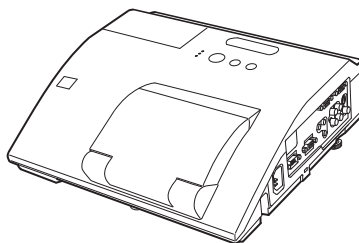


## Projecteur

# CP-AW2519N

(N° de type CP-AW2519N, CP-AW2519NM)

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



Merci d'avoir acheté ce projecteur.

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

### A propos de ce manuel

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

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

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


**AVIS** Cette convention signale des problèmes potentiels.

 Veuillez consulter les pages indiquées après ce symbole.

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

- Les illustrations de ce manuel sont fournies à titre indicatif. Il est possible qu'elles diffèrent légèrement de votre projecteur.
- Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel.
- La reproduction, la transmission ou la copie de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

### Marques de commerce

- Mac<sup>®</sup> est une marque déposée de Apple Inc.
- Windows<sup>®</sup>, DirectX<sup>®</sup>, DirectDraw<sup>®</sup> et Direct3D<sup>®</sup> sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
- VESA et DDC sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
- HDMI, le logo HDMI et High Definition Multimedia Interface (Interface Multimédia Haute Définition) sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de HDMI Licensing LLC. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- PjLink est une marque commerciale dont les droits sont déposés au  Japon, aux États-Unis d'Amérique et plusieurs autres pays.
- Blu-ray Disc<sup>™</sup> et Blu-ray<sup>™</sup> sont des marques de fabrique de Blu-ray Disc Association.
- StarBoard<sup>®</sup> est une marque déposée d'Hitachi Solutions, Ltd. au Japon et 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.



**Veuillez 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).

Veillez vous reportez 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 la lampe ou que vous éraffez 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'éraffant, 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.



<b>Introduction</b> .....	<b>3</b>	<b>Menu INSTALLAT°</b> .....	<b>45</b>
Caractéristiques .....	3	ZOOM-D, DÉPLAC.-D, POSITION IMAGE H,	
Vérification du contenu de l'emballage .....	3	☐ KEYSTONE, ☑ KEYSTONE, AJUSTEMENT,	
Identification des pièces composantes .....	4	MODE ÉCO.AUTO, MODE ÉCO., MIROIR, MODE PAUSE,	
<b>Mise en place</b> .....	<b>7</b>	SORTIE MONITEUR	
Disposition .....	7	<b>Menu AUDIO IN</b> .....	<b>48</b>
Branchement avec vos appareils .....	9	VOLUME, HAUT-PARL., SOURCE AUDIO,	
Connecter l'alimentation électrique .....	14	HDMI AUDIO, NIVEAU MICRO, VOLUME MICRO	
Utiliser la barre et le logement de sécurité .....	15	<b>Menu ÉCRAN</b> .....	<b>50</b>
Utiliser l'enveloppe de câble .....	16	LANGUE, POS. MENU, SUPPR.,	
<b>Télécommande</b> .....	<b>17</b>	DEMARRAGE, Mon Écran, V. Mon Écran,	
Mise en place des piles .....	17	MESSAGE, NOM DU SOURCE, MODÈLE, S.T.C.	
A propos du signal de la télécommande .....	17	<b>Menu OPT.</b> .....	<b>56</b>
Modifier la fréquence du		RECHER. AUTO., ALLUM. DIRECT, AUTO OFF,	
signal de la télécommande .....	18	USB TYPE B, TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE,	
Utiliser la télécommande en tant		MA TOUCHE, MA SOURCE, SERVICE	
que souris et clavier d'ordinateur .....	18	<b>Menu RÉSEAU</b> .....	<b>67</b>
<b>Styler interactif</b> .....	<b>19</b>	CONF., NOM DU PROJECTEUR, MES IMAGES,	
<b>Mise sous/hors-tension</b> .....	<b>20</b>	AMX D.D., PRESENT., INFOS, SERVICE	
<b>Opération</b> .....	<b>22</b>	<b>Menu SECURITE</b> .....	<b>74</b>
Régler le volume .....	22	MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR.,	
Coupure temporaire du son .....	22	MOT DE PASSE Mon Écran, VERROU PIN,	
Sélectionner un signal d'entrée .....	22	DÉTECT. TRANSITION, M.D.P. MON TEXTE,	
Rechercher un signal d'entrée .....	24	AFFICHER MON TEXTE, ÉDITER MON TEXTE	
Sélectionner un rapport de format .....	24	<b>Outils de présentation</b> .....	<b>80</b>
Réglage de l'élevateur du projecteur .....	25	<b>Fonction interactive</b> .....	<b>80</b>
Régler le zoom et la mise au point .....	25	<b>Présentation PC-LESS</b> .....	<b>87</b>
Utiliser la fonction de réglage automatique .....	26	Mode Thumbnail, Mode Plein Écran,	
Régler la position .....	27	Mode Diapositive, Playlist	
Corriger les distorsions trapézoïdales .....	27	<b>Affichage USB</b> .....	<b>96</b>
Utiliser la fonction de grossissement .....	28	Menu contextuel, Menu flottant,	
Effacer l'écran temporairement .....	29	Fenêtre Options	
Utiliser la fonction de menu .....	30	<b>Entretien</b> .....	<b>101</b>
<b>MENU COURT</b> .....	<b>32</b>	Remplacer la lampe .....	<b>101</b>
INTERACTIVE, ASPECT, ZOOM-D, ☐ KEYSTONE,		Nettoyer et remplacer le filtre à air .....	<b>103</b>
☑ KEYSTONE, AJUSTEMENT, MODE IMAGE, MODE ÉCO.,		Remplacement de la pile d'horloge interne .....	<b>105</b>
MIROIR, REIN., TEMPS FILTRE, LANGUE,		Entretien le miroir et l'objectif .....	<b>106</b>
MENU AVANCÉ, ARRÊT		Autres procédures d'entretien .....	<b>107</b>
<b>Menu INTERACTIVE</b> .....	<b>34</b>	<b>Dépannage</b> .....	<b>109</b>
INTERACTIVE		Messages liés .....	<b>109</b>
<b>Menu IMAGE</b> .....	<b>35</b>	A propos des voyants de lampes .....	<b>111</b>
LUMIN., CONTRASTE, GAMMA, TEMP COUL., COULEUR,		Réinitialiser tous les réglages .....	<b>113</b>
TEINTE, NETTETE, IRIS ACTIF, MA MEMOIRE		Phénomènes qui peuvent facilement être	
<b>Menu AFFICHAGE</b> .....	<b>38</b>	confondus avec des défauts de l'appareil .....	<b>113</b>
ASPECT, SUR-BAL., POSIT.V, POSIT.H,		<b>Caractéristiques techniques</b> .....	<b>122</b>
PHASE.H, TAIL.H, EXÉCUT.D'AJUST.AUTO			
<b>Menu ENTR.</b> .....	<b>41</b>		
PROGRESSIF, N.R.VIDÉO, ESP. COUL.,			
FORMAT VIDEO, FORMAT HDMI,			
PLAGE HDMI, COMPUTER-IN, BLOC IMAGE, RESOLUTION			

## Introduction

### Caractéristiques

Le projecteur vous offre les fonctions suivantes.

- ✓ Son système unique de lentilles et miroirs autorise une distance de projection extrêmement courte pour plus de types d'utilisation.
- ✓ La porte de l'objectif motorisée simplifie l'utilisation du projecteur.
- ✓ Le système de filtre à double épaisseur est prévu pour être utilisé pendant une plus longue durée et réduire les besoins en entretien.
- ✓ Le port **HDMI** permet l'utilisation d'accessoires images numériques variés pour de meilleures images à l'écran.
- ✓ Ce projecteur peut être contrôlé et surveillé via une connexion à un réseau local (LAN).
- ✓ Le réseau de ce projecteur est compatible avec la norme PJLink™.
- ✓ Le stylet interactif fourni avec le projecteur vous permet d'écrire ou de dessiner directement sur l'image projetée. Vous pouvez également contrôler l'ordinateur connecté sur l'écran, comme si vous utilisiez une souris.
- ✓ PJLink™ est une norme unifiée régulant l'utilisation et la commande des projecteurs de données.

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

Pour plus d'informations sur les commandes de PJLink™, nous vous invitons à consulter le «Technical».

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

URL: <http://pjlink.jbmia.or.jp> (à partir de Juin 2011)

### Vérification du contenu de l'emballage

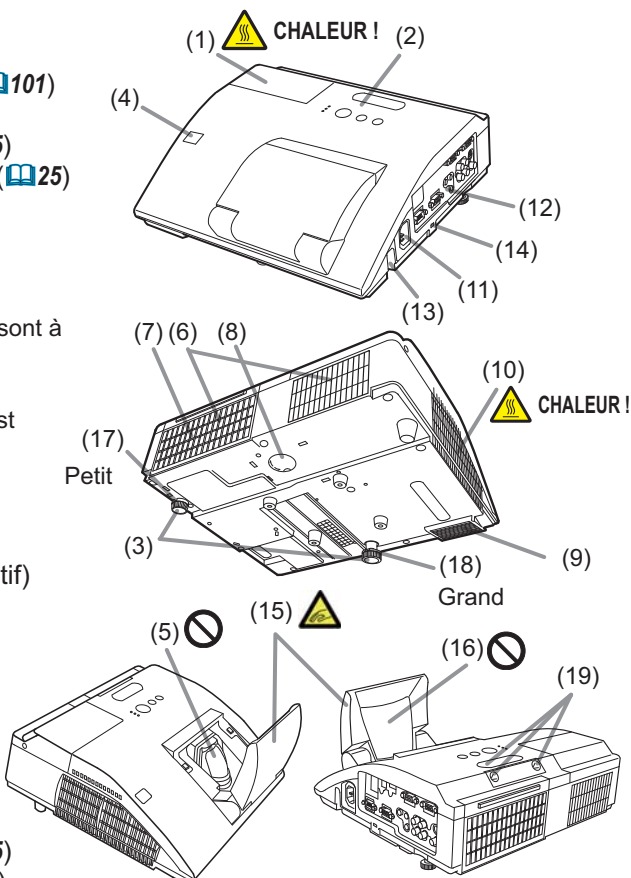
Veuillez consulter la section **Contenu de l'emballage** dans le manuel papier **Manuel d'utilisation (résumé)**. Votre projecteur doit être accompagné des éléments y étant indiqués. Si l'un ou l'autre des accessoires n'est pas présent dans l'emballage, contactez immédiatement votre revendeur.

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

## Identification des pièces composantes

### Projecteur

- (1) Couvercle de la lampe (📖101)  
La lampe est à l'intérieur.
- (2) Panneau de contrôle (📖5)
- (3) Pieds de l'élevateur (x 2) (📖25)
- (4) Capteur distant (📖17)
- (5) Objectif (📖106)
- (6) Entrées d'air
- (7) Couvre-filtre (📖103)  
Le filtre à air et l'entrée d'air sont à l'intérieur.
- (8) Couvercle des piles  
La pile de l'horloge interne est située à l'intérieur.
- (9) Haut-parleur (📖12, 22, 48)
- (10) Bouches d'air
- (11) **AC IN**  
(Prise de courant alternatif)  
(📖14)
- (12) Ports (📖5)
- (13) Barre de sécurité (📖15)
- (14) Accroche de sécurité (📖15)
- (15) Porte de l'objectif (📖106)
- (16) Miroir (📖106)
- (17) Entretoise (Petit) (📖25)
- (18) Entretoise (Grand) (📖25)
- (19) Capteur du stylet (📖107)



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

- Veillez à ne pas coincer votre doigt dans la porte de l'objectif, car cela pourrait vous blesser.
- Ne regardez jamais dans l'objectif de projection ou dans le miroir lorsque la lampe de projection est allumée, car le rayon de la lampe de projection peut endommager vos yeux.
- Ne pas utiliser la barre de sécurité et le logement de sécurité pour empêcher le projecteur de tomber ; ils ne sont pas conçus à cette fin.

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

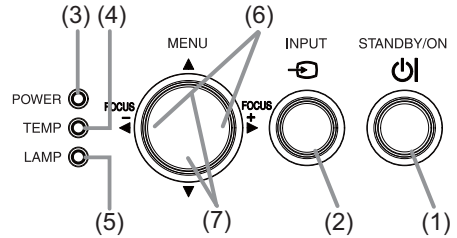
## Panneau de contrôle

- (1) Touche **STANDBY/ON** (📖 20)
- (2) Touche **INPUT** (📖 22)
- (3) Voyant **POWER** (📖 20, 111, 112)
- (4) Voyant **TEMP** (📖 111, 112)
- (5) Voyant **LAMP** (📖 111, 112)

### Touches ◀/▶/▲/▼

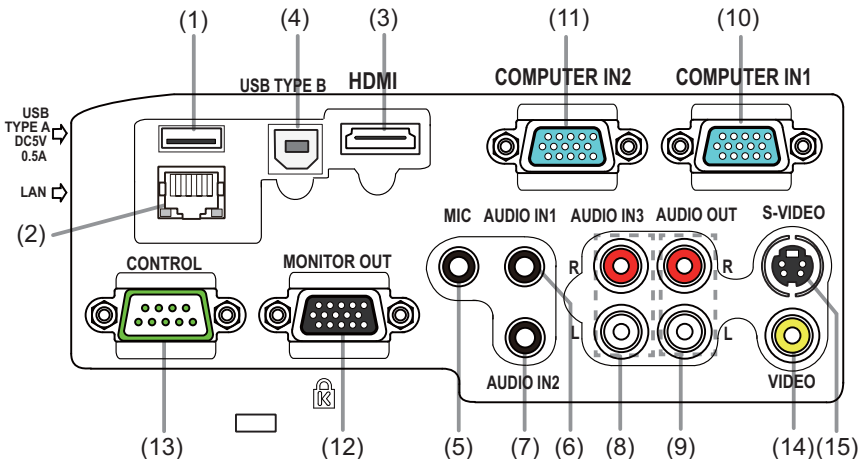
- (6) Touches **FOCUS +/-** quand aucun menu n'est affiché (📖 26), ou Touches curseur ◀/▶ quand un menu est affiché (📖 30). La fonction FOCUS +/- est désactivée lorsque le port **USB TYPE A** est sélectionné en tant que source d'entrée.
- (7) Touches **MENU** quand aucun menu n'est affiché (📖 30), ou Touches curseur ▲/▼ quand un menu est affiché (📖 30).

Les touches ◀/▶/▲/▼ sur le projecteur jouent seulement le rôle de curseur pendant l'affichage du modèle (📖 54).



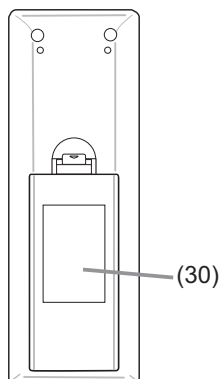
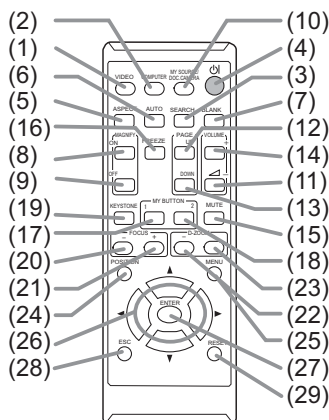
## Ports (📖 9 ~ 13)

- (1) Port **USB TYPE A**
- (2) Port **LAN**
- (3) Port **HDMI**
- (4) Port **USB TYPE B**
- (5) Port **MIC**
- (6) Port **AUDIO IN1**
- (7) Port **AUDIO IN2**
- (8) Ports **AUDIO IN3 (R, L)**
- (9) Ports **AUDIO OUT (R, L)**
- (10) Port **COMPUTER IN1**
- (11) Port **COMPUTER IN2**
- (12) Port **MONITOR OUT**
- (13) Port **CONTROL**
- (14) Port **VIDEO**
- (15) Port **S-VIDEO**



## Télécommande

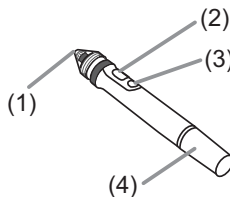
- (1) Touche **VIDEO** (📖23)
- (2) Touche **COMPUTER** (📖23)
- (3) Touche **SEARCH** (📖24)
- (4) Touche **STANDBY/ON** (📖20)
- (5) Touche **ASPECT** (📖24)
- (6) Touche **AUTO** (📖26)
- (7) Touche **BLANK** (📖29)
- (8) Touche **MAGNIFY - ON** (📖28)
- (9) Touche **MAGNIFY - OFF** (📖28)
- (10) Touche **MY SOURCE/DOC.CAMERA** (📖23, 60)
- (11) Touche **VOLUME -** (📖22)
- (12) Touche **PAGE UP** (📖18)
- (13) Touche **PAGE DOWN** (📖18)
- (14) Touche **VOLUME +** (📖22)
- (15) Touche **MUTE** (📖22)
- (16) Touche **FREEZE** (📖29)
- (17) Touche **MY BUTTON - 1** (📖59)
- (18) Touche **MY BUTTON - 2** (📖59)
- (19) Touche **KEystone** (📖27)
- (20) Touche **FOCUS -** (📖26)
- (21) Touche **FOCUS +** (📖26)
- (22) Touche **D-ZOOM -** (📖25)
- (23) Touche **D-ZOOM +** (📖25)
- (24) Touche **POSITION** (📖27, 31)
- (25) Touche **MENU** (📖30, 31)
- (26) Touches du curseur ▲/▼/◀/▶ (📖30)
- (27) Touche **ENTER** (📖30, 31)
- (28) Touche **ESC** (📖30)
- (29) Touche **RESET** (📖30)
- (30) Couvercle des piles (📖17)



Arrière de la télécommande

## Stylet interactif

- (1) Pointe du stylet (📖19)
- (2) Touche BOUTON LATÉRAL N° 0 (📖85)
- (3) Touche BOUTON LATÉRAL N° 1 (📖85)
- (4) Couvercle des piles (📖19)



**REMARQUE** • Le stylet interactif sera désormais dénommé "stylet".

## Mise en place

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

### Disposition

Se reporter au tableau T-1 et aux illustrations F-1 et F-2 à la fin du **Manuel d'utilisation (résumé)** pour définir la taille de l'écran et la distance de projection.

Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète: 1280 x 800

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

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

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

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

- Ne placez pas le projecteur sur une surface instable, en pente ou sujette à des vibrations, comme par exemple sur un support bancal ou incliné.
- Ne placez pas le projecteur sur ses cotés ou son avant. Pour placez le projecteur sur son arrière pour une utilisation sur table, les accessoires spécifiés sont obligatoires. Contactez votre revendeur.
- Contactez votre revendeur avant une installation spéciale, notamment au mur ou au plafond.



## Disposition (suite)

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

- Évitez de boucher, bloquer ou recouvrir d'une autre manière les orifices de ventilation du projecteur.
- Laissez un espace libre d'au moins 30 cm entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
- Ne placez ni ne fixez aucun objet susceptible d'obstruer l'objectif ou les trous d'aération.
- Ne placez pas le projecteur sur un objet métallique ni sur une surface sensible à la chaleur.
- Ne placez pas le projecteur sur un tapis, sur un coussin ou sur de la literie.
- Ne placez pas le projecteur dans un lieu directement exposé aux rayons du soleil, ni à proximité d'un objet chaud tel qu'un appareil de chauffage. Ne placez pas le projecteur dans un endroit où l'air d'un climatiseur ou appareil équivalent soufflerait directement dessus.
- Ne rien poser près de l'objectif, des trous d'aération ou sur le projecteur.
- Ne placez aucun objet qui risquerait d'être aspiré ou d'adhérer aux orifices d'aspiration sous le projecteur. Certaines entrées d'air du projecteur se trouvent en effet sur la surface inférieure.
- Ne placez pas le projecteur dans un endroit où il risquerait d'être mouillé. Il existe un risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur s'il est humide ou si un liquide y est renversé.
- Ne placez pas le projecteur dans une salle de bain ou à l'extérieur.
- Ne placez aucun objet contenant du liquide à proximité du projecteur.
- Ne placez pas le projecteur dans un endroit où sont utilisées des huiles, comme de l'huile de cuisson ou de l'huile de machine.
- Utilisez uniquement les accessoires de montage spécifiés par le fabricant et laissez au service de maintenance le soin d'installer et de démonter le projecteur à l'aide des accessoires de montage.
- Lisez attentivement le manuel des accessoires de montage et conservez-le à des fins de référence.

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

- Ne placez pas le projecteur près d'un humidificateur, d'une zone fumeurs ou d'une cuisine. En outre, n'utilisez pas un humidificateur à ultrasons à proximité du projecteur. Sinon, le chlore et les minéraux contenus dans l'eau du robinet pulvérisés peuvent se déposer dans le projecteur et provoquer une détérioration de l'image ou d'autres problèmes.
- Positionnez le projecteur de sorte que son capteur de signaux distant ne soit pas exposé directement aux rayons du soleil.
- Ne placez pas le produit dans un endroit potentiellement soumis à des perturbations radioélectriques.
- Ne placez pas ce produit dans un champ magnétique.
- Si le projecteur est utilisé à une altitude d'environ 1600 m ou plus, réglez la VIT VENTIL de l'élément SERVICE du Menu OPT. sur HAUT (🔼61). Sinon, réglez-la sur NORMAL. Si le projecteur est utilisé avec un mauvais réglage, cela risque d'endommager le projecteur ou les pièces qui se trouvent à l'intérieur.

## Branchement avec vos appareils

Avant de raccorder le projecteur à un appareil, vérifiez dans le manuel de l'appareil qu'il est bien adapté à une utilisation avec ce projecteur et préparez les éléments nécessaires à la connexion, à savoir un câble convenant au signal de l'appareil.

Consultez votre revendeur si l'accessoire nécessaire n'a pas été livré avec le produit ou s'il est endommagé.

Après avoir vérifié que le projecteur et le périphérique sont hors tension, connectez-les en vous reportant aux instructions ci-dessous.

- ⚠ AVERTISSEMENT** ► N'utilisez que les accessoires adéquats. Vous risqueriez autrement de provoquer un incendie ou d'endommager l'appareil et le projecteur.
- Utilisez uniquement les accessoires spécifiés ou recommandés par le fabricant du projecteur. Consultez votre revendeur si l'accessoire nécessaire n'a pas été livré avec le produit ou s'il est endommagé. Il peut faire l'objet d'une norme.
  - Pour un câble qui a une âme uniquement sur une extrémité, connectez l'âme au projecteur. Les réglementations EMI peuvent l'exiger.
  - Ne pas démonter ni modifier le projecteur et les accessoires.
  - Ne pas utiliser d'accessoires endommagés. Veillez à ne pas endommager les accessoires. Disposez les câbles de manière à ce qu'ils ne puissent être piétinés ou écrasés.

**⚠ ATTENTION** ► Ne mettez pas le projecteur sous ou hors tension alors qu'il est connecté à un appareil en fonctionnement, à moins que le manuel de l'appareil n'indique de le faire. Vous risqueriez autrement de provoquer un dysfonctionnement de l'appareil ou du projecteur.

► Prenez garde de ne pas raccorder par erreur un connecteur à un port erroné.

Vous risqueriez autrement de provoquer un dysfonctionnement de l'appareil ou du projecteur.

- Lors de la connexion, s'assurer que la forme du connecteur de câble est adaptée au port auquel il se connecte.
- Visser soigneusement les vis sur les connecteurs.
- Les ports d'entrée du projecteur étant disposés dans une cavité, utilisez les câbles terminés par des prises droites et non ceux terminés par des prises en L.

(suite à la page suivante)

## Branchement avec vos appareils (suite)

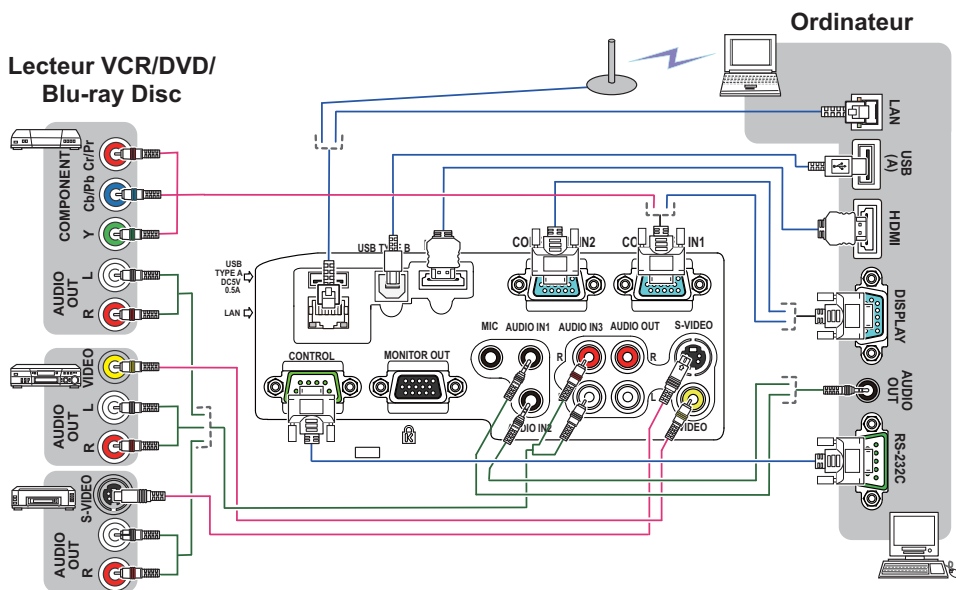
### A propos des capacités Plug-and-Play

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

- Profitez de cette fonction en connectant un câble d'ordinateur au port **COMPUTER IN1** (compatible DDC 2B). Plug-and-Play ne fonctionnera peut-être pas correctement si un autre type de connexion est pratiqué.

- Veuillez utiliser les pilotes standard de votre ordinateur, car ce projecteur est un écran Plug-and-Play.

- Lorsque AUTO est sélectionné pour le port **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2** dans COMPUTER IN du menu ENTR., ce port accepte les signaux vidéo à composantes (📖43).
- Quand le port **USB TYPE B** et le port USB Type A de l'ordinateur sont connectés, vous pouvez utiliser le port **USB TYPE B** comme port d'entrée d'image de l'ordinateur, utiliser la télécommande comme la souris et le clavier de l'ordinateur ou utiliser la Fonction interactive (📖18, 57).



(suite à la page suivante)

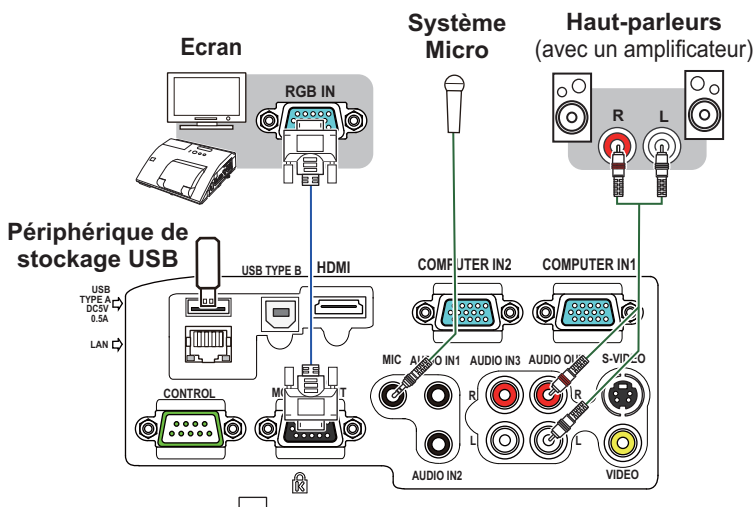
## Branchement avec vos appareils (suite)

- REMARQUE** • Avant de connecter le projecteur à un ordinateur, consultez le manuel de l'ordinateur et vérifiez la compatibilité du niveau du signal, les méthodes de synchronisation et la sortie de la résolution d'affichage vers le projecteur.
- Des adaptateurs peuvent être nécessaires pour l'entrée de certains signaux sur ce projecteur.
  - Certains ordinateurs possèdent des modes d'affichage écran multiples qui peuvent comprendre certains signaux qui ne sont pas compatibles avec ce projecteur.
  - Bien que ce projecteur puisse afficher des signaux avec une résolution atteignant UXGA (1600 x 1200), le signal sera converti en la résolution du panneau du projecteur avant son affichage. Les meilleures performances d'affichage seront obtenues si la résolution du signal d'entrée et celle du panneau du projecteur sont identiques.
  - Si vous connectez ce projecteur et un ordinateur portable, il vous faudra émettre l'affichage sur un moniteur externe ou émettre les images simultanément sur l'affichage interne et un moniteur externe. Consultez le manuel de l'ordinateur pour le réglage.
  - Selon le signal d'entrée, la fonction d'ajustement automatique de ce projecteur peut prendre un certain temps et ne pas fonctionner correctement.
  - Veuillez noter qu'un signal composite de synchronisation ou un signal synchronisation sur le vert peut perturber la fonction d'ajustement automatique de ce projecteur (📖43).
  - Si la fonction d'ajustement automatique ne fonctionne pas correctement, il se peut que vous ne voyiez pas la boîte de dialogue pour régler la résolution d'affichage. Le cas échéant, utilisez un périphérique d'affichage externe. Cela vous permettra peut-être de voir la boîte de dialogue et de définir une résolution d'affichage appropriée.
  - Pour utiliser la Fonction interactive, il faut installer le DVD-ROM "StarBoard Software" dans le lecteur DVD-ROM de l'ordinateur.

(suite à la page suivante)

## Branchement avec vos appareils (suite)

- Si vous insérez un périphérique de stockage USB, comme une clé USB, dans le port **USB TYPE A** et sélectionnez le port comme source d'entrée, vous pourrez voir les images enregistrées sur le périphérique (📖87).
- Il est possible de brancher un microphone dynamique au port **MIC** avec une mini-fiche de 3,5 mm. Dans ce cas, le haut-parleur intégré émet le son depuis le microphone, même lorsque le son du projecteur est émis. Vous pouvez recevoir le signal de niveau de sortie de ligne sur le port **MIC** depuis un appareil comme un micro sans fil. Lorsque vous recevez le signal de niveau de sortie de ligne sur le port **MIC**, sélectionnez HAUTE dans la rubrique NIVEAU MICRO du menu AUDIO IN. En mode Normal, le volume du microphone peut être ajusté séparément du volume du projecteur par le biais du menu (📖49). En mode Attente, le volume du microphone est ajustable avec les touches **VOLUME +/-** de la télécommande, en synchronisation avec le projecteur (📖22). Même lorsque le volume du projecteur est en mode Sourdine par le biais de la fonction SOURCE AUDIO (📖48), le volume du microphone est réglable. Dans les deux modes (attente ou normal), le bouton **MUTE** de la télécommande agit sur le son du microphone et du projecteur (📖22).



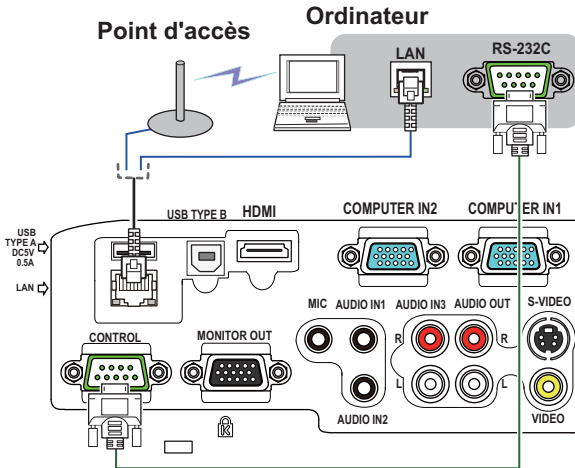
**⚠ ATTENTION** ▶ Avant de retirer le périphérique de stockage USB du port du projecteur, veuillez à utiliser la fonction RETIR. PRISE USB sur l'écran Thumbnail pour protéger vos données (📖90).

**REMARQUE** • Si un bruit de fond intense est émis du haut-parleur, éloignez le microphone du haut-parleur.  
 • Ce projecteur ne prend pas en charge l'alimentation PIP (Plug-in Power) pour le microphone.

(suite à la page suivante)

## Branchement avec vos appareils (suite)

Pour utiliser les fonctions réseau du projecteur, connectez le port **LAN** au port LAN de l'ordinateur ou à un point d'accès raccordé à l'ordinateur avec le LAN sans fil au moyen d'un câble LAN. Pour utiliser la fonction PONT RÉSEAU connecter le port **CONTROL** et un port RS-232C du dispositif externe pour communiquer en tant que terminal. Voir le **Manuel d'utilisation – Guide Réseau** pour avoir plus d'informations sur les fonctions réseau.



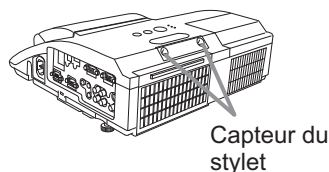
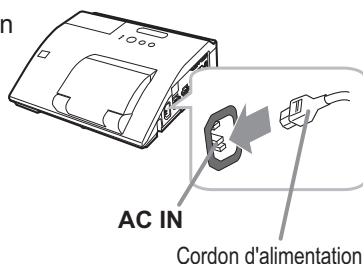
**⚠ ATTENTION** ► Avant de connecter le projecteur à un réseau, veuillez à obtenir le consentement de l'administrateur de réseau (📖67).

► Ne pas connecter le port **LAN** à un réseau quelconque qui pourrait avoir une tension excessive.

**REMARQUE** • Si un périphérique de stockage USB surdimensionné bloque le port **LAN**, utilisez une rallonge USB pour connecter le périphérique de stockage USB.

## Connecter l'alimentation électrique

1. Connectez le connecteur du cordon d'alimentation à la **AC IN** (prise c.a.) du projecteur.
2. Connectez fermement la prise du cordon d'alimentation à la prise. Quelques secondes après l'insertion le voyant **POWER** s'allumera en orange et en continu. Ne pas oublier que lorsque la fonction ALLUM. DIRECT est active (📖 56), la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.
3. Vérifier que la protection n'est pas fixée sur le capteur du stylet lorsque le stylet interactif est utilisé.



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

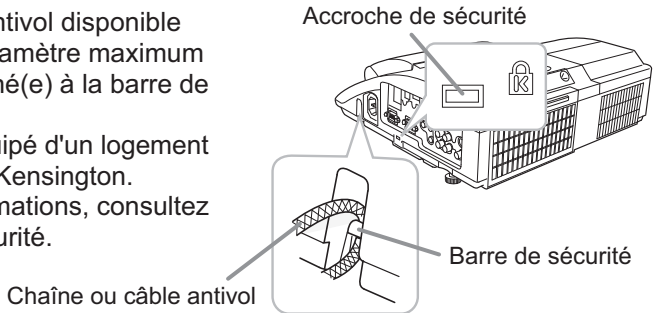
- Ne touchez pas au cordon électrique lorsque vous avez les mains mouillées.
- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur. S'il est endommagé, contacter le revendeur pour en obtenir un nouveau. Ne jamais modifier le cordon d'alimentation.
- Connecter uniquement le cordon d'alimentation à une prise correspondant à sa tension. La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être aisément accessible. Retirer le cordon d'alimentation pour une déconnexion totale.
- Ne pas brancher plusieurs dispositifs sur la même prise électrique. Cela pourrait surcharger la prise et les connecteurs, ou provoquer un faux contact, un incendie, une électrocution ou encore d'autres accidents.
- Gardez la protection du capteur hors de la portée des enfants et animaux. Faites attention à ce qu'ils ne la mettent pas dans la bouche.

**AVIS** ► Vérifier qu'il n'y a pas de poussière sur le capteur du stylet car ceci pourrait altérer le bon fonctionnement du capteur. Sauf si le projecteur est installé en hauteur, vous pouvez utiliser la protection du capteur fournie pour protéger le capteur du stylet de la poussière lorsqu'il n'est pas utilisé. Lorsque vous ne l'utilisez pas, veiller à ne pas perdre la protection du capteur du stylet.

## Utiliser la barre et le logement de sécurité

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

Le projecteur est aussi équipé d'un logement de sécurité pour le verrou Kensington. Pour de plus amples informations, consultez le manuel de l'outil de sécurité.



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

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

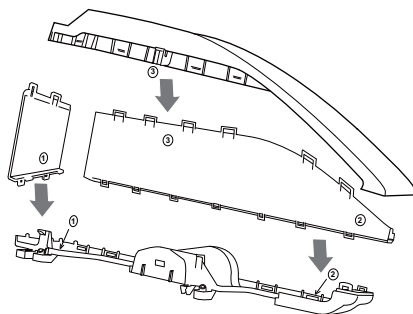
**REMARQUE** • La barre et le logement de sécurité ne sont pas des mesures antivol à toute épreuve. Ils sont prévus pour être utilisés comme des mesures antivol additionnelles.



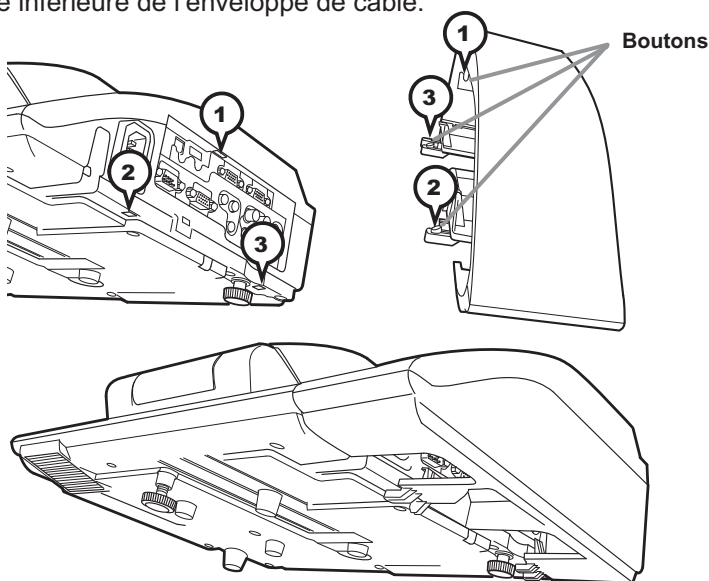
## Utiliser l'enveloppe de câble

Utilisez l'enveloppe de câble comme protection et volet pour les pièces de branchement.

1. Connectez d'abord les câbles de signal et le cordon d'alimentation au projecteur.
2. Assemblez les pièces tel qu'illustré sur la figure et montez l'enveloppe de câble.



3. Insérez les trois boutons sur l'enveloppe de câble dans les trois orifices du projecteur tel qu'illustré sur la figure. Faites passer les câbles par les orifices sur la partie inférieure de l'enveloppe de câble.



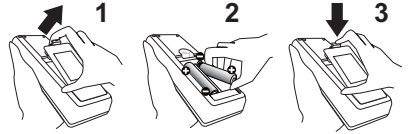
**⚠ ATTENTION** ► Veuillez ne pas pincer les câbles dans l'enveloppe de câble, afin de ne pas les endommager.  
► Utilisez l'enveloppe de câble fournie avec le projecteur. N'essayez pas de modifier l'enveloppe de câble.

## Télécommande

## Mise en place des piles

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

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



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

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

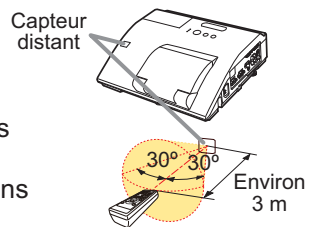
## A propos du signal de la télécommande

La télécommande fonctionne avec le capteur distant du projecteur.

