorée en réglant la priorité du menu option à "Transmission Speed".	58
			Le taux de compression utilisé pour transférer les images est trop bas.	La vitesse de transmission peut être améliorée en réglant la priorité du menu option à "Transmission Speed".	58
	Pas d'image	Utilisation du Diaporama de la Galerie de photos dans Windows Vista.	Lors de l'utilisation du Diaporama de la Galerie de Photos de Windows Vista, LiveViewer 3 ne peut pas envoyer de données écran de l'ordinateur. Quittez le Diaporama de la Galerie de Photos avant d'utiliser LiveViewer 3.	—	
	Visionnement des films incorrect.	Dans le cas de certaines combinaisons de carte vidéo et de programme pour ordinateur, la possibilité existe qu'une image réelle - particulièrement des films lus par des lecteurs - ne peut être transférée au projecteur avec Live Viewer 3.	Si votre programme est doté d'une fonction d'ajustement d'accélération de vidéo, essayez de l'ajuster. Veuillez vous reporter au manuel de votre programme.	—	
	La connexion au réseau du projecteur-PC est rompue lorsque la résolution d'affichage de l'ordinateur est modifiée en mode direct.	La connexion au réseau du projecteur-PC peut être rompue lorsque la résolution d'affichage de l'ordinateur affiche une image.	Veillez connecter en utilisant le "Démarrer la touche Capture" après avoir modifié la résolution d'affichage de l'ordinateur ou modifiez la résolution d'affichage avant de connecter avec le Live Viewer 3.	54	
	Les images sont très parasites.	Le taux de compression utilisé pour transférer les images est trop haut.	Modifiez la priorité à "Image Quality" dans le menu option de LiveViewer 3. La vitesse de transmission risque d'être réduite.	58	
	Deux curseurs apparaissent	Les curseurs du PC et du projecteur sont affichés l'un après l'autre.	Désactive le curseur d'émulation de l'option "Live Viewer 3".	58	
	Aucun curseur n'apparaît	Certains PC n'affichent pas de curseur dans "LiveViewer 3".	Active le curseur d'émulation de l'option "Live Viewer 3".	58	
	Pas d'effets transparents ni translucides [transparence (Aero Glass)]	Utilisation de LiveViewer 3 en mode Windows Aero.	LiveViewer 3 ne supporte pas ces fonctions de Windows Vista Aero.	—	

(suite à la page suivante)

## 6. Dépannage (suite)

Problème		Cause probable	Choses à vérifier	Page de référence
PC-LESS	Aucune information n'est affichée après que le dispositif de stockage soit réglé sur le mode Thumbnail ou Catalogue.	La configuration du mode n'est pas renouvelé après avoir installé le dispositif.	Sélectionnez de nouveau soit le mode Thumbnail ou Catalogue, affiché dans le menu Presentation PC-LESS.	104, 112
Wireless	Ne peut pas communiquer	La carte de réseau sans fil n'est pas insérée dans le projecteur ou, la carte mémoire n'a pas été retirée.	Insérez la carte de réseau sans fil (option).	*11
		Un autre projecteur est proche ou utilise les mêmes paramètres sans fil.	Essayez de changer le SSID ou l'adresse IP.	70 *58, 60
Réseau local câblé	Ne peut pas communiquer	Le PC et/ou les paramètres de réseau du projecteur ne sont pas configurés correctement.	Vérifiez les paramètres de réseau du projecteur et du PC.	11-14, 41
		La carte de réseau sans fil est insérée dans le projecteur.	Retirez la carte de réseau sans fil du projecteur (vous ne pouvez pas utiliser un réseau local sans fil et câblé en même temps).	*11
Divers - Les informations du projecteur au PC sont incorrectes ou incomplètes - Le projecteur ne répond pas - L'image affichée est figée.		La communication entre le projecteur et le PC n'est pas très bonne.  Les fonctions MIU du projecteur ne fonctionnent pas très bien.	Essayez l'option "MIU REDÉMARRER" dans le menu SERVICE du menu MIU.	*63

\* Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation

## 7. Caractéristiques techniques

### 7. Caractéristiques techniques

Élément	Caractéristiques techniques
<b>Format de fichier</b>	JPEG, PNG et MPEG4
<b>Contrôle Logiciel</b>	Application à fonction PC uniquement et Navigateur Web
<b>Protocole correspondant</b>	TCP/IP, client DHCP et serveur HTTP
<b>Réseau</b>	Réseau local sans fil LAN (IEEE802.11b/g) (modes Ad-Hoc et Infrastructure) Ethernet (100Base-TX/10Base-T)
<b>Sécurité</b>	WEP (64/128bit), WPA-PSK/PSK2 (TKIP/AES), SSID
<b>Environnement de travail pour application PC</b>	Système d'exploitation: Windows 2000 Professional (Service Pack4) Windows XP Home Edition Windows XP Professional Windows Vista Home Basic (32bit) Windows Vista Home Premium (32bit) Windows Vista Business (32bit) Windows Vista Enterprise (32bit) Windows Vista Ultimate (32bit) Ordinateur: Pentium III (600MHz ou supérieur recommandé) Taille de la mémoire: 64MB (ou supérieur), 128MB (ou supérieur) pour XP RAM Vidéo: 4MB sont nécessaires (8MB recommandé) HDD: 20MB Lecteur CD-ROM Navigateur: Internet Explorer 5.5 ou plus récent
<b>Carte Mémoire SD</b>	Carte Mémoire SD (Carte correspondante encore non confirmée.)
<b>Carte de réseau sans fil</b>	C-guys SD-Link11g
<b>USB</b>	USB1.0 à mémoire de grande capacité de type SBC/BOT. Les mémoires USB suivantes peuvent être lues/écrites. -Type mémoire USB -Type lecteur de carte (la carte correspondante n'est pas encore confirmée.)

### 8. Garantie et service après-vente

Si un problème intervient avec votre matériel, veuillez lire "6.Dépannage" ( 117) première section, et passez en revue toutes les étapes suggérées. Après cela, veuillez contacter votre revendeur or réparateur si les problèmes persistent. Ils vous indiqueront quelles conditions de garantie s'appliquent.