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

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

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



- REMARQUE** • Le signal de télécommande reflété sur l'écran ou autre peut être disponible. S'il est difficile d'envoyer un signal directement au capteur, essayez de réfléchir le signal.
- La télécommande utilise une lumière infrarouge pour envoyer des signaux au projecteur (DEL Classe 1) ; assurez-vous qu'il n'existe aucun obstacle pouvant stopper le signal émis par la télécommande.
  - La télécommande peut montrer des signes de dysfonctionnement si une lumière forte (telle que la lumière directe du soleil) ou une source de lumière très proche (telle qu'une lampe fluorescente) atteint le capteur distant du projecteur. Ajustez la position du projecteur pour éviter ces sources de lumière.

## Modifier la fréquence du signal de la télécommande

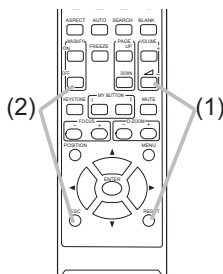
La télécommande fournie propose deux choix pour la fréquence du signal, Mode 1 : NORMAL et Mode 2 : HAUTE. En cas de dysfonctionnement de la télécommande, essayez de changer la fréquence du signal.

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

(1) Définir le Mode 1 : NORMAL... Touches **VOLUME -** et **RESET**

(2) Définir le Mode 2 : HAUTE... Touches **MAGNIFY OFF** et **ESC**

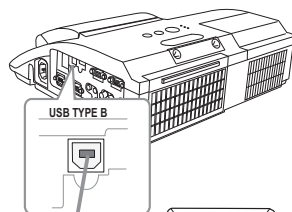
N'oubliez pas que la fonction FRÉQ A DIST. de la rubrique SERVICE du menu OPT. (M63) du projecteur à contrôler doit être paramétrée sur le même mode que la télécommande.



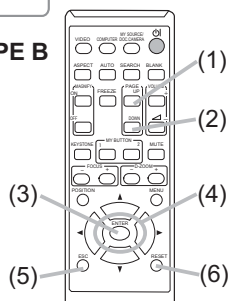
## Utiliser la télécommande en tant que souris et clavier d'ordinateur

La télécommande fournie fonctionne comme une simple souris et un clavier d'ordinateur lorsque le port **USB TYPE B** du projecteur et le port USB de type A de l'ordinateur sont raccordés et que SOURIS est sélectionné comme rubrique USB TYPE B du menu OPT. (M57).

- (1) Touche **PAGE UP** : Appuyez sur la touche **PAGE UP**.
- (2) Touche **PAGE DOWN** : Appuyez sur la touche **PAGE DOWN**.
- (3) Touche gauche de la souris : Appuyez sur la touche **ENTER**.
- (4) Pointeur de déplacement : Utilisez les touches **▲**, **▼**, **◀** et **▶** du curseur.
- (5) Touche **ESC** : Appuyez sur la touche **ESC**.
- (6) Touche droite de la souris : Appuyez sur la touche **RESET**.



**USB TYPE B**  
port



**AVIS** ► Un mauvais usage de la fonction de souris et de clavier simplifiés peut endommager votre matériel. Lorsque vous utilisez cette fonction, connectez uniquement ce produit à un ordinateur. Assurez-vous de consulter le manuel d'utilisation de l'ordinateur avant de connecter celui-ci à ce produit.

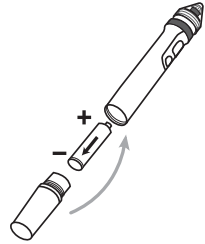
**REMARQUE** Si la fonction souris et clavier simplifiés de ce produit ne fonctionne pas correctement, effectuez les vérifications suivantes.

- Quand un câble USB connecte ce projecteur à un ordinateur équipé d'un dispositif de pointage interne (par ex. trackball) comme dans le cas des ordinateurs portables, ouvrez le menu de paramétrage du BIOS, puis choisissez la souris externe, et désactivez le dispositif de pointage interne car ce dernier peut avoir la priorité sur cette fonction.
- Cette fonction nécessite une version de Windows supérieure ou équivalente à Windows 95 OSR 2.1. Elle peut également ne pas fonctionner selon la configuration de l'ordinateur et les pilotes de souris. Cette fonction est disponible pour tous les ordinateurs qui peuvent utiliser une souris ou un clavier USB commun.
- Certaines actions ne sont pas possibles : par exemple, vous ne pouvez appuyer sur deux touches simultanément pour déplacer le pointeur de la souris en diagonale.
- Cette fonction est activée uniquement quand le projecteur fonctionne correctement. Cette fonction n'est pas disponible dans les cas suivants :
  - Lors du préchauffement de la lampe. (Le voyant **POWER** clignote en vert.)
  - Lorsque le port **USB TYPE A** ou **USB TYPE B** est sélectionné.
  - Lors de l'affichage des écrans SUPPR. (M29), MODÈLE (M54) ou MES IMAGES (M70).
  - Lors de l'affichage de n'importe quel menu à l'écran.
  - Lors de l'utilisation des curseurs pour utiliser les fonctions de l'écran ou du son, telles que l'ajustement du volume, le réglage des trapézoïdales, la correction de la position de l'image et le grossissement de l'écran.

## Stylet interactif

**Mise en place des piles**

1. Tourner le couvercle de la pile du stylet vers la gauche pour l'ouvrir.
2. Comme indiqué sur le schéma, insérer la pile AAA dans le couvercle de la pile, extrémité vers l'avant. (HITACHI MAXELL ou HITACHI MAXELL ENERGY, n° de pièce LR03)
3. Fermer le couvercle de la pile en le tournant vers la droite jusqu'à fermeture complète.

**Remplacement de la pointe du stylet**

Lorsque la pointe du stylet est raccourcie par l'usure, la remplacer en respectant la procédure suivante.

1. Retirez la pointe de la plume se référant à l'illustration.
2. Placer une nouvelle pointe dans le lieu, et poussez-le afin qu'il clics.



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

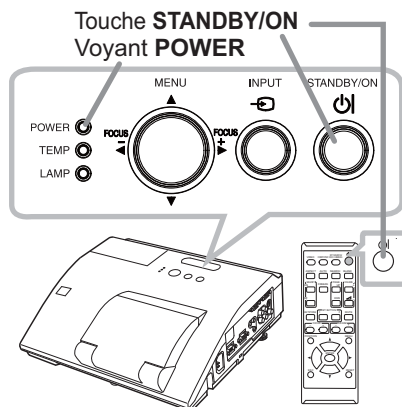
- S'assurer de toujours utiliser les piles spécifiées.
- Ne pas tenir une pile avec des pinces ou autres.
- Lors de l'insertion des piles, s'assurer que les bornes positives et négatives sont correctement alignées.
- Conserver la pile dans un endroit hors de portée des enfants et animaux domestiques.
- Ne pas recharger, court-circuiter, souder ou démonter une pile.
- Éviter le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conserver les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
- Si vous observez une fuite des piles, essuyez la fuite, puis remplacez la pile. Si la fuite adhère à votre corps ou à vos vêtements, rincez immédiatement et abondamment à l'eau.
- Respecter les réglementations en vigueur localement concernant la mise au rebut des piles.
- Tenir la pointe du stylet hors de la portée des enfants et animaux. Veillez à ce qu'ils n'avalent pas accidentellement la pointe du stylet ou l'ensemble de pièces de rechange. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.

**⚠ ATTENTION** ► Ne pas laisser tomber le stylet ni le manipuler sans précaution.

## Mise sous/hors-tension

### Mise sous tension

1. Assurez-vous que le cordon d'alimentation est solidement et correctement branché au projecteur et à la prise.
2. S'assurez que le voyant **POWER** reste constamment allumé en orange (📖111).
3. Veuillez vérifier que la porte de l'objectif ne cogne rien à son ouverture. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande. La porte de l'objectif s'ouvre, la lampe de projection s'allume, et le voyant **POWER** devient vert et clignote. Quand la mise sous tension est achevée, l'indicateur s'arrête de clignoter et reste allumé en permanence en vert (📖111).



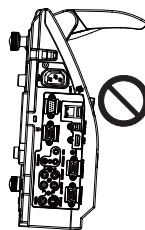
**⚠️ AVERTISSEMENT** ► Ne regardez jamais dans l'objectif de projection ou dans le miroir lorsque la lampe de projection est allumée, car le rayon de la lampe de projection peut endommager vos yeux.

► Veuillez à ne pas coincer votre doigt dans la porte de l'objectif, car cela pourrait vous blesser.

► Ne placez pas le projecteur à la verticale avec la porte de l'objectif ouverte tel qu'illustré sur la figure à droite. Cela pourrait être à l'origine d'un dysfonctionnement ou de blessures. L'utilisation sur table doit être effectuée avec les accessoires facultatifs prévus à cet effet.

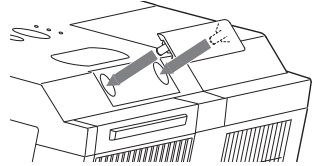
► Ne pas rester sous un projecteur installé au mur ou au plafond, lorsque la porte de l'objectif s'ouvre ou se ferme. Par ailleurs, ne regardez pas le miroir lorsque la porte de l'objectif s'ouvre ou se ferme.

► Ne jamais toucher la porte ou le miroir de l'objectif. Si le miroir est brisé, l'image projetée sera déformée. Fermez la porte de l'objectif et prenez contact avec votre revendeur.



## Mise hors tension

1. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande. Le message « Mise hors tension ? » va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.
2. Confirmez que la porte de l'objectif ne cognerien à son ouverture. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** une nouvelle fois lorsque le message est affiché. Si le capteur du stylet est facile à atteindre, fixer la protection du capteur fournie pour le protéger de la poussière.



La lampe du projecteur va s'éteindre et le voyant **POWER** va commencer à clignoter en orange. La porte de l'objectif se ferme juste après l'extinction de la lampe. Toutefois, pour conserver une meilleure qualité d'image, la porte de l'objectif se ferme après le refroidissement de la lampe quand le projecteur est installé à l'envers comme lors d'un montage au plafond. Ensuite, le voyant **POWER** va s'arrêter de clignoter et s'éclairer en continu en orange quand le refroidissement de la lampe sera terminé (📖111).

Après l'avoir mis hors tension, ne remettez pas le projecteur sous tension pendant au moins dix minutes. Par ailleurs, n'éteignez pas le projecteur juste après l'avoir allumé. Cela risquerait de provoquer le dysfonctionnement de la lampe ou de raccourcir la durée de vie de certaines pièces, y compris la lampe.

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Veillez à ne pas coincer votre doigt dans la porte de l'objectif, car cela pourrait vous blesser.

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

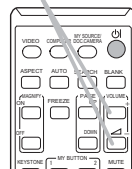
• Ce projecteur est équipé d'une fonction qui lui permet d'être mis sous/hors tension automatiquement. Voir les rubriques ALLUM. DIRECT (📖56) et AUTO OFF (📖57) du menu OPT.

## Opération

## Régler le volume

- Utilisez les touches **VOLUME +/VOLUME -** pour régler le volume. Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran pour vous aider à régler le volume. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.

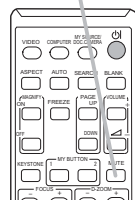
- Lorsque  $\times$  est sélectionné pour le port d'entrée d'image utilisé, le réglage du volume est désactivé. Veuillez vous référer à la rubrique SOURCE AUDIO du menu AUDIO IN (48).
- Même si le projecteur est en état d'attente, le volume est réglable lorsque les deux conditions suivantes sont vraies :
  - Une option autre que  $\times$  est sélectionnée pour le paramètre PAUSE de la rubrique SOURCE AUDIO du menu AUDIO IN (48).
  - NORMAL est sélectionné pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT (47).
- En mode Attente, le volume du microphone est ajustable avec les boutons **VOLUME +/-** de la télécommande, en synchronisation avec le projecteur (12).

Touche **VOLUME +/-**

## Coupure temporaire du son

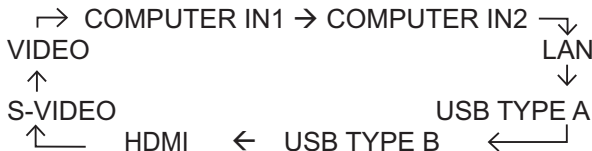
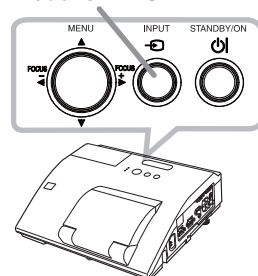
- Appuyez sur la touche **MUTE** de la télécommande. Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran, indiquant que vous avez coupé le son. Pour rétablir le son, appuyez sur la touche **MUTE, VOLUME +** ou **VOLUME -**. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.

- Lorsque  $\times$  est sélectionné pour le port d'entrée d'image utilisé, le son reste toujours coupé. Veuillez vous référer à la rubrique SOURCE AUDIO du menu AUDIO IN (48).
- S.T.C. (Closed Caption: sous-titres) est automatiquement activée lorsque le son est coupé et en cas de réception des signaux d'entrées contenant des sous-titres. Cette fonction est disponible uniquement lorsque un signal est NTSC pour **VIDEO** ou **S-VIDEO**, ou 480i@60 pour **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**, ou encore lorsque **AUTO** est sélectionné pour **AFFICHER** dans le menu S.T.C. au sein du menu ECRAN (55).

Touche **MUTE**

## Sélectionner un signal d'entrée

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

Touche **INPUT**

- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné dans la rubrique **RECHER. AUTO.** du menu **OPT.** (56), le projecteur continuera de vérifier les ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.
- La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port **USB TYPE B**.

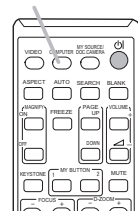
(suite à la page suivante)

## 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.



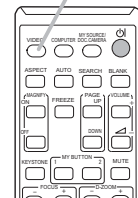
- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné pour la rubrique **RECHER. AUTO.** dans le menu **OPT.**, le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (📖 56). Si la touche **COMPUTER** est pressé lorsque le port **VIDEO**, **S-VIDEO** ou **HDMI** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **COMPUTER IN1** en premier.
- La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port **USB TYPE B**.

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.

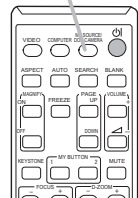


- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné pour la rubrique **RECHER. AUTO.** dans le menu **OPT.**, le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (📖 56). Si la touche **VIDEO** est pressé lorsque le port **COMPUTER IN1**, **COMPUTER IN2**, **LAN**, **USB TYPE A** ou **USB TYPE B** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **HDMI** 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** (📖 60).

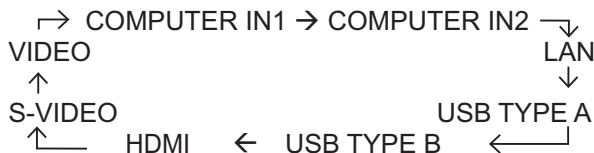
- Cette fonction peut aussi être utilisée pour la caméra document. Choisissez le port d'entrée connecté à la caméra document.

Touche **MY SOURCE / DOC. CAMERA**

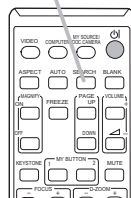


## Rechercher un signal d'entrée

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



- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné dans la rubrique **RECHER. AUTO.** du menu **OPT.** (p. 56), le projecteur continuera de vérifier les ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.
- La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port **USB TYPE B**.

Touche **SEARCH**

## Sélectionner un rapport de format

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

○ Pour un signal d'ordinateur

NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → NATIF



○ Pour un signal HDMI™

NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → NATIF



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

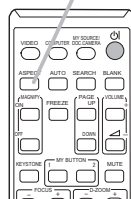
4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → NATIF



○ Pour un signal d'entrée depuis le port LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B ou en l'absence de signal

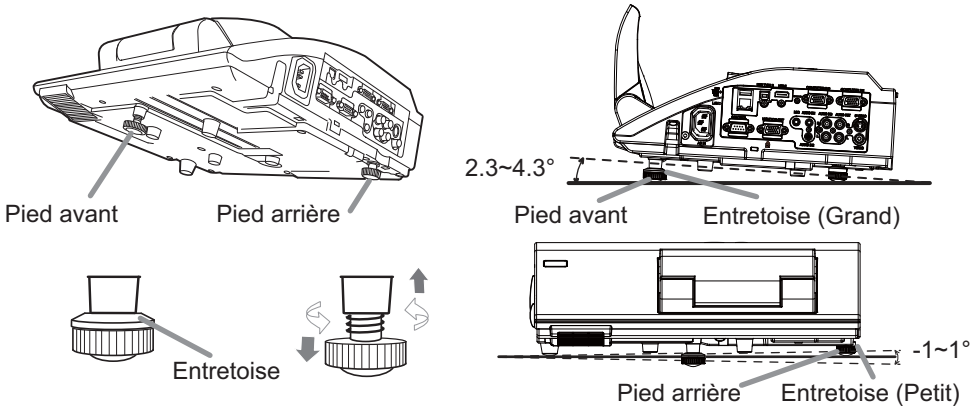
16:10 (fixé)

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

Touche **ASPECT**

## Réglage de l'élevateur du projecteur

Le projecteur est doté d'un pied avant pour les inclinaisons et d'un pied arrière pour les horizontales. Les entretoises qui se trouvent sur chaque pied élévateur sont montées au moment de l'expédition, le projecteur étant ainsi prêt à projeter. Si besoin, retirer l'entretoise; les pieds éleveurs peuvent être tournés manuellement, ce qui permet des réglages plus précis.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Conserver les entretoises dans un endroit hors de portée des enfants et des animaux domestiques. Veillez à ce qu'ils n'avalent pas une entretoise. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.

**REMARQUE** • L'angle de réglage peut être réglé jusqu'à plus ou moins  $1^\circ$  du pied Avant et Arrière.

• Une fois le pied ajusté, il est possible de le remettre à son état d'origine, avec une entretoise. Installez Grand sur le Pied avant et Petit sur le Pied arrière de l'entretoise. Si vous changez le lieu d'installation du projecteur, il est recommandé de conserver et de réutiliser les entretoises.

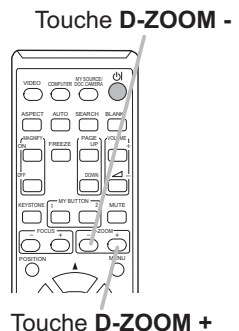
## Régler le zoom et la mise au point

Pressez les touches **D-ZOOM +** ou **D-ZOOM -** sur la télécommande pour afficher la fenêtre de dialogue ZOOM-D à l'écran.

Utilisez les touches **D-ZOOM +** et **D-ZOOM -** pour ajuster la taille de l'image.

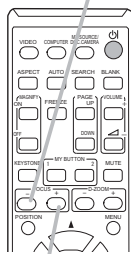
Pour achever l'opération, ne plus toucher ces touches pendant quelques secondes, le temps que le dialogue s'efface.

- Si vous voulez agrandir une partie de l'image, utilisez la fonction d'agrandissement (📖 28).



Pressez les touches **FOCUS +** ou **FOCUS –** sur la télécommande ou les touches **FOCUS +** ou **FOCUS –** sur le projecteur (☞5) quand aucun menu n'est affiché à l'écran pour afficher la fenêtre de dialogue FOCAL à l'écran. Utilisez les touches **FOCUS +** et **FOCUS –** pour ajuster la focale de l'écran. Après l'ajustement de la focale, attendez le temps que la fenêtre de dialogue FOCAL s'efface si vous souhaitez afficher un autre menu à l'écran en pressant la touche **MENU** du projecteur.

- Les touches ◀/▶/▲/▼ sur le projecteur jouent seulement le rôle de curseur pendant l'affichage du modèle (☞54).
- Le bouton **FOCUS +/-** du projecteur est désactivé lorsque le port **USB TYPE A** est sélectionné en tant que source d'entrée.

Touche **FOCUS -**Touche **FOCUS +**

## 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.

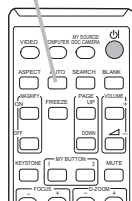
### ○ Pour un signal vidéo et s-vidéo

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.** (☞42). La position verticale et la position horizontale seront réglées automatiquement par défaut.

### ○ Pour un signal de vidéo composants

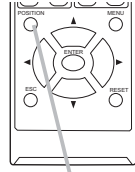
La position verticale et la position horizontale seront réglées automatiquement par défaut. La phase horizontale sera automatiquement ajustée.

- L'opération d'ajustement automatique demande environ 10 secondes. Notez aussi que le projecteur risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées.
- Lorsque cette fonction est réalisée pour un signal vidéo, un élément supplémentaire tel qu'une ligne peut apparaître en dehors de l'image.
- Lorsque cette fonction est exécutée en rapport avec un signal d'ordinateur, un cadre noir apparaît parfois sur le rebord de l'écran, selon le modèle d'ordinateur utilisé.
- Les éléments réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand **DETAIL** ou **DESACTI.** est sélectionné pour la rubrique **AJUSTMT AUTO** de la rubrique **SERVICE** du menu **OPT.** (☞61).

Touche **AUTO**

## Régler la position

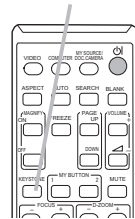
1. Pressez la touche **POSITION** de la télécommande quand aucun menu n'est affiché à l'écran pour afficher la fenêtre de dialogue DÉPLAC.-D (📖45).
2. Utilisez les touches ▲, ▼, ◀ et ▶ pour ajuster la position de l'image. Pressez la touche **POSITION** de nouveau pour achever l'opération.

Touche **POSITION**

- Cette fonction sert à modifier la position d'une image réduite par la fonction ZOOM-D (📖45).
- Lorsqu'un menu OSD (On Screen Display ou affichage à l'écran) est affiché, cette opération permet de déplacer la position du menu OSD, sans modifier la position de l'image (📖31).
- Les valeurs de réglage DÉPLAC.-D sont invalides lorsque ZOOM-D est réglé sur 320 (plein écran).

## Corriger les distorsions trapézoïdales

1. Appuyez sur la touche **KEYSTONE** de la télécommande. Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour vous aider à corriger la distorsion.
2. Utiliser les boutons du curseur ▲/▼ pour sélectionner l'option MANUEL ou AJUSTEMENT, puis appuyer sur le bouton ▶ pour exécuter le suivant.

Touche **KEYSTONE**

- (1) MANUEL affiche un dialogue pour la correction de la distorsion trapézoïdale.

Utiliser les boutons ▲/▼ pour sélectionner  KEystone /  KEystone, utiliser ensuite les boutons ◀/▶ pour le réglage.

- (2) AJUSTEMENT affiche une boîte de dialogue permettant le réglage de la forme de l'image projetée dans chacun des coins et des côtés.

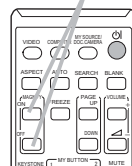


Pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération, appuyez à nouveau sur la touche **KEYSTONE**. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.

- La plage de réglage de cette fonction variera en fonction des entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.
- Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (📖77).

## Utiliser la fonction de grossissement

**MAGNIFY**  
Touche ON/OFF

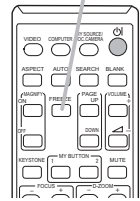


1. Appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** de la télécommande. L'image est agrandie et la boîte de dialogue **MAGNIFIEZ** s'affiche à l'écran. Lorsque vous appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** pour la première fois après avoir mis le projecteur sous tension, l'image est agrandie 1,5 fois. Des repères triangulaires apparaissent dans la boîte de dialogue pour indiquer chaque direction.
2. Le grossissement de l'affichage du projecteur change à chaque pression sur le bouton **MAGNIFY ON**.
  - Pour les signaux informatiques, les signaux HDMI™ (RGB), les signaux d'entrée du port LAN ou USB TYPE B  
1,5 fois → 2 fois → 3 fois → 4 fois → 1 fois
  - Pour les signaux vidéo, les signaux s-vidéo, les signaux composante ou les signaux HDMI™ (Composante)  
1,5 fois → 2 fois → 1 fois
3. Pendant que les triangles sont affichés dans la boîte de dialogue, utilisez les touches du curseur ▲/▼/◀/▶ pour déplacer la zone d'agrandissement.
4. Appuyez sur la touche **MAGNIFY OFF** de la télécommande pour quitter l'agrandissement.
  - La boîte de dialogue **MAGNIFIEZ** disparaît automatiquement au bout de plusieurs secondes d'inactivité. La boîte de dialogue réapparaît si vous appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** après qu'elle a disparu.
  - L'agrandissement est automatiquement désactivé lorsque le signal d'affichage ou ses conditions d'affichage changent.
  - Lorsque l'agrandissement est actif, l'état de distorsion trapézoïdale peut varier. Il est rétabli une fois l'agrandissement désactivé.
  - Des bandes horizontales peuvent apparaître sur l'image lorsque l'agrandissement est actif.
  - Cette fonction n'est pas disponible dans les cas suivants :
    - Un signal de synchronisation dans la plage non prise en charge est reçu.
    - Il n'y a pas de signal d'entrée.

## Effacement temporaire de l'écran

- Appuyer sur la touche **FREEZE** de la télécommande.
  - L'indication « REPOS » va apparaître sur l'écran (toutefois l'indication n'apparaîtra pas quand l'option DESACTI. est sélectionnée pour la rubrique MESSAGE dans le menu ECRAN (📖52)), et le projecteur va entrer en mode REPOS durant lequel l'image se fige.
 

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

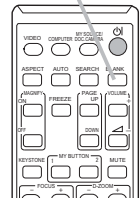
Touche **FREEZE**

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

## Effacer l'écran temporairement

- Appuyez sur la touche **BLANK** de la télécommande.
  - L'écran SUPPR. apparaîtra au lieu de l'écran du signal d'entrée. Veuillez vous référer à l'option SUPPR. du menu ECRAN (📖50).
 

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

Touche **BLANK**

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

**⚠ ATTENTION** ► Si vous voulez afficher un écran blanc pendant que la lampe du projecteur est allumée, utilisez la fonction SUPPR. ci-dessus. Toute autre mesure risque d'endommager le projecteur.

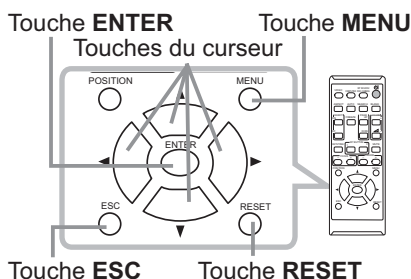
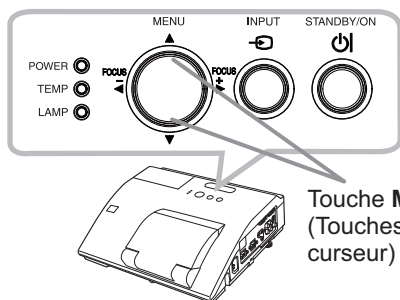
**REMARQUE** • Le son n'est pas lié à la fonction de l'écran SUPPR. Le cas échéant, réglez le volume ou coupez tout d'abord le son. Pour afficher l'écran SUPPR. et couper le son simultanément, utilisez la fonction SOURDINE AV (📖60).

## Utiliser la fonction de menu

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

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

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



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

### 2. Dans le MENU COURT

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



### Dans le MENU AVANCÉ

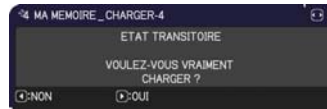
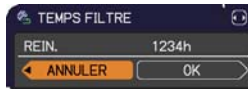
- (1) Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner un menu. Pour passer au le MENU COURT, sélectionnez le MENU COURT. Les éléments du menu apparaissent sur le côté droit.
- (2) Appuyez sur la touche ▶ du curseur ou la touche **ENTER** pour déplacer le curseur vers le côté droit. Utilisez ensuite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



### Utiliser la fonction de menu (suite)

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

### Affichages à l'écran



Les affichages à l'écran ont la fonction suivante

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



## MENU COURT

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



Rubrique	Description
<b>INTERACTIVE</b>	L'exécution de cette opération lance (ou annule) le calibrage de la position du stylet. Pour en savoir plus, se reporter au manuel fourni avec le DVD-ROM "StarBoard Software" associé (M80).
<b>ASPECT</b>	Commuter le mode de rapport de format avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique ASPECT dans le Menu AFFICHAGE (M38).
<b>ZOOM-D</b>	Utilisez les touches ◀/▶ du curseur pour régler le rapport d'agrandissement. Petite ↔ Grande Se reporter à la rubrique ZOOM-D dans le Menu INSTALLAT° (M45). • Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D, [▽] KEYSTONE et [◁] KEYSTONE. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D, [▽] KEYSTONE et [◁] KEYSTONE pour résoudre le problème.
[▽] <b>KEYSTONE</b>	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique [▽] KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (M45).
[◁] <b>KEYSTONE</b>	Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique [◁] KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (M46).
<b>AJUSTEMENT</b>	Appuyez sur le bouton ▶ pour afficher une boîte de dialogue permettant le réglage de la forme de l'image projetée dans chacun des coins et des côtés. Veuillez vous référer à la rubrique AJUSTEMENT du menu INSTALLAT° (M46).

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description																								
<b>MODE IMAGE</b>	<p> commuter le mode d'image avec les touches ◀/▶ .                      Les modes d'image correspondent à des combinaisons de modes GAMMA et TEMP COUL. Choisir un mode approprié selon la source projetée.</p> <p> </p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>GAMMA</th> <th>TEMP COUL.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NORMAL</td> <td>1 DEFAUT</td> <td>2 MOYENNE</td> </tr> <tr> <td>CINÉMA</td> <td>2 DEFAUT</td> <td>3 BASSE</td> </tr> <tr> <td>DYNAMIQUE</td> <td>3 DEFAUT</td> <td>1 HAUTE</td> </tr> <tr> <td>PAN. (NOIR)</td> <td>4 DEFAUT</td> <td>4 HT INTENS-1</td> </tr> <tr> <td>PANNE. (VERT)</td> <td>4 DEFAUT</td> <td>5 HT INTENS-2</td> </tr> <tr> <td>PANNE. BLANC</td> <td>5 DEFAUT</td> <td>2 MOYENNE</td> </tr> <tr> <td>JOUR</td> <td>6 DEFAUT</td> <td>6 HT INTENS-3</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <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. ». Se reporter aux rubriques GAMMA et TEMP COUL. (p. 35, 36) dans le Menu IMAGE.</li> <li>• Des lignes ou un autre type de bruit peuvent apparaître à l'écran lorsque cette fonction est activée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> </ul>		GAMMA	TEMP COUL.	NORMAL	1 DEFAUT	2 MOYENNE	CINÉMA	2 DEFAUT	3 BASSE	DYNAMIQUE	3 DEFAUT	1 HAUTE	PAN. (NOIR)	4 DEFAUT	4 HT INTENS-1	PANNE. (VERT)	4 DEFAUT	5 HT INTENS-2	PANNE. BLANC	5 DEFAUT	2 MOYENNE	JOUR	6 DEFAUT	6 HT INTENS-3
		GAMMA	TEMP COUL.																						
	NORMAL	1 DEFAUT	2 MOYENNE																						
	CINÉMA	2 DEFAUT	3 BASSE																						
	DYNAMIQUE	3 DEFAUT	1 HAUTE																						
	PAN. (NOIR)	4 DEFAUT	4 HT INTENS-1																						
	PANNE. (VERT)	4 DEFAUT	5 HT INTENS-2																						
	PANNE. BLANC	5 DEFAUT	2 MOYENNE																						
	JOUR	6 DEFAUT	6 HT INTENS-3																						
	<b>MODE ÉCO.</b>	<p> Les boutons ◀/▶ permettent de changer les paramètres du mode éco. Se reporter à la rubrique MODE ÉCO. dans le Menu INSTALLAT° (p. 47).</p>																							
<b>MIROIR</b>	<p> commuter le mode pour le statut de miroir avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique MIROIR dans le Menu INSTALLAT° (p. 47).</p>																								
<b>REIN.</b>	<p> Cette opération permet de réinitialiser tous les paramètres du MENU COURT sauf le TEMPS FILTRE et la LANGUE. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶ .</p>																								
<b>TEMPS FILTRE</b>	<p> Le temps d'utilisation du filtre à air est affiché dans le menu. Cette opération réinitialise la minuterie du filtre qui compte le temps d'utilisation du filtre à air. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶ . Se reporter à la rubrique TEMPS FILTRE dans le Menu OPT. (p. 58).</p>																								
<b>LANGUE</b>	<p> Modifier la langue d'affichage avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique LANGUE dans le Menu ECRAN (p. 50).</p>																								
<b>MENU AVANCÉ</b>	<p> Appuyez sur la touche ▶ ou <b>ENTER</b> pour utiliser le menu INTERACTIVE, IMAGE, AFFICHAGE, ENTR. INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT., RÉSEAU ou SECURITE.</p>																								
<b>ARRÊT</b>	<p> Appuyez sur la touche ◀ ou <b>ENTER</b> pour faire disparaître le menu affiché à l'écran.</p>																								

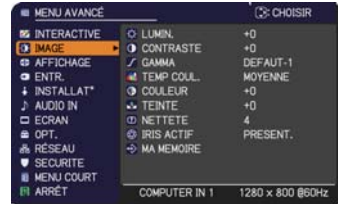
## Menu INTERACTIVE



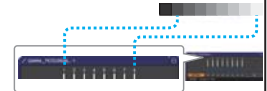
Rubrique	Description
<b>INTERACTIVE</b>	L'exécution de cette opération lance (ou annule) le calibrage de la position du stylet. Pour en savoir plus, se reporter au manuel fourni avec le DVD-ROM "StarBoard Software" associé (📖80).