# Projector

# CPX4

## User's Manual (detailed)

### Technical

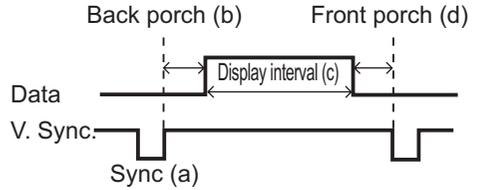
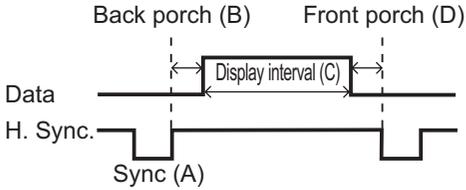
#### Example of PC signal

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 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)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (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.
  - Automatically adjustment may not function correctly with some input signals.
  - The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.

## Initial set signals

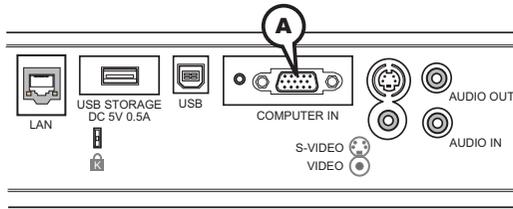
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some PC models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



PC/Signal	Horizontal signal timing ( $\mu$ 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
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
UXGA (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4
W-XGA (60Hz)	1.7	2.5	16.0	0.8
SXGA+ (60Hz)	1.2	2.0	11.4	0.7

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

## Connection to the ports

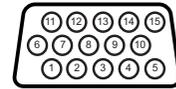


### Ⓐ COMPUTER IN

D-sub 15pin mini shrink jack

#### (1) for Computer signal

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

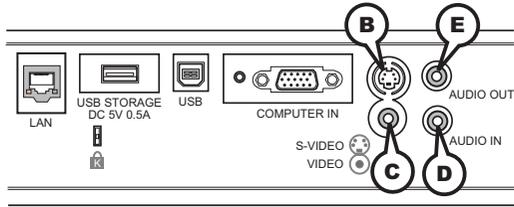


Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red	10	Ground
2	Video Green	11	(No connection)
3	Video Blue	12	Ⓐ: SDA (DDC data)
4	(No connection)		Ⓑ: (No connection)
5	Ground	13	H. sync / Composite sync.
6	Ground Red	14	V. sync.
7	Ground Green	15	Ⓐ: SCL (DDC clock)
8	Ground Blue		Ⓑ: (No connection)
9	(No connection)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

#### (2) for Component signal

- Y : Component video Y, 1.0±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator with composite
- CR/PR : Component video CR/PR, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator
- CB/PB : Component video CR/PR, 0.7±0.1 Vp-p, 75 Ω terminator

Pin	Signal	Pin	Signal
1	CR/PR	10	Ground
2	Y	11	(No connection)
3	CB/PB	12	(No connection)
4	(No connection)	13	(No connection)
5	Ground	14	(No connection)
6	Ground CR/PR	15	(No connection)
7	Ground Y	-	-
8	Ground CB/PB	-	-
9	(No connection)	-	-



### **B** S-VIDEO

Mini DIN 4pin jack



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

### **C** VIDEO

RCA jack

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

### **D** AUDIO IN

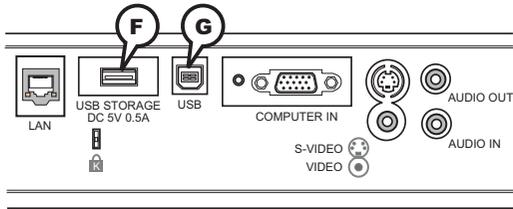
Ø3.5 stereo mini jack

- 200 mVrms 47kΩ terminator

### **E** AUDIO OUT

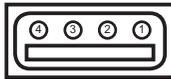
Ø3.5 stereo mini jack

- 200 mVrms 1kΩ output impedance



### F USB STORAGE

USB A type jack



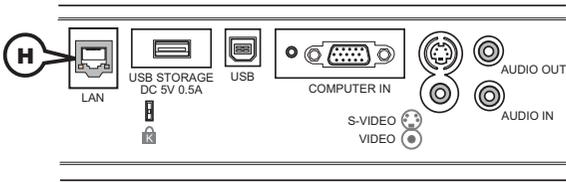
Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

### G USB

USB B type jack

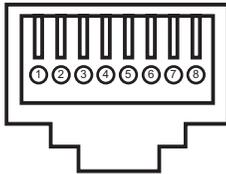


Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground



**H LAN**

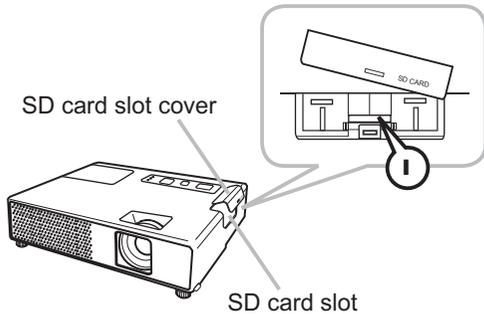
RJ-45 jack



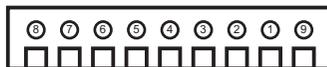
Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	TX +	4	-	7	-
2	TX -	5	-	8	CTS-
3	RX +	6	RX -	-	-

**I SD card slot**

The SD card slot is in the side opposite to the lamp cover of the projector.



SD card slot



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	CD/DAT 3	4	VDD	7	DAT 0
2	CMD	5	CLK	8	DAT 1
3	VSS	6	VSS	9	DAT 2

## Command Control via the Network

### Communication Port

The following two ports are assigned for the command control.

TCP #23

TCP #9715

### Command Control Settings

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

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

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

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

## Command Format

### [TCP #23]

#### 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.

### When authentication error occurred.

When authentication error occurred, the error code the '1FH' + '0400H' is sent back 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.
- Commands are not accepted during warm-up.

## [TCP #9715]

### 1. Protocol

Consist of header (1 byte) + data length (1 byte) + command data (13 bytes) + check sum (1 bytes) + connection ID (1 byte).

### 2. Header

02, Fixed

### 3. Data Length

Network control commands byte length (0D, Fixed)

### 4. Command data

Network control commands that start with BE EF (13bytes).

### 5. Check Sum

This is the value to make zero on the addition of the lower 8 bits from the header to the checksum.

### 6. Connection ID

Random value from 0 to 255 (This value is attached to the reply data).

## 7. Reply Data

The connection ID (the data is same as the connection ID data on the sending data format) is attached to the Network control commands reply data.