## 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.



Rubrique	Description
<b>LUMIN.</b>	Ajuster la luminosité avec les touches ◀/▶. Foncé ⇔ Clair
<b>CONTRASTE</b>	Régler le contraste avec les touches ◀/▶. Faible ⇔ Fort
<b>GAMMA</b>	<p>Commuter sur le mode gamma avec les touches ▲/▼. 1 DEF AUT ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 DEF AUT ⇔ 2 PERSONNAL. ⇔ 3 DEF AUT ⇕ 6 PERSONNAL. 3 PERSONNAL. ⇕ 6 DEF AUT ⇔ 5 PERSONNAL. ⇔ 5 DEF AUT ⇔ 4 PERSONNAL. ⇔ 4 DEF AUT</p> <p><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 quand on souhaite changer la luminosité de certaines tonalités. Choisir une rubrique avec les touches ◀/▶, et régler le niveau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche <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, utiliser la barre de réglage d'égalisation « 1 ». La tonalité la plus obscure sur l'extrémité gauche du modèle de test ne peut pas être contrôlée avec aucune des barres de réglage d'égalisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Des lignes ou un autre type de bruit peuvent apparaître à l'écran lorsque cette fonction est activée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> </ul>



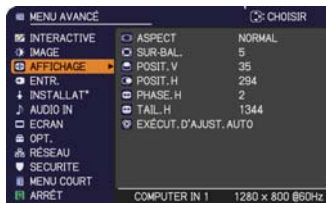
(suite à la page suivante)




Rubrique	Description
<p><b>TEMP COUL.</b></p>	<p>Commuter le mode de température de couleur avec les touches ▲/▼.</p> <p>1 HAUTE ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 MOYENN ⇔ 2 PERSONNAL.  ⇕  6 PERSONNAL. <span style="float:right">3 BASSE</span>  ⇕  6 HT INTENS-3 <span style="float:right">3 PERSONNAL.</span>  ⇕  5 PERSONNAL. ⇔ 5 HT INTENS-2 ⇔ 4 PERSONNAL. ⇔ 4 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>Choisir l'option à régler avec les touches ◀/▶, et régler le niveau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche <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>• Des lignes ou un autre type de bruit peuvent apparaître à l'écran lorsque cette fonction est activée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> </ul>
<p><b>COULEUR</b></p>	<p>Régler l'intensité de la couleur d'ensemble avec les touches ◀/▶.</p> <p>Faible ⇔ Forte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composants vidéo.</li> <li>• Lorsque le signal d'entrée est un signal HDMI™, cette rubrique peut également être sélectionnée si le cas (1) ou (2) s'applique. <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur VIDEO.</li> <li>(2) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur AUTO et le projecteur reconnaît la réception de signaux vidéo.</li> </ol> </li> </ul>
<p><b>TEINTE</b></p>	<p>Régler la teinte avec les touches ◀/▶.</p> <p>Rougeâtre ⇔ Verdâtre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composants vidéo.</li> <li>• Lorsque le signal d'entrée est un signal HDMI™, cette rubrique peut également être sélectionnée si le cas (1) ou (2) s'applique. <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur VIDEO.</li> <li>(2) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur AUTO et le projecteur reconnaît la réception de signaux vidéo.</li> </ol> </li> </ul>

Rubrique	Description
<b>NETTETE</b>	<p>Régler la netteté avec les touches ◀/▶.</p> <p>Faible ⇔ Forte</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>IRIS ACTIF</b>	<p>Modifier le mode de contrôle de l'iris actif avec les touches ▲/▼.</p> <p>PRESENT. ⇔ THÉÂTRE ⇔ DESACTI</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p><u>PRESENT.</u> : L'iris actif affiche les meilleures images de présentation aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.</p> <p><u>THÉÂTRE</u> : L'iris actif affiche les meilleures images de théâtre aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.</p> <p><u>DESACTI</u> : L'iris actif est toujours ouvert.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il est possible que l'écran scintille quand les modes PRESENT. ou THÉÂTRE sont sélectionnés. Dans ce cas, sélectionner DESACTI.</li> </ul>
<b>MA MEMOIRE</b>	<p>Ce projecteur a 4 mémoires pour le réglage des données (pour chacune des rubriques du Menu IMAGE).</p> <p>Sélectionner une fonction avec les touches ▲/▼ et exécuter-la en appuyant sur la touche ▶ ou <b>ENTER</b>.</p> <p style="text-align: center;">┌ ENREG.-1 ⇔ ENREG.-2 ⇔ ENREG.-3 ⇔ ENREG.-4 ┐ └ CHARGER-4 ⇔ CHARGER-3 ⇔ CHARGER-2 ⇔ CHARGER-1 ┘</p> <p><u>ENREG.-1, ENREG.-2, ENREG.-3, ENREG.-4</u></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>• Ne pas oublier que les données courantes enregistrées d'une mémoire seront perdues lors de l'enregistrement de nouvelles données dans cette mémoire.</li> </ul> <p><u>CHARGER-1, CHARGER-2, CHARGER-3, CHARGER-4</u></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>• Ne pas oublier que les paramètres ajustés courants seront perdus lors du chargement de données. Si vous souhaitez conserver les paramètres courants, enregistrez-les avant d'exécuter une fonction CHARGER.</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>• Les fonctions CHARGER peuvent également être exécutées par la touche <b>MY BUTTON</b> qui peut être paramétrée avec la rubrique MA TOUCHE dans le Menu OPT. (☑59).</li> </ul>

## Menu AFFICHAGE

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



Rubrique	Description
<b>ASPECT</b>	<p>Commuter le mode de rapport de format avec les touches ▲/▼ .  <b>Pour un signal d'ordinateur</b>            NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ NATIF  </p> <p><b>Pour un signal HDMI™</b>            NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ NATIF  </p> <p><b>Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo</b>            4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ NATIF  </p> <p><b>Pour un signal d'entrée depuis le port LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B ou en l'absence de signal</b>            16:10 (fixe)            • Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal.</p>
<b>SUR-BAL.</b>	<p>Ajuster le taux de surbalayage avec les touches ◀/▶ .            Petit (il agrandit la taille de l'image) ⇔ Grand (il réduit la taille de l'image)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composants vidéo.</li> <li>• Lorsque le signal d'entrée est un signal HDMI™, cette rubrique peut également être sélectionnée si le cas (1) ou (2) s'applique.               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur VIDEO.</li> <li>(2) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur AUTO et le projecteur reconnaît la réception de signaux vidéo.</li> </ol> </li> </ul>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<b>POSIT.V</b>	<p>Ajuster la position verticale avec les touches ◀/▶ . Vers le bas ⇔ Vers le haut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un réglage excessif de la position verticale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, réinitialiser la position verticale sur son paramétrage par défaut. Appuyer sur la touche <b>RESET</b> quand la POSIT.V est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.V sur le paramétrage par défaut.</li> <li>• Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo ou un signal s-vidéo, l'étendue de l'ajustement dépend du paramétrage de la fonction SUR-BAL. (📖38). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible pour <b>LAN, USB TYPE A, USB TYPE B</b> ou <b>HDMI</b>.</li> </ul>
<b>POSIT.H</b>	<p>Ajuster la position horizontale avec les touches ◀/▶ . Droite ⇔ Gauche</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, réinitialiser la position horizontale sur son paramétrage par défaut. Appuyer 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 sur un signal vidéo ou un signal s-vidéo, l'étendue de l'ajustement dépend du paramétrage de la fonction SUR-BAL. (📖38). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible pour <b>LAN, USB TYPE A, USB TYPE B</b> ou <b>HDMI</b>.</li> </ul>

(suite à la page suivante)



Rubrique	Description
<b>PHASE.H</b>	<p>Ajuster la phase horizontale pour éliminer le scintillement avec les touches ◀/▶.</p> <p>Droite ⇔ Gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal d'ordinateur ou un signal de composants vidéo. Cette fonction n'est pas disponible pour <b>LAN, USB TYPE A, USB TYPE B</b> ou <b>HDMI</b>.</li> </ul>
<b>TAIL.H</b>	<p>Ajuster la taille horizontale avec les touches ◀/▶.</p> <p>Petite ⇔ Grande</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal d'ordinateur. Cette fonction n'est pas disponible pour <b>LAN, USB TYPE A, USB TYPE B</b> ou <b>HDMI</b>.</li> <li>• Si ce réglage est excessif, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, réinitialiser le réglage en appuyant sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande durant cette opération.</li> <li>• La qualité des images risque d'être diminuée lorsque cette fonction est exécutée, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> </ul>
<b>EXÉCUT. D'AJUST. AUTO</b>	<p>La sélection de cette rubrique active la fonction de réglage automatique.</p> <p><b>Pour un signal d'ordinateur</b> La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement. S'assurer que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction. Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée. Utiliser une image claire pour faire le réglage.</p> <p><b>Pour un signal vidéo et un signal 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 <b>FORMAT VIDEO</b> dans le Menu <b>ENTR.</b> (📖42). La position verticale et la position horizontale seront réglées automatiquement par défaut.</p> <p><b>Pour un signal de vidéo composants</b> La position verticale et la position horizontale seront réglées automatiquement par défaut. La phase horizontale sera automatiquement ajustée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction de réglage automatique prend environ 10 secondes. Remarquer aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées.</li> <li>• 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>• Lorsque cette fonction est exécutée en rapport avec un signal d'ordinateur, un cadre noir apparaît parfois sur le rebord de l'écran, selon le modèle d'ordinateur utilisé.</li> <li>• Les éléments réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand <b>DETAIL</b> ou <b>DESACTI.</b> est sélectionné pour la rubrique <b>AJUSTMT AUTO</b> de la rubrique <b>SERVICE</b> du Menu <b>OPT.</b> (📖61).</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. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



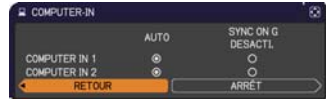
Rubrique	Description
<b>PROGRESSIF</b>	<p>Activer le mode progressif avec les touches ▲/▼.  <b>TÉLÉVISION</b> ⇔ <b>FILM</b> ⇔ <b>DESACTI.</b></p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction est disponible uniquement pour un signal vidéo, un signal s-vidéo, un signal de composant vidéo (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60) et un signal HDMI™ (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60).</li> <li>• Quand <b>TÉLÉVISION</b> ou <b>FILM</b> est sélectionné, l'image affichée sur l'écran est plus nette. Le mode <b>FILM</b> est adaptable au système de conversion 2-3 Pull Down. Mais celui-ci peut être la cause de défauts (par exemple, des lignes irrégulières) sur l'image lorsqu'un objet se déplace rapidement. Dans ce cas, sélectionner <b>DESACTI.</b>, même si l'image affichée à l'écran peut perdre de sa netteté.</li> </ul>
<b>N.R.VIDÉO</b>	<p>Activer le mode de réduction de bruit avec les touches ▲/▼.  <b>HAUT</b> ⇔ <b>MOYEN</b> ⇔ <b>BAS</b></p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction est disponible uniquement pour un signal vidéo, un signal s-vidéo, un signal de composant vidéo (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60) et un signal HDMI™ (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60).</li> </ul>
<b>ESP. COUL.</b>	<p>Activer le mode d'espace couleur avec les touches ▲/▼.  <b>AUTO</b> ⇔ <b>RGB</b> ⇔ <b>SMPTE240</b> ⇔ <b>REC709</b> ⇔ <b>REC601</b></p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal (sauf pour les signaux du ports <b>LAN</b>, <b>USB TYPE A</b> et <b>USB TYPE B</b>) d'ordinateur ou un signal de composants vidéo.</li> <li>• En mode <b>AUTO</b>, le mode optimal est automatiquement sélectionné.</li> <li>• L'opération <b>AUTO</b> pourrait ne pas s'appliquer correctement à quelques signaux. Dans ce cas, il pourrait être une bonne idée de sélectionner un mode approprié excepté <b>AUTO</b>.</li> </ul>

(suite à la page suivante)

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) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼.</p> <p>(2) Commuter le mode pour le format vidéo avec les touches ◀/▶.</p> <p style="text-align: center;">           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>• En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné.</li> <li>• Il peut arriver cependant que l'opération en mode AUTO ne fonctionne pas de manière satisfaisante avec certains signaux. Si l'image devient instable (par exemple une image irrégulière, un manque de couleur), sélectionner le mode en fonction du signal d'entrée.</li> </ul>								
<b>FORMAT HDMI</b>	<p>Changez le format vidéo pour une entrée depuis le port <b>HDMI</b> avec les touches du curseur ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;">           AUTO ⇄ VIDEO ⇄ COMPUTER            ↕ ↕         </p> <table border="1" data-bbox="310 780 1005 920"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUTO</td> <td>règle automatiquement le mode optimal.</td> </tr> <tr> <td>VIDEO</td> <td>règle le mode adéquat pour les signaux DVD.</td> </tr> <tr> <td>COMPUTER</td> <td>règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si <b>COMPUTER</b> est sélectionné, les fonctions <b>COULEUR</b> (menu IMAGE), <b>TEINTE</b> (menu IMAGE) et <b>SUR-BAL</b> (menu AFFICHAGE) ne peuvent pas être sélectionnées.</li> </ul>		Fonction	AUTO	règle automatiquement le mode optimal.	VIDEO	règle le mode adéquat pour les signaux DVD.	COMPUTER	règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur.
	Fonction								
AUTO	règle automatiquement le mode optimal.								
VIDEO	règle le mode adéquat pour les signaux DVD.								
COMPUTER	règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur.								
<b>PLAGE HDMI</b>	<p>Changez la plage numérique pour l'entrée depuis le port <b>HDMI</b> avec les touches du curseur ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;">           AUTO ⇄ NORMAL ⇄ ÉLARGI            ↕ ↕         </p> <table border="1" data-bbox="310 1150 1005 1315"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUTO</td> <td>règle automatiquement le mode optimal.</td> </tr> <tr> <td>NORMAL</td> <td>règle le mode adéquat pour les signaux DVD (16-235).</td> </tr> <tr> <td>ÉLARGI</td> <td>règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur (0-255).</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le contraste de l'image sur l'écran est trop fort ou trop faible, essayer de trouver un autre mode plus adéquat.</li> </ul>		Fonction	AUTO	règle automatiquement le mode optimal.	NORMAL	règle le mode adéquat pour les signaux DVD (16-235).	ÉLARGI	règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur (0-255).
	Fonction								
AUTO	règle automatiquement le mode optimal.								
NORMAL	règle le mode adéquat pour les signaux DVD (16-235).								
ÉLARGI	règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur (0-255).								

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>COMPUTER-IN</b></p>	<p>Il est possible de définir le type de signal d'entrée de l'ordinateur pour les ports <b>COMPUTER IN1</b> et <b>IN2</b>.</p> <p>(1) Sélectionner le port <b>COMPUTER IN</b> à paramétrer avec les touches ▲/▼.</p> <p>(2) Utilisez les touches ◀/▶ pour sélectionner le type de signal d'entrée d'ordinateur.</p> <p style="text-align: center;">AUTO ⇔ SYNC ON G DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La sélection du mode AUTO vous permet de faire entrer un signal sync sur G ou un signal de composants vidéo depuis le port. Veuillez vous reporter au document intitulé "Technical" pour obtenir les informations de connexion entre l'entrée vidéo composant et le port <b>COMPUTER IN1/2</b>.</li> <li>• En mode AUTO, l'image peut être déformée avec certains signaux d'entrée. Dans ce cas, débrancher le connecteur de signal pour vous assurer qu'aucun signal n'est reçu et sélectionner SYNC ON G DESACTI., puis rebrancher le signal.</li> </ul>
<p><b>BLOC IMAGE</b></p>	<p>Paramétrer la fonction de verrou de cadre comme activée ou désactivée pour chaque port.</p> <p>(1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼.</p> <p>(2) Activer/désactiver la fonction de verrou de cadre avec les touches ◀/▶.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'accès à cette rubrique n'est possible que pour un signal de fréquence verticale de 49 à 51 Hz, 59 à 61 Hz.</li> <li>• Si vous sélectionnez ACTIVE, les images en mouvement sont meilleures.</li> </ul>

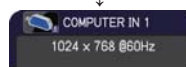


(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<b>RESOLUTION</b>	<p>La résolution des signaux d'entrée pour <b>COMPUTER IN1</b> et <b>COMPUTER IN2</b> peut être réglée sur ce projecteur.</p> <p>(1) Dans le Menu ENTR., choisir RESOLUTION avec les touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ►. Le Menu RESOLUTION va s'afficher.</p> <p>(2) Dans le menu RESOLUTION choisir la résolution à laquelle vous souhaitez afficher avec les touches ▲/▼. AUTO va paramétrer une résolution appropriée au signal d'entrée.</p> <p>(3) Appuyer sur la touche ► ou ENTER en choisissant la résolution STANDARD et vous réglerez automatiquement les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale. La boîte de dialogue ENTR._INFOS s'affichera.</p> <p>(4) Pour paramétrer une résolution personnalisée, utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner PERSONNAL. la case RESOLUTION_PERSONNAL. s'affichera. Paramétrer les résolutions horizontales (HORIZONTAL) et verticales (VERTICAL) avec les touches ▲/▼/◀/►, bien que toutes les résolutions ne soient pas garanties avec cette fonction.</p> <p>(5) Déplacez le curseur sur OK à l'écran et appuyer sur la touche ► ou ENTER. Le message "VOULEZ-VOUS VRAIMENT CHANGER LA RESOLUTION" apparaît. Pour enregistrer les paramètres, appuyez sur la touche ►. Les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale seront automatiquement réglées. La boîte de dialogue ENTR._INFOS s'affichera.</p> <p>(6) Pour retourner à la résolution précédente sans enregistrer les modifications, placez le curseur sur ANNULER à l'écran et appuyez sur la touche ◀ ou ENTER. L'écran va revenir au menu RESOLUTION en affichant la résolution précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction peut ne pas s'appliquer correctement à certaines images.</li> </ul>



STANDARD



PERSONNAL.



## Menu INSTALLAT°

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








Rubrique	Description
<b>ZOOM-D</b>	Utilisez les touches ◀/▶ du curseur pour régler le rapport d'agrandissement. Petite ↔ Grande <ul style="list-style-type: none"> <li>Le menu à l'écran peut s'afficher en dehors de la zone d'affichage de l'image selon la valeur de réglage de ASPECT, ZOOM-D, ◻ KEystone et ◻ KEystone. Changez les valeurs de ASPECT, ZOOM-D, ◻ KEystone et ◻ KEystone pour résoudre le problème.</li> </ul>
<b>DÉPLAC.-D</b>	L'utilisation des touches ◀/▶/▲/▼ ajuste la position de l'image. <ul style="list-style-type: none"> <li>Les valeurs de réglage DÉPLAC.-D sont invalides lorsque ZOOM-D est réglé sur 320 (plein écran).</li> </ul>
<b>POSITION IMAGE H</b>	L'utilisation des touches du curseur ▲/▼ permet de sélectionner la position horizontale de l'image. GAUCHE ↔ MILIEU ↔ DROITE POSITION IMAGE n'est pas modifié dans les cas suivants. <ul style="list-style-type: none"> <li>ASPECT est réglé sur 16:9 ou 16:10.</li> <li>Le signal d'entrée a un rapport de format de 16:9, 16:10 ou verticalement inférieur à 16:10, alors que ASPECT est réglé sur NORMAL.</li> <li>La taille horizontale de l'image affichée remplit toute la zone d'affichage disponible, alors que ASPECT est réglé sur NATIF.</li> <li>L'un des messages suivants apparaît à l'écran: "PAS D'ENTREE DETECTEE" "SYNCHRO HORS PORTEE" "FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE"</li> <li>La fonction SUPPR. ou MODÈLE est sélectionnée.</li> </ul>
◻ <b>KEYSTONE</b>	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶. Raccourci le bas de l'image ↔ Raccourci le haut de l'image <ul style="list-style-type: none"> <li>La plage de réglage de cette fonction varie en fonction des entrées. Il se peut que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.</li> <li>Cette fonction est indisponible lorsque le détecteur de transition est activé (🔵77) ou que AJUSTEMENT (🔵46) est en cours de réglage.</li> </ul>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p>☐ KEYSTONE</p>	<p>Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale avec les touches ◀/▶.</p> <p>Raccourci le côté droit de l'image ⇔ Raccourci le côté gauche de l'image</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La plage de réglage de cette fonction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.</li> <li>• Cette fonction est indisponible lorsque le détecteur de transition est activé (📖77) ou que AJUSTEMENT (📖46) est en cours de réglage.</li> </ul>
<p>AJUSTEMENT</p>	<p>Cette rubrique vous permet de régler la forme de l'image projetée dans chacun des coins et des côtés.</p> <p>(1) Choisissez un coin ou un côté à régler à l'aide des boutons ▲/▼/◀/▶ et appuyez sur le bouton <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>.</p> <p>(2) Réglez la distorsion en suivant la procédure ci-dessous. Utilisez les boutons ▲/▼/◀/▶ pour ajuster la position du coin. Utilisez les boutons ▲/▼ pour régler la distorsion du côté supérieur ou inférieur, après avoir défini la position de réglage à l'aide des boutons ◀/▶. Utilisez les boutons ◀/▶ pour régler la distorsion du côté droit ou gauche, après avoir défini la position de réglage à l'aide des boutons ▲/▼.</p> <p>(3) Pour ajuster un autre coin ou côté, suivez la même procédure que celle décrite au point (1) ci-dessus. Pour réinitialiser le réglage de tous les coins et côtés, sélectionnez REIN. à l'aide des boutons ▲/▼/◀/▶ et appuyez sur le bouton <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonctionnalité de réglage trapézoïdale n'est pas disponible pendant le réglage de la distorsion à l'aide de la fonction AJUSTEMENT. Pour corriger la distorsion trapézoïdale, réinitialisez le réglage de tous les coins et côtés.</li> <li>• Quand le niveau de correction est augmenté à l'aide de la fonction AJUSTEMENT, la Fonction interactive peut ne pas fonctionner correctement notamment si le niveau de correction latérale est très large.</li> <li>• La plage de réglage de cette fonction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.</li> <li>• Il est possible de définir une position de réglage commune aux côtés supérieur et inférieur. De même, il est possible de définir une autre position de réglage commune aux côtés droit et gauche.</li> <li>• La distorsion des côtés supérieur et inférieur peut être réglée uniquement dans la même direction, en coussin ou en barillet. Le réglage des côtés droit et gauche s'effectue de la même manière.</li> <li>• Cette fonction est indisponible lorsque le Détecteur de transition est activé (📖77).</li> </ul>
<p>MODE ÉCO. AUTO</p>	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ active/désactive le MODE ÉCO.AUTO. ACTIVE ⇔ DESACTI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec ACTIVE sélectionné, le projecteur est toujours réglé sur le mode éco au démarrage indépendamment du réglage MODE ÉCO. (📖47). Un message OSD "MODE ÉCO.AUTO" s'affiche pendant plusieurs dizaines de secondes lorsque le projecteur se met en marche avec cette fonction activée.</li> </ul>



Rubrique	Description
<b>MODE ÉCO.</b>	<p>Les boutons ▲/▼ permettent de changer les paramètres du mode éco.</p> <p>NORMAL ⇔ ÉCO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand le mode ÉCO est activé, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.</li> <li>• Avec MODE ÉCO.AUTO (☑46) réglé sur ACTIVE, le projecteur est toujours réglé sur le mode éco au démarrage indépendamment de ce réglage.</li> </ul>
<b>MIROIR</b>	<p>Sélectionner le statut du miroir avec les touches ▲/▼.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <p>NORMAL ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.H&amp;V</p> <p>↑ _____ ↑</p> <p>Si le Détecteur de transition est activé et que le statut de MIROIR est modifié, l'alarme DÉTECT.TRANSITION ACTIVEE (☑77) s'affiche lors du redémarrage du projecteur après une coupure d'alimentation.</p>
<b>MODE PAUSE</b>	<p>Les touches ▲/▼ permettent de basculer le mode pause entre NORMAL et ÉCONOMIE.</p> <p>NORMAL ⇔ ÉCONOMIE</p> <p>Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, la consommation du état d'attente est réduite et s'accompagne des restrictions à l'utilisation suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand ÉCONOMIE est sélectionné, le contrôle de communication RS-232C est désactivé à l'exception de la mise en route du projecteur. La fonction réseau aussi ne peut être utilisée lorsque le projecteur est en état d'attente. Si la rubrique TYPE COMMUNICATION du menu COMMUNICATION a pour valeur PONT RÉSEAU, toutes les commandes RS-232C sont désactivées (☑64).</li> <li>• Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, le paramètre PAUSE de SOURCE AUDIO (☑48) n'est pas valide et aucun signal n'est produit via le port <b>AUDIO OUT</b> en mode pause.</li> <li>• Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, le paramètre PAUSE de SORTIE MONITEUR n'est pas valide et aucun signal n'est produit via le port <b>MONITOR OUT</b> en mode pause.</li> </ul>
<b>SORTIE MONITEUR</b>	<p>Pendant la projection du signal vidéo depuis le port d'entrée choisi à l'étape (1), le signal vidéo du port d'entrée sélectionné à l'étape (2) est émis sur le port <b>MONITOR OUT</b>.</p> <p>(1) Choisir un port d'entrée image à l'aide des touches ▲/▼. Choisissez STANDBY pour sélectionner la sortie vidéo en mode pause.</p> <p>(2) Choisir l'un des ports <b>COMPUTER IN</b> à l'aide des touches ◀/▶.</p> <p>Sélectionnez DESACTI. pour désactiver le port <b>MONITOR OUT</b> du port d'entrée ou du mode de pause choisi à l'étape (1).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous ne pouvez pas sélectionner <b>COMPUTER IN1</b> à l'étape (1) et <b>COMPUTER IN2</b> à l'étape (2) et inversement.</li> </ul> 



## 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 ◀/▶. Bas ⇄ Haut
<b>HAUT-PARL</b>	Activez / désactivez le haut-parleur interne à l'aide des touches ▲/▼. ACTIVE ⇄ DESACTI Lorsque DESACTI. est sélectionné, le haut-parleur interne ne fonctionne pas.
<b>SOURCE AUDIO</b>	<p>Pendant la projection du signal d'image depuis le port d'entrée choisi à l'étape (1), le signal audio du port d'entrée sélectionné à l'étape (2) est émis à la fois sur le port AUDIO OUT et le haut-parleur intégré de ce projecteur. Toutefois, le haut-parleur intégré est inopérant lorsque HAUT-PARL est réglé sur DESACTI.</p> <p>(1) Choisir un port d'entrée image à l'aide des touches ▲/▼. Choisissez PAUSE pour sélectionner la sortie audio en mode pause.</p> <p>(2) Choisir l'un des ports <b>AUDIO IN</b> à l'aide des touches ◀/▶. Sélectionnez ✕ pour couper le son du port d'entrée ou en mode de pause choisi à l'étape (1).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans la fenêtre SOURCE AUDIO, « H » symbolise le signal audio depuis le port <b>HDMI</b>. Il ne peut être sélectionné que pour les images reçues depuis le port <b>HDMI</b>.</li> <li>• Même si le projecteur est en mode de pause, les ventilateurs de refroidissement peuvent fonctionner et faire du bruit lorsque le haut-parleur intégré fonctionne.</li> <li>• S.T.C. (Closed Caption: sous-titres) est automatiquement activée en cas de réception des signaux d'entrées contenant des sous-titres et lorsque ✕ est sélectionné. Cette fonction est visible uniquement lorsque le signal est NTSC pour <b>VIDEO</b> ou <b>S-VIDEO</b>, ou 480i@60 pour <b>COMPUTER IN1</b> ou <b>COMPUTER IN2</b>, ou encore lorsque AUTO est sélectionné pour AFFICHER dans le menu S.T.C. au sein du menu ECRAN (55).</li> </ul>



(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<b>HDMI AUDIO</b>	Sélectionnez le mode pour l'audio HDMI™ avec les touches ▲/▼. Vérifiez chacun des deux modes fournis et sélectionnez celui convenant à votre appareil audio HDMI™. 1 ↔ 2
<b>NIVEAU MICRO</b>	Changez de niveau d'entrée avec les touches ▲/▼ pour qu'il corresponde au microphone raccordé au port <b>MIC</b> . HAUT ↔ BAS HAUT: pour un microphone avec amplificateur. BAS: pour un micro sans amplificateur.
<b>VOLUME MICRO</b>	Ajustez le volume du microphone branché au port <b>MIC</b> avec les touches ◀/▶. Bas ↔ Haut

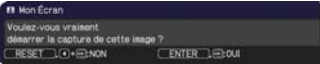


## Menu ECRAN

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>	<p>Changer la langue d'affichage sur écran avec les touches ▲/▼/◀/▶. ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL</p> <p>↑ ..... (indiqué dans la boîte de dialogue LANGUE) ..... ↓</p> <p>Appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b> pour enregistrer la sélection linguistique.</p>
<b>POS. MENU</b>	<p>Ajuster la position du menu avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <p>Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche <b>MENU</b> de la télécommande ou n'effectuer aucune opération pendant environ 10 secondes.</p>
<b>SUPPR.</b>	<p>Sélectionner le mode pour l'écran blanc avec les touches ▲/▼. L'écran blanc est un écran pour la fonction d'écran blanc temporaire (☒ 29). On peut l'afficher en appuyant sur la touche <b>BLANK</b> de la télécommande.</p> <p>Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ BLEU ⇔ BLANC ⇔ NOIR</p> <p>↑—————↑</p> <p><u>Mon Écran</u> : L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (☒ 51).</p> <p><u>ORIGINAL</u> : Ecran pré-réglé comme écran standard.</p> <p><u>BLEU, BLANC, NOIR</u> : Ecrans simples dans chaque couleur.</p> <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>
<b>DEMARRAGE</b>	<p>Activer le mode pour l'écran de démarrage avec les touches ▲/▼. L'écran de démarrage est un écran affiché quand aucun signal ou un signal adéquat est détecté.</p> <p>Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ DESACTI.</p> <p>↑—————↑</p> <p><u>Mon Écran</u> : L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (☒ 51).</p> <p><u>ORIGINAL</u> : Ecran pré-réglé comme écran standard.</p> <p><u>DESACTI.</u> : Ecran simple noir.</p> <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. (☒ ci-dessus) 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>• Lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (☒ 75), DEMARRAGE est fixé sur Mon Écran.</li> </ul>






(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<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. Afficher l'image à capturer avant d'exécuter la procédure suivante.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sur sélection de cette rubrique la boîte de dialogue intitulée « Mon Écran » s'affiche. Elle vous demandera si vous souhaitez commencer la capture de l'image à partir de l'écran actuel.            <p>Attendre que l'image cible s'affiche et appuyer sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b> sur la télécommande quand l'image s'affiche. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra.</p> <p>Pour terminer cette opération, appuyer sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande.</p> </li> <li>Ajuster la position du cadre avec les touches ▲/▼/◀/▶.            <p>Déplacer le cadre sur la position de l'image que vous souhaitez utiliser. Pour certains signaux d'entrée le cadre ne pourra pas être déplacé.</p> <p>Pour commencer l'enregistrement, appuyer sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b> sur la télécommande.</p>  <p>Pour rétablir l'écran et retourner à la boîte de dialogue précédente, appuyer sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande. L'enregistrement peut prendre plusieurs minutes.</p> <p>Une fois l'enregistrement terminé, l'écran enregistré et le message « <b>L'enregistrement de Mon Écran est terminé.</b> » s'afficheront pendant quelques secondes.</p> <p>Si l'enregistrement échoue, le message « <b>Une erreur de capture s'est produite. Veuillez essayer à nouveau.</b> » s'affichera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction n'est pas disponible quand ACTIVE est sélectionné sur la rubrique V. Mon Écran (52).</li> <li>• Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (75).</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible pour LAN, USB TYPE A, USB TYPE B ou HDMI.</li> </ul> </li> </ol>


(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<b>V. Mon Écran</b>	<p>Activer/désactiver la fonction V. Mon Écran avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Quand ACTIVE est sélectionné, la rubrique Mon Écran est verrouillée. Utiliser cette fonction pour protéger le réglage actuel de Mon Écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (☞75).</li> </ul>
<b>MESSAGE</b>	<p>Activer/désactiver la fonction de message avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque le mode ACTIVE est sélectionné, les fonctions de message suivantes sont activées.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> <li>« MODE ÉCO.AUTO » tout en démarrant MODE ÉCO.AUTO</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 l'IRIS ACTIF affiché par changement L'indication de MA MEMOIRE affichée par changement Les indications « REPOS » et « II » quand on appuie sur la touche <b>FREEZE</b> pendant que l'écran est bloqué. L'indication du MODÈLE affichée par changement . L'indication « +++ FOCAL +++ » affiché par changement Le dialogue ZOOM-D affiché par changement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il faut se rappeler si l'image est bloquée quand vous choisissez DESACTI. Il ne faut pas confondre l'état de repos avec un dysfonctionnement (☞29).</li> </ul>


(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<b>NOM DU SOURCE</b>	<p>On peut attribuer un nom à chacun des ports d'entrée de ce projecteur.</p> <p>(1) Sélectionner <b>NOM DU SOURCE</b> avec les touches ▲/▼ du Menu ECRAN et appuyer sur la touche ► ou <b>ENTER</b>. Le menu <b>NOM DU SOURCE</b> s'affichera.</p>  <p>(2) Sélectionner le port auquel attribuer un nom avec les touches ▲/▼ du menu <b>NOM DU SOURCE</b> et appuyer sur la touche ►. La fenêtre de dialogue <b>NOM DU SOURCE</b> s'affichera. La partie droite du menu est vierge tant qu'un nom n'est pas spécifié.</p>  <p>(3) Sélectionnez une icône que vous aimeriez attribuer au port dans le dialogue <b>NOM DE SOURCE</b>. Le nom attribué au port change automatiquement d'après l'icône choisie. Appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b> pour décider quelle icône choisir.</p>  <p>(4) Sélectionnez un numéro que vous aimeriez attribuer au port en plus de l'icône. Comme numéro, vous pouvez sélectionner un espace vide (aucun numéro attribué), 1, 2, 3 ou 4. Puis appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>.</p>  <p>(5) Pour modifier le nom attribué au port, sélectionnez <b>NOM PERSONNALISÉ</b> et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>.</p> 

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>NOM DU SOURCE</b> (suite)</p>	<p>(6) Le nom actuel s'affichera sur la première ligne. Choisir et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◀/▶ et la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>. Pour effacer un caractère à la fois, presser la touche <b>RESET</b> ou presser la touche ◀ et la touche <b>INPUT</b> simultanément. Si vous déplacez le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>, 1 ou tous les caractères seront également effacés. Le nom peut utiliser 16 caractères au maximum.</p> <p>(7) Modifier un caractère déjà saisi avec la touche ▲ pour déplacer le curseur sur la première ligne et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>. Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (6) ci-dessus.</p> <p>(8) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur OK sur l'écran et appuyer sur la touche ▶, <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>. Pour retourner au nom précédent sans enregistrer les modifications, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ◀, <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>.</p> 
<p><b>MODÈLE</b></p>	<p>Sélectionnez le modèle à l'aide des touches ▲/▼. Appuyez sur la touche ▶ (ou <b>ENTER</b>) pour afficher le modèle sélectionné et appuyez sur la touche ◀ pour faire disparaître l'écran affiché. Le dernier modèle sélectionné s'affiche lorsque vous appuyez sur <b>MY BUTTON</b> allouée à la fonction MODÈLE (📖60).</p> <p>MOTIF TEST ⇔ GUIDES1 ⇔ GUIDES2 ⇔ GUIDES3      ⇕ ⇕</p> <p>CARTE2 ⇔ CARTE1 ⇔ CERCLE2 ⇔ CERCLE1 ⇔ GUIDES4</p> <p>Vous pouvez inverser une carte et la faire défiler horizontalement lorsque CARTE 1 ou CARTE 2 est sélectionné. Pour inverser la carte ou la faire défiler, affichez le guide en maintenant la touche <b>RESET</b> de la télécommande enfoncée pendant au moins trois secondes lorsque CARTE1 ou CARTE2 apparaît.</p>

(suite à la page suivante)

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





## Menu OPT.

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



Rubrique	Description
<b>RECHER. AUTO.</b>	<p>Activer/désactiver la fonction de recherche automatique de signal avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur fait automatiquement le tour des ports d'entrée pour détecter un signal, dans l'ordre suivant. La recherche démarre à partir du port courant. Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur arrête de chercher et affiche l'image.</p> <p style="text-align: center;"> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port <b>USB TYPE B</b>.</li> </ul>
<b>ALLUM. DIRECT</b>	<p>Activer/désactiver la fonction ALLUM. DIRECT avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est défini, la lampe du projecteur est automatiquement activée sans effectuer la procédure habituelle (☞20), 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 ALLUM. DIRECT, le projecteur est éteint si aucune entrée ou aucune opération n'est détectée au bout d'environ 30 minutes, même si la fonction AUTO OFF (☞57) n'est pas activée.</li> </ul>


(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>AUTO OFF</b></p>	<p>Spécifier 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>Se reporter à la section « Mise hors tension » (<a href="#">1121</a>).</p>
<p><b>USB TYPE B</b></p>	<p>Sélectionnez la fonction du port <b>USB TYPE B</b> avec les touches ▲/▼. Pour utiliser cette fonction, vous devez raccorder le port <b>USB TYPE B</b> du projecteur et le port USB de type A d'un ordinateur.</p> <p>SOURIS ⇔ AFFICHAGE USB</p> <p>SOURIS : La télécommande fournie fonctionne comme une simple souris et un clavier d'ordinateur.</p> <p>AFFICHAGE USB : Le port fonctionne comme port d'entrée recevant les signaux vidéo depuis l'ordinateur (<a href="#">1196</a>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port <b>USB TYPE B</b>.</li> <li>• Dans les cas suivants, un message vous avisant que le port <b>USB TYPE B</b> n'est pas disponible pour les images reçues apparaît avec la boîte de dialogue USB TYPE B : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ce réglage bascule sur SOURIS lorsqu'une image reçue sur le port <b>USB TYPE B</b> est projetée.</li> <li>- Le port <b>USB TYPE B</b> est sélectionné comme source d'entrée vidéo lorsque ce réglage se trouve sur SOURIS. Sélectionnez AFFICHAGE USB dans la boîte de dialogue pour projeter les images reçues sur le port <b>USB TYPE B</b>. Le cas échéant, vous ne pourrez pas utiliser la fonction de simple souris et clavier.</li> </ul> </li> </ul> <p>Autrement, sélectionnez un autre port pour la réception des images.</p>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<b>TEMPS LAMPE</b>	<p>Le temps de lampe correspond au temps d'utilisation de la lampe, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT.</p> <p>En appuyant sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande ou sur la touche ► du projecteur, une boîte de dialogue s'affiche.</p> <p>Pour réinitialiser le temps de lampe, sélectionner OK avec la touche ►.</p> <p>ANNULER ⇔ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réinitialiser le temps de lampe seulement lorsque vous avez remplacé la lampe. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation de la lampe.</li> <li>• Concernant le remplacement de la lampe, se reporter à la section « Remplacer la lampe » (<a href="#">101</a>).</li> </ul>
<b>TEMPS FILTRE</b>	<p>Le temps de filtre correspond au temps d'utilisation du filtre, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT.</p> <p>En appuyant sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande ou sur la touche ► du projecteur, une boîte de dialogue s'affiche.</p> <p>Pour réinitialiser le temps de filtre, sélectionner OK avec la touche ►.</p> <p>ANNULER ⇔ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réinitialiser le temps de filtre uniquement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation du filtre.</li> <li>• Concernant l'entretien du filtre à air, se reporter à la section « Nettoyer et remplacer le filtre à air » (<a href="#">103, 104</a>).</li> </ul>



(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>MA TOUCHE</b></p>	<p>Cette rubrique attribue une des fonctions ci-dessous aux touches <b>MY BUTTON (1/2)</b> de la télécommande (📄6).</p> <p>(1) Utilisez les touches ▲/▼ dans le menu MA TOUCHE pour sélectionner l'une des MY BUTTON- (1/2) et appuyez sur la touche ► ou <b>ENTER</b> pour afficher la boîte de dialogue de configuration MA TOUCHE.</p> <p>(2) Sélectionner ensuite une des fonctions suivantes avec les touches ▲/▼/◀/▶ pour une attribution à la touche souhaitée. Appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b> pour enregistrer les réglages.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LAN : Assigne le port à <b>LAN</b>.</li> <li>• USB TYPE A: Assigne le port à <b>USB TYPE A</b>.</li> <li>• USB TYPE B: Assigne le port à <b>USB TYPE B</b>.</li> <li>• HDMI : Assigne le port à <b>HDMI</b>.</li> <li>• COMPUTER IN1 : Assigne le port à <b>COMPUTER IN1</b>.</li> <li>• COMPUTER IN2 : Assigne le port à <b>COMPUTER IN2</b>.</li> <li>• S-VIDEO : Assigne le port à <b>S-VIDEO</b>.</li> <li>• VIDEO : Assigne le port à <b>VIDEO</b>.</li> <li>• DIAPOSITIVE : Assigne le port à <b>USB TYPE A</b> et lance un diaporama.</li> <li>• MES IMAGES : affiche le menu MES IMAGES (📄70).</li> <li>• MESSENGER : Pour afficher ou effacer le texte du messenger sur l'écran (📄Fonction Messenger dans le Manuel d'utilisation – Guide Réseau).</li> </ul> <p>Lorsqu'il n'y a pas de données transférées à afficher, le message « PAS DE DONNÉES MESSENGER » apparaît.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CALIBRER: Lance (ou annule) le calibrage de la position du stylet. Pour en savoir plus, se reporter au manuel fourni avec le DVD-ROM "StarBoard Software" associé.</li> <li>• INFOS : Affiche SYSTÈME_INFOS, ENTR._INFOS (📄66), RÉSEAU_INFOS (📄73) ou rien.</li> <li>• MA MÉMOIRE : charge un ensemble de données de paramétrage enregistrées (📄37).</li> </ul> <p>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.</p> <p>Si vous souhaitez conserver le réglage en cours, veuillez appuyer sur la touche ► pour quitter. Dans le cas contraire, les paramètres de réglage actuels seront perdus lors du chargement de nouveaux paramètres.</p> <div style="text-align: right;">  </div>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>MA TOUCHE</b> (suite)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IRIS ACTIF : modifie le mode de l'iris actif.</li> <li>• MODE IMAGE : modifie le MODE IMAGE (☞33).</li> <li>• REG. FILTRE : affiche la boîte de dialogue de confirmation de réinitialisation du temps de filtre (☞58).</li> <li>• MODÈLE : Affiche ou dissimule le format modèle sélectionné dans la rubrique MODÈLE (☞54).</li> <li>• SOURDINE AV : active/désactive l'image et le mode audio.</li> <li>• ZOOM-D : Pour activer/désactiver le mode ZOOM-D. Avec le mode ZOOM-D activé, utilisez les touches ◀/▶ du curseur pour régler le rapport d'agrandissement.</li> <li>• DÉPLAC.-D : Pour activer/désactiver le mode DÉPLAC.-D. Avec le mode DÉPLAC.-D activé, utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ du curseur pour déplacer le rapport d'agrandissement.</li> <li>• RESOLUTION : Pour activer/désactiver le menu RESOLUTION (☞44).</li> <li>• VOLUME MICRO : Pour activer/désactiver le menu VOLUME MICRO (☞49).</li> <li>• MODE ÉCO. : Pour activer/désactiver le menu MODE ÉCO (☞47).</li> </ul>
<p><b>MA SOURCE</b></p>	<p>Les touches ▲/▼ permettent de sélectionner le port entrée image associé à la touche <b>MY SOURCE/DOC. CAMERA</b> de la télécommande.</p> <p>Vous pouvez utiliser cette fonction non seulement pour les caméras document, mais aussi pour les ordinateurs et autres équipements.</p> <div style="text-align: center;"> <p>⇨ COMPUTER IN1 ↔ COMPUTER IN2 ↔ LAN ↔ USB TYPEA ⇨ ⇨ VIDEO ↔ S-VIDEO ↔ HDMI ↔ USB TYPEB ⇨</p> </div>