ACK reply: '06H' + 'xxH'

NAK reply: '15H' + 'xxH'

Error reply: '1CH' + 'xxxxH' + 'xxH'

Data reply: '1DH' + 'xxxxH' + 'xxH'

Projector busy reply: '1FH' + 'xxxxH' + 'xxH'

Authentication error reply: '1FH' + '0400H' + 'xxH'

('xxH' : connection ID)

## Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

## Authentication

The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm. When the projector is using a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password and digest this data with the MD5 algorithm and add this in front of the commands to send.

Following is a sample if the authentication password is set to "password" and the random 8 bytes are "a572f60c".

- 1) Select the projector.
- 2) Receive the random 8 bytes "a572f60c" from the projector.
- 3) Bind the random 8 bytes "a572f60c" and the authentication password "password" and it becomes "a572f60cpassword".
- 4) Digest this bind "a572f60cpassword" with MD5 algorithm.  
It will be "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
- 5) Add this "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" in front of the commands and send the data.  
Send "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde"+command.
- 6) When the sending data is correct, the command will be performed and the reply data will be returned. Otherwise, an authentication error will be returned.

**NOTE** • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.

Network 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		01 00		02 00		
			[Off]		[On]		[Cool down]		
Input Source	Set	COMPUTER	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		MIU	BE EF	03	06 00	5E D1	01 00	00 20	06 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		01 00		02 00		03 00
			[Normal]		[Cover error]		[Fan error]		[Lamp error]
			04 00		05 00		07 00		08 00
			[Temp error]		[Air flow error]		[Cold error]		[Filter error]
BRIGHTNESS	Get	BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00	
BRIGHTNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00	
CONTRAST	Get	BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00	
CONTRAST Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00	
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAY TIME	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		01 00		04 00		10 00
			[Normal]		[Cinema]		[Dynamic]		[Custom]
			20 00		21 00		22 00		40 00
			[BOARD(BLACK)]		[BOARD(GREEN)]		[WHITEBOARD]		[DAY TIME]
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

(continued on next page)

Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 step gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00	
User Gamma Point 1	Get	BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00	
User Gamma Point 2	Get	BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00	
User Gamma Point 3	Get	BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00	
User Gamma Point 4	Get	BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00	
User Gamma Point 5	Get	BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00	
User Gamma Point 6	Get	BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00	
User Gamma Point 7	Get	BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00	
User Gamma Point 8	Get	BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00	
COLOR TEMP	Set	#1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		#2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		#3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		#4 HI-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		#5 HI-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		#6 HI-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		#1 CUSTOM (HIGH)	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		#2 CUSTOM (MID)	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		#3 CUSTOM (LOW)	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		#4 CUSTOM (HI-BRIGHT-1)	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		#5 CUSTOM (HI-BRIGHT-2)	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
#6 CUSTOM (HI-BRIGHT-3)	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00		
	Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN R	Get	BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN 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	

Network command table (continued)

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

(continued on next page)

Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
OVER SCAN	Get	BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00	
OVER SCAN Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00	
V POSITION	Get	BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00	
V POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00	
H POSITION	Get	BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00	
H POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00	
H PHASE	Get	BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00	
H SIZE	Get	BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00	
H SIZE Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00	
AUTO ADJUST	Execute	BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00	
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00	
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	
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	
COMPUTER IN	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00	

(continued on next page)

Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	CB D6	01 00	14 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	5B D7	01 00	14 30	01 00
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	F8 D6	02 00	14 30	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
KEYSTONE V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00	
WHISPER	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		WHISPER	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
VOLUME-COMPUTER	Get		BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	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
VOLUME-VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 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-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 – MIU	Get		BE EF	03	06 00	45 CC	02 00	66 20	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	23 CC	04 00	66 20	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	F2 CD	05 00	66 20	00 00
MUTE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00
AUDIO – COMPUTER	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
		AUDIO IN	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00
AUDIO – S-VIDEO	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
		AUDIO IN	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00
AUDIO – VIDEO	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
		AUDIO IN	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00
AUDIO – MIU	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	76 DD	01 00	36 20	00 00
		AUDIO IN	BE EF	03	06 00	E6 DC	01 00	36 20	01 00
		MIU	BE EF	03	06 00	B6 D0	01 00	36 20	10 00
		Get	BE EF	03	06 00	45 DD	02 00	36 20	00 00
IR 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
IR 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

Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
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		
	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	
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	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00
START UP	Set	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
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
MyScreen LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
MESSAGE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00

(continued on next page)

Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
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	TURN OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00
AUTO SEARCH	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
AUTO 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
AUTO ON	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		TURN 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
LAMP TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00
AUTO KEYSTONE EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
AUTO KEYSTONE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		TURN 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
MY BUTTON-1		COMPUTER	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		MIU	BE EF	03	06 00	9A 30	01 00	00 36	06 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 EXECUTE	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
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
		LIVE MODE	BE EF	03	06 00	FA 2A	01 00	00 36	20 00
		THUMBNAIL	BE EF	03	06 00	6A 2B	01 00	00 36	21 00
		SLIDE SHOW	BE EF	03	06 00	9A 2B	01 00	00 36	22 00
		DIRECTORY	BE EF	03	06 00	0A 2A	01 00	00 36	23 00
		REMOVE MEDIA	BE EF	03	06 00	3A 28	01 00	00 36	24 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00

(continued on next page)

Command Control via the Network (continued)

Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
MY BUTTON-2	COMPUTER	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00	
	MIU	BE EF	03	06 00	66 31	01 00	01 36	06 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 EXECUTE	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	
	MY IMAGE	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00	
	AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00	
	TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00	
	LIVE MODE	BE EF	03	06 00	06 2B	01 00	01 36	20 00	
	THUMBNAIL	BE EF	03	06 00	96 2A	01 00	01 36	21 00	
	SLIDE SHOW	BE EF	03	06 00	66 2A	01 00	01 36	22 00	
DIRECTORY	BE EF	03	06 00	F6 2B	01 00	01 36	23 00		
REMOVE MEDIA	BE EF	03	06 00	C6 29	01 00	01 36	24 00		
Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00		
MY SOURCE	Set	COMPUTER	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		MIU	BE EF	03	06 00	5A 3B	01 00	20 36	06 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	
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	
CLOSED CAPTION DISPLAY	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		TURN 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	
CLOSED CAPTION 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	
CLOSED CAPTION 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	

(continued on next page)

**Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
MY IMAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3A C3	01 00	00 35	00 00
		IMAGE-1	BE EF	03	06 00	AA C2	01 00	00 35	01 00
		IMAGE-2	BE EF	03	06 00	5A C2	01 00	00 35	02 00
		IMAGE-3	BE EF	03	06 00	CA C3	01 00	00 35	03 00
		IMAGE-4	BE EF	03	06 00	FA C1	01 00	00 35	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	09 C3	02 00	00 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-1 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	71 C3	06 00	01 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-2 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	35 C3	06 00	02 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-3 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	C9 C2	06 00	03 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-4 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	BD C3	06 00	04 35	00 00	

# Projecteur

# CPX4

## Manuel d'utilisation (résumé)

Merci d'avoir acheté ce projecteur.

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Avant d'utiliser ce produit s'assurer d'avoir lu tous les manuels relatifs à celui-ci. Consulter "Utiliser le manuel sur CD" (📖 12) 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.

FRANÇAIS

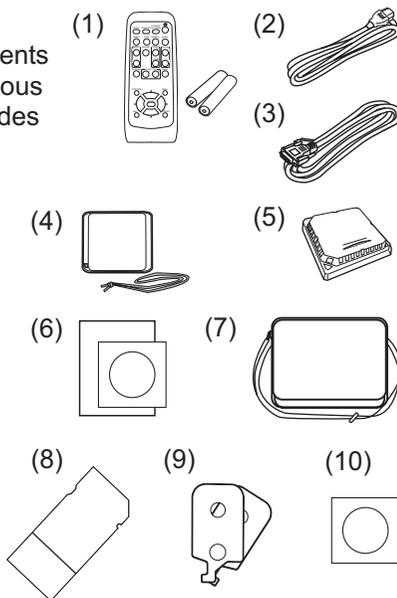
### Content

Contenu de l'emballage.....	1	Affichage de l'image .....	8
Préparations .....	2	Mise hors tension .....	8
Disposition .....	3	Lampe.....	9
Connecter vos appareils.....	4	Filtre à air.....	11
Utilisation d'une mémoire USB.....	5	Utiliser le manuel sur CD.....	12
Utiliser une carte SD .....	5	Conditions requises au système.....	12
Connexion électrique.....	6	Comment utiliser le CD.....	12
Mise en place des piles dans la		Réglémentations.....	13
télécommande .....	6	Utilisation avec un LAN sans-fil .....	14
Mise sous tension.....	7	Caractéristiques techniques .....	15
Réglage de l'élévateur du projecteur ...	7	Garantie Et Service Après-vente .....	16

### Contenu de l'emballage

Votre projecteur doit être accompagné des éléments qui sont indiqués ci-dessous. Vérifiez bien que tous les accessoires sont présents. 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 RGB
- (4) Capuchon d'objectif et courroie
- (5) Couvre-filtre pour usage fond vers le haut
- (6) Manuel d'utilisation (Livre x 1, CD x 1)
- (7) Mallette
- (8) Carte réseau sans-fil
- (9) Verrou du couvercle de l'embase
- (10) CD logiciels

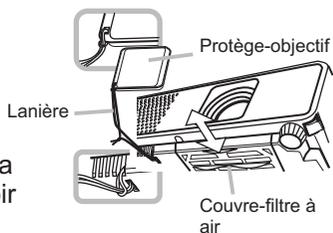


**REMARQUE** • Conservez l'emballage d'origine pour une ré-expédition future. Pour déplacer le projecteur, s'assurez de bien utiliser l'emballage d'origine. Faites particulièrement attention à la partie de l'objectif.

## Préparations

### Fixation de la protection lentille

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



### Modification du filtre pour utilisation verticale

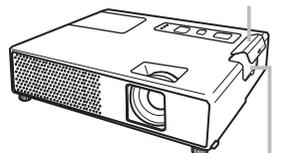
Quand le projecteur est installé à la verticale, utiliser la protection de filtre fournie pour utilisation verticale. Voir "Filtre à air" (📖11).

### Mise en place de la pile de l'horloge interne

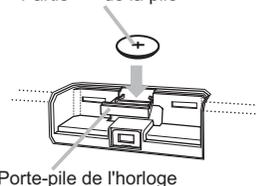
Pour la fonction réseau sans-fil, il est impératif d'utiliser une pile de type **HITACHI MAXELL, No.CR2032/CR2032H** dans le logement de pile d'horloge.

Quand l'horloge est arrêtée ou présente un affichage erroné il faut remplacer la pile usagée par une pile neuve du même type.

Couvercle de l'embase carte SD



Partie "+" de la pile



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

- Assurez-vous que vous utilisez bien les piles spécifiées. N'utilisez pas ensemble des piles de type différent. N'utilisez pas ensemble des piles usagées et des piles neuves.
- Lorsque vous insérez les piles, assurez-vous que leurs bornes négatives et positives sont alignées dans le bon sens. Si la pile est placée dans le logement de pile dans le sens inversé, il pourrait être difficile de l'enlever.
- Rangez les piles dans un endroit hors de portée des enfants et des animaux domestiques. En cas d'ingestion, consultez immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
- Ne pas court-circuiter, ou souder les piles.
- Évitez le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
- Si vous observez une fuite de liquide depuis la pile, essuyez le solet remplacez la pile. En cas de contact du liquide écoulé avec le corps ou les vêtements, rincez immédiatement la partie atteinte avec de l'eau.
- Respectez la législation locale en matière d'élimination des piles de batterie.