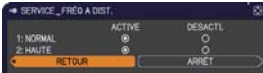
(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<b>SERVICE</b>	<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> pour exécuter la fonction.</p> 
	<p><b>VIT VENTIL</b> Changer la vitesse de rotation des ventilateurs de refroidissement avec les touches ▲/▼. Si le projecteur est utilisé à une altitude d'environ 1600 m ou plus, sélectionnez HAUT. Sinon, sélectionnez NORMAL. Il faut remarquer que le projecteur est plus bruyant quand HAUT est sélectionné. HAUT ⇔ NORMAL</p>
	<p><b>AJUSTMT AUTO</b> Sélectionner un des modes avec les touches ▲/▼. Si vous avez choisi DESACTI., la fonction de réglage automatique est désactivée. DETAIL ⇔ RAPIDE ⇔ DESACTI. ↑—————↑ <u>DETAIL</u> : Réglage plus détaillé comprenant un réglage de la TAIL.H <u>RAPIDE</u> : Réglage plus rapide, paramétrant TAIL.H sur une donnée préétablie pour le signal d'entrée. • Selon les conditions comme l'image d'entrée, le câble de signaux à l'appareil, les conditions environnantes de l'appareil, etc., le réglage automatique peut ne pas fonctionner correctement. Dans ce cas, choisir DESACTI. pour désactiver le réglage automatique et régler manuellement.</p>
	<p><b>FANTÔME</b> 1. Sélectionner une couleur d'image fantôme avec les touches ◀/▶. 2. Régler l'élément sélectionné avec les touches ▲/▼ pour faire disparaître l'image fantôme.</p> 
	<p><b>AVERT. FILTR</b> Utilisez la touche ▲/▼ pour régler la minuterie du message de notification lorsque le filtre doit être remplacé. 500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 3000h ⇔ 4000h ⇔ 5000h ⇔ DESACTI. Après avoir choisi un élément, à l'exception de DESACTI., le message « RAPPEL ***HEURES ONT PASSÉ .... » s'affichera une fois que l'horloge atteindra l'intervalle défini par cette fonction (110). Quand DESACTI. sera choisi, le message ne s'affichera pas. Utiliser cette fonction pour maintenir le filtre à air propre en paramétrant le temps approprié selon l'environnement de votre projecteur. • Veuillez vérifier régulièrement le filtre, même en l'absence de message. Si le filtre à air est colmaté à cause de poussières ou autres corps étrangers, la température interne du projecteur va monter, ce qui peut causer des dysfonctionnements de l'appareil, ou en réduire la durée de vie. • Prenez soin de l'environnement d'utilisation du projecteur et vérifiez régulièrement le filtre.</p>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
SERVICE (suite)	<p><b>VERR.TOUCHES</b></p> <p>(1) Utiliser les boutons ▲/▼ pour sélectionner PANN. DE CONTR. ou TÉLÉCOMMANDE.</p> <p>(2) Utiliser les boutons ◀/▶ pour activer/désactiver la fonction verr. touches.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, tous les boutons du projecteur ou de la télécommande sont verrouillés, à l'exception du bouton <b>STANDBY/ON</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet d'éviter de jouer avec les touches ou de les actionner fortuitement.</li> <li>• Il est impossible de régler simultanément PANN. DE CONTR. et TÉLÉCOMMANDE sur ACTIVE.</li> </ul>
	<p><b>VERR PORTE OBJ</b></p> <p>Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour activer ou désactiver la fonction VERR PORTE OBJ. Réglez VERR PORTE OBJ sur ACTIVE pour maintenir la porte de l'objectif ouverte même lorsque l'appareil est éteint. Suivez les précautions ci-dessous lorsque vous réglez VERR PORTE OBJ sur ACTIVE et maintenez tout le temps la porte de l'objectif ouverte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• N'appliquez pas une force excessive sur la porte de l'objectif, ni ne la cognez, car elle intègre un miroir.</li> <li>• Gardez le projecteur hors de la portée des enfants.</li> <li>• Ne jamais toucher le clapet ou le miroir de la lentille. Si le miroir est brisé, l'image projetée sera déformée. Fermez la porte de l'objectif et prenez contact avec votre revendeur.</li> </ul> <p>Lorsque VERR PORTE OBJ est réglé sur ACTIVE et que la porte de l'objectif n'est pas complètement ouverte pour une raison ou une autre, il se peut que l'image soit décalée ou présente une distorsion trapézoïdale. Le cas échéant, utilisez la fonction OUVRIRE OBJECTIF (☐ ci-dessous) pour ouvrir complètement la porte de l'objectif.</p>
	<p><b>OUVRIR OBJECTIF</b></p> <p>Utilisez la fonction OUVRIRE OBJECTIF pour ouvrir la porte de l'objectif si celle-ci ne s'est pas ouverte complètement pour une raison ou une autre comme le nettoyage.</p>
	<p><b>FERMER OBJECTIF</b></p> <p>Utilisez la fonction VERR PORTE OBJ pour fermer provisoirement la porte de l'objectif lorsque VERR PORTE OBJ est réglé sur ACTIVE. Notez que le voyant sera éteint une fois la porte de l'objectif fermée. Appuyez sur la touche <b>STANDBY/ON</b> du projecteur ou de la télécommande pour ouvrir la porte de l'objectif et redémarrez le projecteur.</p>

(suite à la page suivante)


Rubrique	Description
<p><b>SERVICE</b> (suite)</p>	<p><b>FRÉQ A DIST.</b></p> <p>(1) Changer les paramètres du capteur distant du projecteur avec les touches ▲/▼ (☰4, 18). 1:NORMAL ⇔ 2:HAUTE</p> <p>(2) Utilisez la touche ◀/▶ pour activer ou désactiver la télécommande du projecteur. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Le paramétrage par défaut réglé en usine pour les deux est 1:NORMAL et 2:HAUTE pour être activés. Désactivez l'une des deux options si la télécommande ne fonctionne pas correctement. Il est impossible de désactiver les deux options simultanément.</p>
	<p>La sélection de cette rubrique entraîne l'affichage du menu COMMUNICATION.</p> <p>Dans ce menu vous pouvez configurer les paramètres de la communication en série du projecteur par l'intermédiaire du port <b>CONTROL</b>.</p>  <p>Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches du curseur ▲/▼. Appuyez ensuite sur la touche ▶ pour ouvrir le sous-menu correspondant au paramètre sélectionné. Vous pouvez sinon appuyer sur la touche ◀ à la place de la touche ▶ pour revenir au menu précédent sans modifier la configuration.</p> <p>Chaque sous-menu peut être utilisé de la manière décrite ci-dessus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque TYPE COMMUNICATION (☰64) a pour valeur DESACTI. Les autres rubriques du menu COMMUNICATION ne sont pas valides.</li> <li>• Pour le fonctionnement de la communication en série, reportez-vous au <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>.</li> </ul>

(suite à la page suivante)






Rubrique	Description	
<p style="text-align: center;"><b>SERVICE</b> (suite)</p>	<p><b>COMMUNICATION</b> (suite)</p>	<p><b>TYPE COMMUNICATION</b> Choisir le type de communication pour transmissions par l'intermédiaire du port <b>CONTROL</b>. PONT RÉSEAU ⇔ DESACTI.</p> <p><u>PONT RÉSEAU</u>: Sélectionnez ce type si vous devez passer par ce projecteur pour contrôler un périphérique externe, tel qu'un terminal réseau, à partir de l'ordinateur. Le port <b>CONTROL</b> n'accepte pas les instructions RS-232C. (<a href="#">☒ Fonction Pont réseau dans le Manuel d'utilisation – Guide Réseau</a>)</p> <p><u>DESACTI.</u>: Choisir ce mode pour recevoir des commandes RS-232C en utilisant le port <b>CONTROL</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>DÉSACTI.</b> est sélectionné comme paramètre par défaut.</li> <li>• Lorsque vous sélectionnez PONT RÉSEAU, cochez la rubrique MÉTHODE TRANSMISSION (<a href="#">☒ ci-dessous</a>).</li> </ul>
		<p><b>RÉGLAGES SÉRIE</b> Choisir les conditions de communication en série pour le port <b>CONTROL</b>.</p> <p><b>VITESSE COM</b> 4800bps ⇔ 9600bps ⇔ 19200bps ⇔ 38400bps ↑—————↑</p> <p><b>PARITÉ</b> AUCUNE ⇔ IMPAIRE ⇔ PAIRE ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La VITESSE COM. est fixée à 19200bps, PARITÉ est fixé à AUCUNE lorsque TYPE COMMUNICATION a pour valeur DESACTI (<a href="#">☒ ci-dessus</a>).</li> </ul>
		<p><b>MÉTHODE TRANSMISSION</b> Sélectionnez la méthode de transmission pour la communication dans PONT RÉSEAU à partir du port <b>CONTROL</b>. SEMI-DUPLEX ⇔ DUPLEX INTÉGRAL</p> <p><u>SEMI-DUPLEX</u>: Cette méthode permet au projecteur d'assurer une communication bilatérale, mais une seule direction, soit la transmission, soit l'émission de données, est autorisée à la fois.</p> <p><u>DUPLEX INTÉGRAL</u>: Cette méthode permet au projecteur d'effectuer une communication bilatérale assurant la transmission et la réception simultanées de données.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SEMI-DUPLEX est sélectionné comme paramètre par défaut.</li> <li>• Si vous sélectionnez SEMI-DUPLEX, vérifiez le réglage de la rubrique TEMPS LIMITE RÉPONSE (<a href="#">☒ 65</a>).</li> </ul>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description	
<p><b>SERVICE</b> (suite)</p>	<p><b>COMMUNICATION</b> (suite)</p>	<p><b>TEMPS LIMITE RÉPONSE</b> Sélectionnez le délai d'attente des données de réponse provenant d'un autre périphérique communiquant via PONT RÉSEAU et SEMI-DUPLEX via le port <b>CONTROL</b>.</p> <p>DESACTI. ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s  </p> <p><b>DESACTI.:</b> Sélectionnez ce mode si vous n'avez pas besoin de vérifier les réponses provenant du périphérique vers lequel le projecteur envoie des données. Dans ce mode, le projecteur peut envoyer en continu des données depuis l'ordinateur.</p> <p><u>1s /2s /3s:</u> sélectionnez le délai pendant lequel le projecteur doit attendre les réponses du périphérique auquel il envoie les données. Pendant l'attente des réponses, le projecteur n'envoie aucune donnée à partir du port <b>CONTROL</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce menu est uniquement disponible lorsque PONT RÉSEAU est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION et que SEMI-DUPLEX est sélectionné pour MÉTHODE TRANSMISSION (📄64).</li> <li>• DESACTI. est sélectionné comme paramètre par défaut.</li> </ul>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<b>SERVICE</b> (suite)	<p><b>IINFOS</b></p> <p>Sur sélection de cette fonction, la boîte de dialogue intitulée « ENTR._INFOS » s'affiche. Elle indique des informations concernant l'entrée actuelle.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </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 (📖79).</li> </ul>
	<p><b>REGLAGE USINE</b></p> <p>Pour exécuter cette fonction, sélectionner OK avec la touche ►. L'exécution de cette fonction rétablit l'ensemble des réglages initiaux pour toutes les rubriques de tous les menus. Il faut noter que les rubriques TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, LANGUE, AVERT. FILTR, RÉSEAU, et SECURITE ne sont pas réinitialisées.</p> <p>ANNULER ⇨ OK</p>

## Menu RÉSEAU

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

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



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




- Le contrôle de communication réseau est désactivé quand le projecteur est en mode Attente si la rubrique MODE PAUSE est à ÉCONOMIE. Établir la connexion entre le projecteur et le réseau après avoir réglé la rubrique MODE PAUSE à NORMAL ([📖 47](#)).
- La performance peut se dégrader si l'image affichée depuis le port **LAN** est utilisée en même temps que la fonction interactive. Il est recommandé d'utiliser la connexion **COMPUTER IN** ou **HDMI**.

Rubrique	Description
CONF.	Choisir cette rubrique affiche le Menu CONF. du réseau. Sélectionnez une fonction à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► ou <b>ENTER</b> de la télécommande pour exécuter la fonction.
	<div data-bbox="767 965 1036 1125" data-label="Image"> </div> <p>Activez / désactivez le DHCP à l'aide des touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. Sélectionnez DESACTI. lorsque le DHCP n'est pas activé sur le réseau.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand le paramètre « DHCP » est défini sur ACTIVE, l'obtention de l'adresse IP à partir du serveur DHCP prend un peu de temps.</li> <li>• Une adresse IP sera attribuée à la fonction IP auto si le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse IP du serveur, même si DHCP est défini sur « ACTIVE ».</li> </ul>

(suite à la page suivante)

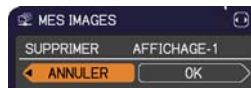
Rubrique	Description	
CONF. (suite)	<b>ADRESSE IP</b>	Saisissez l'ADRESSE IP à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶. Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est DESACTI. • L'ADRESSE IP est le numéro qui identifie ce projecteur sur le réseau. Vous ne pouvez pas avoir deux appareils avec la même ADRESSE IP sur le même réseau. • L'ADRESSE IP « 0.0.0.0 » est interdite.
	<b>MASQUE SOUS-RÉSEAU</b>	Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ pour saisir un MASQUE SOUS-RÉSEAU identique à celui de votre ordinateur. Cette fonction est disponible uniquement quand DHCP est réglé sur DESACTI. • Le MASQUE SOUS-RÉSEAU « 0.0.0.0 » est interdit.
	<b>INTERFACE PAR DÉFAUT</b>	Saisissez l'adresse d'INTERFACE PAR DÉFAUT (un noeud d'un réseau d'ordinateur qui sert de point d'accès à un autre réseau) avec les touches ▲/▼/◀/▶. Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est réglé sur DESACTI.
	<b>SERVER DNS</b>	Saisissez l'adresse de SERVEUR DNS à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶. Le SERVEUR DNS est un système pour contrôler les noms de domaine et les adresses IP sur le Réseau.
	<b>DÉCALAGE HORAIRE</b>	Saisissez le DÉCALAGE HORAIRE à l'aide des touches ▲/▼. Paramétrer DÉCALAGE HORAIRE pour que sa valeur soit identique à celle de l'ordinateur. Dans le doute, demandez conseil à votre responsable informatique. Utilisez la touche ▶ pour retourner au menu après avoir réglé le DÉCALAGE HORAIRE.
	<b>HEURE ET DATE</b>	Saisissez l'année (deux derniers chiffres), le mois, le jour, l'heure et les minutes avec les touches ▲/▼/◀/▶. • Le projecteur remplacera ce réglage et récupérera les informations HEURE ET DATE du serveur temporel quand SNTP sera activé. (📖 Réglages Date/Heure dans le Manuel d'utilisation – Guide Réseau)

(suite à la page suivante)

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

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>MES IMAGES</b></p>	<p>La sélection de cette rubrique affichera le menu MES IMAGES.</p> <p>Pour stocker des images sur le projecteur, le logiciel <b>PJimg/Projector Image Tool</b> téléchargeable depuis notre site Web est nécessaire.</p> <p>Sélectionnez un élément qui est une image fixe avec l'MES IMAGES au moyen des touches ▲/▼, (<b>Fonction Mes images</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>) et de la touche ► ou <b>ENTER</b> 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 maximum 16 caractères.</li> </ul> <p><b>Pour changer l'image affichée</b> Utilisez les touches ▲/▼.</p> <p><b>Pour revenir au menu</b> Appuyez sur la touche ◀ de la télécommande.</p> <p><b>Pour effacer les images affichées ainsi que les fichiers sources correspondants dans le projecteur.</b></p> <p>(1) Appuyez sur la touche <b>RESET</b> de la télécommande tout en affichant une image à afficher dans le menu MES IMAGES - SUPPRIMER</p> <p>(2) Appuyez sur la touche ► pour effacer. Pour arrêter l'effacement, appuyez sur la touche ◀.</p>
<p><b>AMX D.D. (AMX Device Discovery)</b></p>	<p>Utiliser les touches ▲/▼ pour activer et désactiver AMX Device Discovery.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur peut être détecté par les contrôleurs AMX connectés au même réseau. Pour plus d'informations au sujet de AMX Device Discovery, consultez le site web d'AMX.</p> <p><u>URL: <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a></u> (à partir de Juin 2011)</p>

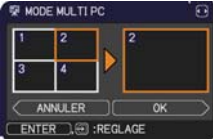



(suite à la page suivante)




Rubrique	Description
<b>PRESENT.</b>	Le menu <b>PRESENT.</b> s'affiche quand cette rubrique est sélectionnée. Sélectionnez l'une des rubriques suivantes avec les touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ► ou <b>ENTER</b> pour utiliser cette fonction.
	<p data-bbox="308 485 418 533"><b>QUITTER MODE PRÉSENTATION</b></p> <p data-bbox="437 300 1031 722">Si vous avez réglé un ordinateur sur le mode Présentation pendant la projection d'une image, le projecteur est occupé par l'ordinateur et l'accès depuis tout autre ordinateur est bloqué. Utilisez cette fonction pour quitter le mode Présentation et autoriser d'autres ordinateurs à accéder au projecteur. Sélectionnez cette rubrique pour afficher une boîte de dialogue. Appuyez sur la touche ► pour choisir OK dans la boîte de dialogue. Le mode Présentation est annulé et un message s'affiche indiquant le résultat.</p> <ul data-bbox="437 619 975 722" style="list-style-type: none"> <li>• Pour procéder au réglage du mode Présentation, utilisez "LiveViewer". Pour plus de détails, voir la section <b>Mode Présentation</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>.</li> </ul>
	<p data-bbox="318 884 408 932"><b>MODE MULTI PC</b></p> <p data-bbox="437 740 1031 1082">Si vous réglez plus d'un ordinateur sur le mode Multi PC sur "LiveViewer" et envoyer leurs images au projecteur, vous pouvez sélectionner le mode d'affichage sur le projecteur entre les deux options ci-dessous.</p> <ul data-bbox="437 847 1012 978" style="list-style-type: none"> <li>- Mode PC unique : affiche l'image de l'ordinateur sélectionné en plein écran.</li> <li>- Mode Multi PC : affiche les images envoyées depuis un maximum de quatre ordinateurs à l'écran, lequel est divisé en quatre sections.</li> </ul> <p data-bbox="437 983 1012 1082">Sélectionnez cette rubrique pour afficher une boîte de dialogue. Utilisez la boîte de dialogue pour modifier le mode d'affichage tel qu'expliqué ci-dessous.</p>

(suite à la page suivante)



Rubrique	Description
<p><b>PRESENT.</b> (suite)</p>	<p><b>MODE MULTI PC</b> (suite)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour passer du mode Multi PC au mode PC unique, sélectionnez l'un des ordinateurs dans la boîte de dialogue avec les touches ▲/▼/◀/▶ et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>. Appuyez sur la touche ▶ pour choisir OK et appuyez ensuite à nouveau sur <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>. L'image pour l'ordinateur sélectionné s'affiche en plein écran.</li> <li>• Pour passer du mode PC unique au mode Multi PC, appuyez sur la touche ▶ pour choisir OK dans la boîte de dialogue et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>.</li> </ul> <p>Le mode d'affichage change.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour en savoir plus sur la manière de basculer le mode d'affichage sur le mode Multi PC sur votre ordinateur, voir la section <b>Changer le mode d'affichage</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>.</li> <li>• Le réglage du mode Présentation de l'ordinateur sélectionné est activé lorsque le mode d'affichage bascule sur le mode PC unique. Par ailleurs, le réglage du mode Présentation est désactivé lorsque le mode d'affichage bascule sur le mode Multi PC, indépendamment du réglage sur les ordinateurs. Pour plus de détails, voir la section <b>Mode Présentation</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>.</li> </ul>  
<p><b>AFFICHER NOM D'UTILISATEUR</b></p>	<p>Le nom d'utilisateur s'affiche si vous sélectionnez cette rubrique. Cette fonction vous aide à identifier l'ordinateur à partir duquel l'image actuelle est envoyée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous pouvez définir les noms d'utilisateur pour chaque ordinateur sur "LiveViewer".</li> </ul> <p>Pour plus de détails, voir la section <b>Affichage du Nom d'Utilisateur</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>.</p>

(suite à la page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>INFOS</b></p>	<p>La sélection de cette rubrique affiche la boîte de dialogue RÉSEAU_INFOS, permettant de confirmer les paramètres réseau.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour en savoir plus sur le CODE SECRET, voir la section <b>Sélection de la méthode de connexion réseau</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>.</li> <li>• Seuls les 16 premiers caractères du nom du projecteur sont affichés.</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. Remplacez la pile de manière appropriée (105).</li> <li>• ADRESSE IP, MASQUE SOUS-RÉSEAU et INTERFACE PAR DÉFAUT indiquent "0.0.0.0" quand DHCP est ACTIVE et le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse du serveur DHCP.</li> </ul>
<p><b>SERVICE</b></p>	<p>L'exécution de cette commande aura pour résultat de redémarrer et réinitialiser la fonction réseau. Sélectionner REDÉMARRER EXÉCUTION avec la touche ►.</p>  <p>Utiliser la touche ► pour mettre en action.</p>  <p>Si vous choisissez de redémarrer la connexion réseau sera coupée. Si DHCP est activé, l'adresse IP peut être changée. Après avoir choisi REDÉMARRER EXÉCUTION, le menu RÉSEAU ne sera pas accessible pendant environ 30 secondes.</p>

## Menu SECURITE

Ce projecteur est équipé de fonctions de sécurité. Le menu SECURITE permet d'accéder aux rubriques indiquées dans le tableau ci-dessous. Pour utiliser le menu SECURITE : L'utilisateur doit s'enregistrer avant d'utiliser les fonctions de sécurité.



### Accédez au menu SECURITE

1. Appuyez sur la touche ►. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche.

2. Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer le mot de passe enregistré.

Le mot de passe par défaut est **4715**. Vous pouvez le modifier (voir ci-dessous). Déplacez le curseur vers le côté droit de la boîte ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► pour afficher le menu SECURITE.



- Nous recommandons vivement de modifier au plus vite le mot de passe par défaut.
- En cas de saisie d'un mot de passe incorrect, la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche à nouveau. Si vous saisissez un mot de passe incorrect 3 fois de suite, le projecteur s'éteint. Ensuite, le projecteur s'éteint chaque fois qu'un mot de passe incorrect est saisi.



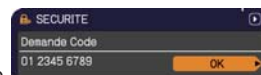
3. Vous pouvez accéder aux rubriques indiquées dans le tableau ci-dessous.

### Si vous avez oublié votre mot de passe

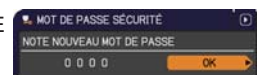
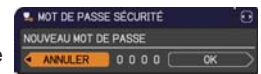
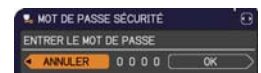
(1) Pendant l'affichage de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE, maintenez enfoncée la touche **RESET** de la télécommande pendant environ 3 secondes ou maintenez enfoncée la touche **INPUT** pendant 3 secondes tout en appuyant sur la touche ► du projecteur.

(2) La demande de code à 10 chiffres s'affiche. Contactez votre revendeur pour obtenir ce code à 10 chiffres. Votre mot de passe sera envoyé une fois les informations d'enregistrement de l'utilisateur confirmées.


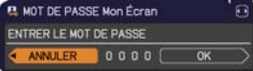


• En l'absence de saisie pendant environ 55 secondes pendant l'affichage de la demande de code, le menu se ferme. Si nécessaire, recommencez la procédure à partir de l'étape (1).



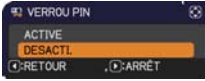
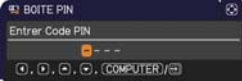


Rubrique	Description
<b>MODIF. MOT DE PASSE SECUR.</b>	<p>(1) Sélectionnez MODIF. MOT DE PASSE SECUR. dans le menu SECURITE à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE.</p> <p>(2) Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer le nouveau mot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







(suite à la page suivante)

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





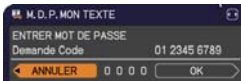
(suite à la page suivante)

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

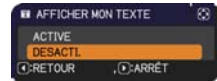
(suite à la page suivante)

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

(suite à la page suivante)

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

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



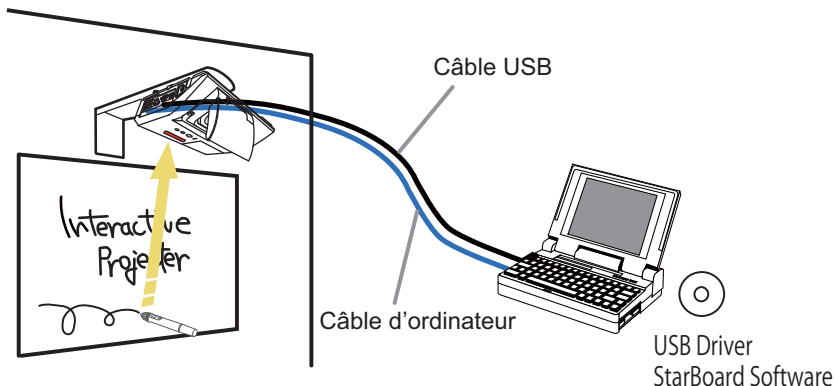


## Outils de présentation

Le projecteur est équipé des trois outils suivants, qui permettent des présentations sur écran faciles et rapides.

- Fonction interactive (📖 ci-dessous)
- Présentation PC-LESS (📖 87)
- Affichage USB (📖 96)

### Fonction interactive



La Fonction interactive active des opérations interactives, telles que l'exploitation de l'ordinateur connecté, l'écriture sur écran avec le logiciel "StarBoard Software", en utilisant le capteur intégré du stylet et le stylet fourni, sans qu'une carte spéciale ne soit nécessaire.

### Conditions requises au système

Configuration matérielle et logicielle requise pour le PC

- ✓ **Processeur:** Pentium 4 (au moins 1,8 GHz)
- ✓ **Mémoire:** au moins 512 Mo
- ✓ **Système d'exploitation:** l'un de ceux cités ci-dessous.
  - Windows® XP Home Edition /Professional Edition (version 32 bits uniquement)
  - Windows Vista® Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (version 32 bits uniquement)
  - Windows® 7 Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (version 32 bits uniquement)
- ✓ **Application:**
  - Internet Explorer® 6.0 / 7.0 / 8.0
  - Power Point 2002 / 2003 / 2007 / 2010
- ✓ **Autres:** DirectX 9.0C
- ✓ **Lecteur DVD-ROM**

**Fonction interactive (suite)**

Les spécifications de l'ordinateur recommandées lors de l'utilisation de la fonction interactive sont indiquées ci-dessous.

- ✓ **Processeur:** Intel Core2 Duo 2.0 GHz ou plus rapide
- ✓ **Mémoire:** 1 Go ou plus (Windows® XP)  
2 Go ou plus (Windows Vista® et Windows® 7)
- ✓ **Disque dur:** 600 Mo d'espace libre
- ✓ **Affichage:** High Color (16 bits) ou plus
- ✓ **Navigateur:** Internet Explorer® 6.0 / 7.0 / 8.0
- \* Le processeur graphique doit avoir des capacités de recouvrement pour la fonction de lecture vidéo.
- \* Un appareil de capture vidéo DV prenant en charge Direct Show avec un périphérique WDM est nécessaire pour la lecture et la capture sur une webcam.

**REMARQUE** • Ne pas mettre le projecteur à proximité d'un équipement susceptible d'émettre des ondes électromagnétiques ou des ondes radio, comme un émetteur radio, une télévision, un photocopieur ou un climatiseur.

- Éviter de le mettre dans des endroits très poussiéreux ou dans des endroits soumis à des températures ou taux d'humidité très élevés ou très bas.
- Le stylet utilise la lumière infrarouge pour détecter les positions. Éviter de le mettre à un endroit où la surface de l'écran est directement exposée à la lumière du soleil. En outre, sachez que le stylet peut ne pas fonctionner correctement s'il est utilisé à proximité d'un équipement qui émet des longueurs d'ondes infrarouges (écran plasma, capteur de mouvement ou capteur d'éclairage automatique, etc.).
- Le stylet détecte des positions en utilisant des ondes ultrasons et peut, par conséquent, ne pas fonctionner correctement s'il est utilisé dans un environnement où il peut y avoir une résonance, comme dans le coin d'une salle ou sous une étagère métallique.
- Un dysfonctionnement peut survenir si deux projecteurs ou plus sont utilisés dans la même pièce.
- Le mouvement du stylet peut être perturbé si le projecteur est utilisé à proximité de la lampe fluorescente d'un ondulateur ou si la lumière fluorescente d'un ondulateur tombe directement sur l'écran.
- Le capteur du STYLET peut ne pas fonctionner correctement si une lumière forte (comme la lumière directe du soleil) ou une lumière très rapprochée (comme celle de la lampe fluorescente d'un ondulateur) tombe sur le capteur du STYLET du projecteur. Ajustez la position du projecteur pour éviter ces sources de lumière.
- Quand de la poussière s'accumule sur les deux sorties du capteur du stylet, le stylet peut mal fonctionner voire ne pas fonctionner du tout. Si c'est le cas, inspecter les sorties du capteur du stylet et retirer toute poussière accumulée dessus avec un aspirateur.

**REMARQUE** • Installer et utiliser dans une position où la taille de l'écran est entre 60"-100" lorsque le zoom numérique est à son maximum (100 %) et que les fonctions KEYSTONE et AJUSTEMENT ne sont pas utilisées. Si la fonction KEYSTONE ou AJUSTEMENT est utilisée, la position du stylo peut ne pas être reflétée correctement à l'écran ou le fonctionnement du stylo peut ne pas obtenir de réponse même sur l'écran de 60"-100".

- Sachez que le stylet interactif peut ne pas fonctionner correctement s'il est utilisé à proximité d'un équipement qui émet des ultrasons (par exemple : dispositif antiparasitaire, capteur de mouvement, etc.) ou qui vibre.

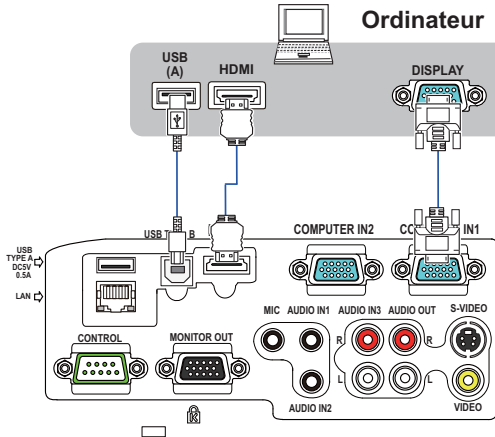
- StarBoard Software peut ne pas se déclencher, si la fonction Direct X® de l'ordinateur est désactivée. Le cas échéant, activez la fonction Direct X®.

Veuillez contacter la ligne d'assistance de votre ordinateur ou système d'exploitation pour savoir comment confirmer l'activation ou la désactivation de la fonction Direct X®.

## Fonction interactive (suite)

### Branchement pendant l'utilisation

Suivre la procédure décrite ci-après pour connecter l'ordinateur au projecteur.



- (1) Connecter le câble de l'ordinateur au port **COMPUTER IN** du projecteur et visser.
- (2) Connecter l'extrémité opposée du câble de l'ordinateur décrit en (1) au port **DISPLAY** de l'ordinateur et visser.
- (3) Connecter le port **USB TYPE B** du projecteur au port USB Type A de l'ordinateur à l'aide d'un câble USB.
- (4) Brancher l'alimentation du projecteur et de l'ordinateur.

**REMARQUE** • Si la Fonction interactive est utilisée, il est recommandé de vérifier les signaux d'entrée des ports **COMPUTER IN1** et **COMPUTER IN2**. Un fonctionnement optimal ne peut être obtenu avec les signaux d'entrée des ports **USB TYPE B** et **LAN**.

- Selon l'ordinateur et le projecteur que vous utilisez, le bruit venant du câble USB risque de provoquer un dysfonctionnement. Si c'est le cas, vérifiez que les câbles d'alimentation de l'ordinateur et du projecteur sont reliés à la terre. Si les câbles ne sont pas reliés à la terre, un dysfonctionnement peut survenir.
- Le capteur du stylet peut être bloqué si le projecteur est posé à même le sol. Il est recommandé que le projecteur soit monté au mur ou au plafond. La Fonction interactive ne fonctionne pas lors d'une projection arrière.
- Il est également recommandé d'utiliser un port **HDMI** comme alternative à un port **COMPUTER IN**.

**⚠ ATTENTION** ► Faire attention aux fils câblés. Emmêler les câbles risque d'endommager le projecteur ou l'ordinateur.

## Fonction interactive (suite)

### Préparation initiale

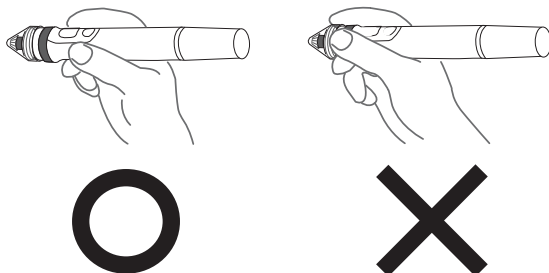
Pour utiliser la Fonction interactive, il faut un stylet spécial (📖6).  
Insérer la pile dans le stylet avant de l'utiliser (📖19).

### Utilisation du stylet

Pour écrire ou dessiner avec le stylet, appuyer la pointe du stylet sur la surface de l'écran et déplacer le stylet en conséquence. L'écriture s'arrête dès que la pointe du stylet s'éloigne de la surface de l'écran.

Veiller à respecter les deux points suivants lorsque vous utilisez le stylet.

- (1) Lors d'un dessin au stylet, le tenir autant que possible perpendiculairement à l'écran et dessiner des objets en appuyant sur la surface de l'écran avec la pointe du stylet pour exercer une pression d'écriture. Quand les informations sont correctement délivrées par le stylet, un faible son de bon fonctionnement peut se faire entendre. Sachez qu'il ne s'agit pas d'une défaillance ou d'un dysfonctionnement.
- (2) La pointe du stylet est équipée d'un mini émetteur intégré. La transmission des données de dessin du stylet peut échouer si vous tenez le stylet sur l'unité de transmission en écrivant ou dessinant. Si les caractères ou objets que vous écrivez ou dessinez sur l'écran ne sont pas chargés correctement sur l'ordinateur, vérifier si le problème peut être résolu en changeant la façon dont vous tenez le stylet.



**⚠ ATTENTION** ► Ne pas laisser tomber le stylet ni le manipuler sans précaution.

- Tenir le stylet à l'écart de l'eau ou d'autres liquides. Si vous mouillez le stylet par accident, l'essuyer immédiatement.
- Si vous prévoyez de ne pas utiliser le stylet pendant une longue période, retirer la pile.
- Lorsque vous utilisez le stylet, ne pas le tenir au niveau de la ligne noire ou au-delà. Sinon, le stylet risque de ne pas fonctionner correctement.

**REMARQUE** • Le projecteur détecte le stylet en lisant les signaux infrarouges et ultrasons émis par le stylet. Par conséquent, la saisie peut échouer si la transmission entre le stylet et le projecteur est bloquée. Vérifier que la transmission de signal n'est pas bloquée.

## Fonction interactive (suite)

### Fonctionnement de base du stylet

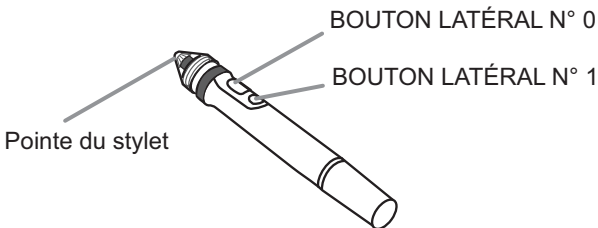
Dans les réglages par défaut, le bouton situé sur la pointe du stylet est affecté à la fonction du bouton gauche de la souris. Quand Windows® est exécuté, vous pouvez effectuer les actions de souris suivantes à l'aide du bouton situé sur la pointe du stylet.

- Cliquer  
Appuyer modérément la pointe du stylet sur la surface de l'écran et la lever rapidement.
- Double-cliquer  
Exécuter rapidement deux fois la fonction "cliquer" en appuyant modérément la pointe du stylet sur la surface de l'écran et en la levant.
- Glisser  
Appuyer modérément la pointe du stylet sur la surface de l'écran et déplacer le stylet sans le lever.

### Personnalisation du stylet

Le stylet est équipé d'un bouton au niveau de la pointe et de deux boutons sur les côtés. Vous pouvez affecter des actions de souris à l'un de ces trois boutons. Les réglages par défaut des boutons sont les suivants :

Bouton	Description de l'action
Pointe du stylet	Clic gauche de souris
BOUTON LATÉRAL N° 0	Pointage (déplacement du curseur sans cliquer sur la souris)
BOUTON LATÉRAL N° 1	Clic droit de souris



Vous pouvez utiliser la fonction "StarBoard Software" pour changer les réglages des boutons. Pour en savoir plus, se reporter au manuel fourni avec le DVD-ROM "StarBoard Software" associé.

## Fonction interactive (suite)

### Utilisation de “StarBoard Software”

Si vous utilisez “StarBoard Software” pour la première fois, l’installer en suivant les instructions fournies dans le manuel qui se trouve à l’intérieur du DVD-ROM associé.

Pour en savoir plus sur comment utiliser “StarBoard Software” et ses fonctions, se reporter au manuel du DVD-ROM “StarBoard Software” associé. La méthode d’installation se trouve dans le menu du DVD qui s’exécute automatiquement lorsque vous l’insérez dans le lecteur de votre ordinateur comme suit : Browse Documents→Software, peut vous amener sur un dossier avec un nom dans une autre langue. Sélectionnez la langue désirée et reportez-vous au manuel dans le dossier. Avant d’utiliser ce produit, veuillez lire tous les manuels le concernant.

Nous ne serons pas tenus responsables des problèmes liés aux applications et manuels.

**⚠ATTENTION** ► Ne lisez le DVD-ROM que sur le lecteur de DVD d’un ordinateur.

Le DVD-ROM est conçu pour être utilisé uniquement sur un PC. N’INSEREZ JAMAIS LE DVD-ROM DANS UN LECTEUR DE DVD AUTRE QUE CELUI D’UN ORDINATEUR !

Insérer le DVD-ROM dans un lecteur de DVD incompatible peut produire un bruit strident qui, à son tour, PEUT ENDOMMAGER L’OUÏE ET LES ENCEINTES !

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

**REMARQUE** • Les informations contenues sur ce DVD-ROM 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 DVD-ROM.

• Dans le logiciel “StarBoard Software”, le stylet est dénommé “Stylet électronique”.

• Les annotations du manuel du logiciel “StarBoard Software” peuvent être différentes de celles de ce manuel.

• Veuillez considérer le terme “StarBoard” trouvé dans le manuel StarBoard Software, l’aide en ligne, les messages du logiciel ou tout autre support connexe comme le système de tableau blanc interactif utilisant le projecteur interactif Hitachi ou le projecteur. (“StarBoard Software” n’est pas modifié).

• L’ensemble de fonctions disponibles pour la combinaison du projecteur interactif Hitachi et de StarBoard Software est en conformité avec StarBoard FX Portable Series.

• Touchez la partie rouge clignotante avec le stylet jusqu’à ce qu’elle clignote en vert pendant le calibrage. Pour en savoir plus sur le calibrage, voir le DVD de StarBoard Software.

## Présentation PC-LESS

La Présentation PC-LESS lit les données d'image à partir des dispositifs de stockage insérés dans le port **USB TYPE A** et affiche l'image dans les modes suivants.

La Présentation PC-LESS peut être démarrée en sélectionnant le port **USB TYPE A** comme source du signal d'entrée.

Cette fonction vous permet de créer des présentations sans utiliser votre ordinateur.

- mode Thumbnail (📖88)
- mode Plein Écran (📖92)
- mode Diapositive (📖93)

### [Appareils de stockage supportés]

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

**REMARQUE** • Cette fonction ne sera peut-être pas disponible sur les lecteurs USB (adaptateurs) possédant plus d'un port USB (si l'adaptateur reconnaît que plusieurs appareils sont connectés).

• Cette fonction ne sera peut-être pas disponible avec les dispositifs USB équipés d'un logiciel de sécurité.