**REMARQUE** • Le temps de l'horloge interne sera réinitialisé lorsque la pile est enlevée. Nous vous prions de reconfigurer le temps à travers le menu ou un navigateur après avoir remplacé la pile. (📖"Guide Réseau" dans le CD)

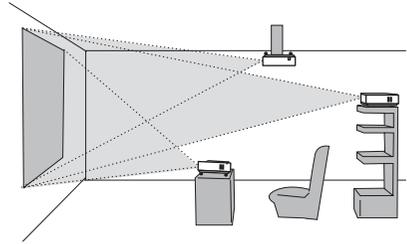
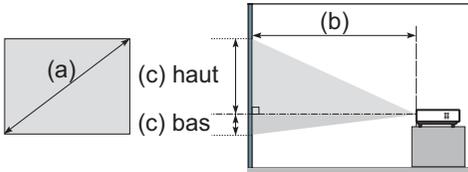
# Disposition

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

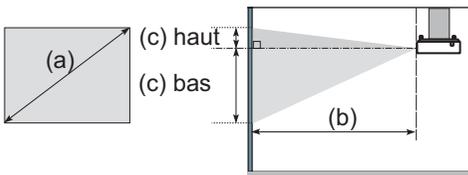
Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète: 1024×768

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

## Sur une surface horizontale



## Suspendu au plafond



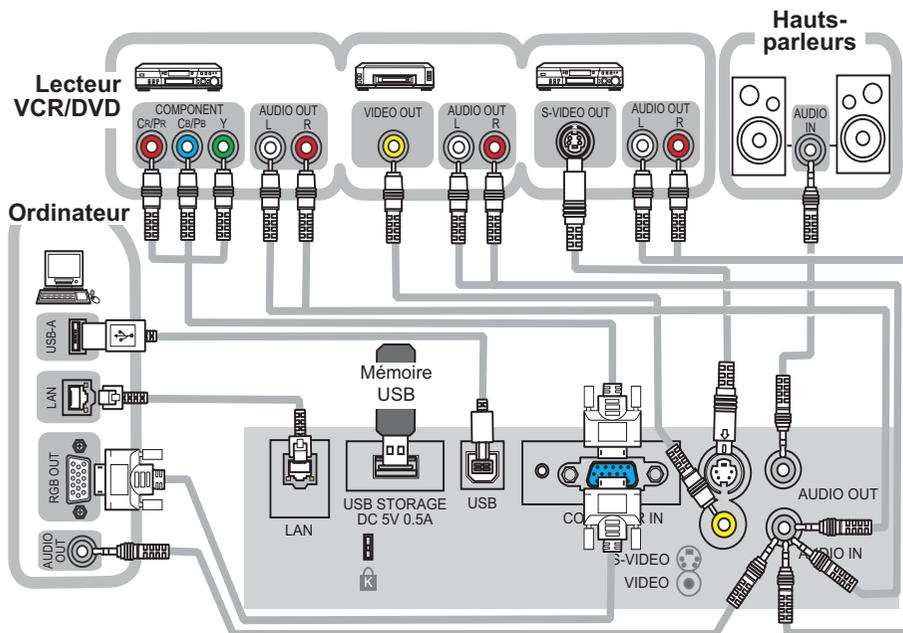
- Laissez un espace libre de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
- Consultez votre revendeur avant une accroche au plafond ou autres installations particulières.

(a) Taille de l'écran (diagonale)		Écran 4:3								Écran 16:9							
		(b) Distance de projection				(c) Hauteur de l'écran				(b) Distance de projection				(c) Hauteur de l'écran			
		min.		max.		bas		haut		min.		max.		bas		haut	
po	m	m	po	m	po	cm	po	cm	po	m	po	m	po	cm	po	cm	po
30	0,8	0,8	30	0,9	36	7	3	39	15	0,8	33	1,0	39	1	0	37	14
40	1,0	1,0	40	1,2	48	9	3	52	21	1,1	44	1,3	53	1	0	49	19
50	1,3	1,3	50	1,5	61	11	4	65	26	1,4	55	1,7	66	1	1	61	24
60	1,5	1,5	61	1,9	73	13	5	78	31	1,7	66	2,0	79	2	1	73	29
70	1,8	1,8	71	2,2	85	15	6	91	36	2,0	77	2,4	93	2	1	85	34
80	2,0	2,1	81	2,5	97	17	7	105	41	2,2	88	2,7	106	2	1	97	38
90	2,3	2,3	91	2,8	110	20	8	118	46	2,5	100	3,0	120	2	1	110	43
100	2,5	2,6	102	3,1	122	22	9	131	51	2,8	111	3,4	133	3	1	122	48
120	3,0	3,1	122	3,7	147	26	10	157	62	3,4	133	4,1	160	3	1	146	58
150	3,8	3,9	153	4,7	183	33	13	196	77	4,2	166	5,1	200	4	2	183	72
200	5,1	5,2	204	6,2	245	44	17	261	103	5,6	222	6,8	267	5	2	243	96
250	6,4	6,5	255	7,8	306	54	21	327	129	7,1	278	8,5	334	7	3	304	120
300	7,6	7,8	306	9,3	368	65	26	392	154	8,5	334	10,2	400	8	3	365	144

- ⚠ 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.
- ⚠ 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.



- \* L'embase de carte SD se trouve à l'opposé de la protection lentille du projecteur. Voir la page suivante.
- \* Pour afficher un signal en provenance d'un LAN, USB STORAGE ou SD CARD, sélectionner "MIU" comme signal d'entrée. (📖8)
- \* Le port COMPUTER IN1 peut aussi accepter un signal composant.

**⚠️ AVERTISSEMENT** ► Ne pas démonter ou modifier le projecteur et les accessoires.  
► Faire attention à ne pas endommager les câbles et à ne pas utiliser de câbles endommagés.

**⚠️ ATTENTION** ► Mettre tous les appareils hors tension et les débrancher avant de les connecter au projecteur.  
► Utiliser des accessoires appropriés ou des câbles spécifiés pour la connexion. Se renseigner auprès du revendeur dans le cas de câbles non fournis. Il est possible que ces câbles doivent avoir une longueur spécifique ou qu'ils doivent être moulés. Dans le cas de câbles moulés à une extrémité seulement, connecter cette extrémité au projecteur.  
► Assurez-vous que vous vous avez bien branché les appareils aux ports appropriés.

## Utilisation d'une mémoire USB

Pour consulter des images copiées dans une mémoire USB tel qu'une clef USB, insérer la mémoire dans le port USB STORAGE.

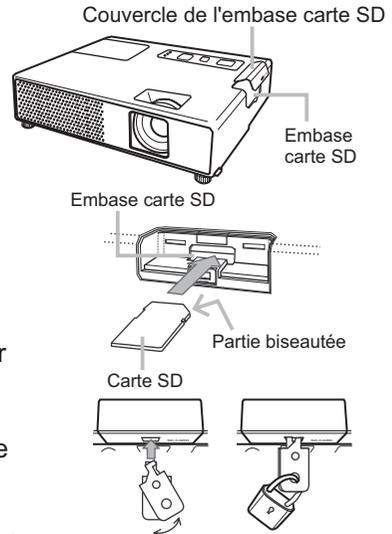
Avant de retirer la mémoire USB, s'assurer que la procédure RETIREZ de la rubrique MIU dans le menu SERVICE est complétée.