• L'insertion et le retrait d'un dispositif USB doivent être réalisées avec le plus grand soin. (📖12, 90)

### [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.
- GIF (.gif)

**REMARQUE** • Les fichiers dont la résolution est supérieure à XGA ne sont pas pris en charge.

• Les fichiers dont la résolution est inférieure à 36x36 ne sont pas pris en charge.

• Les fichiers dont la résolution est inférieure à 100x100 ne seront peut-être pas affichés.

• L'affichage de certains fichiers pris en charge est parfois impossible.

• Lorsque le contenu des données d'image ne s'affiche pas en mode Thumbnail, seul un cadre apparaît à l'écran.



## Présentation PC-LESS (suite)

### Mode Thumbnail

Le mode Thumbnail affiche des images stockées dans un dispositif de stockage USB sur l'écran Thumbnail. Il y a au maximum 20 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.

Le mode Thumbnail sera démarré comme fonction principale de la Présentation PC-LESS une fois le port **USB TYPE A** sélectionné comme source du signal d'entrée.



## Présentation PC-LESS (suite)

### 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.	
▲/▼/◀/▶	▲/▼/◀/▶	▲/▼/◀/▶	Bouge le curseur
PAGE UP PAGE DOWN	-	PAGE UP PAGE DOWN	Change de page
ENTER	INPUT	ENTER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Affiche l'image sélectionnée en mode Plein Écran lorsque le curseur est placé sur une image miniature.</li> <li>• Affiche le menu CONF. (📖 <i>suivant</i>) pour l'image sélectionnée lorsque le curseur est placé sur le numéro de l'image miniature.</li> </ul>

### Menu INSTALLAT° de l'image sélectionnée

Rubrique	Fonctions
INSTALLAT°	Utilisez les touches du curseur ◀/▶ pour changer chaque réglage ou utilisez la touche du curseur ▶ pour exécuter les fonctions comme suit.
RETOUR	Appuyez sur la touche du curseur ▶ ou <b>ENTER</b> pour revenir au mode Thumbnail.
DÉBUT	Passez sur ACTIVE pour définir l'image sélectionnée comme première image du diaporama. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" (📖95).
FIN	Passez sur ACTIVE pour définir l'image sélectionnée comme dernière image du diaporama. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" (📖95).
SAUTER	Passez sur ACTIVE pour sauter l'image sélectionnée dans le diaporama. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" (📖95).
PIVOTER	Appuyez sur la touche du curseur ▶ ou <b>ENTER</b> pour faire pivoter l'image sélectionnée de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" (📖95).

**Presentation PC-LESS (suite)****Utilisation du menu dans l'écran Thumbnail**

Vous pouvez également contrôler les images à l'aide du menu à l'écran Thumbnail.

Rubrique	Fonctions
	Passe à un dossier de niveau supérieur.
TRIER	Vous permet de trier les fichiers et dossiers comme suit.
RETOUR	Appuyez sur la touche du curseur ► ou <b>ENTER</b> pour revenir au mode Thumbnail.
NOM EN HAUT	Trie en ordre ascendant par nom de fichier.
NOM EN BAS	Trie en ordre descendant par nom de fichier.
DATE EN HAUT	Trie en ordre ascendant par date de fichier.
DATE EN BAS	Trie en ordre descendant par date de fichier.
▲/▼	Avance à la page précédente/suivante.
DIAPOSITIVE	Configure et lance le diaporama (  93).
RETOUR	Appuyez sur la touche du curseur ► ou <b>ENTER</b> pour revenir au mode Thumbnail.
DÉMARRER	Appuyez sur la touche du curseur ► ou <b>ENTER</b> pour lancer le diaporama.
DÉBUT	Sélectionne la première diapositive de Diapositive.
FIN	Sélectionne la dernière diapositive de Diapositive.
INTERVALLE	Règle l'intervalle entre chaque Diapositive.
MODE LECTURE	Sélectionne le mode de Diapositive.
ENTR.	Change le port d'entrée.
MENU	Affiche le menu.
RETIR. PRISE USB	Veillez à utiliser cette fonction avant de retirer le périphérique de stockage USB du projecteur. Après le retrait, le projecteur ne reconnaît pas le périphérique de stockage USB tant que vous ne le réinsérez pas dans le port <b>USB TYPE A</b> .

**Presentation PC-LESS (suite)**

**REMARQUE** • Ces opérations ne sont pas accessibles lorsque l'affichage à l'écran du projecteur est affiché.

- Le mode Thumbnail affiche au maximum 20 images par écran.
- Il n'est pas possible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT** lorsque les écrans Thumbnail, Diapositive ou Plein écran sont affichés.
- Des Icones d'erreurs seront affichées en THUMBNAIL.



————— Ce fichier semble être endommagé ou au mauvais format.



Les fichiers ne pouvant être affichés dans l'écran Thumbnail sont indiqués par une icône représentant le format de fichier.



**Presentation PC-LESS (suite)**

**Mode Plein Écran**

Le Mode Plein Écran affiche une image sur tout l'écran. Pour l'affichage en mode Plein Écran, sélectionnez une image dans l'écran Thumbnail. Appuyez ensuite sur la touche **ENTER** de la télécommande ou la touche **INPUT** du clavier, ou cliquez sur **[ENTER]** sur la télécommande Web.



} Affichage Plein Ecran

Les fonctions suivantes peuvent supporter un mode Plein Écran.

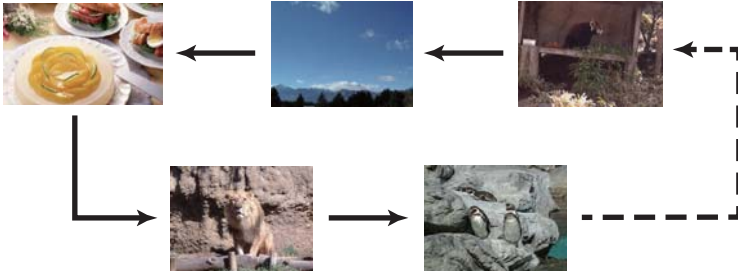
Fonctionnement de la touche			Fonctions
La télécommande	Le pavé numérique du projecteur	Web Remote Control dans le logiciel navigateur Web.	
▼ ▶ ou PAGE DOWN	▼ ou ▶	▼ ▶ ou PAGE SUIVANTE	Affiche l'image suivante.
▲ ◀ ou PAGE UP	▲ ou ◀	▲ ◀ ou PAGE PRÉCÉDENTE	Affiche l'image précédente.
<b>ENTER</b>	<b>INPUT</b>	<b>ENTER</b>	Affiche Thumbnail.

**REMARQUE** • Ces opérations ne sont pas accessibles lorsque le OSD (Affichage écran) du projecteur est affiché.  
 • Il n'est pas possible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT** lorsque les écrans Thumbnail, Diapositive ou Plein écran sont affichés.

## Presentation PC-LESS (suite)

### Mode Diapositive

Le mode Diapositive affiche les images en plein écran puis alterne les images à l'intervalle défini dans INTERVALLE dans le menu de l'écran Thumbnail ([88](#)).



Vous pouvez démarrer cette fonction à partir du menu du diaporama. Pour afficher le menu du diaporama, sélectionnez le bouton DIAPOSITIVE en mode Thumbnail et appuyez sur la touche **ENTER** de la télécommande ou la touche **INPUT** du projecteur.

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 Control dans le logiciel navigateur Web.	
<b>ENTER</b>	<b>INPUT</b>	<b>ENTER</b>	Affiche Thumbnail.

\* Ces opérations ne sont pas accessibles lorsque le OSD (Affichage écran) du projecteur est affiché.

**REMARQUE** • Il n'est pas possible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT** lorsque les écrans Thumbnail, Diapositive ou Plein écran sont affichés.

- 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** du projecteur.

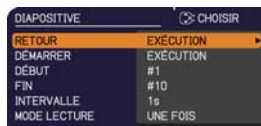
## Presentation PC-LESS (suite)

Vous pouvez passer une Diapositive selon la configuration désirée. Configurer les DIAPOSITIVE dans le menu THUMBNAIL.

- 1) RETOUR : Revient au mode Thumbnail.
- 2) DÉMARRER : Joue les diapositives.
- 3) DÉBUT : Sélectionne la première diapositive de Diapositive.
- 4) FIN : Sélectionne la dernière diapositive de Diapositive.
- 5) INTERVALLE : Règle l'intervalle entre chaque Diapositive.

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.

- 6) MODE LECTURE : Sélectionne le mode de Diapositive.  
UNE FOIS : Joue les diapositives une seule fois. SANS FIN : Joue les diapositives en boucle.



**REMARQUE** • Les paramètres de Diapositive sont sauvegardés dans le fichier **“playlist.txt”** qui est stocké dans le dispositif de stockage. Si le fichier n'existe pas, il est créé automatiquement.

- Les paramètres relatifs à DÉBUT, FIN, INTERVALLE et MODE LECTURE sont sauvegardés sur la liste de diffusion **“playlist”**.
- Si le dispositif de stockage est en protection d'écriture, ou le fichier **“playlist.txt”** est un fichier de type "lecture seule", il est impossible de changer les paramètres de Diapositive.

**Presentation PC-LESS (suite)****Playlist**

La liste de lecture "playlist" est un format fichier texte qui décide de l'ordre des fichiers de diapositives affichées en mode Thumbnail ou Diapositive.

Le nom du fichier de liste de diffusion est "playlist.txt" et peut être modifié sur un ordinateur.

Il est créé dans le dossier contenant les fichiers image sélectionnés lors du démarrage de la Présentation PC-LESS ou de la configuration du diaporama.

**[Exemple de fichiers "playlist.txt".]**

Réglage DÉBUT : Réglage FIN : Réglage INTERVALLE : Réglage MODE LECTURE :  
 img001.jpg: : :  
 img002.jpg:600: : :  
 img003.jpg:700:rot1: :  
 img004.jpg: : :SKIP:  
 img005.jpg:1000:rot2:SKIP:

Le fichier "playlist.txt" contient les informations suivantes.

Chaque élément d'information doit être séparé par ":", et ":" doit figurer à la fin de chaque ligne.

1ère ligne : réglages DÉBUT, FIN, INTERVALLE et MODE LECTURE (94).

2ème ligne et suivantes : nom du fichier, durée de l'intervalle, réglage de la rotation et réglage du saut.

Durée de l'intervalle: peut être réglé de 0 à 999900 (ms) par incréments de 100 (ms).

Réglage de la rotation: "rot1" signifie une rotation de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre ; "rot2" et "rot3" donnent lieu à une signification de 90 degrés supplémentaires dans le même sens.


Réglage du saut: "SKIP" signifie que l'image ne sera pas affichée dans le diaporama.

**REMARQUE** • La longueur maximum d'une ligne sur le fichier "playlist.txt" est de 255 caractères, sauts de retour à la ligne inclus. Si une ligne dépasse cette limite, le fichier "playlist.txt" n'est pas valide.

- La liste de diffusion permet d'enregistrer jusqu'à 999 fichiers. Cependant, en présence de dossiers dans le même répertoire, ce nombre maximum est diminué du nombre de dossiers concernés.

Tous les fichiers au-delà de cette limite sont absents du diaporama.

- Si le dispositif de stockage est protégé ou ne dispose pas de suffisamment d'espace, le fichier "playlist.txt" ne peut être créé.

- Pour les réglages du diaporama, reportez-vous à la section "Mode Diapositive" (93).



## Affichage USB

Le projecteur peut afficher les images transférées depuis l'ordinateur via un câble USB (U10).

La performance peut se dégrader si l'image affichée depuis le port **USB TYPE B** est utilisée en même temps que la fonction interactive. Il est recommandé d'utiliser la connexion **COMPUTER IN** ou **HDMI**.

### Configuration matérielle et logicielle requise pour le PC

- **Système d'exploitation:** l'un de ceux cités ci-dessous.  
Windows® XP Home Edition /Professional Edition (version 32 bits uniquement)  
Windows Vista® Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (version 32 bits uniquement)  
Windows® 7 Starter /Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (version 32 bits uniquement)
- **Processeur:** Pentium 4 (au moins 2,8 GHz)
- **Carte graphique:** 16 bits, carte graphique étendue ou supérieure
- **Mémoire:** au moins 512 Mo
- **Espace disque dur disponible:** au moins 30 Mo
- **Port USB**
- **Cable USB:** 1 élément

Sélectionnez **AFFICHAGE USB** pour la rubrique **USB TYPE B** dans le menu **OPT**. Lorsque vous connectez votre ordinateur au port **USB TYPE B** du projecteur à l'aide d'un câble USB, le projecteur est reconnu comme lecteur de CD-ROM sur votre ordinateur. Ensuite, le logiciel dont le projecteur est équipé, "LiveViewerLiteUSB.exe", est exécuté automatiquement et l'application "LiveViewer Liste for USB" de l'ordinateur est prête pour l'affichage USB. L'application "LiveViewer Lite for USB" se ferme automatiquement lorsque le câble USB est débranché. Toutefois, il est possible qu'il reste affiché.

**REMARQUE** • Si le logiciel ne démarre pas automatiquement (généralement, parce que la fonction autorun des CD-ROM est désactivée sur votre SE), procédez comme suit.

- (1) Cliquez sur la touche [démarrer] dans la barre d'outil et sélectionner "Exécuter".
- (2) Tapez F:\LiveViewerLiteUSB.exe puis cliquez sur [OK] .

↑ Si votre lecteur CD-ROM ne correspond pas au lecteur F de votre ordinateur, vous devrez remplacer F par la lettre correspondant à votre lecteur CD-ROM.

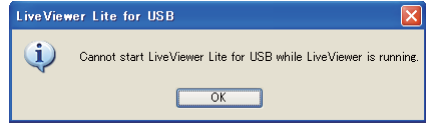
- La lecture automatique du CD-ROM est désactivée lorsque l'écran de veille est actif.
- La transmission de l'image depuis l'ordinateur est suspendue lorsque l'écran de veille protégé par mot de passe est actif. Pour reprendre la transmission, quittez l'écran de veille.
- Si "En attente de connexion." reste affiché lorsque le câble USB est raccordé, retirez le câble USB puis le raccorder à nouveau après quelques minutes.
- Veuillez vérifier et récupérer la dernière version sur le site internet d'Hitachi.  
<http://www.hitachi-america.us/digitalmedia> ou <http://www.hitachidigitalmedia.com>  
Pour les mises à jour, suivez les instructions disponibles sur le site.

L'application apparaît dès lors qu'elle a démarré dans la zone de notification Windows. Vous pouvez quitter l'application à partir de votre ordinateur en sélectionnant Quit dans le menu.



**REMARQUE** • “LiveViewer” (reportez-vous au **Manuel d'utilisation – Guide Réseau**)

et cette application ne peuvent être utilisées simultanément. Si vous connectez votre ordinateur au projecteur à l'aide d'un câble USB pendant que “LiveViewer” est en cours d'exécution, le message suivant s'affiche.

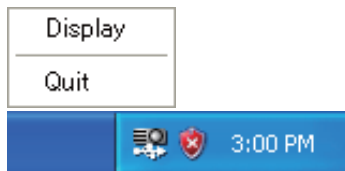


- Selon les logiciels installés sur votre ordinateur, les images sur ce dernier ne peuvent être transférées en utilisant le “LiveViewer Lite for USB”.
- Si un logiciel d'application ayant une fonction Pare-feu est installé sur votre PC, désactivez la fonction pare-feu en suivant les indications du guide utilisateur.
- Un logiciel de sécurité bloque peut-être la transmission de l'image. Changez les paramètres du logiciel de sécurité pour autoriser l'utilisation de “LiveViewer Lite for USB”.
- Si l'ordinateur utilisé est équipé du port **HDMI**, le paramétrage audio sera modifié, et des coupures sonores ou du bruit risquent de se produire lorsque le câble HDMI est raccordé ou débranché durant le Affichage USB. Dans ce cas, redémarrer Affichage USB.
- Une distorsion d'image ou coupure sonore risquent de se produire lorsque LiveViewer est raccordé à LAN durant Affichage USB. La baisse de performance ci-dessus est visible spécialement lorsque plusieurs ordinateurs sont raccordés à LiveViewer.

## Affichage USB (suite)

### Menu contextuel

Le menu à droite s'affiche lorsque vous cliquez sur l'icône de l'application avec le bouton droit de la souris dans la zone de notification Windows.

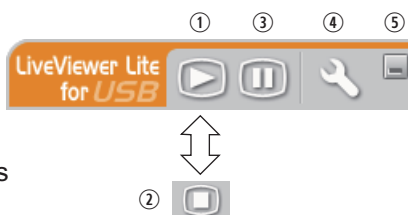


- |                       |   |
|-----------------------|---|
| Display<br>(Afficher) | : Le menu flottant s'affiche et l'icône disparaît dans la zone de notification Windows. |
| Quit<br>(Quitter)     | : L'application se ferme et l'icône disparaît dans la zone de notification Windows.     |

**REMARQUE** • Si vous souhaitez redémarrer l'application, vous devez débrancher le câble USB avant de le rebrancher.

### Menu flottant

Si vous sélectionnez “Display” dans le menu contextuel, le menu flottant tel qu'illustré à droite apparaîtra à l'écran.



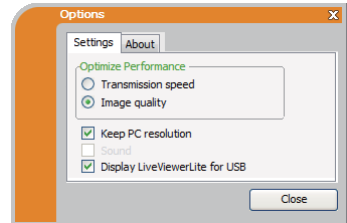
- ① Démarrer la touche Capture  
La transmission au projecteur a débuté et les images seront affichées.
- ② La touche Stop (arrêt)  
La transmission de l'image est stoppée.
- ③ Touche Hold (pause)  
L'image à l'écran du projecteur est temporairement figée. La dernière image qui est à l'écran avant de cliquer la touche reste affichée. Vous pouvez examiner les données image de votre ordinateur sans les afficher sur l'écran du projecteur.
- ④ Touche Option  
La fenêtre Options s'affiche.
- ⑤ Touche Minimize (réduire)  
Le menu flottant se ferme et l'icône réapparaît dans la zone de notification Windows.

**REMARQUE** • Si vous cliquez plusieurs fois sur Démarrer la touche Capture et/ou la touche Stop (arrêt), les images ne seront peut-être pas affichées à l'écran.

## Affichage USB (suite)

### Fenêtre Options

La fenêtre Options s'affiche si vous sélectionnez la touche Option dans le menu flottant.



### Optimize Performance (Optimiser la Performance)

“LiveViewer Lite for USB” fait des captures d'écrans en format JPEG et envoie les données au projecteur. “LiveViewer Lite for USB” possède deux options avec différents taux de compression pour les fichiers JPEG.

#### Transmission speed (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.

#### Image quality (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.

### Keep PC resolution (Conserver la résolution du PC)

Si vous décochez la case [Keep PC resolution], la résolution d'écran de votre ordinateur sera modifiée comme suit et la vitesse d'affichage pourra être plus rapide.  
BZ-1, BZ-1M: 1280 x 800

Si votre ordinateur ne prend pas en charge la résolution d'affichage spécifiée ci-dessus, la plus grande résolution prise en charge par l'ordinateur parmi les résolutions plus petites que celle spécifiée sera sélectionnée.

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

## **Affichage USB (suite)**

### **Display LiveViewer Lite for USB**

Pour afficher la fenêtre d'application LiveViewer sur l'écran, cochez la case.

**REMARQUE** • Veuillez cocher cette case lorsque vous utilisez le StarBoard Software avec BZ-1/BZ-1M. La couche d'annotations peut ne pas s'afficher sur l'image projetée si cette option est désactivée.

### **About (À propos de)**

Informations relatives à la version de "LiveViewer Lite for USB".

## Entretien

## Remplacer la lampe

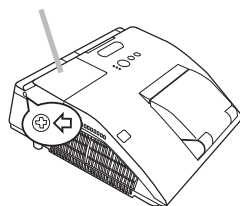
La lampe a une durée de vie limitée dans le temps. L'utilisation prolongée de la lampe peut rendre l'image plus sombre ou appauvrir l'intensité des couleurs. Il faut noter que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou grillent dès que vous les utilisez.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

**Numéro type : DT01251**

Couvercle de la lampe

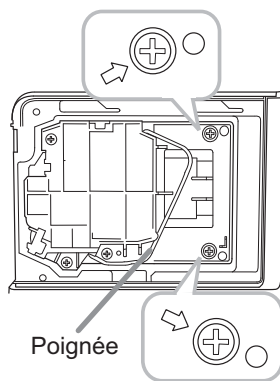
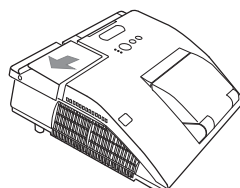
## Remplacer la lampe

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



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

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



Poignée

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

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

## Remplacer la lampe (suite)

## Alerte lampe




 HAUTE TENSION  HAUTE TEMPERATURE  HAUTE PRESSION

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

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

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

Pour de plus amples informations, contacter votre revendeur.

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

## Nettoyer et remplacer le filtre à air

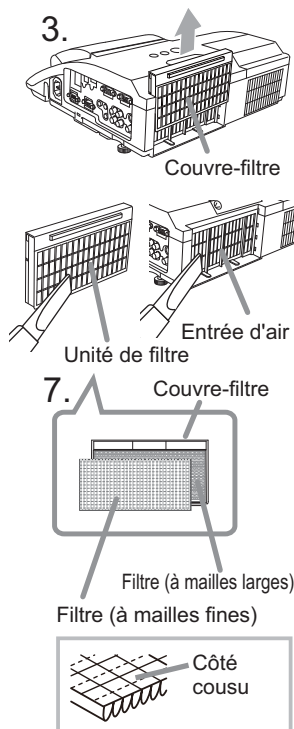
L'unité de filtre à air de ce projecteur consiste en une couverture, 2 types de filtres et un cadre à filtre. Le nouveau filtre à double épaisseur est prévu pour être utilisé pendant une plus longue durée. Cependant, pour un bon fonctionnement du projecteur, il est nécessaire de le vérifier et de le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

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

**Numéro type : UX37191** (Ensemble du filtre)

Quand la lampe est remplacée, changez le filtre à air. Un filtre de remplacement du type requis est fourni avec les lampes de remplacement du projecteur.

1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Utilisez un aspirateur sur et autour du couvre-filtre.
3. Faites glisser l'élément filtrant vers le haut pour l'enlever du projecteur.
4. Utilisez un aspirateur sur la bouche du filtre au niveau du projecteur.
5. Sortez le filtre à mailles fines tout en maintenant le couvre-filtre. Il est recommandé de laisser en place le filtre à mailles larges dans le couvre-filtre.
6. Utilisez un aspirateur sur les deux côtés du filtre à mailles fines tout en le tenant pour qu'il ne soit pas aspiré. Utilisez un aspirateur pour l'intérieur du couvre-filtre afin de nettoyer le filtre à mailles larges. Si les filtres sont détériorés ou très sales, remplacez-les par des filtres neufs.
7. Placez le filtre à mailles fines sur le filtre à mailles larges en tournant le côté cousu vers le haut.
8. Remplacez l'unité de filtre dans le projecteur.



(suite à la page suivante)



### Nettoyer et remplacer le filtre à air (suite)

9. Mettez le projecteur sous tension et réinitialisez le temps de filtre en utilisant la fonction TEMPS FILTRE dans le MENU COURT.
- (1) Appuyez sur la touche **MENU** pour afficher un menu.
  - (2) Pointez sur TEMPS FILTRE à l'aide des touches ▼/▲, puis appuyez sur la touche ►. Une boîte de dialogue apparaîtra.
  - (3) Appuyez sur la touche ► pour sélectionner « OK » dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps de filtre.

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Avant de manipuler le filtre air, s'assurer que le cordon d'alimentation n'est pas branché et que le projecteur a suffisamment refroidi. Si l'entretien du filtre est effectué lorsque le projecteur est chaud, il y a un risque de choc électrique, de brûlure ou de dysfonctionnement du projecteur.

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

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

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

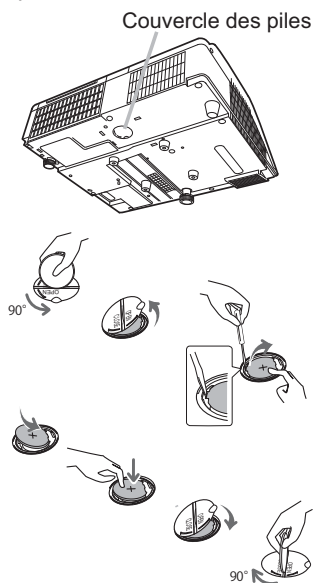
- Quand la lampe est remplacée, changez le filtre à air. Un filtre de remplacement du type requis est fourni avec les lampes de remplacement du projecteur.
- Réinitialisez le temps filtre seulement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air, afin d'avoir une indication du temps d'utilisation du filtre à air.
- Le projecteur peut afficher un message du type « VÉR. DÉBIT AIR » ou se mettre hors tension pour empêcher la chaleur interne d'augmenter.

## Remplacement de la pile d'horloge interne

Ce projecteur possède une horloge interne utilisant une pile. Lorsque l'horloge de la fonction réseau ne fonctionne pas correctement, veuillez changer la pile:

**HITACHI MAXELL ou HITACHI MAXELL ENERGY**, numéro de pièce **CR2032** ou **CR2032H**.

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



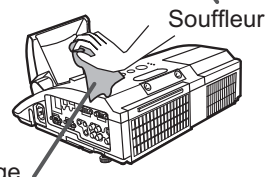
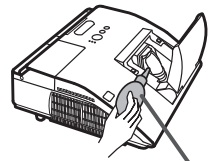
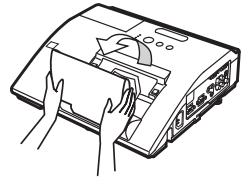
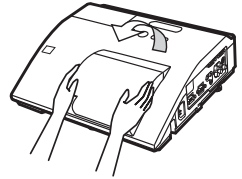
**REMARQUE** • L'horloge interne sera remise à zéro lorsque vous retirerez la pile. Pour régler l'horloge, veuillez consulter le **Manuel d'utilisation – Guide Réseau**.

- ⚠ AVERTISSEMENT** ► Veuillez manipuler la pile avec soin, car une pile peut exploser, craquer et fuir, causer un incendie, blesser et polluer l'environnement.
- N'utilisez qu'une pile parfaite ou spécifiée. N'utilisez pas une pile endommagée, comme rayée, bosselée, rouillée ou qui fuit.
  - Le remplacement de la pile doit toujours être effectué à l'aide d'une pile neuve.
  - Lorsqu'une pile fuit, retirez le liquide avec un linge humide. Si vous recevez du liquide sur le corps, rincez immédiatement et abondamment à l'eau. Lorsque qu'une pile a fuit dans le compartiment, remplacez les piles après avoir nettoyé le liquide.
  - Assurez-vous que les bornes positives et négatives sont correctement alignées pendant le chargement de la pile.
  - Ne modifiez pas une pile; par exemple recharger ou souder.
  - Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec. Ne mettez jamais les piles dans du feu ou de l'eau.
  - Conserver la pile dans un endroit hors de portée des enfants et animaux domestiques. Veillez à ce qu'ils n'avalent pas une pile. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
  - Respectez les réglementations en vigueur localement concernant la mise au rebut des piles.

## Entretien le miroir et l'objectif

Si le miroir de projection ou l'objectif est défectueux, sale ou embué, la qualité d'affichage risque d'être affectée. Prenez bien soin du miroir et de l'objectif, en les manipulant avec précaution.

1. Mettez le projecteur hors-tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise. Et laissez le projecteur refroidir pendant un moment.
2. La porte de l'objectif peut être ouverte manuellement. Veuillez tenir les deux côtés de l'objectif et l'ouvrir doucement jusqu'à ce qu'il se verrouille, vous entendrez un clique.
3. Utilisez un souffleur pour retirer la poussière sur l'objectif et sur le miroir avant de les essuyer. Essuyez doucement le miroir et la lentille avec une lingette nettoyante humide pour lentille disponible sur le marché, en veillant à ne pas endommager le miroir ni la lentille.
4. Pour fermer la porte de l'objectif correctement, veuillez réaliser la procédure suivante.
  - (1) Insérez le cordon d'alimentation avec la porte de l'objectif ouverte.
  - (2) Le voyant d'alimentation s'allume en orange et la porte de l'objectif se ferme automatiquement. Ne touchez pas la porte de l'objectif lorsqu'elle se ferme. Ne laissez rien bloquer la porte de l'objectif.



Tissu de nettoyage

**REMARQUE** • Lorsque la porte de l'objectif est fermée manuellement, elle peut ne pas se fermer correctement.

• La porte de l'objectif risque de ne pas fermer lorsque la fonction VERR PORTE OBJ de l'élément SERVICE du menu OPT. est réglée sur ACTIVE. Reportez-vous à la fonction VERR PORTE OBJ de l'élément SERVICE du menu OPT. (📖 62).

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Avant d'utiliser le miroir de projection et l'objectif, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, laissez ensuite le projecteur refroidir suffisamment.

► N'utilisez pas d'aspirateur pour nettoyer le miroir de projection ou l'objectif, ils pourraient être endommagés.

► N'utilisez aucun nettoyant ou produit chimique autre que ceux spécifiés dans ce manuel. Portez une attention particulière au miroir et à l'objectif, car ces éléments pourraient mutuellement sérieusement s'endommager.

**⚠ ATTENTION** ► Veillez à ne pas coincer votre doigt dans la porte de l'objectif, car cela pourrait vous blesser.

## Autres procédures d'entretien

### Intérieur du projecteur

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

### Entretien du coffret et de la télécommande

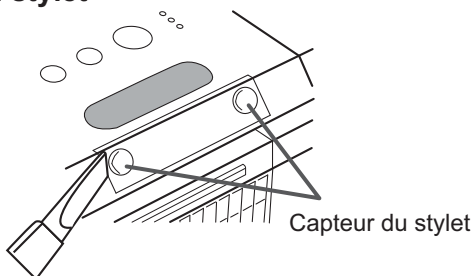
L'entretien inadéquat de l'appareil peut avoir des effets négatifs tels que la décoloration de l'appareil, le décollement de la peinture, etc.

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

### Entretien des sorties du capteur du stylet

Si de la poussière s'accumule sur les deux sorties du capteur du stylet, le stylet peut mal fonctionner voire ne pas fonctionner du tout.

Inspecter les sorties du capteur du stylet et retirer toute poussière accumulée dessus avec un aspirateur.



1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment. Vérifier que la porte de l'objectif est fermée avant de procéder au nettoyage.
2. S'assurer que le projecteur a refroidi avant de retirer la poussière accumulée sur les sorties du capteur du stylet avec un aspirateur. Lors du nettoyage, ne pas cogner ni frotter le tuyau de l'aspirateur contre le projecteur ou les sorties du capteur du stylet. Le faire risquerait d'endommager le projecteur et le capteur du stylet ou de provoquer leur dysfonctionnement.

### Entretien du stylet

Essuyer délicatement avec un chiffon doux sec.

(suite à la page suivante)

### Autres procédures d'entretien (suite)

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

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

► Évitez de mouiller le projecteur ou d'y verser du liquide. Ceci peut causer un incendie, un choc électrique et/ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

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

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

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

► Ne pas polir ou essuyer avec des objets durs.

**AVIS** ► Ne touchez pas directement la surface de l'objectif.

## Dépannage


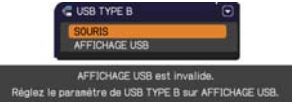


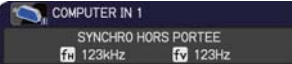

En cas d'opération anormale, arrêtez immédiatement d'utiliser le projecteur.

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

Sinon, en cas de problème avec le projecteur, il est recommandé d'effectuer les vérifications et de prendre les mesures suivantes avant de demander à le faire réparer. Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou à la société chargée du service après-vente. Ils vous indiqueront quelles conditions de garantie s'appliquent.

## Messages liés

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

Message	Description
	<p><b>Il n'y a pas de signal d'entrée.</b> Vérifiez la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.</p>
	<p><b>Le port USB TYPE B est sélectionné comme source d'entrée vidéo même si SOURIS est sélectionné pour USB TYPE B (p. 57).</b> Sélectionnez AFFICHAGE USB dans la boîte de dialogue pour projeter les images reçues sur le port USB TYPE B. Le cas échéant, vous ne pourrez pas utiliser la fonction de simple souris et clavier. Autrement, sélectionnez un autre port pour la réception des images.</p>
	<p><b>Le projecteur est en attente d'un fichier d'image.</b> Vérifiez la connexion matérielle, les réglages sur le projecteur et les réglages relatifs au réseau. La connexion au réseau du projecteur-PC peut être rompue. Veuillez connecter en utilisant le "Touche Connect" de "LiveViewer". (<a href="#">Utilisation de "LiveViewer"</a> dans le <b>Manuel d'utilisation - Guide Réseau</b>)</p>
	
	<p><b>La fréquence verticale ou horizontale du signal d'entrée n'est pas de l'ordre spécifié.</b> Vérifiez les spécifications de votre projecteur ou celles de la source du signal.</p>
	<p><b>Un signal incorrect est entré.</b> Vérifier les spécifications de votre projecteur ainsi que celles du signal source.</p>

(suite à la page suivante)

## Messages liés (suite)

Message	Description
VÉR. DÉBIT AIR	<p><b>La température interne augmente.</b> Mettez l'appareil hors tension et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois les éléments suivants vérifiés, remettez l'appareil sous tension.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées ?</li> <li>• Le filtre à air est-il sale ?</li> <li>• La température ambiante dépasse-t-elle les 35° C ?</li> <li>• Le projecteur est-il utilisé à une altitude de 1600 m ou plus ?</li> </ul> <p>Si le projecteur est utilisé à une altitude d'environ 1600 m ou plus, réglez la VIT VENTIL de l'élément SERVICE du Menu OPT. sur HAUT (📖61).</p>
<p>RAPPEL 5000 HEURES ONT PASSÉ DEPUIS LA DERNIERE INSPECTION DU FILTRE.</p> <p>L'ENTRETIEN DU FILTRE EST INDISPENSABLE. POUR FAIRE DISPARAÎTRE L'AVERTISSEMENT, REINITIALISER LE TEMPS DE FILTRE.</p> <p>VOIR MANUEL POUR PLUS D'INFORMATION.</p>	<p><b>Remarque de précaution lors du nettoyage du filtre à air.</b> Coupez immédiatement le courant et nettoyez ou changez le filtre à air en consultant la section « Nettoyer et remplacer le filtre à air » de ce manuel. Remettez la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre (📖58, 104).</p>
PAS DISPONIBLE	Cette touche n'est pas disponible.

## A propos des voyants de lampes

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

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

(suite à la page suivante)



## A propos des voyants de lampes (suite)

Voyant POWER	Voyant LAMP	Voyant TEMP	Description
Clignotant En Rouge ou Eclairé En Rouge	Hors tension	Allumé En Rouge	<p><b>Il se peut que la partie interne ait surchauffé.</b> Mettez l'appareil hors tension et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez les points suivants, puis remettez le projecteur sous tension.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées ?</li> <li>• Le filtre à air est-il sale ?</li> <li>• La température ambiante dépasse-t-elle les 35° C ?</li> <li>• Le projecteur est-il utilisé à une altitude de 1600 m ou plus ? Si le projecteur est utilisé à une altitude d'environ 1600 m ou plus, réglez la VIT VENTIL de l'élément SERVICE du Menu OPT. sur HAUT (☑61).</li> </ul>
Allumé En Rouge	Hors tension	Hors tension	<p><b>La porte de l'objectif n'est pas ouverte correctement.</b> L'un des incidents suivant s'est produit.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La porte de l'objectif ne s'est pas ouverte correctement à la mise sous tension du projecteur.</li> <li>• La position de la porte de l'objectif a été modifiée pendant le fonctionnement du projecteur.</li> </ul> <p>Redémarrez le projecteur, après avoir vérifié que rien ne gêne l'ouverture ou la fermeture de la porte de l'objectif.</p>
Allumé En Vert	Clignotements simultanés en Rouge		<p><b>Il est temps de nettoyer le filtre à air.</b> Coupez immédiatement le courant et nettoyez ou changez le filtre à air en consultant la section « Nettoyer et remplacer le filtre à air ». Remettez la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre. Remettez l'appareil sous tension après intervention.</p>
Allumé En Vert	Clignotement alternatif en Rouge		<p><b>Il se peut que la partie interne ait trop refroidi.</b> Utilisez l'appareil dans la gamme de températures d'usage prescrite (5° C à 35° C). Remettez l'appareil sous tension après intervention.</p>
Clignotant en Vert pendant environ 3 secondes	Hors tension	Hors tension	<p><b>Au moins un programme Alimentation ACTIVE est sauvegardé pour le projecteur.</b> Veuillez consulter la section Réglages du planning du Manuel d'utilisation – Guide Réseau.</p>

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

## Réinitialiser tous les réglages

Lorsqu'il est difficile de corriger de mauvais paramètres, la fonction REGLAGE USINE de la rubrique SERVICE du menu OPT. (🔧66) vous permet de réinitialiser tous les paramètres (sauf les réglages comme LANGUE, TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, AVERT.FILTR, SECURITE et RÉSEAU) à leurs réglages d'usine.