## Utiliser une carte SD

Pour voir les images stockées dans une carte mémoire SD (carte SD), insérer la carte dans l'embase de carte SD. Si la fonction réseau sans-fil est nécessaire, mettre en place la pile de l'horloge interne (🔋2) et insérer la carte wireless network (carte SD) fournie dans l'embase de carte SD.

### Insérer une carte SD

1. S'assurer que le cordon d'alimentation n'est pas branché au projecteur.
2. Retirer le couvercle de l'embase carte SD. Pour le retirer il est recommandé de soulever son bord vers le haut.
3. Insérer lentement la carte SD dans l'embase de carte SD dans sa totalité. S'assurer que le coin biseauté de la carte est inséré en faisant face au côté droit de l'embase carte SD.
4. Remettre le couvercle de l'embase carte en place. Il est recommandé d'insérer le couvercle à partir du côté du projecteur.



### Utiliser le verrou du couvercle de l'embase pour le sécuriser

L'utilisation du verrou du couvercle d'embase fourni permet d'éviter l'ouverture de l'embase de carte SD.

1. Séparer les deux embouts plats du verrou de couvercle d'embase pour joindre leurs extrémités et insérer celles-ci dans l'emplacement verrou de le couvercle de l'embase carte SD.
2. Joindre les embouts plats et utiliser un cadena à clef ou à combinaison dans les ouvertures du verrou de couvercle d'embase.

### Retirer une carte SD

Quand la "carte de réseau sans fil" est retirée, mettre le projecteur hors tension et débrancher le cordon d'alimentation.

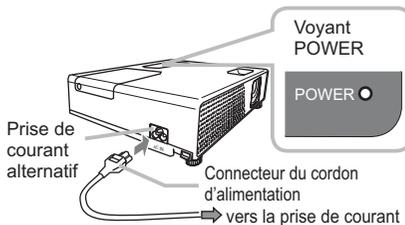
Quand la "carte mémoire SD", est retirée, s'assurer que les procédures RETIREZ du sous-menu SERVICE dans le menu MIU menu sont achevées.

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

**REMARQUE** • Lors de l'utilisation du projecteur avec un LAN câblé, retirer la carte réseau sans-fil.

## Connexion électrique

1. Insérer la prise du cordon d'alimentation dans la prise AC du projecteur.
2. Brancher solidement le cordon d'alimentation dans la prise. Quelques secondes après l'insertion le voyant POWER s'allumera en orange et en continu.



Ne pas oublier que lorsque la fonction **MARCHE AUTO** est active ( Guide d'utilisation sur le CD), la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.

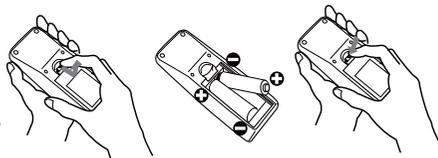
**⚠ AVERTISSEMENT** ► Faites très attention lorsque vous branchez le cordon électrique car toute erreur de connexion risque de provoquer un **INCENDIE** et/ou une **ÉLECTROCUTION**.

- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation qui sont fournis avec le projecteur. Si votre appareil est endommagé, adressez-vous à votre revendeur pour qu'il le remplace par un appareil neuf et en bon état.
- Brancher le cordon d'alimentation uniquement dans les prises qui correspondent au voltage spécifié pour le cordon d'alimentation. La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être facilement accessible. Pour une déconnexion totale, retirez le cordon électrique.
- Ne modifiez jamais le cordon électrique.

## Mise en place des piles dans la télécommande

Insérer les piles dans la télécommande avant d'utiliser cette dernière. Si la télécommande montre des signes de dysfonctionnements remplacer ses piles. Retirer les piles de la télécommande et les ranger dans un lieu sûr si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pendant une période de temps prolongée.

1. Tenir le verrou du couvercle et retirer celui-ci.
2. Insérez les deux piles AA (**HITACHI MAXELL, n° de pièce LR6 ou R6P**) en alignant correctement leurs bornes positives et négatives par rapport aux indications inscrites sur la télécommande.
3. Replacer le couvercle des piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au déclic.



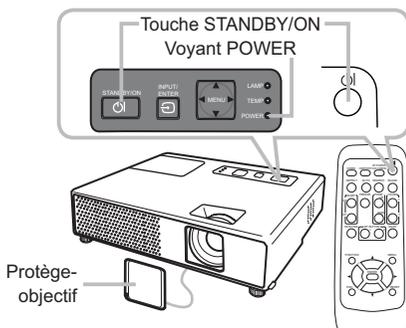
**⚠ AVERTISSEMENT** ► Manipulez toujours les piles avec soin et utilisez-les uniquement de la manière indiquée. Une mauvaise utilisation des piles comporte un risque d'explosion, de fissuration ou de fuite, pouvant causer une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.

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

## Mise sous tension

1. S'assurer que le voyant d'alimentation POWER est allumé en orange et en continu.
2. Appuyez sur la touche STANDBY/ON du projecteur ou de la télécommande.

La lampe du projecteur s'allumera et l'indicateur de tension se mettra 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.



FRANÇAIS

**⚠ 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.

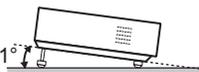
**REMARQUE** • Allumer le projecteur avant de bancher les accessoires.

• La fonction MARCHE AUTO active (Guide d'utilisation sur le CD), allumera le projecteur lors du branchement à l'alimentation. Pour plus d'informations, se référer au "Guide d'utilisation" sur le CD.

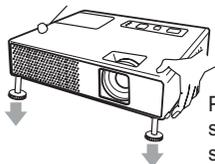
## Réglage de l'élévateur du projecteur

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 11 degrés.

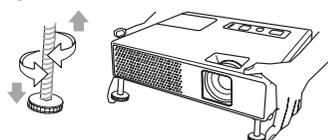
Le projecteur a 2 pieds de l'élévateur et 2 boutons de l'élévateur. Il es possible,  $11^\circ$  de régler un pied après avoir soulevé le bouton de l'élévateur correspondant.



1. Maintenir le projecteur, soulever 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 coté que celui-ci.



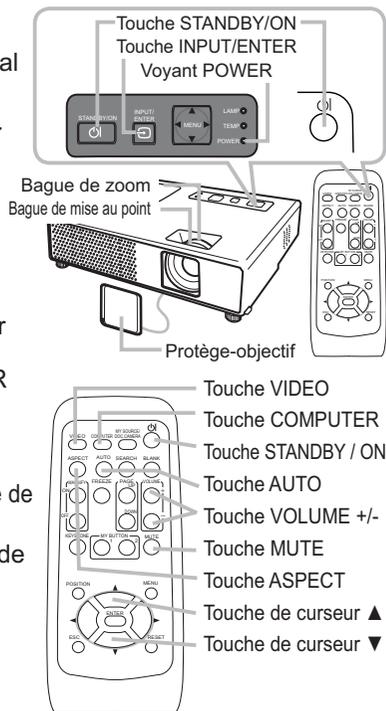
Pour un ajustement précis, visser le pied.

**⚠ ATTENTION** ► Ne pas manipuler les boutons de l'élévateur sans maintenir le projecteur, celui-ci risquerait de tomber.

► Ne pas modifier l'angle du projecteur au delà de 11 degrés avec les pieds réglables. Une inclinaison supérieure à 12 degrés peut causer des dysfonctionnements ou réduire la durée de vie de certaines parties ou même du projecteur lui-même.

## Affichage de l'image

1. S'assurer que la source du signal émet un signal vers le projecteur.
2. Utilisez les touches **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 VIDEO ou S-VIDEO, ou bien la touche **COMPUTER** pour choisir un signal d'entrée en provenance des ports COMPUTER IN ou MIU.
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.

## 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 10 minutes ne se soient écoulées après l'avoir mis 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.

# 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.

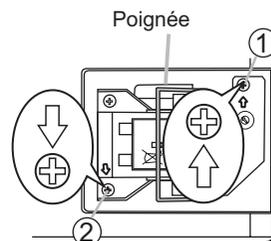
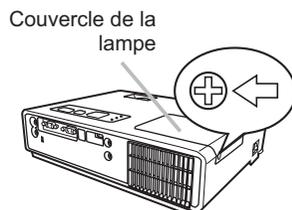
**Numéro-type de la lampe : DT00781**

## Remplacement de la lampe

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.

### Si vous remplacez la lampe vous-même,

3. Desserrer la vis du couvercle de lampe (indiquée à l'aide d'une flèche), et glisser le couvercle de lampe sur le côté pour le retirer.
4. Desserrer les 2 vis de la lampe (indiquées à l'aide d'une flèche) et prendre la lampe avec précaution, par les poignées. Ceci peut être rendu plus aisé en tirant légèrement la lampe vers le panneau de contrôle du projecteur.
5. Introduire la lampe neuve et resserrer fermement les 2 vis qui ont été desserrées à l'étape précédente pour verrouiller la lampe dans son emplacement. Serrer la vis ① d'abord, puis la vis ②.
6. Faire glisser le couvercle de la lampe en position originale et resserrer fermement la vis du couvercle.
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 "Vers Menu Court..." 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 "REIN." dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le TEMPS LAMPE.



**⚠ 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.

## Alerte de la lampe

 HAUTE TENSION

 HAUTE TEMPÉRATURE

 HAUTE PRESSION

**⚠ AVERTISSEMENT** ► 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](http://www.lamprecycle.org). (aux Etats-Unis).
- Pour vous débarrasser du produit, veuillez contacter l'administration compétente en la matière ou [www.eiae.org](http://www.eiae.org) (aux Etats-Unis) ou [www.epsc.ca](http://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 recharge à votre revendeur. Les éclats de verre peuvent endommager les parties internes du projecteur ou causer des blessures lors de la manipulation de celui-ci. Ne pas essayer de nettoyer le projecteur ou de changer l'ampoule soi-même.
- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), aérez soigneusement la pièce et évitez de respirer les vapeurs qui sortent des trous d'aération du projecteur ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche.
- Avant de remplacer la lampe, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, puis attendez au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



- Ne jamais dévisser d'autres vis que celles spécifiées (désignées par une flèche).
- Ne pas ouvrir 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. Lors du remplacement de la lampe, s'assurer que les vis sont vissées avec fermeté. 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 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.

## 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.

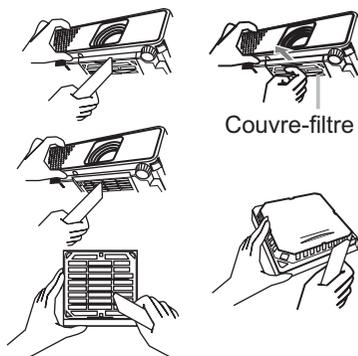
Remplacer le filtre à air quand celui-ci est endommagé ou trop sale. Pour vous munir d'un filtre à air, veuillez contacter votre revendeur et lui indiquer le numéro-type du filtre.

**Numéro-type du filtre = MU03602**

Remplacer le filtre à air quand la lampe est remplacée. Un filtre de remplacement du type requis est fourni avec les lampes de remplacement du projecteur.

### Nettoyer le filtre à air

1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez la lampe refroidir autant que nécessaire.
2. Appliquez 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. Utiliser un aspirateur pour la ventilation du filtre du projecteur et nettoyer le filtre à air d'un côté de la couverture du filtre en utilisant un aspirateur à partir de l'autre côté de la couverture du filtre. Remplacer le filtre à air quand celui-ci est endommagé ou trop sale. Quand le filtre est mis en place, placer la partie en demi cercle sur la partie renflée de la couverture du filtre.

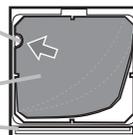


Le filtre à air est mis en place du côté opposé.

Partie renflée

Filtre à air

Couvre-filtre



5. Remplacez l'ensemble du filtre dans le projecteur.
6. Allumer le projecteur et réinitialiser le temps filtre avec la fonction TEMPS FILTRE dans le menu MENU COURT.

- (1) Presser la touche MENU pour afficher le menu.
- (2) Avec les touches ▲/▼ sélectionner "TEMPS FILTRE", presser sur la touche ► pour afficher un dialogue.
- (3) Presser la touche ▲ pour sélectionner "REIN." dans le dialogue. Cette fonction réinitialisera le temps 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.