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

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Le courant ne passe pas.	<b>Le cordon d'alimentation n'est pas branché.</b> Branchez correctement le cordon d'alimentation.	14
	<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> Veuillez débrancher la prise de courant, et attendre pendant 10 minutes que le projecteur refroidisse, puis remettez le projecteur sous tension.	14, 20
	<b>Soit il n'y a pas de lampe et/ou de couvercle de lampe mis en place, soit ils n'ont pas été fixés correctement.</b> Veuillez mettre le projecteur hors tension, débrancher la prise de courant, et attendre pendant 45 minutes que le projecteur refroidisse. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez que la lampe et le couvercle de lampe sont correctement fixés et remettez le projecteur sous tension.	101
Il n'y a ni son, ni image.	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles de connexion.	9 ~ 13
	<b>La source du signal ne fonctionne pas correctement.</b> Branchez correctement le dispositif d'émission des signaux en vous référant au manuel concernant le dispositif d'émission des signaux.	–
	<b>Les paramètres d'entrée sont mélangés.</b> Sélectionnez le signal d'entrée et corrigez les paramètres.	22 ~ 24
	<b>La fonction SUPPR. pour les images et la fonction SOURDINE pour les sons fonctionnent.</b> SOURDINE AV peut être activée. Référez-vous aux rubriques "Il n'y a pas de son" et "Aucune image ne s'affiche" à la page suivante pour désactiver les fonctions SOURDINE et SUPPR..	22, 29, 60

(suite à la page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Il n'y a pas de son.	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles audio.	9 ~ 13
	<b>La fonction SOURDINE fonctionne.</b> Utilisez la touche <b>MUTE</b> ou <b>VOLUME+/-</b> sur la télécommande pour remettre le son.	22
	<b>Le volume est réglé à un niveau beaucoup trop faible.</b> Réglez le volume à un niveau plus haut en utilisant la fonction menu ou la télécommande.	22, 48, 49
	<b>Le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL est incorrect.</b> Corrigez le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL dans le menu AUDIO IN.	48
	<b>Le mode sélectionné pour HDMI AUDIO ne convient pas.</b> Vérifiez chacun des deux modes fournis et sélectionnez celui convenant à votre appareil audio HDMI™.	49
Aucune image ne s'affiche.	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles de connexion.	9 ~ 13
	<b>La luminosité est réglée à un niveau beaucoup trop faible.</b> Réglez la LUMIN. sur un niveau plus élevé à l'aide de la fonction du menu.	35
	<b>L'ordinateur ne peut pas détecter le projecteur en tant qu'ordinateur plug-and-play.</b> Vérifiez que l'ordinateur peut détecter un moniteur plug-and-play en connectant un autre moniteur plug-and-play.	10
	<b>L'écran SUPPR. est affiché.</b> Appuyez sur la touche <b>BLANK</b> de la télécommande.	29
	<b>Le port USB TYPE B est sélectionné comme source d'entrée vidéo même si SOURIS est sélectionné pour USB TYPE B.</b> Sélectionnez AFFICHAGE USB pour USB TYPE B dans le menu OPT. pour projeter l'image reçue sur le port. Autrement, sélectionnez un autre port pour la réception des images.	57
	<b>Le projecteur ne reconnaît pas le périphérique de stockage USB inséré dans le port USB TYPE A.</b> Utilisez d'abord la fonction RETIR. PRISE USB, retirez le périphérique de stockage USB puis insérez-le à nouveau dans le port. Avant de retirer le périphérique de stockage USB, veuillez à utiliser la fonction RETIR. PRISE USB sur l'écran Thumbnail, qui apparaît lorsque le port <b>USB TYPE A</b> est sélectionné comme source d'entrée.	12
	<b>"En attente de connexion." reste affiché même lorsque le port USB TYPE B est sélectionné.</b> Retirer le câble USB puis le raccorder à nouveau après quelques minutes.	10

(suite à la page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
L'affichage de l'écran vidéo se bloque.	<b>La fonction REPOS fonctionne.</b> Appuyez sur la touche <b>FREEZE</b> pour retourner à l'écran normal.	29
Les couleurs sont fades ou la tonalité de couleur est mauvaise.	<b>Les paramètres des couleurs ne sont pas réglés correctement.</b> Réglez l'image en changeant TEMP COUL., COULEUR, TEINTE et/ou ESP. COUL. en utilisant les fonctions du menu.	36, 41
	<b>Le paramètre ESP. COUL. n'est pas approprié.</b> Changez le réglage de ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMTPE240, REC709 ou REC601.	41
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 à l'aide de la fonction menu.	35
	<b>Le projecteur fonctionne en mode éco.</b> Placez MODE ÉCO. sur NORMAL et MODE ÉCO.AUTO sur DESACTI. dans le menu INSTALLAT°.	46, 47
	<b>La lampe approche de la fin de sa durée de vie.</b> Remplacez la lampe.	101, 102
Les images apparaissent floues.	<b>Les réglages de la mise au point et/ou de la phase horizontale n'ont pas été effectués correctement.</b> Faites la mise au point en utilisant la touche <b>FOCUS</b> , et ou la PHASE.H avec la fonction menu.	26, 40
	<b>L'objectif est sale ou flou.</b> Nettoyez l'objectif en vous référant à la section "Entretien de l'objectif".	106
Une dégradation de l'image peut se produire sur l'écran (tremblements, bandes, etc.).	<b>Lorsque le projecteur fonctionne en mode Éco, des tremblements peuvent apparaître sur l'écran.</b> Placez MODE ÉCO. sur NORMAL et MODE ÉCO.AUTO sur DESACTI. dans le menu INSTALLAT°.	46, 47
	<b>Le taux SUR-BAL. est trop élevé.</b> Ajuster SUR-BAL. dans le menu AFFICHAGE pour qu'il soit moins élevé.	38
	<b>N.R.VIDÉO excessif.</b> Changer les paramètres de N.R.VIDÉO dans le menu ENTR..	41
	<b>La fonction BLOC IMAGE ne marche pas avec le signal d'entrée utilisé.</b> Mettre BLOC IMAGE dans le menu ENTR. sur DESACTI..	43

(suite à la page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
L'ordinateur connecté au port <b>USB TYPE B</b> du projecteur ne démarre pas.	<b>L'ordinateur ne peut pas démarrer avec la configuration matérielle actuelle.</b> Déconnecter le câble USB de l'ordinateur, puis le reconnecter après avoir démarré ce dernier.	10
RS-232C ne fonctionne pas.	<b>ÉCONOMIE fonctionne.</b> Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	47
	<b>La valeur de TYPE COMMUNICATION pour le port CONTROL est PONT RÉSEAU.</b> Choisir DESACTI. pour TYPE COMMUNICATION dans le menu OPT. – SERVICE – COMMUNICATION.	64
Réseau ne fonctionne pas.	<b>ÉCONOMIE fonctionne.</b> Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	47
La fonction PONT RÉSEAU ne fonctionne pas.	<b>La fonction PONT RÉSEAU est désactivée.</b> Choisir PONT RÉSEAU pour la rubrique TYPE COMMUNICATION dans le menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION.	64
La fonction Schedule (Calendrier) ne fonctionne pas	<b>ÉCONOMIE fonctionne.</b> Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	47
Lorsque le projecteur est relié au réseau, il s'allume et s'éteint comme décrit ci-dessous. Extinction ← ↓ Le témoin lumineux orange <b>POWER</b> clignote plusieurs fois ↓ Passé en mode veille	<b>Débranchez le câble LAN et vérifiez que le projecteur fonctionne correctement.</b> Si ce phénomène se produit après avoir connecté le dispositif au réseau, il existe peut-être une boucle entre deux hubs commutateurs Ethernet sur le réseau ; reportez-vous aux explications ci-dessous. - Il y a deux ou plusieurs hubs commutateurs Ethernet sur un réseau. - Deux des hubs sont doublement connectés par des câbles LAN. - Cette double connexion forme une boucle entre les deux hubs. Cette boucle peut avoir un effet négatif sur le projecteur et sur d'autres dispositifs du réseau. Vérifiez la connexion au réseau et éliminez la boucle en débranchant les câbles LAN afin qu'il ne reste plus qu'un seul câble de connexion entre deux hubs.	–
Les fichiers vidéo ne peuvent pas être reproduits correctement sur un ordinateur sur lequel "LiveViewer" a été utilisé.	<b>"LiveViewer" a dû fermer intentionnellement ou accidentellement.</b> DirectDraw® ou Direct3D® a été désactivé de votre Windows®. Rendez-vous sur le site web d'Aide et Support de Microsoft® pour savoir comment activer DirectDraw® ou Direct3D®.	–

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

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Il est impossible de reconnaître le projecteur lorsque la fonction interactive est utilisée.	<p><b>L'utilisation des câbles USB est-elle désactivée ?</b> Activer l'utilisation des câbles USB. Il se peut que le logiciel "StarBoard Software" ne soit pas reconnu si votre ordinateur portable est équipé d'un modem intégré. Le projecteur peut ne pas être reconnu si votre ordinateur est équipé d'un modem intégré. (Pour en savoir plus, se reporter aux manuels concernés tels que celui de l'ordinateur).</p>	-
	<p><b>Le projecteur est-il allumé ?</b> Vérifier que le voyant de l'indicateur <b>POWER</b> du projecteur est vert.</p>	111
	<p><b>Le câble USB est-il bien connecté ?</b> Connecter le câble USB à l'ordinateur.</p>	83
	<p><b>Le système a-t-il démarré sur la bonne séquence ?</b> Démarrer le système sur la bonne séquence.</p>	-
	<p><b>Il se peut que les fichiers "StarBoard Software" soient corrompus ou que l'installation n'ait pas été correctement réalisée.</b> Désinstaller le logiciel "StarBoard Software" et le réinstaller.</p>	86

(suite à la page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Le stylet ne fonctionne pas.	<b>Ceci peut être dû à un mauvais contact de la pile.</b> Retirer la pile et la remettre. S'assurer de toujours utiliser les piles spécifiées.	19
	<b>La pile est-elle épuisée ?</b> La remplacer par une nouvelle.	19
	<b>Il se peut que les fichiers "StarBoard Software" soient corrompus ou que l'installation n'ait pas été correctement réalisée.</b> Désinstaller le logiciel "StarBoard Software" et le réinstaller.	86
	<b>Le projecteur est-il placé trop près de l'écran ?</b> Installer et utiliser à un endroit où la taille de l'écran est comprise entre 60" et 100 " si le zoom numérique est au maximum (100 %).	45
	<b>La position du stylet est-elle calibrée ?</b> Procédez au calibrage de la position du stylet.	34
	<b>Le projecteur et l'écran sont-ils utilisés aux endroits suivants ?</b> - Endroit où l'air du climatiseur, etc. souffle directement sur l'écran. - Endroit proche de la lumière fluorescente d'un ondulateur. - Endroit dont les murs ou le plafond sont composés de matériaux qui facilitent la réflexion acoustique, type métal. - Endroit situé à proximité d'un écran à tube cathodique, d'une télévision, etc. - Endroit exposé à la lumière directe du soleil. - Endroit exposé à un son ou bruit de haut-parleur. - Endroit où plusieurs projecteurs sont utilisés en même temps. - Endroit où l'équipement utilisé émet des ultrasons ou vibre.	81, 82
	<b>Utilisez-vous plus d'un stylet à la fois ?</b> Un seul stylet à la fois peut être utilisé.	19
	<b>La transmission entre le stylet et le projecteur est-elle bloquée ?</b> Vérifier que la zone entre le capteur situé en haut du projecteur et l'écran n'est pas bouchée (ne pas mettre d'objets transparents ou maillés). Par exemple, la Fonction interactive ne fonctionne pas si le projecteur est fermé et si seul l'objectif est exposé, comme lors de l'utilisation d'une protection contre le vol.	84
	<b>De la poussière s'est-elle accumulée sur les deux sorties du capteur du stylet ?</b> Inspecter les sorties du capteur du stylet et retirer toute poussière accumulée dessus avec un aspirateur.	107
	<b>Le volume du haut-parleur du projecteur est-il trop fort ?</b> Un fort volume peut affecter le bon fonctionnement du stylet, en fonction de l'endroit où il est utilisé. Essayer de baisser le volume.	22, 48
<b>Autres problèmes que ceux décrits ci-dessus</b> Redémarrer Windows® et le logiciel "StarBoard Software".	—	

(suite à la page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
L'action du stylet est instable ou le stylet ne fonctionne plus.	<b>L'alimentation du projecteur est-elle utilisée en même temps pour alimenter d'autres appareils électriques qui nécessitent une puissance mesurable ?</b> Utiliser une autre alimentation pour les autres appareils électriques qui consomment beaucoup de puissance.	14
	<b>De la poussière s'est-elle accumulée sur les deux sorties du capteur du stylet ?</b> Inspecter les sorties du capteur du stylet et retirer toute poussière accumulée dessus avec un aspirateur.	107
	<b>Il se peut que les fichiers "StarBoard Software" soient corrompus ou que l'installation n'ait pas été correctement réalisée.</b> Désinstaller le logiciel "StarBoard Software" et le réinstaller.	86
	<b>La pile est-elle épuisée ?</b> La remplacer par une nouvelle.	19
	<b>Autres problèmes que ceux décrits ci-dessus</b> • Débrancher l'alimentation du projecteur et la rebrancher. • Redémarrer Windows® et le logiciel "StarBoard Software".	14
Les lignes ne peuvent pas être dessinées correctement ou sont cassées.	<b>La pile est-elle épuisée ?</b> La remplacer par une nouvelle.	19
	<b>De la poussière s'est-elle accumulée sur les deux sorties du capteur du stylet ?</b> Inspecter les sorties du capteur du stylet et retirer toute poussière accumulée dessus avec un aspirateur.	107
	<b>La pointe du stylet est-elle usée ?</b> Remplacer la pointe du stylet par une nouvelle.	19
La pointe du stylet ne coïncide pas avec le curseur du stylet.	<b>La position du stylet est-elle correctement calibrée ?</b> Procédez au calibrage de la position du stylet. Pour en savoir plus, se reporter au manuel fourni avec le DVD-ROM "StarBoard Software" associé.	–
	<b>Le projecteur est-il incliné ?</b> Installez correctement le projecteur à l'horizontale avant de calibrer la position du stylet.	–

(suite à la page suivante)



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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Impossible de calibrer correctement la position du stylet.	<p><b>Le projecteur est-il correctement installé ?</b> Vérifier la position d'installation du projecteur.</p>	81, 82
	<p><b>L'image de l'ordinateur est-elle projetée dans la zone de l'écran ?</b> Installer et utiliser dans une position où la taille de l'écran est entre 60"-100" lorsque le zoom numérique est à son maximum (100 %) et que les fonctions KEYSTONE et AJUSTEMENT ne sont pas utilisées. Si la fonction KEYSTONE ou AJUSTEMENT est utilisée, la position du stylet peut ne pas être reflétée correctement à l'écran ou le fonctionnement du stylet peut ne pas obtenir de réponse même sur l'écran de 60"-100".</p>	45
	<p><b>Il se peut que les fichiers "StarBoard Software" soient corrompus ou que l'installation n'ait pas été correctement réalisée.</b> Désinstaller le logiciel "StarBoard Software" et le réinstaller.</p>	86
	<p><b>Une partie de l'image agrandie utilise-t-elle la Fonction de grossissement ?</b> Appuyer sur la touche <b>MAGNIFY OFF</b> de la télécommande pour restaurer l'affichage normal.</p>	28
	<p><b>ASPECT est-il réglé sur NATIF et la résolution d'affichage de l'ordinateur est-elle supérieure à 1280 x 800 ?</b> Régler ASPECT sur NORMAL ou régler la résolution d'affichage de l'ordinateur sur moins de 1280 x 800.</p>	38
Vous ne pouvez sortir de l'écran de calibration I-PEN2 même si vous pressez le bouton <b>ESC</b> de la télécommande.	<p><b>USB TYPE B est-il réglé dans le Menu OPT sur AFFICHAGE USB ?</b> Modifier le réglage de USB TYPE B sur SOURIS.</p>	57

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Le stylet interactif cesse de fonctionner.	<p><b>Le stylet interactif peut cesser de fonctionner lorsque vous branchez le câble USB ou démarrez un ordinateur sur lequel est installé StarBoard Software.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Connectez le projecteur une fois l'ordinateur démarré, en vous assurant que le système est prêt à être utilisé.</li> <li>Si le dialogue « Le projecteur n'est pas connecté. » s'affiche après la commande « Vérifier la connexion » via le menu StarBoard Software et que le stylet interactif ne fonctionne toujours pas, mettez le projecteur hors tension et recommencez depuis le début.</li> </ul>	83
Le stylet interactif ou le système ne fonctionne pas correctement ou par intermittence.	<p><b>Il se peut que la pile du stylet soit épuisée.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Remplacez la pile par une neuve. Utilisez uniquement la pile neuve spécifiée. Lors de l'insertion de la pile, veillez à ne pas inverser les polarités.</li> </ul>	19
	<p><b>Il se peut que la pile dans le stylet ait un mauvais contact.</b></p> <p>Retirez la pile et réinsérez-la. Utilisez uniquement la pile neuve spécifiée. Lors de l'insertion de la pile, veillez à ne pas inverser les polarités.</p>	19
	<p><b>Il se peut qu'il y ait des obstacles entre le stylet interactif et les capteurs sur le projecteur.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Retirez tout ce qui se trouve entre le stylet et les capteurs.</li> <li>La façon dont vous tenez le stylet ou votre position peut affecter le système. Tenez le stylet aussi perpendiculaire que possible par rapport à la surface interactive et veillez à ne pas bloquer le chemin du stylet aux capteurs.</li> </ul>	84
Le curseur de la souris ou l'image dessinée ne correspondent pas au point actuel de la pointe du stylet.	Il est recommandé de maintenir la température ambiante entre 16 °C et 35 °C lors de l'utilisation de la fonction interactive.	–
	Procédez à nouveau au calibrage pour optimiser le système interactif.	86
Le logiciel LiveViewer et StarBoard Software peuvent fonctionner simultanément.	<p><b>Le LiveViewer peut ne pas afficher les annotations faites par StarBoard Software.</b></p> <p>Utilisez la dernière version du logiciel LiveViewer pour accepter les annotations de StarBoard Software. Entre temps, veuillez utiliser StarBoard Software sur les entrées <b>COMPUTER IN</b> ou <b>HDMI</b>.</p>	83

## Caractéristiques techniques

Veillez consulter la section **Caractéristiques techniques** dans le manuel papier **Manuel d'utilisation (résumé)**.

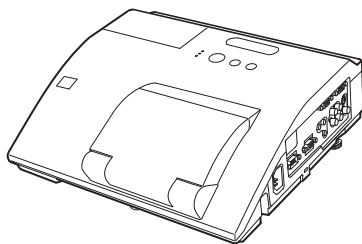
### **Accord de licence d'utilisateur final pour le logiciel du projecteur**

- Le logiciel de ce projecteur est composé de plusieurs modules logiciels indépendants avec des droits d'auteurs nous appartenant et/ou appartenant à des tiers pour chacun desdits modules logiciels.
- Veillez à lire l'«Accord de licence d'utilisateur final pour le logiciel du projecteur», lequel est un document séparé. (du CD)

# Projecteur CP-AW2519N

(N° de type CP-AW2519N, CP-AW2519NM)

## Manuel d'utilisation (détaillé) Guide Réseau



### Merci d'avoir acheté ce produit.

Ce manuel couvre exclusivement la fonction Réseau. Veuillez vous reporter au présent manuel et aux autres manuels relatifs au produit pour garantir une utilisation correcte de ce produit.

**⚠ 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.

## Fonctions

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

- ✓ **Présentation en réseau** : permet au projecteur de projeter les images de votre PC transmises par le biais d'un réseau. (☞38)
- ✓ **Contrôle Web** : permet de surveiller et contrôler le projecteur en réseau à partir d'un PC connecté à ce dernier. (☞46)
- ✓ **Mes images** : permet au projecteur de stocker jusqu'à quatre images fixes à projeter. (☞71)
- ✓ **Message** : permet au projecteur d'afficher le texte envoyé par un PC par le biais d'un réseau. (☞73)
- ✓ **Pont réseau** : permet de contrôler un périphérique externe via le projecteur à partir d'un ordinateur. (☞75)

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

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

## Information sur les marques déposées

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

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

**PjLink**™

## Table des matières



<b>1. Connexion au Réseau</b>	<b>4</b>
1.1 Conditions requises au système	4
1.1.1 Préparation de l'équipement requis	4
1.1.2 Configuration matérielle et logicielle requise pour le PC	4
1.2 Installation de "LiveViewer"	6
1.2.1 Installation de "LiveViewer"	6
1.2.2 Mise à jour du logiciel "LiveViewer"	8
1.3 Processus de connexion au réseau	9
1.3.1 Présentation du processus	9
1.3.2 Démarrer "LiveViewer"	10
1.4 Sélection du mode de connexion réseau	11
1.4.1 Sélectionnez soit réseau local câblé soit sans fil	11
1.4.2 Sélectionner Ma Connexion	13
1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau	15
1.5.1 Connexion au Passcode	16
1.6 Configuration manuelle	24
1.6.1 Connexion du Profil	24
1.6.2 Connexion à partir du registre Historique	25
1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau	26
1.8 Confirmation de la connexion à votre destination	31
1.8.1 Connexion et Transmission	31
1.8.2 Erreur de connexion	33
1.9 Données Profil	34
1.9.1 Grandes Lignes des Données Profil	34
1.9.2 Créer des données Profil	34
1.9.3 Editer des données Profil	35
1.9.4 Enregistrer Ma Connexion	36
<b>2. Présentation en réseau</b>	<b>38</b>
2.1 Utilisation de "LiveViewer"	38
2.1.1 Menu principal et touches de commande	38
2.1.2 Afficher les statuts	40
2.1.3 Changer le mode d'affichage	41
2.1.4 Menu Option	42
2.2 Démarrage de la Présentation en réseau	44
2.2.1 Mode d'affichage	44
2.2.2 Mode Présentation	45
2.2.3 Affichage du Nom d'Utilisateur	45



<b>3. Contrôle Web</b>	<b>46</b>
3.1 Ouverture de session	47
3.2 Informations réseau	49
3.3 Réglages réseau	50
3.4 Réglages de port	51
3.5 Réglages e-mail	53
3.6 Réglages des alertes	54
3.7 Réglages du planning	56
3.8 Réglages Date/Heure	59
3.9 Réglages de sécurité	61
3.10 Commande du projecteur	62
3.11 Commande à distance	68
3.12 Statut du projecteur	69
3.13 Redémarrage du réseau	70
<b>4. Fonction Mes images</b>	<b>71</b>
<b>5. Fonction Messenger</b>	<b>73</b>
<b>6. Fonction Pont réseau</b>	<b>75</b>
6.1 Connexion de périphériques	75
6.2 Configuration de la communication	76
6.3 Port de communication	76
6.4 Méthode de transmission	77
6.4.1 SEMI-DUPLEX	77
6.4.2 DUPLEX INTÉGRAL	78
<b>7. Autres fonctions</b>	<b>79</b>
7.1 Alertes E-mails	79
7.2 Organisateur du Projecteur avec SNMP	81
7.3 Prévision d'évènements	82
7.4 Contrôle des commandes via le réseau	85
<b>8. Dépannage</b>	<b>90</b>
<b>9. Garantie et service après-vente</b>	<b>93</b>

### 1. Connexion au Réseau

#### 1.1 Conditions requises au système

##### 1.1.1 Préparation de l'équipement requis

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

- ✓ **Projecteur**
- ✓ **Câble LAN** (pour connecter le projecteur à un réseau): CAT-5 ou plus
- ✓ **Ordinateur** (1 au minimum): équipé des fonctions réseau (100Base-TX or 10Base-T)

##### 1.1.2 Configuration matérielle et logicielle requise pour le PC

Le logiciel "LiveViewer" doit être installé sur tous les PC pour que le projecteur puisse être connecté par le biais d'un réseau. Pour que "LiveViewer" fonctionne correctement, votre PC doit disposer de la configuration suivante :

- ✓ **Système d'exploitation:** l'un de ceux cités ci-dessous.  
Windows<sup>®</sup> XP Home Edition /Professional Edition (version 32 bits uniquement)  
Windows Vista<sup>®</sup> Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (version 32 bits uniquement)  
Windows<sup>®</sup> 7 Starter /Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (version 32 bits uniquement)
- ✓ **Processeur:** Pentium 4 (au moins 2,8 GHz)
- ✓ **Carte graphique:** 16 bits, carte graphique étendue ou supérieure
- \* Lors de l'utilisation de "LiveViewer", il est préférable de choisir une résolution de 1024 x 768 pour l'écran de votre PC.
- ✓ **Mémoire:** au moins 512 Mo
- ✓ **Espace disque dur disponible:** au moins 100 Mo
- ✓ **Navigateur:** Internet Explorer<sup>®</sup> 6.0 ou supérieur
- ✓ **Lecteur CD-ROM**

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

- La version la plus récente de "LiveViewer" et toutes les informations relatives à ce produit sont disponibles sur notre site Web. (🌐 8)
- Selon ses spécifications, votre ordinateur peut ralentir en raison de l'utilisation extensive du processeur lorsque "LiveViewer" est utilisé.
- "LiveViewer" ne fonctionne pas sous Windows Vista<sup>®</sup> qui n'a pas été mis à jour avec le Service Pack 1 ou supérieur. Installez le dernier Service Pack sur votre Windows Vista<sup>®</sup>.

### 1.1 Conditions requises au système (suite)

**REMARQUE** • En consultant le manuel de votre ordinateur ou Windows, sélectionnez la résolution d'écran suivante ou une plus petite pour l'ordinateur. CP-AW2519N, CP-AW2519NM: 1280 x 800

Lorsqu'une résolution plus grande que la résolution spécifiée est sélectionnée, le projecteur la convertira pour afficher dans la résolution spécifiée, ce qui risque d'accélérer la vitesse d'affichage. Si votre ordinateur ne prend pas en charge la résolution d'affichage spécifiée ci-dessus, la plus grande résolution prise en charge par l'ordinateur parmi les résolutions plus petites que celle spécifiée sera sélectionnée.

- 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.
- 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.
- La performance peut se dégrader si l'image affichée depuis le port **LAN** est utilisée en même temps que la fonction interactive. Il est recommandé d'utiliser la connexion **COMPUTER IN** ou **HDMI**.



### 1.2 Installation de “LiveViewer”

#### 1.2.1 Installation de “LiveViewer”

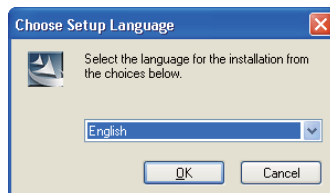
Le logiciel “LiveViewer” doit être installé sur tous les PC pour que le projecteur puisse être connecté par le biais d'un réseau.

Vous devez vous connecter en tant qu'administrateur pour installer le logiciel.

- 1) Allumer votre PC.
- 2) Fermer toutes les applications.
- 3) Insérer le CD-ROM “Wireless and Network Software” associé dans le lecteur CD-ROM de l'ordinateur.

**REMARQUE** • Après la séquence 3), la boîte de dialogue du Contrôle de compte d'utilisateur va apparaître (si vous utilisez Windows Vista® ou Windows® 7). 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]**.



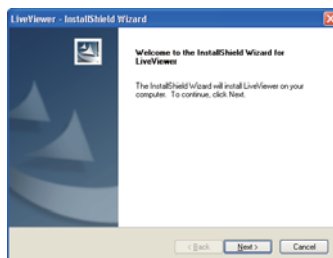
**REMARQUE** • Si la boîte de dialogue “Choose Setup Language” n'apparaît pas, veuillez procéder comme suit :

- (1) Cliquez sur la touche **[démarrer]** dans la barre d'outil et sélectionner “Exécuter”.
- (2) Tapez **E:\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]**.



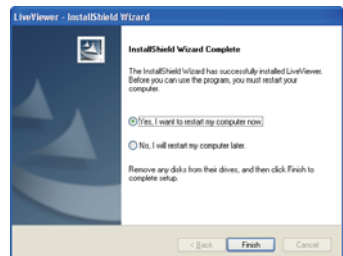
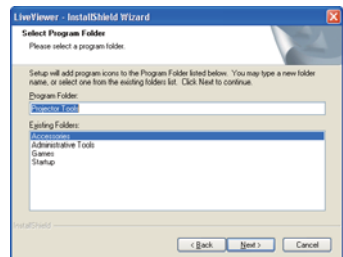
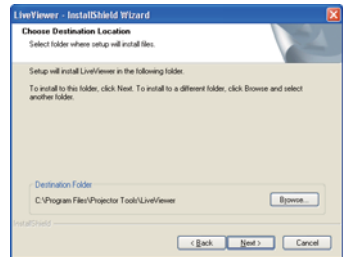
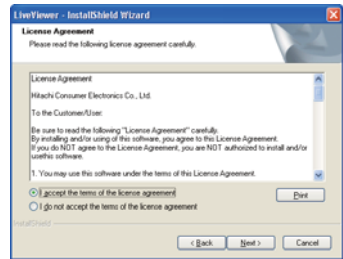
## 1.2 Installation de "LiveViewer" (suite)

- 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\LiveViewer sera créé et le programme sera installé dans ce dossier. Si vous souhaitez l'installer dans un dossier différent, cliquez sur **[Browse]** et sélectionnez un autre dossier.

- 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) [Windows® XP]  
Si vous utilisez Windows® XP, la boîte de dialogue d'installation de matériel apparaît. Cliquez sur "Continuer quoiqu'il arrive".  
[Windows Vista® ou Windows® 7]  
Si vous utilisez Windows Vista® ou Windows® 7, la boîte de dialogue Sécurité de Windows apparaîtra. 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 **[Finish]**. 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) "LiveViewer" apparaîtra dans le dossier si l'installation a été réussie.



### 1.2 Installation de “LiveViewer” (suite)

#### 1.2.2 Mise à jour du logiciel “LiveViewer”

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

<http://www.hitachi-america.us/digitalmedia> ou <http://www.hitachidigitalmedia.com>

Certaines fonctions expliquées dans ce manuel nécessitent la version 4.xx de “LiveViewer”. (Dans les informations de version, les xx sont remplacés par un chiffre compris entre 00 et 99).

L'utilisation de la fonction LiveViewer dépend du modèle utilisé. Pour utiliser le dernier LiveViewer téléchargé, veuillez vous reporter à l'élément de groupe approprié dans le manuel d'utilisation de LiveViewer. Ce modèle sera dans le groupe de D.

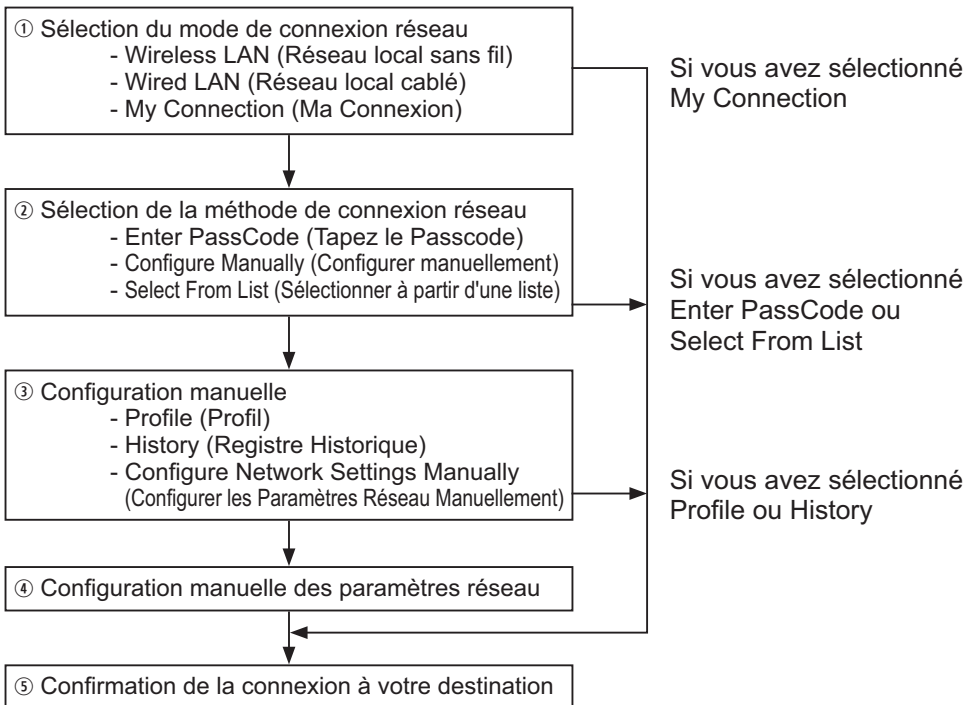
## 1.3 Processus de connexion au réseau

Avant de connecter votre PC et le projecteur par le biais d'un réseau, veuillez à bien sélectionner le port **LAN** comme source d'entrée sur le projecteur (voir [Opération dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation](#)). Aucune connexion ne pourra sinon être établie.

### 1.3.1 Présentation du processus

Vous trouverez ci-dessous une description du processus de connexion du PC au projecteur via un réseau.

“LiveViewer” permet d'omettre certaines étapes ci-dessous, ce qui facilite et accélère la connexion au réseau.



**REMARQUE** • Le réseau local sans fil peut uniquement être sélectionné en présence d'un point d'accès entre votre PC et le projecteur permettant la conversion du réseau local sans fil en réseau local câblé.

• Jusqu'à 30 ordinateurs peuvent être branchés simultanément au projecteur via un réseau.

### 1.3 Processus de connexion au réseau (suite)

#### 1.3.2 Démarrer “LiveViewer”

Démarrer “LiveViewer” depuis votre PC en choisissant l'une des options suivantes.

- Double-cliquez sur l'icône “LiveViewer” située sur le bureau de votre PC.
- Sélectionnez "démarrer" → "Programmes" → "Projector Tools" → “LiveViewer” dans le menu Windows.

**REMARQUE** • Après la séquence, la boîte de dialogue du Contrôle de compte d'utilisateur va apparaître (si vous utilisez Windows Vista® ou Windows® 7). Cliquez sur **[Autoriser]** pour lancer “LiveViewer”.

Puis, rendez-vous à la section **1.4 Sélection du mode de connexion réseau.**

( 11)

## 1.4 Sélection du mode de connexion réseau

Après avoir démarré "LiveViewer", 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)



Si vous avez sélectionné le réseau local câblé ou sans fil, passez à la rubrique **1.4.1**

**Sélectionnez soit réseau local câblé soit sans fil.** ([Lien ci-dessous](#))

Si vous avez sélectionné Ma Connexion, passez à la rubrique **1.4.2 Sélectionner Ma Connexion.** ([Lien 13](#))

**REMARQUE** • Sélectionnez le réseau local sans fil uniquement lorsque vous raccordez le PC et le point d'accès via un réseau sans fil et raccordez le point d'accès et le projecteur via un réseau câblé car ce projecteur ne dispose d'aucune fonction de réseau local sans fil.

### 1.4.1 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 **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** ([Lien 15](#))



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

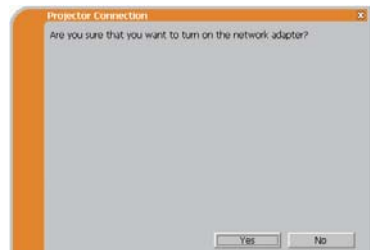
• Si le réseau local câblé (LAN) est sélectionné, les adaptateurs de réseau local câblé (LAN) sont affichés.

### [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 **1.5.** ([Lien 15](#))
- Pour ne pas l'activer, cliquez sur **[No]**, vous retournerez alors à l'écran précédent, où vous devez choisir un autre adaptateur réseau.

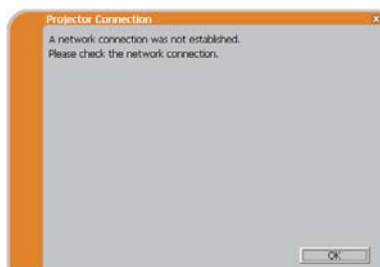


### 1.4 Sélection du mode de connexion réseau (suite)

- 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 cablé (LAN) est sélectionné.

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



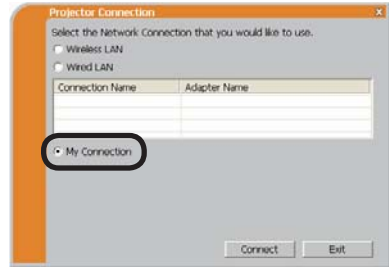
Cliquez sur **[OK]**, vous retournerez alors à l'écran précédent, où vous devez choisir un mode de connexion au réseau.

## 1.4 Sélection du mode de connexion réseau (suite)

### 1.4.2 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. (📖36)  
Quand vous sélectionnez Ma Connexion, le PC établit immédiatement la connexion avec le projecteur.



Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination**. (📖31)

**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. (📖11)



Consultez votre administrateur réseau et rouvrez une session en tant qu'administrateur. Après cela, veuillez reprendre à la rubrique **1.3.2 Démarrer "LiveViewer"**. (📖10)

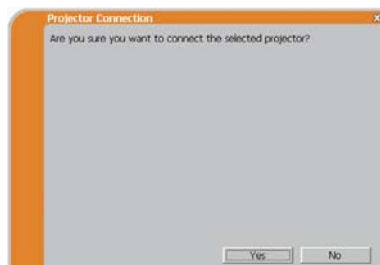


### 1.4 Sélection du mode de connexion réseau (suite)

- 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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖 31)
- Pour ne pas se connecter, cliquez sur **[No]** pour retourner à l'écran où vous pouvez sélectionner un mode de connexion réseau. (📖 11)

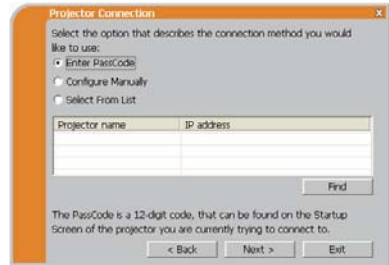


## 1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau

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 "LiveViewer" pour vous connecter au réseau.

Rendez-vous à la rubrique **1.5.1 Connexion au Passcode**. (📖16)

### Configure Manually (Configuration Manuelle)

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

Puis, rendez-vous à la section **1.6 Configuration manuelle**. (📖24)

### 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

**1.8 Confirmation de la connexion à votre destination**. (📖31)

### 1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau (suite)

#### 1.5.1 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 rentrez le code dans "LiveViewer", les Réglages réseau du projecteur et du PC peuvent concorder et la connexion sera établie immédiatement.

Cette section a pour but d'expliquer comment utiliser Passcode.

#### (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 donné sur le projecteur lorsque le port **LAN** est sélectionné comme source d'entrée.

**REMARQUE** • Le système de Passcode ne fonctionne pas dans les conditions mentionnées ci-dessous. Si c'est le cas, établissez la connexion manuellement.

1) 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 **COMPUTER** de la télécommande ou sur la touche **INPUT** du projecteur, pour sélectionner le LAN comme port d'entrée.

En l'absence de signal sur le port **LAN**, vous trouverez le Passcode à l'écran.

## 1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau (suite)

### Méthode 2

- 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 MENU AVANCÉ, et utiliser le curseur ► pour sélectionner une rubrique.
- 4) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner RÉSEAU 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 la fenêtre INFOS.

**REMARQUE** • Optez pour la méthode 2 lorsque vous projetez l'image de votre ordinateur en utilisant le logiciel "LiveViewer" ou lorsque le port **LAN** n'est pas sélectionné comme source d'entrée.

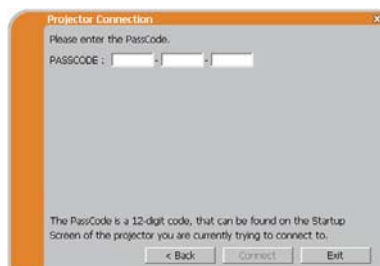
- S'il n'y a pas de communication entre le projecteur et le PC dans les 5 minutes, le Passcode sera changé.

### 1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau (suite)

#### (2) Tapez le Passcode

Si vous sélectionnez **[Enter PassCode]** à la rubrique **1.5**, 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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination**. (📖31)

Si vous cliquez sur **[Back]**, vous retournez à l'écran de la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau**. (📖15)

**REMARQUE** • Lorsque vous utilisez le Passcode, la casse des lettres n'est pas prise en compte.  
• Si vous utilisez un masque de sous-réseau autre que de classe A, B ou C, vous devrez établir manuellement la connexion.  
Si l'écran de configuration manuelle s'affiche, veuillez vous rendre à la rubrique **1.5.1 (3)**. (📖22)

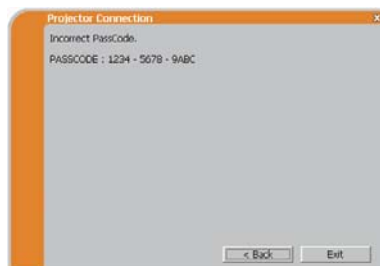
#### [Dépannage]

##### ■ 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 (📖16) et rentrez de nouveau le code.





### 1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau (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 “LiveViewer” s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau**. ()

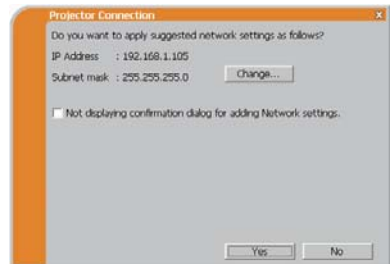


Consultez l'administrateur réseau. Ouvrez une session Windows en tant qu'administrateur. Après cela, veuillez reprendre à la rubrique **1.3.2 Démarrer “LiveViewer”**. ()

- Si vous devez ajouter une configuration réseau sur votre ordinateur pour vous connecter au projecteur.