<b>Windows®:</b>	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
<b>Macintosh®:</b>	SE : Mac OS® 10.2 ou suivant UC : Power PC®/ Mémoire : 32 Mo ou davantage
<b>Lecteur de cédérom:</b>	Lecteur de cédérom 4x
<b>Affichage:</b>	256 couleurs / résolution de 640x480
<b>Logiciels d'application:</b>	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.

<b>Windows®:</b>	Le navigateur démarre automatiquement après quelques instants. La fenêtréde démarrage s'affiche.
<b>Macintosh®:</b>	(1) Cliquez deux fois sur l'icône "Hitachi Projectors" qui s'affiche à l'écran. (2) Lorsque vous appuyez sur le fichier "main.html", le navigateur démarre et la fenêtré 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 CDROM 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.

# Réglementations

## Déclaration de Conformité

Nom commercial	HITACHI
Numéro du modèle	CPX4
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 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 FCC

**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 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.

## Pour les utilisateurs du CANADA

**AVIS:** Cet appareil numérique de catégorie B est conforme à la norme canadienne ICES-003.

## Information utilisateurs, applicable dans les pays de l'Union Européenne



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.

## Utilisation avec un LAN sans-fil

### Notice importante concernant la FCC

Pour être en conformité avec la réglementation FCC (Federal Communication Commission des États-Unis) se rapportant à l'exposition aux fréquences RF, l'antenne utilisée par ce transmetteur doit être installée de telle manière à être à une distance d'au moins 20 centimètres d'une personne et ne doit pas être placée dans le même local que, ou être utilisée en conjonction avec une autre antenne ou un autre transmetteur.

### Information utilisateurs, applicable dans les pays de l'Union Européenne

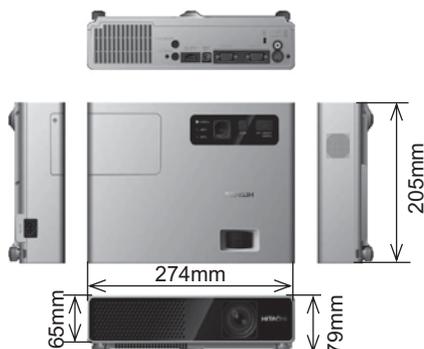


Le fabricant (Gemtek) déclare par la présente que cet équipement (carte réseau sans fil SD), modèle SD-Link11g, est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/EC.

## Caractéristiques techniques

Poste		Caractéristiques techniques
Nom de produit		Projecteur à cristaux liquides
Panneau à cristaux liquides	Dimension du panneau	1,6 cm (0,63 type)
	Système d'excitation	Matrice active TFT
	Pixels	786.432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale)
Objectif		Zoom F=1,8 ~ 1,9 f=16,4 ~ 19,7 mm
Lampe		160W UHB
Haut-parleur		1 W x1
Alimentation		AC 100-120V/2,8A, AC220-240V/1,4A
Consommation		250W
Temperature range		5 ~ 35°C (fonctionnement)
Dimensions		274 (W) x 65 (H) x 205 (D) mm * Sans compter les parties saillantes Veuillez consulter la figure suivante.
Poids (masse)		1,8 kg
Ports	<b>Port d'entrée ordinateur</b> COMPUTER IN .....Mini-prise D-sub 15 broches x1	
	<b>Port entrée vidéo</b> S-VIDEO ..... S-vidéo x1 VIDEO ..... vidéo x1	
Ports	<b>Port entrée/sortie audio</b> AUDIO IN ..... Mini-prise stéréo x1 AUDIO OUT ..... Mini-prise stéréo x1	
	<b>Autres</b> USB STRAGE ..... USB-A x1 SD CARD ..... Logement SD CARD x1 USB ..... USB-B x1 LAN ..... RJ45 x1	
Articles vendus séparément		<b>Lampe:</b> DT00781 <b>Filtre à air:</b> MU03602 * Veuillez consulter votre revendeur.

FRANÇAIS



## 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 versions les plus récentes des logiciels utilisés par 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**

- Macintosh® et Mac OS® sont des marques déposées d' Apple Inc.
  - Pentium® est une marque déposée de Intel Corporation.
  - Adobe® et Acrobat® Reader® sont des marques déposées de Adobe Systems Incorporated.
  - Microsoft® et Internet Explorer®, Windows® et Windows NT® sont des marques de commerce déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
  - PowerPC® est une marque déposée de International Business Machines Corporation.
- Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

# HITACHI

## Inspire the Next

Hitachi, Ltd. Japan  
292 Yoshida-cho  
Totsuka-ku, Yokohama-city  
Kanagawa 244-0817

### HITACHI EUROPE LTD.

Consumer Affairs Department  
PO Box 3007  
Maidenhead  
SL6 8ZE

### UNITED KINGDOM

Tel: 0844 4810297  
Email: consumer.mail@Hitachi-eu.com

### HITACHI EUROPE GmbH

Munich Office  
Dornacher Strasse 3  
D-85622 Feldkirchen bei München

### GERMANY

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

### HITACHI EUROPE SRL

Via T. Gullii n.39  
20147 MILAN

### ITALY

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

### HITACHI EUROPE S.A.S

Lyon Office  
B.P.45, 4 Allée des Sorbiers 69671 Bron Cedex

### FRANCE

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

### HITACHI EUROPE S.A.

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

Athens

### GREECE

Tel: 1-6837200  
Fax: 1-6835694  
Email: service.hellas@hitachi-eu.com

### HITACHI EUROPE S.A.

Gran Via Carlos III  
86 Planta 5a Edificios

Trade - Torre Este

08028 Barcelona

### SPAIN

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

### HITACHI EUROPE AB

Box 77  
S-164 94 KISTA

### SWEDEN

Tel: 08 562 711 00  
Fax: 08 562 711 11  
Email: csgswe@hitachi-eu.com

### HITACHI EUROPE LTD.

Norwegian Branch Office  
Strandveien 18

1366 Lysaker

### NORWAY

Tel: 02205 9060  
Fax: 02205 9061  
Email: csgnor@hitachi-eu.com

**HITACHI EUROPE LTD.**  
**BENELUX BRANCHE OFFICE**  
BERGENSESTEENWEG 421  
1600 SINT-PIETERS-LEEUV  
**BELGIUM**  
Tel:0032/2 363 99 01  
Fax:0032/2 363 99 00  
Email:info@hitachi.be

[www.hitachidigitalmedia.com](http://www.hitachidigitalmedia.com)