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous devez ajouter une configuration réseau sur votre ordinateur pour vous connecter au projecteur.


Confirmez auprès de votre administrateur réseau si la configuration réseau affichée sur la boîte de dialogue est correcte, puis cliquez sur **[Yes]**.



Cliquez sur **[No]**, le menu principal de “LiveViewer” s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau**. ()

### 1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau (suite)

Si vous cochez la case « Not displaying confirmation dialog for adding Network settings », le projecteur mémorise la configuration actuelle et cette boîte de dialogue ne s'affiche plus.

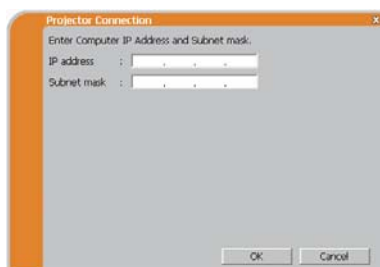
Pour afficher à nouveau cette boîte de dialogue, cliquez sur l'icône Option  dans le menu principal de "LiveViewer" et décochez la case « Not displaying confirmation dialog for adding Network settings ».

Si vous souhaitez changer de configuration réseau à ajouter, cliquez sur **[Change]**. Une boîte de dialogue pour changer de configuration réseau telle qu'illustrée à droite apparaît.

Tapez l'adresse IP et le masque de sous-réseau, puis cliquez sur **[OK]**. La procédure pour se connecter au projecteur démarre.

Rendez-vous à la section **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** ( 31)

Si vous cliquez sur **[Cancel]**, vous reviendrez à la boîte de dialogue pour ajouter une configuration réseau.



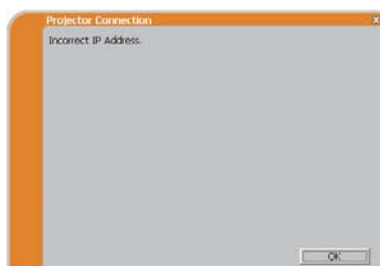
Si l'adresse IP saisie et l'adresse IP du projecteur sont les mêmes, une boîte de dialogue d'avertissement telle qu'illustrée à droite apparaît.

Cliquez sur **[OK]**, puis tapez une adresse IP différente de celle du projecteur dans la boîte de dialogue pour changer de configuration réseau.



Si la connexion n'est pas disponible avec la configuration réseau saisie, une boîte de dialogue d'avertissement telle qu'illustrée à droite apparaît.

Cliquez sur **[OK]** pour revenir à la boîte de dialogue pour changer de configuration réseau, puis saisissez une configuration adéquate.




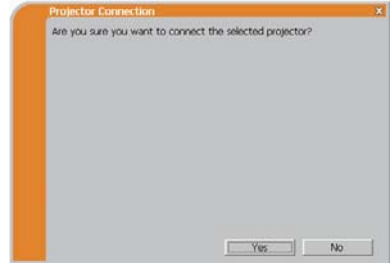
**REMARQUE** • Si une configuration réseau pour se connecter au projecteur a été ajoutée sur l'ordinateur, la configuration réseau ajoutée est effacée une fois que l'application logicielle est fermée.

### 1.5 Sélection de la méthode de connexion 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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖31)
- Pour ne pas se connecter, cliquez sur **[No]**, le menu principal de "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** (📖15)





### 1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau (suite)

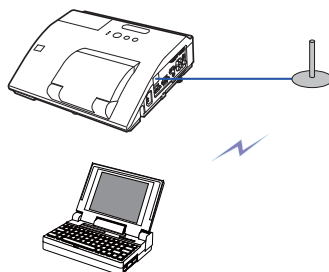
#### (3) Configurer manuellement

Une fois le Passcode saisi (📖18), vous devez rentrer manuellement la configuration réseau manuellement si vous utilisez un masque de sous-réseau autre que de classe A, B ou C. (📖16)

Si vous utilisez un réseau local câblé (LAN), allez à (📖23).

#### Réseau local sans fil (LAN)

Le projecteur doit être connecté à un point d'accès par un câble 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)

#### 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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖31)

\*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 "\*\*\*\*\*".

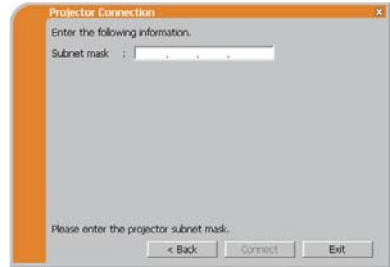
\*3 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖23)

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

## 1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau (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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖31)



\*1 Si vous utilisez un masque de sous-réseau autre que de classe A, B ou C, cet écran apparaît.

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

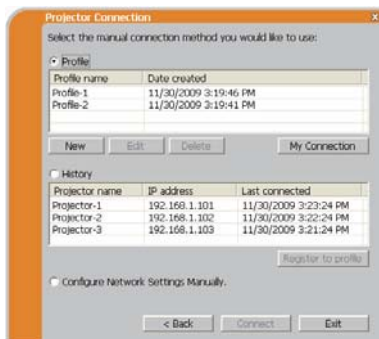
- 1) Allumez le projecteur, et assurez-vous que l'image s'affiche à l'écran.
- 2) Appuyer sur la touche **MENU** de la télécommande ou bien les touches ▲/▼ du projecteur pour afficher le menu à l'écran.
- 3) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner MENU AVANCÉ, et utiliser le curseur ► pour sélectionner une rubrique.
- 4) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner le RÉSEAU 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 RÉSEAU\_INFOS.

### 1.6 Configuration manuelle

Il y a trois options pour la configuration manuelle.

- Profile (Profil) (📖 ci-dessous)
- History (Registre Historique) (📖 25)
- Configure Network Settings Manually (Configurer les Paramètres Réseau Manuellement) (📖 26)

Si vous avez sélectionné « Configure Network Settings Manually », passez à la rubrique **1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau.** (📖 26)

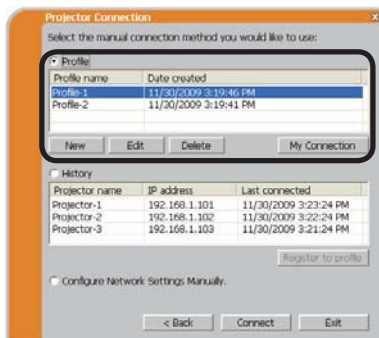


#### 1.6.1 Connexion du Profil

Sélectionner des données profil connecte le réseau au projecteur.

Auparavant, il est nécessaire de stocker les données profil. (📖 34)

- 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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖 31)



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

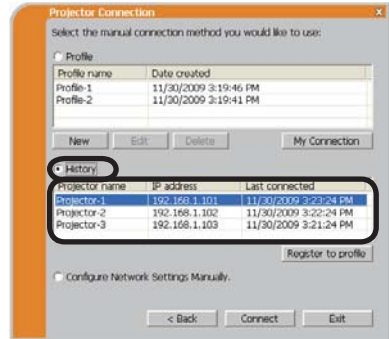
- 1) Choisissez les données profil que vous souhaitez vérifier.
  - 2) Placez le curseur de la souris sur les données profil et faites un clic droit pour afficher un menu instantané.
  - 3) Sélectionnez "Propriétés" dans le menu instantané et faites un clic gauche.
  - 4) Les informations sur les paramètres 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.

## 1.6 Configuration manuelle (suite)

### 1.6.2 Connexion à partir du registre Historique

“LiveViewer” 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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖31)



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.

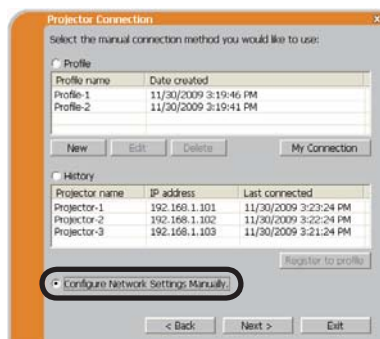
**REMARQUE** • Le nombre de données historiques gardé en mémoire est de 10 pour chaque adaptateur réseau. Lorsque le 11e est stocké, le plus ancien des 10 historiques sera écrasé.

- Les informations de date et l’heure 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.

### 1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau

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)

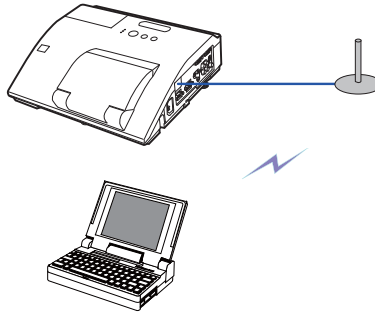
Le projecteur doit être connecté à un point d'accès par un câble LAN. Passez à (📖27).

#### Réseau local cablé

Si vous utilisez un réseau local cablé (LAN), allez à (📖28).

## 1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau (suite)

### Réseau local sans fil (LAN)



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

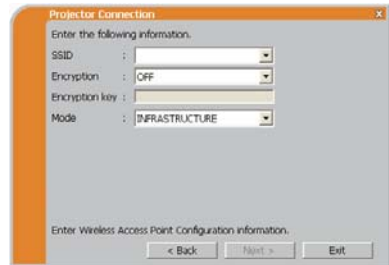
Entrez l'information suivante.

SSID : WirelessAccessPoint (exemple)

Encryption (Cryptage): WEP64bit (exemple)

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

Mode: INFRASTRUCTURE



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

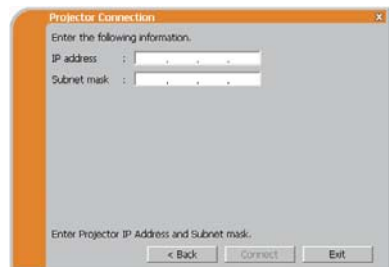
#### 3) Entrez l'information suivante qui est paramétrée dans le projecteur. \*3

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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.**

(📖31)

\*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 "\*\*\*\*\*".

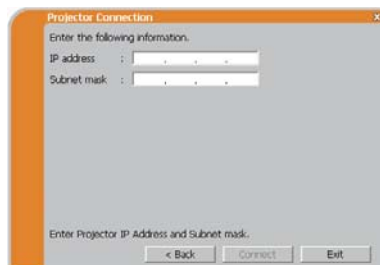
\*3 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖23)

### 1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau (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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination**. (📖31)

\*1 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖23)

#### [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 "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur 📖 dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau**. (📖15)



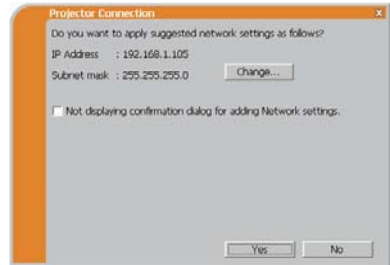
Consultez l'administrateur réseau. Ouvrez une session Windows en tant qu'administrateur. Après cela, veuillez reprendre à la rubrique **1.3.2 Démarrer "LiveViewer"**. (📖10)



## 1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau (suite)

- Si vous devez ajouter une configuration réseau sur votre ordinateur pour vous connecter au projecteur.


Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous devez ajouter une configuration réseau sur votre ordinateur pour vous connecter au projecteur.

Confirmez auprès de votre administrateur réseau si la configuration réseau affichée sur la boîte de dialogue est correcte, puis cliquez sur **[Yes]**.




Cliquez sur **[No]**, le menu principal de "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** ()

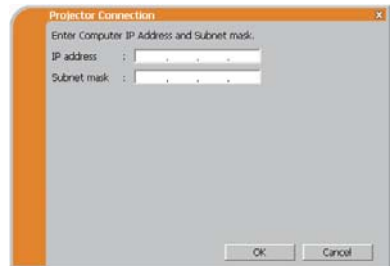
Si vous cochez la case « Not displaying confirmation dialog for adding Network settings », le projecteur mémorise la configuration actuelle et cette boîte de dialogue ne s'affiche plus.

Pour afficher à nouveau cette boîte de dialogue, cliquez sur l'icône Option  dans le menu principal de LiveViewer et décochez la case « Not displaying confirmation dialog for adding Network settings ».

Si vous souhaitez changer de configuration réseau à ajouter, cliquez sur **[Change]**. Une boîte de dialogue pour changer de configuration réseau telle qu'illustrée à droite apparaît.

Tapez l'adresse IP et le masque de sous-réseau, puis cliquez sur **[OK]**. La procédure pour se connecter au projecteur démarre. Rendez-vous à la section **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** ()

Si vous cliquez sur **[Cancel]**, vous reviendrez à la boîte de dialogue pour ajouter une configuration réseau.





### 1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau (suite)

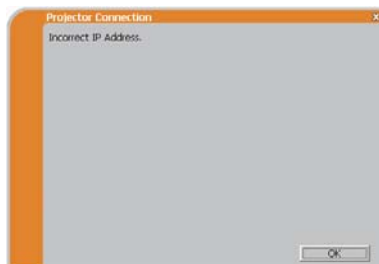
Si l'adresse IP saisie et l'adresse IP du projecteur sont les mêmes, une boîte de dialogue d'avertissement telle qu'illustrée à droite apparaît.

Cliquez sur **[OK]**, puis tapez une adresse IP différente de celle du projecteur dans la boîte de dialogue pour changer de configuration réseau.



Si la connexion n'est pas disponible avec la configuration réseau saisie, une boîte de dialogue d'avertissement telle qu'illustrée à droite apparaît.


Cliquez sur **[OK]** pour revenir à la boîte de dialogue pour changer de configuration réseau, puis saisissez une configuration adéquate.

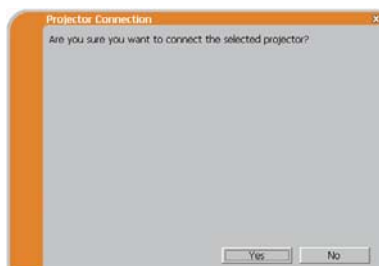


**REMARQUE** • Si une configuration réseau pour se connecter au projecteur a été ajoutée sur l'ordinateur, la configuration réseau ajoutée est effacée une fois que l'application logicielle est fermée.

- 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 **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖31)
- Pour ne pas se connecter, cliquez sur **[No]**, le menu principal de "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** (📖15)

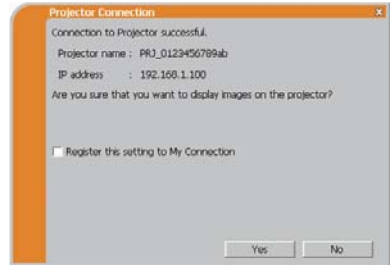




## 1.8 Confirmation de la connexion à votre destination

### 1.8.1 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, sélectionnez le port LAN comme source d'entrée sur le projecteur.
- Pour ne pas envoyer, cliquez sur **[No]**, le menu principal de "LiveViewer" est alors affiché en mode "Stand-by" (en attente). (Le mode veille correspond à un état pour lequel il n'y a pas de transmission d'image, bien que la connexion au réseau soit établie.)  
La transmission peut débuter si vous cliquez sur  ou sur la touche  dans le menu principal de "LiveViewer".

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 "LiveViewer" est alors affiché en mode "Stand-by" (en attente). Réessayez de renvoyer vos images, après avoir éteint le mode Présentation.

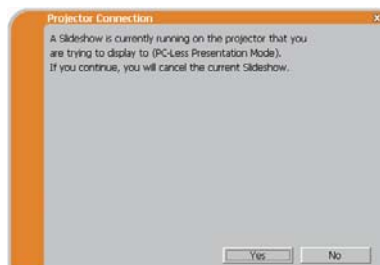


### 1.8 Confirmation de la connexion à votre destination (suite)

- 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.

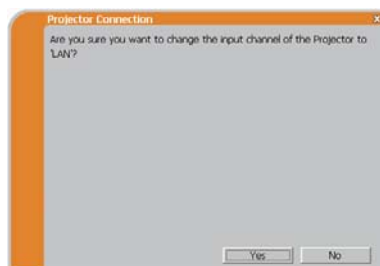
- Cliquez sur **[Yes]** puis le projecteur met fin au diaporama et bascule la source d'entrée sur le port LAN.
- Cliquez sur la touche **[No]**, le projecteur reste alors en Mode Diapositive, et le menu principal de "LiveViewer" s'affiche en "Attente" sur votre PC.



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

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


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




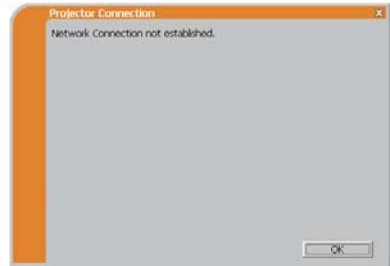
## 1.8 Confirmation de la connexion à votre destination (suite)

### 1.8.2 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 "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente.

**1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** ( 15)



**REMARQUE** • Vérifiez les Réglages réseau du projecteur et réessayez de vous connecter depuis la rubrique **1.3.2 Démarrer "LiveViewer"**. ( 10)

### 1.9 Données Profil

#### 1.9.1 Grandes Lignes des Données Profil

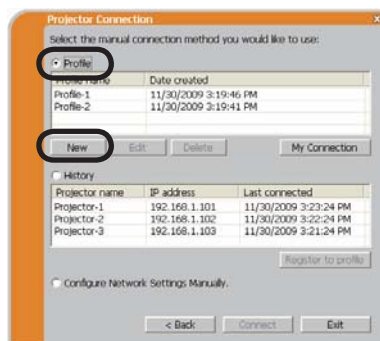
Les Réglages réseau pour connecter le projecteur au PC peuvent être stockés comme données profil. Une fois les données stockées; tout ce que vous avez à faire est de sélectionner les données pour vous connecter au réseau. Ceci est fortement recommandé lorsque la même connexion réseau est souvent utilisée.

#### 1.9.2 Créer des données Profil

Les données profil sont générées dans l'écran de configuration manuelle. (📖24)

Vous pouvez stocker jusqu'à 10 données profil par adaptateur réseau.

1) Sélectionnez [**Profile**] et cliquez sur [**New**].

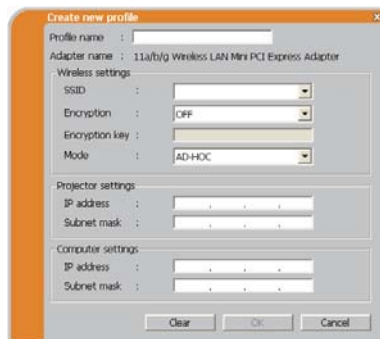


2) Le menu "Create new Profile" (Créer un nouveau profil) apparaîtra.

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. (📖24)

- Si vous changez une carte réseau sur votre ordinateur, veillez à créer de nouvelles données de profils pour l'adaptateur.

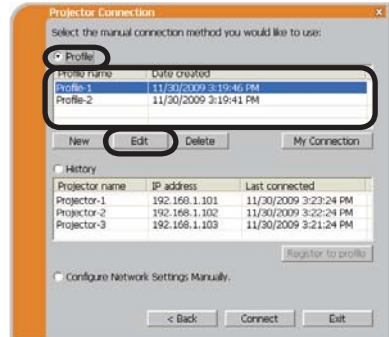
## 1.9 Données Profil (suite)

### 1.9.3 Editer des données Profil

Au besoin, les données de profil peuvent être éditées sur l'écran de Configuration Manuelle.

(📖 24)

- 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**].



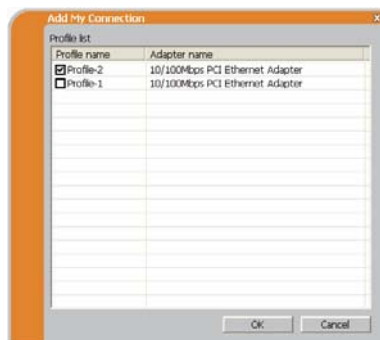
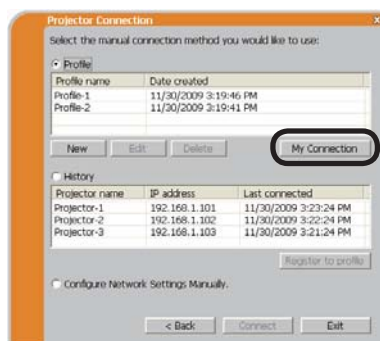
**REMARQUE** • Lorsque vous éditez de nouvelles données profil, il est fortement recommandé de s'assurer que les données éditées peuvent fonctionner correctement en les sélectionnant lors de la connexion Profil. (📖 24)

### 1.9 Données Profil (suite)

#### 1.9.4 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. (📖13)

- 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.

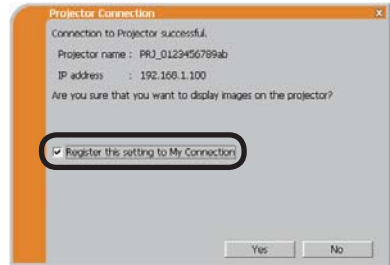
### 1.9 Données Profil (suite)

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. (📖31)

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 "LiveViewer". Le nom sera affiché à droite de la case.



### 2. Présentation en réseau

#### 2.1 Utilisation de “LiveViewer”

Quand il y aura une connexion entre le projecteur et votre PC, le menu principal de “LiveViewer” sera affiché sur l'écran du PC.

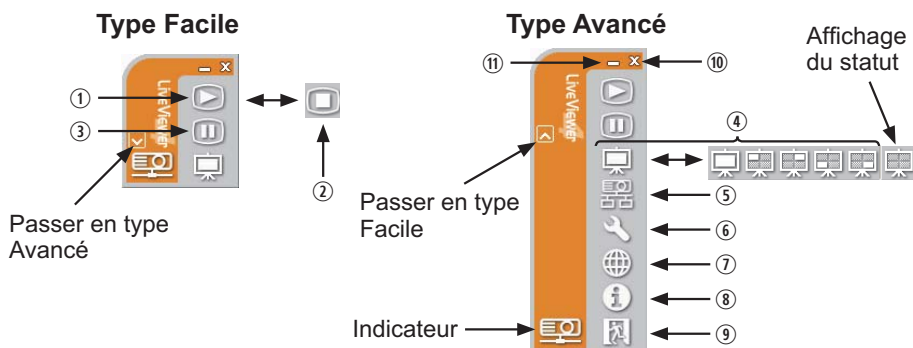
Dans le menu principal, vous pouvez configurer les paramètres et utiliser les fonctions pour envoyer vos images vers le projecteur.

##### 2.1.1 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 la connexion réseau n'est pas établie, le type Avancé s'affichera à l'écran.



###### 2) Touches de commande

###### ① Démarrer la touche Capture

La transmission au projecteur a débuté et les images seront affichées. Le mode d'affichage sera tout d'abord en mode PC Unique.

###### 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 cliqués avec insistance.

• L'image principale est affichée dans un environnement multi-affichage.

## 2.1 Utilisation de “LiveViewer” (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) (📖41)

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 1.5. (📖15)

### ⑥ Touche Option

L'écran d'option s'affiche.

### ⑦ Bouton de contrôle Web

Lance le navigateur Web sur votre ordinateur et affiche l'écran de contrôle Web pour commander le projecteur et modifier différents réglages pour le projecteur. (📖46)

### ⑧ Touche Information

La version “LiveViewer” est affichée.

### ⑨, ⑩ Touche Close (fermer)

Le réseau est déconnecté et “LiveViewer” se ferme.

### ⑪ Touche Minimize (réduire)

L'icône affichée est modifiée comme suit en fonction du statut de “LiveViewer”. Si vous double-cliquez sur l'icône, le dernier type de menu principal utilisé s'affichera à l'écran.

Connecté



Déconnecté



Pas connecté



En attente







### 2.1 Utilisation de "LiveViewer" (suite)

#### 2.1.2 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 pas être obtenu, il ne pourra pas être actualisé.

## 2.1 Utilisation de “LiveViewer” (suite)


### 2.1.3 Changer le mode d'affichage

“LiveViewer” 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:



⑥:Affichage du statut

- 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.

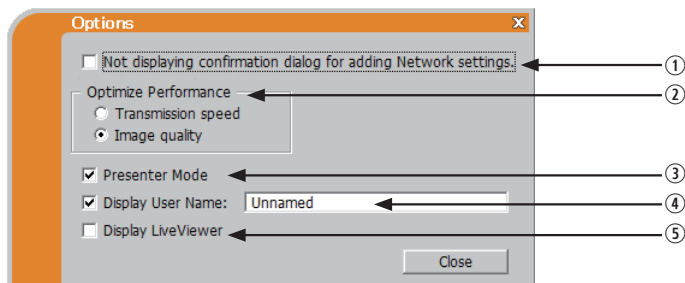
- Si le Mode Multi PC est sélectionné, l'écran du projecteur est automatiquement divisé en 4 zones.
- Si le Mode Présentation est activé et que le projecteur est utilisé par un ordinateur en Mode PC unique, les images des autres ordinateurs ne peuvent pas être envoyées sur le projecteur même si vous appuyez sur la touche .
- Si un quart d'écran occupé par un autre ordinateur est sélectionné, la transmission de l'image de cet ordinateur sera mise en attente et l'image de l'ordinateur actuellement spécifié s'affichera.

Ce mode d'affichage peut également être réglé en utilisant la fonction MODE MULTI PC sous PRESENT. du menu RÉSEAU. Le dernier réglage effectué prendra effet, quelle que soit la méthode de réglage utilisée. (Référez-vous à [Menu RÉSEAU dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation](#) pour la fonction sur le projecteur)

### 2.1 Utilisation de “LiveViewer” (suite)

#### 2.1.4 Menu Option

Si vous cliquez sur la touche Option, cela affichera le menu option à l'écran.



#### ① “Not displaying confirmation dialog for adding Network settings”

Ce réglage vous permet de choisir d'afficher ou non la boîte de dialogue de confirmation pour ajouter une configuration réseau ( [lib 20, 29](#) ) lorsque vous raccordez votre ordinateur au projecteur. Il est désactivé par défaut.

#### ② Optimiser la Performance

“LiveViewer” fait des captures d'écrans en format JPEG et envoie les données JPEG au projecteur. “LiveViewer” 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.

## 2.1 Utilisation de “LiveViewer” (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 “LiveViewer”.

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.
- Outre l'utilisation du menu du logiciel sur l'ordinateur sur lequel le mode Présentation est activé, vous pouvez annuler cette fonction en utilisant le menu OSD du projecteur QUITTER MODE PRÉSENTATION de la rubrique PRESENT. sur le menu RÉSEAU.

### 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 RÉSEAU](#) dans le *Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation*)

Si la case n'est pas cochée, l'information n'est pas envoyée au projecteur.

### ⑤ Display LiveViewer

Pour afficher la fenêtre d'application LiveViewer sur l'écran, cochez la case.

**REMARQUE** • Veuillez cocher cette case lorsque vous utilisez le StarBoard Software avec CP-AW2519N/CP-AW2519NM. La couche d'annotations peut ne pas s'afficher sur l'image projetée si cette option est désactivée.

- Cette fonction est disponible pour la Ver.4.3 ou ultérieure.

### 2.2 Démarrage de la Présentation en réseau

Ce chapitre explique la fonction Présentation en réseau, laquelle vous permet de projeter les images d'un ordinateur transmises par le biais d'un réseau.

“LiveViewer” vous permet de projeter les images depuis un ou plusieurs PC en raccordant le projecteur à un réseau existant sans utiliser les câbles de l'ordinateur.

La fonction de Présentation en réseau facilite la conduite de vos présentations et conférences.

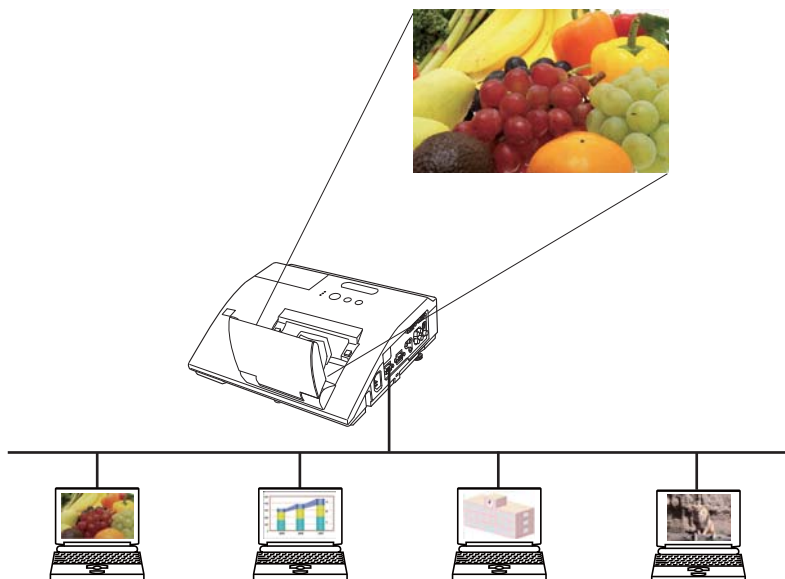
Pour démarrer la Présentation en réseau, sélectionnez le port LAN comme source d'entrée sur le projecteur et cliquez sur Démarrer la touche Capture sur “LiveViewer”.

#### 2.2.1 Mode d'affichage

Deux modes d'affichage sont disponibles pour la Présentation en réseau : le mode PC unique et le mode multi PC.

##### 1) Mode PC Unique

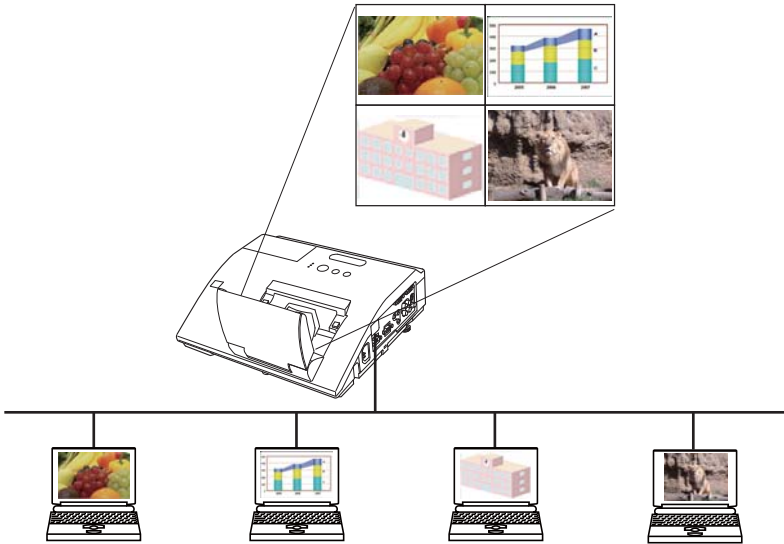
Le projecteur affiche les images envoyées par un seul PC.



## 2.2 Démarrage de la Présentation en réseau (suite)

### 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.



### 2.2.2 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 "LiveViewer". 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 "LiveViewer". (📖42)

### 2.2.3 Affichage du Nom d'Utilisateur

Le nom d'utilisateur peut être insérer dans "LiveViewer", qui est affiché à l'écran en utilisant le menu sur le projecteur. On peut donc voir à qui appartient les images affichées à l'écran. (📖42)



### 3. Contrôle 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 6.0 ou supérieur.
- Si JavaScript est désactivé dans la configuration de votre navigateur, vous devez activer JavaScript afin de pouvoir utiliser correctement les pages web du projecteur. Consultez les fichiers d'aide de votre navigateur pour savoir comment activer JavaScript.
  - Il est recommandé que toutes les mises à jour du navigateur soient installées.

### 3.1 Ouverture de session

Pour utiliser la fonction Contrôle Web, vous devez vous connecter à l'aide de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe. (📖48)

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) Affiche la fenêtre d'ouverture de session telle qu'illustrée à droite.

Cette fenêtre propose deux options d'affichage.

- ① Utilisation de "LiveViewer"  
Raccordez votre ordinateur et le projecteur via le réseau en utilisant "LiveViewer". (📖10)  
Cliquez ensuite sur la touche de contrôle Web 🌐 dans le menu principal de "LiveViewer" (📖38) pour lancer le logiciel de navigateur Web.

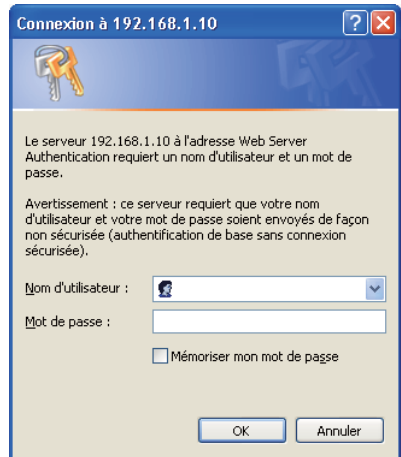
- ② Utilisation du logiciel de navigateur Web  
Assurez-vous que votre ordinateur et le projecteur sont raccordés via le réseau, puis démarrez le navigateur Web.

Tapez l'adresse IP du projecteur dans la zone de saisie de l'URL du navigateur Web comme dans l'exemple ci-dessous, puis appuyez sur la touche Enter ou le bouton « ➡ ».

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

Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur Enter ou cliquez sur la touche « ➡ ».

- 2) Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur [OK].



**REMARQUE** • La langue utilisée sur l'écran Contrôle Web est la même que celle de l'affichage à l'écran du projecteur. Si vous souhaitez la modifier, vous devez modifier la langue de l'affichage à l'écran sur le projecteur. (📖Menu **ECRAN** dans le **Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation**)

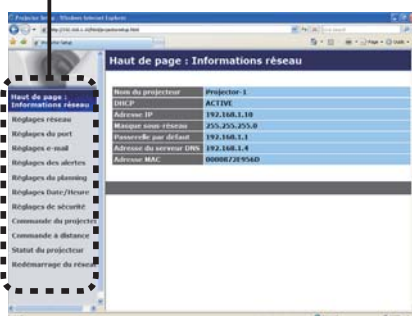
#### 3.1 Ouverture de session (suite)

Vous trouverez ci-dessous les paramètres par défaut pour le nom d'utilisateur et le mot de passe.

Nom d'utilisateur	Password
Administrator	<vide>

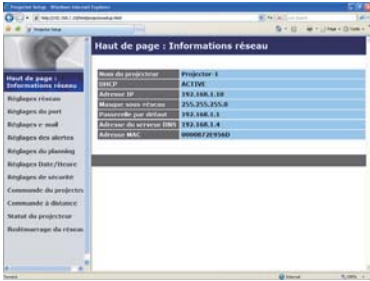
Si vous avez ouvert une session, l'écran ci-dessous apparaît.

Menu principal



- 3) Cliquez sur la rubrique d'utilisation ou de configuration souhaitée dans le menu principal.

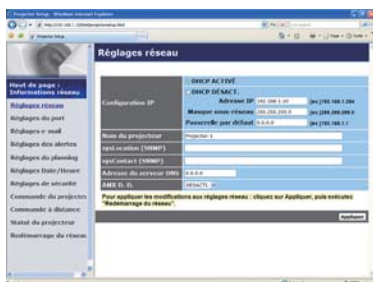
## 3.2 Informations réseau



Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.

Élément	Description
<b>Nom du projecteur</b>	Affiche les paramètres du nom du projecteur.
<b>DHCP</b>	Affiche les paramètres de configuration DHCP.
<b>Adresse IP</b>	Affiche l'adresse IP actuelle.
<b>Masque sous-réseau</b>	Affiche le masque sous-réseau.
<b>Passerelle par défaut</b>	Affiche la passerelle par défaut.
<b>Adresse du serveur DNS</b>	Affiche l'adresse du serveur DNS.
<b>Adresse MAC</b>	Affiche l'adresse MAC ethernet.

## 3.3 Réglages réseau



Affiche et configure les paramètres réseau.

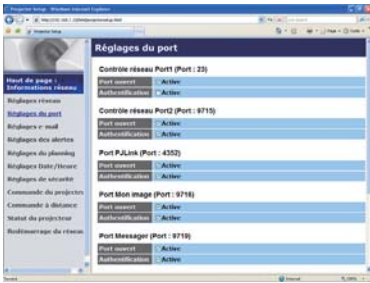
Élément	Description
<b>Configuration IP</b>	Configure les Réglages réseau.
<b>DHCP ACTIVÉ</b>	Active le DHCP.
<b>DHCP DÉSACT.</b>	Désactive le DHCP.
<b>Adresse IP</b>	Configure l'adresse IP lorsque le DHCP est désactivé.
<b>Masque sous-réseau</b>	Configure le masque sous-réseau quand le DHCP est désactivé.
<b>Passerelle par défaut</b>	Configure la passerelle par défaut lorsque le DHCP est désactivé.
<b>Nom du projecteur</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. Le nom d'un projecteur donné est attribué au préalable par défaut.
<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>Adresse du serveur DNS</b>	Configure l'adresse de serveur DNS.
<b>AMX D.D. (AMX Device Discovery)</b>	Configure les paramètres AMX Device Discovery pour détecter le projecteur des contrôleurs AMX connectés au même réseau. Pour plus d'informations au sujet de AMX Device Discovery, consultez le site web d'AMX. URL: <a href="http://www.amx.com">http://www.amx.com</a> (à partir de Juin 2011)

Cliquez sur [**Appliquer**] 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 [**Redémarrage du réseau**] dans le menu principal.

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

## 3.4 Réglages de port



Affiche et configure les paramètres du port de communication.

Élément	Description
<b>Contrôle réseau Port1 (Port:23)</b>	Configure et contrôle le port 1 (Port:23).
<b>Port ouvert</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> dans la case pour utiliser le port 23.
<b>Authentification</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> dans la case, lorsque une authentification est demandée pour ce port.
<b>Contrôle réseau Port2 (Port:9715)</b>	Configure et contrôle le port 2 (Port:9715).
<b>Port ouvert</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> dans la case pour utiliser le port 9715.
<b>Authentification</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> dans la case, lorsque une authentification est demandée pour ce port.
<b>Port PJLink™ (Port:4352)</b>	Configure le port PJLink™ (Port:4352).
<b>Port ouvert</b>	Cliquez la case <b>[Active]</b> pour utiliser le port 4352.
<b>Authentification</b>	Cliquez la case <b>[Active]</b> lorsqu'une identification est demandée pour ce port.
<b>Port Mon image (Port:9716)</b>	Configure le port Mes images (Port:9716).
<b>Port ouvert</b>	Cliquez la case <b>[Active]</b> pour utiliser le port 9716.
<b>Authentification</b>	Cliquez la case <b>[Active]</b> lorsqu'une identification est demandée pour ce port.
<b>Port Messenger (Port:9719)</b>	Configure le port Messenger (Port:9719).
<b>Port ouvert</b>	Cliquez la case <b>[Active]</b> pour utiliser le port 9719.
<b>Authentification</b>	Cliquez la case <b>[Active]</b> lorsqu'une identification est demandée pour ce port.

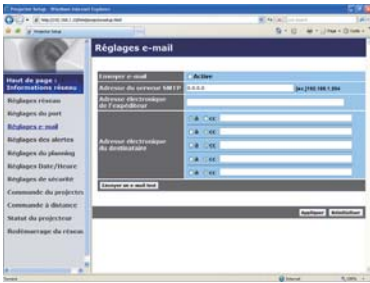
## 3.4 Réglages de port (suite)

Élément	Description
<b>Port SNMP</b>	Configure le port SNMP.
<b>Port ouvert</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour utiliser SNMP.
<b>Adresse piège</b>	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>Réglages réseau</b> . La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
<b>Télécharger fichier MIB</b>	Télécharge un fichier MIB depuis le projecteur.
<b>Port Pont réseau</b>	Configure le numéro de port pour le Pont réseau.
<b>Numéro de port</b>	Entrez le numéro de port. Vous pouvez saisir n'importe quel nombre compris entre 1024 et 65535, à l'exception de 9715, 9716, 9719, 9720, 5900, 5500 et 4352. Le paramètre par défaut est 9717.

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

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

## 3.5 Réglages e-mail



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

Élément	Description
<b>Envoyer e-mail</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour utiliser la fonction e-mail. Configure les conditions pour envoyer un e-mail sous les <b>Réglages des alertes</b> .
<b>Adresse du serveur SMTP</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>Réglages réseau</b> . La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
<b>Adresse électronique de l'expéditeur</b>	Configure l'adresse e-mail de l'expéditeur. La longueur maximum de l'adresse expéditeur est de 255 caractères alphanumériques.
<b>Adresse électronique du destinataire</b>	Configure jusqu'à cinq adresses de destinataires. Vous pouvez aussi spécifier <b>[à]</b> ou <b>[cc]</b> pour chaque adresse. La longueur maximum de l'adresse destinataire est de 255 caractères alphanumériques.

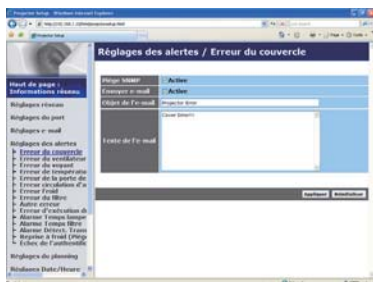
Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.

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

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



## 3.6 Réglages des alertes



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

Élément	Description
Erreur du couvercle	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement.
Erreur du ventilateur	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas.
Erreur du voyant	La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé.
Erreur de température	Il se peut que la partie interne ait surchauffé.
Erreur de la porte de l'objectif	La porte de l'objectif n'est pas ouverte ou pas fermée correctement.
Erreur circulation d'air	La température interne augmente.
Erreur Froid	Il se peut que la partie interne ait refroidit.
Erreur du filtre	Durée du filtre terminée.
Autre erreur	Autre erreur. Si cette erreur s'affiche, veuillez contacter votre revendeur.
Erreur d'exécution du planning	Erreur d'Execution Calendrier. (📅56)
Alarme Temps lampe	Horloge de la lampe réglée sur les paramètres alarme.
Alarme Temps filtre	Horloge filtre réglée sur les paramètres alarme.
Alarme Détect. Transition	Alarme de Détecteur de transition. (🔒Menu <b>SECURITE dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation</b> )
Reprise à froid	Lorsque le projecteur est sous alimentation, il fonctionne comme suit. • Si le MODE PAUSE est réglé sur NORMAL, le statut d'alimentation du projecteur passe de hors tension à l'état d'attente. • Si le MODE PAUSE est réglé sur ÉCONOMIE, le statut d'alimentation du projecteur passe de l'état d'attente à sous tension (la lampe s'allume). (🔒Menu <b>INSTALLAT° dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation</b> )
Échec de l'authentification	L'accès SNMP est détecté depuis la mauvaise communauté SNMP.


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

### 3.6 Réglages des alertes (suite)

Les catégories d'alerte sont illustrées ci-dessous:

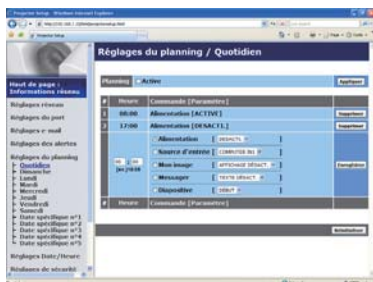
Elément	Description
Heure de l'alarme	Configure l'heure d'alerte (Seulement pour <b>Alarme Temps lampe</b> et <b>Alarme Temps filtre</b> .)
Piège SNMP	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour activer les alertes SNMP Trap.
Envoyer e-mail	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour autoriser les alertes e-mail. (Excepté pour <b>Reprise à froid</b> et <b>Échec de l'authentification</b> .)
Objet de l'e-mail	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>Reprise à froid</b> et <b>Échec de l'authentification</b> .)
Texte de l'e-mail	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut comporter jusqu'à 1024 caractères alphanumériques mais il peut être plus court si vous utilisez des caractères spéciaux. Caractères spéciaux " ' : & , % \ et la barre d'espace (Excepté pour <b>Reprise à froid</b> et <b>Échec de l'authentification</b> .)

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

**REMARQUE** • Le déclenchement de l'e-mail **Erreur du filtre** 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. Un e-mail sera envoyé lorsque le temps d'utilisation du filtre dépasse la durée maximum indiquée. Aucun avis d'envoi ne sera envoyé si AVERT. FILTR est DESACTI. ( **Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation**)

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

## 3.7 Réglages du planning



Affiche et configure les paramètres emploi du temps.

Élément	Description
<b>Quotidien</b>	Configure l'emploi du temps quotidien.
<b>Dimanche</b>	Configure l'emploi du temps du dimanche.
<b>Lundi</b>	Configure l'emploi du temps du lundi.
<b>Mardi</b>	Configure l'emploi du temps du mardi.
<b>Mercredi</b>	Configure l'emploi du temps du mercredi.
<b>Jeudi</b>	Configure l'emploi du temps du jeudi.
<b>Vendredi</b>	Configure l'emploi du temps du vendredi.
<b>Samedi</b>	Configure l'emploi du temps du samedi.
<b>Date spécifique n°1</b>	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°1.
<b>Date spécifique n°2</b>	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°2.
<b>Date spécifique n°3</b>	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°3.
<b>Date spécifique n°4</b>	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°4.
<b>Date spécifique n°5</b>	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°5.

### 3.7 Réglages du planning (suite)

Les paramètres emploi du temps sont indiqués ci-dessous.

Elément	Description
<b>Planning</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour activer l'emploi du temps.
<b>Date (Mois/Jour)</b>	Configure le mois et la date. Cette rubrique n'apparaît que lorsque Date spécifique (n° 1-5) est sélectionné.

Cliquez sur **[Appliquer]** 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>Heure</b>	Configure l'heure à laquelle exécuter les commandes.
<b>Commande [Paramètre]</b>	Configure les commandes à être exécutées.
<b>Alimentation</b>	Configure les paramètres pour le contrôle puissance.
<b>Source d'entrée</b>	Configure les paramètres pour le changement d'entrée.
<b>Mon image</b>	Configure les paramètres pour l'affichage de données Mes images. (📖71)
<b>Messenger</b>	Configure les paramètres pour l'affichage de données Messenger. (📖73)
<b>Diapositive</b>	Configure les paramètres Marche/Arrêt pour le diaporama.

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

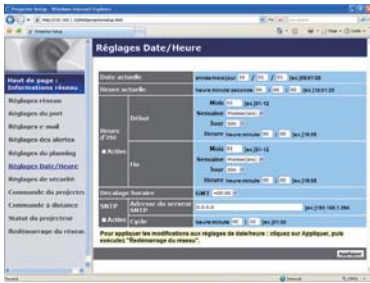
Cliquez sur **[Supprimer]** pour effacer des commandes de la Liste Emploi du Temps.

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

#### 3.7 Schedule Settings (Paramètres Calendrier) (suite)

- 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 (📅59) pourraient se trouver faussées suite à un choc violent.
- Les événements “**Mon image**” et “**Messenger**” ne démarreront pas de façon appropriée et une erreur d'exécution de programme se produira si la lampe ne s'allume pas et/ou si les données d'affichage ne sont pas stockées dans le projecteur au moment de l'exécution de l'événement programmé.
  - Les événements “**Source d'entrée**” et “**Mon image**” ne démarreront pas si la fonction de sécurité est activée et limite l'usage du projecteur.
  - Certaines erreurs du projecteur (telles qu'une erreur de température ou une erreur de lampe) l'empêchent de procéder à la bonne exécution des fonctions/événements programmés.
  - Si aucun périphérique de stockage USB n'est inséré sur le projecteur ou qu'aucune donnée d'image pour l'affichage n'existe à l'heure de l'évènement programmé, une erreur d'exécution de programme a lieu par rapport à l'évènement de diaporama prévu.
  - Lorsque vous lancez le diaporama, la source d'entrée est automatiquement basculée sur le port **USB TYPE A**.
  - Les fichiers d'image stockés sur le répertoire racine du périphérique de stockage USB s'affichent pour le diaporama programmé.
  - Veuillez consulter la section 📖 “**Dépannage**” dans le **Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation** si des fonctions/événements programmés ne sont pas exécutés de la façon dont vous les aviez paramétrés.

## 3.8 Réglages Date/Heure



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

Élément	Description											
<b>Date actuelle</b>	Configure la date d'aujourd'hui au format <b>année/mois/jour</b> .											
<b>Heure actuelle</b>	Configure l'heure actuelle au format <b>heure:minute:seconde</b> .											
<b>Heure d'été</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour autoriser l'heure d'été et paramétrer les éléments suivants:											
<b>Début</b>	Configure la date et l'heure à laquelle l'heure d'été commence.											
<table border="1"> <tr> <td><b>Mois</b></td> <td>Configure le mois auquel l'heure d'été commence (1~12).</td> </tr> <tr> <td><b>Semaine</b></td> <td>Configure la semaine du mois à laquelle débute l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).</td> </tr> <tr> <td><b>Jour</b></td> <td>Configure le jour de la semaine où débute l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).</td> </tr> <tr> <td rowspan="2"><b>Heure</b></td> <td><b>heure</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>Mois</b>	Configure le mois auquel l'heure d'été commence (1~12).	<b>Semaine</b>	Configure la semaine du mois à laquelle débute l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).	<b>Jour</b>	Configure le jour de la semaine où débute l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).	<b>Heure</b>	<b>heure</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>Mois</b>	Configure le mois auquel l'heure d'été commence (1~12).											
<b>Semaine</b>	Configure la semaine du mois à laquelle débute l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).											
<b>Jour</b>	Configure le jour de la semaine où débute l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).											
<b>Heure</b>	<b>heure</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>Fin</b>	Configure la date et l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été.											
<table border="1"> <tr> <td><b>Mois</b></td> <td>Configure le mois auquel l'heure d'été s'arrête (1~12).</td> </tr> <tr> <td><b>Semaine</b></td> <td>Configure la semaine du mois à laquelle s'arrête l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).</td> </tr> <tr> <td><b>Jour</b></td> <td>Configure le jour de la semaine où s'arrête l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).</td> </tr> <tr> <td rowspan="2"><b>Heure</b></td> <td><b>heure</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>Mois</b>	Configure le mois auquel l'heure d'été s'arrête (1~12).	<b>Semaine</b>	Configure la semaine du mois à laquelle s'arrête l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).	<b>Jour</b>	Configure le jour de la semaine où s'arrête l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).	<b>Heure</b>	<b>heure</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>Mois</b>	Configure le mois auquel l'heure d'été s'arrête (1~12).											
<b>Semaine</b>	Configure la semaine du mois à laquelle s'arrête l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).											
<b>Jour</b>	Configure le jour de la semaine où s'arrête l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).											
<b>Heure</b>	<b>heure</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).										

## 3.8 Réglages Date/Heure (suite)

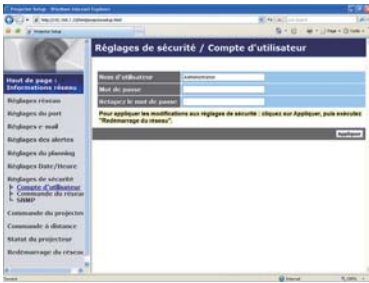
Élément	Description
Décalage horaire	Configure le décalage horaire. Paramètre le décalage horaire sur celui de votre PC. Dans le doute, demander conseil à votre responsable informatique.
SNTP	Cochez la case <b>[Active]</b> pour récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP et paramétrez les éléments suivants:
Adresse du serveur SNTP	Configure l'adresse serveur SNTP en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans <b>Réglages réseau</b> . La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
Cycle	Configure à quel interval faut-il récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP ( <b>heure:minute</b> ).

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

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

- 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.

## 3.9 Réglages de sécurité



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

Elément	Description
<b>Compte d'utilisateur</b>	Configure le nom d'utilisateur et le mot de passe.
<b>Nom d'utilisateur</b>	Configure le nom d'utilisateur. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
<b>Mot de passe</b>	Configure le mot de passe. La longueur maximale du texte est de 255 caractères alphanumériques.
<b>Retapez le mot de passe</b>	Veillez resaisir le mot de passe pour vérification.
<b>Commande du réseau</b>	Configure le mot de passe d'authentification pour la commande de contrôle.
<b>Mot de passe d'authentification</b>	Configure le mot de passe d'authentification. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
<b>Retapez le mot de passe d'authentification</b>	Veillez resaisir le mot de passe pour vérification.
<b>SNMP</b>	Configure le nom de communauté si SNMP est utilisé.
<b>Redémarrage du réseau</b>	Configure le nom de communauté. La longueur maximale du texte est de 64 caractères alphanumériques.

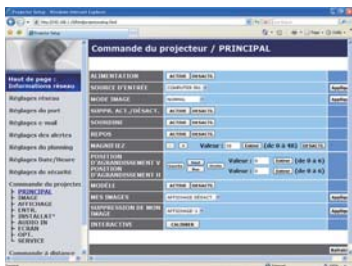
Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.

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

- Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".



## 3.10 Commande du projecteur



Les éléments du tableau ci-dessous peuvent être sélectionnés à partir du menu Commande du projecteur. Sélectionnez un élément avec la souris.

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 **[Rafraîchir]**.

Contrôle le projecteur.

Elément	Description
<b>PRINCIPAL</b>	
<b>ALIMENTATION</b>	Allume/Eteint l'alimentation.
<b>SOURCE D'ENTRÉE</b>	Sélectionne la source d'entrée.
<b>MODE IMAGE</b>	Sélectionne le paramétrage du mode image.
<b>SUPPR. ACT./ DÉSACT.</b>	Supprime l'image on/off.
<b>SOURDINE</b>	Coupe le son on/off.
<b>REPOS</b>	Gèle l'écran on/off.
<b>MAGNIFIEZ</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>POSITION D'AGRANDISSEMENT V</b>	Ajuste la position du point de départ d'agrandissement verticale.
<b>POSITION D'AGRANDISSEMENT H</b>	Ajuste la position du point de départ d'agrandissement horizontale.
<b>MODÈLE</b>	Active/désactive le modèle.
<b>MES IMAGES</b>	Sélectionner les données MES IMAGES.
<b>SUPPRESSION DE MON IMAGE</b>	Supprimer les données MES IMAGES.
<b>INTERACTIVE</b>	Lance (ou annule) le calibrage de la position du stylet.

## 3.10 Commande du projecteur (suite)

Elément	Description
<b>IMAGE</b>	
<b>LUMIN.</b>	Ajuste les paramètres de luminosité.
<b>CONTRASTE</b>	Ajuste les paramètres de contraste.
<b>GAMMA</b>	Sélectionne les paramètres gamma.
<b>TEMP COUL.</b>	Sélectionne les paramètres de température de couleur.
<b>COULEUR</b>	Ajuste les paramètres de couleur.
<b>TEINTE</b>	Ajuste la configuration de la teinte.
<b>NETTETE</b>	Ajuste les paramètres de précision
<b>IRIS ACTIF</b>	Sélectionne les paramètres iris active.
<b>SAUVEGARDE DE MA MÉMOIRE</b>	Sauvegarde mes données MyMemory (ma mémoire).
<b>RAPPEL DE MA MÉMOIRE</b>	Se rappelle des données MyMemory (ma mémoire).
<b>AFFICHAGE</b>	
<b>ASPECT</b>	Sélectionne les paramètres aspect.
<b>SUR-BAL.</b>	Ajuste les paramètres de surbalayage.
<b>POSIT.V</b>	Ajuste la position verticale.
<b>POSIT.H</b>	Ajuste la position horizontale.
<b>PHASE.H</b>	Ajuste la phase horizontale.
<b>TAIL.H</b>	Ajuste la taille horizontale.
<b>EXÉCUTION DU RÉGLAGE AUTO</b>	Exécute des réglages automatiques.
<b>ENTR.</b>	
<b>PROGRESSIF</b>	Sélectionne la paramétrage "progressif".
<b>N.R.VIDÉO</b>	Sélectionne la configuration Réduction du Bruit Video.
<b>ESP. COUL.</b>	Sélectionne l'espace couleur.
<b>FORMAT VIDEO - S-VIDEO</b>	Sélectionne la configuration en format s-vidéo.
<b>FORMAT VIDEO - VIDEO</b>	Sélectionne la configuration format vidéo.
<b>FORMAT HDMI</b>	Sélectionne la configuration format HDMI™.
<b>HDMI-BEREICH</b>	Sélectionne le paramètre de plage HDMI™.
<b>COMPUTER-IN - COMPUTER IN1</b>	Sélectionne le type de signal d'entrée <b>COMPUTER IN1</b> .
<b>COMPUTER-IN - COMPUTER IN2</b>	Sélectionne le type de signal d'entrée <b>COMPUTER IN2</b> .
<b>BLOC IMAGE - COMPUTER IN1</b>	Allume/Eteint la fonction BLOC IMAGE-COMPUTER IN1.
<b>BLOC IMAGE - COMPUTER IN2</b>	Allume/Eteint la fonction BLOC IMAGE-COMPUTER IN2.
<b>BLOC IMAGE - HDMI</b>	Allume/Eteint la fonction BLOC IMAGE-HDMI.

## 3.10 Commande du projecteur (suite)

Élément	Description
<b>INSTALLAT°</b>	
<b>ZOOM-D</b>	Ajuste le zoom
<b>DÉPLAC. V-D</b>	Ajuste la position verticale de l'image.
<b>DÉPLAC. H-D</b>	Ajuste la position horizontale de l'image.
<b>POSITION IMAGE H</b>	Sélectionne la position horizontale de l'image.
<b>KEYSTONE V</b>	Règle les paramètres de la déformation trapézoïdale verticale de l'image.
<b>KEYSTONE H</b>	Règle les paramètres de la déformation trapézoïdale horizontale de l'image.
<b>AJUSTEMENT</b>	Ajuste la forme de l'image projetée dans chacun des coins et des côtés.
<b>MODE ÉCO.AUTO</b>	Active/désactive la fonction mode éco automatique.
<b>MODE ÉCO.</b>	Sélectionne le mode éco.
<b>MIROIR</b>	Sélectionne le statut Mirroir.
<b>MODE PAUSE</b>	Sélectionne le mode Pause.
<b>SORTIE MONITEUR - COMPUTER IN1</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>COMPUTER IN1</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - COMPUTER IN2</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>COMPUTER IN2</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - LAN</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>LAN</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - USB TYPE A</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>USB TYPE A</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - USB TYPE B</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>USB TYPE B</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - HDMI</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>HDMI</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - S-VIDEO</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>S-VIDEO</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - VIDEO</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>VIDEO</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - STANDBY</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> dans le mode pause.

## 3.10 Commande du projecteur (suite)

Elément	Description
<b>AUDIO IN</b>	
<b>VOLUME</b>	Règle les paramètres de volume.
<b>HAUT-PARL</b>	Allume/Eteint les haut- parleurs intégrés.
<b>SOURCE AUDIO - COMPUTER IN1</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-COMPUTER IN1.
<b>SOURCE AUDIO - COMPUTER IN2</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-COMPUTER IN2.
<b>SOURCE AUDIO - LAN</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-LAN.
<b>SOURCE AUDIO - USB TYPE A</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-USB TYPE A.
<b>SOURCE AUDIO - USB TYPE B</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-USB TYPE B.
<b>SOURCE AUDIO - HDMI</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-HDMI.
<b>SOURCE AUDIO - S-VIDEO</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-S-VIDEO.
<b>SOURCE AUDIO - VIDEO</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-VIDEO.
<b>SOURCE AUDIO - STANDBY</b>	Assigne SOURCE AUDIO dans le mode pause.
<b>HDMI AUDIO</b>	Sélectionne la configuration audio HDMI™.
<b>NIVEAU MICRO</b>	Sélectionne le niveau du microphone.
<b>VOLUME MICRO</b>	Ajuste le paramètre de volume du microphone.
<b>ECRAN</b>	
<b>LANGUE</b>	Sélectionne une langue pour l'affichage écran.
<b>POSITION DU MENU V</b>	Règle la position du menu vertical.
<b>POSITION DU MENU H</b>	Ajuste la position du menu horizontal.
<b>SUPPR.</b>	Sélectionne le mode Vide.
<b>DEMARRAGE</b>	Sélectionne le mode écran de démarrage.
<b>V. Mon Écran</b>	Active ou désactive la fonction verrouille Mon Écran.
<b>MESSAGE</b>	Active/désactive la fonction message.
<b>MODÈLE</b>	Sélectionne les paramètres des modèles.
<b>S.T.C. - AFFICHER</b>	Sélectionne le paramètre AFFICHER du S.T.C.
<b>S.T.C. - MODE</b>	Sélectionne le paramètre MODE du S.T.C.
<b>S.T.C. - CANAUX</b>	Sélectionne le paramètre CANAUX du S.T.C.

## 3.10 Commande du projecteur (suite)

Élément	Description
<b>OPT.</b>	
<b>RECHER.AUTO.</b>	Active/désactive la fonction de recherche de signal automatique.
<b>ALLUM. DIRECT</b>	Active/désactive la fonction Allum. Direct.
<b>AUTO OFF</b>	Configure la minuterie pour qu'elle éteigne le projecteur si aucun signal n'est détecté.
<b>USB TYPE B</b>	Sélectionne le paramètre USB TYPE B.
<b>MA TOUCHE-1</b>	Assigne de fonctions pour la touche <b>MY BUTTON-1</b> de la télécommande fournie.
<b>MA TOUCHE-2</b>	Assigne de fonctions pour la touche <b>MY BUTTON-2</b> de la télécommande fournie.
<b>MA SOURCE</b>	Sélectionne les paramètres de Ma Source.
<b>FRÉQ A DIST. - NORMAL</b>	Active/désactive la fonction normale de fréquence du signal de la télécommande.
<b>FRÉQ A DIST. - HAUTE</b>	Active/désactive la fonction haute de fréquence du signal de la télécommande.

### 3.10 Commande du projecteur (suite)



Les éléments du tableau ci-dessous peuvent être sélectionnés à partir du menu **Commande du projecteur**. Cliquez sur [**Quitter Mode Présentation**].

Élément	Description		
<b>SERVICE</b>			
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="116 584 374 644"><b>Quitter Mode Présentation</b></td> <td data-bbox="378 584 1041 644">Force la fermeture du Mode Présentation.</td> </tr> </table>	<b>Quitter Mode Présentation</b>	Force la fermeture du Mode Présentation.	
<b>Quitter Mode Présentation</b>	Force la fermeture du Mode Présentation.		

## 3.11 Commande à distance



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 fournie sont déterminées à l'écran de la télécommande Web.

Elément	Description
<b>ALIMENTATION</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>SUPPR.</b>	Assigne la même opération que la touche <b>BLANK</b> .
<b>REPOS</b>	Assigne la même opération que la touche <b>FREEZE</b> .
<b>SOURDINE</b>	Assigne la même opération que la touche <b>MUTE</b> .
<b>MENU</b>	Assigne la même opération que la touche <b>MENU</b> .
▲	Assigne la même opération que la touche ▲.
▼	Assigne la même opération que la touche ▼.
◀	Assigne la même opération que la touche ◀.
▶	Assigne la même opération que la touche ▶.
<b>ENTRER</b>	Assigne la même opération que la touche <b>ENTER</b> .
<b>REIN.</b>	Assigne la même opération que la touche <b>RESET</b> .
<b>PAGE PRÉCÉDENTE</b>	Assigne la même opération que la touche <b>PAGE UP</b> .
<b>PAGE SUIVANTE</b>	Assigne la même opération que la touche <b>PAGE DOWN</b> .
<b>DIAPOSITIVE</b>	Lance le diaporama.

**REMARQUE** • La télécommande Web n'accepte pas la fonction repeat (répéter) qui exécute une action en gardant la touche enfoncée.

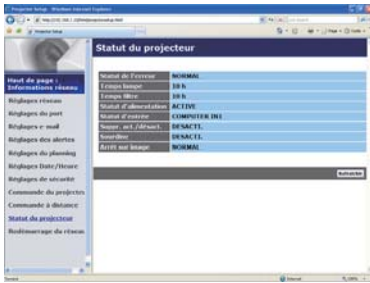
- Puisque la fonction repaet (répéter) n'est pas disponible, cliquez la touche autant de fois que vous le désirez.

- Même si vous maintenez la touche enfoncé 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 **[ALIMENTATION]** est enfoncé, un message apparaît pour confirmer l'opération. Si vous souhaitez contrôler l'alimentation, appuyez sur **[OK]**, sinon, appuyez sur **[Annuler]**.

- Les touches **[PAGE SUIVANTE]** et **[PAGE PRÉCÉDENTE]** de la télécommande Web ne peuvent pas être utilisés comme fonction d'émulation de souris du projecteur.

## 3.12 Statut du projecteur



Affiche et configure le statut actuel du projecteur.

Élément	Description
<b>Statut de l'erreur</b>	Affiche le statut d'erreur actuel.
<b>Temps lampe</b>	Affiche le temps d'utilisation de la lampe actuelle.
<b>Temps filtre</b>	Affiche le temps d'utilisation du filtre actuel.
<b>Statut d'alimentation</b>	Affiche le statut d'alimentation actuel.
<b>Statut d'entrée</b>	Affiche la source de signal d'entrée actuelle.
<b>Suppr. act./désact.</b>	Affiche le statut Blank (vide) marche/arrêt actuel.
<b>Sourdine</b>	Affiche le statut Mute (muet) marche/arrêt actuel.
<b>Arrêt sur image</b>	Affiche le statut Freeze (geler) actuel.



## 3.13 Redémarrage du réseau



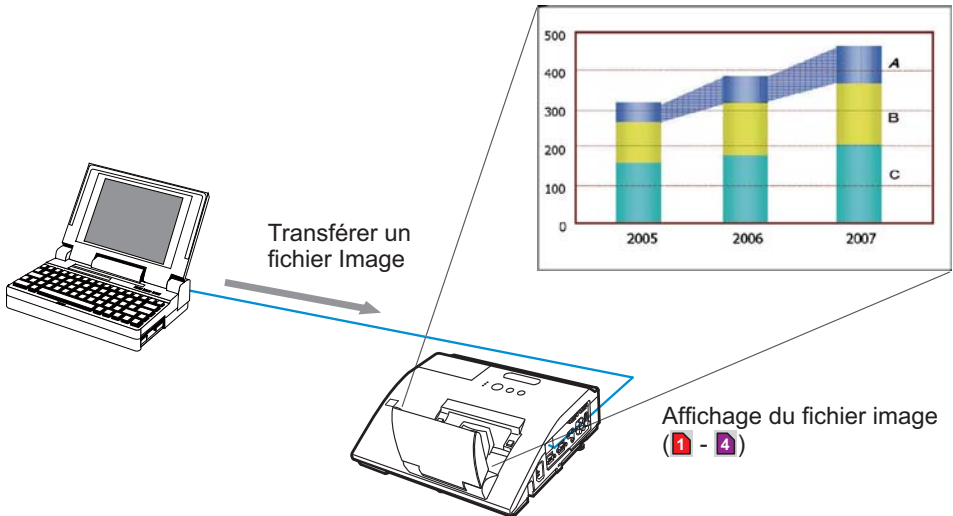
Réinitialise la connexion réseau du projecteur.

Élément	Description
Redémarrer	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 30 secondes après avoir cliqué la touche **[Redémarrer]** pour rouvrir une session.

## 4. Fonction Mes images

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



La transmission MES IMAGES requiert une application exclusive pour votre PC. Utilisez l'application pour transférer les données de l'image. Vous pouvez le télécharger sur le site internet Hitachi (<http://www.hitachi-america.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 RÉSEAU. Pour plus d'informations, veuillez lire la description de l'élément MES IMAGES, dans le menu RÉSEAU. ([Menu RÉSEAU dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation](#))

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

- Il est possible d'utiliser **MY BUTTON** pour afficher une image transférée si il a été enregistrée en tant que MES IMAGES. ([Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation](#))
- Le fichier image peut aussi être affiché en utilisant la fonction emploi du temps depuis le navigateur Web. Référez-vous à la rubrique **7.3 Prévision d'évènements** ([82](#)) en détail.
- Si vous affichez à l'écran les données MES IMAGES lorsque la fonction d'affichage USB est activée, l'application relative à l'affichage USB se fermera. Pour redémarrer l'application, quittez la fonction MES IMAGES. Le logiciel "LiveViewerLiteUSB.exe" du projecteur s'exécute alors à nouveau. ([Affichage USB dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation](#))

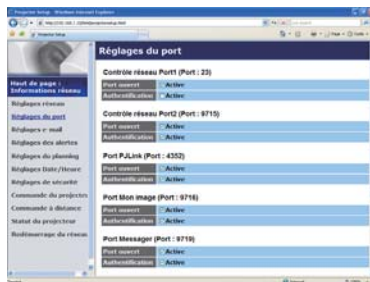
## 4. Fonction Mes images

### 4. Fonction Mes images (suite)

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

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre adresse du Navigateur web.
- 2) Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages du port]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez la case **[Active]** pour ouvrir **Port Mon image (Port: 9716)**. Cliquez la case **[Active]** pour définir **[Authentification]** quand une identification est demandée, sinon vider la case.
- 5) Cliquer sur la touche **[Appliquer]** pour enregistrer les réglages.



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

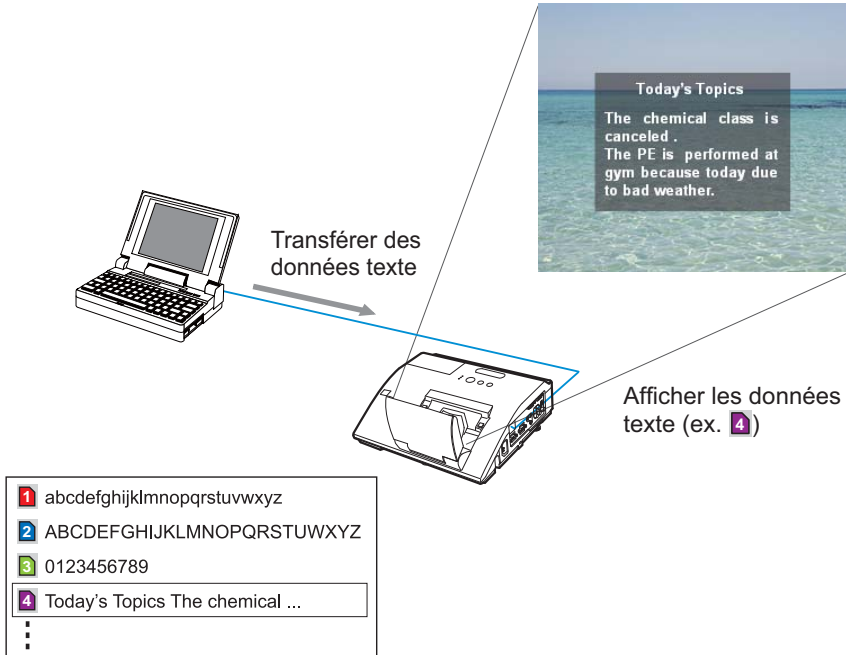
- 6) Cliquez sur **[Réglages de sécurité]** dans le menu principal.
- 7) Sélectionnez **[Commande du réseau]** et entrez le mot de passe d'identification souhaité.
- 8) Cliquer sur la touche **[Appliquer]** pour enregistrer les réglages.

**REMARQUE** • Le mot de passe sera le même pour **Contrôle réseau Port1 (Port: 23)**, **Contrôle réseau Port2 (Port: 9715)**, **Port P.JLink™ (Port: 4352)**, **Port Mon image (Port: 9716)** et **Port Messenger (Port: 9719)**.

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

## 5. Fonction Messenger

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



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

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

- Utiliser **MY BUTTON** enregistré en tant que **MESSAGER** pour afficher ou éteindre les textes messenger. (📖 **Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation**)

- Le fichier texte peut aussi être affiché en utilisant la fonction emploi du temps depuis le navigateur Web. Référez-vous à la rubrique **7.3 Prévision d'évènements** (📖 82) pour plus de détails.

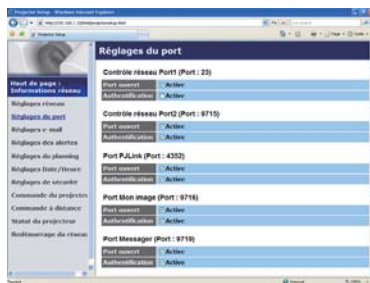
## 5. Fonction Messenger

### 5. Fonction Messenger (suite)

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

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10**" dans la barre adresse du Navigateur web.
- 2) Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages du port]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez la case **[Active]** pour ouvrir **Port Messenger (Port : 9719)**. Cliquez la case **[Active]** pour définir **[Authentification]** quand une identification est demandée, sinon vider la case.
- 5) Cliquer sur la touche **[Appliquer]** pour enregistrer les réglages.



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

- 6) Cliquez sur **[Réglages de sécurité]** dans le menu principal.
- 7) Sélectionnez **[Commande du réseau]** et entrez le mot de passe d'identification souhaité.
- 8) Cliquer sur la touche **[Appliquer]** pour enregistrer les réglages.

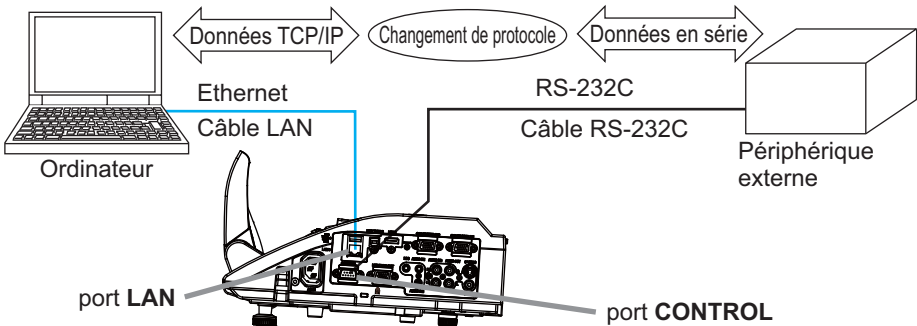
**REMARQUE** • Le mot de passe sera le même pour **Contrôle réseau Port1 (Port : 23)**, **Contrôle réseau Port2 (Port : 9715)**, **Port P.JLink™ (Port : 4352)**, **Port Mon image (Port : 9716)** et **Port Messenger (Port : 9719)**.

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

## 6. Fonction Pont réseau

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

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



### 6.1 Connexion de périphériques

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

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

## 6.2 Configuration de la communication

Pour configurer les paramètres de la communication à l'aide de PONT RÉSEAU pour le projecteur, utiliser les rubriques du menu COMMUNICATION. Ouvrir le menu du projecteur et choisir le menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION. (📖 *Menu OPT. – SERVICE – COMMUNICATION dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation*)

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

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

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

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

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

## 6.3 Port de communication

Pour la fonction PONT RÉSEAU, envoyez les données de l'ordinateur vers le projecteur à l'aide de **Port Pont réseau** configuré dans "Réglages du port" du navigateur Web. (📖 52)

**REMARQUE** • Vous pouvez choisir n'importe quel chiffre compris entre 1024 et 65535 pour le **Port Pont réseau** à l'exception de 9715, 9716, 9719, 9720, 5900, 5500 et 4352. Le paramètre par défaut est 9717.

## 6.4 Méthode de transmission

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

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

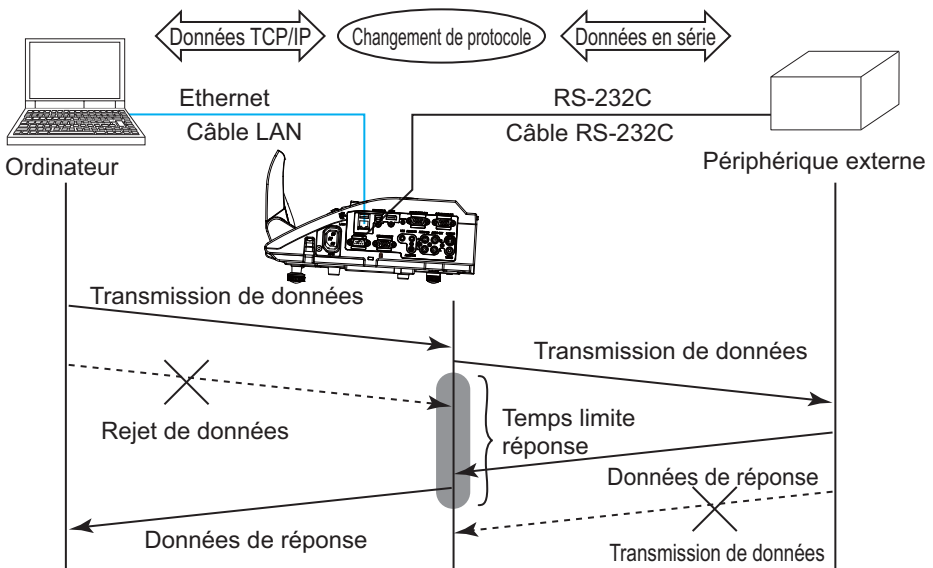
SEMI-DUPLEX ↔ DUPLEX INTÉGRAL

### 6.4.1 SEMI-DUPLEX

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

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

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



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

DESACTI. ↔ 1s ↔ 2s ↔ 3s (↔ DESACTI.)



### 6.4 Méthode de transmission (suite)

**REMARQUE** • Avec la méthode SEMI-DUPLEX, le projecteur peut envoyer 254 octets de données maximum à la fois.

• S'il n'est pas nécessaire de surveiller les données de réponse provenant d'un périphérique externe et que TEMPS LIMITE REPONSE est réglé sur DÉSACTI., le projecteur peut recevoir les données de l'ordinateur et les envoyer de manière continue vers un périphérique externe. DÉSACTI. est sélectionné comme paramètre par défaut.

#### 6.4.2 DUPLEX INTÉGRAL

Cette méthode permet au projecteur d'assurer une communication bilatérale assurant la transmission et la réception simultanées des données, sans surveiller les données de réponse provenant d'un périphérique externe.

Avec cette méthode, l'ordinateur et un périphérique externe envoient les données sans effectuer de synchronisation. Si celles-ci doivent être synchronisées, configurez l'ordinateur de manière à ce qu'il assure la synchronisation.

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

## 7. Autres fonctions

### 7.1 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 (📖53)

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 nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages e-mail]** et configurez chaque élément. (Référez-vous à la rubrique **3.5 Réglages e-mail (📖53)** pour plus d'informations.
- 4) Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.

**REMARQUE** • Cliquez sur la touche **[Envoyer un e-mail test]** dans **[Réglages e-mail]** 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>

### 7.1 Alertes E-mails (suite)

- 5) Cliquez sur **[Réglages des alertes]** dans le menu principal pour configurer les paramètres d'alertes e-mail.
- 6) Sélectionnez et configurez chaque élément alerte. Référez-vous à la rubrique **3.6 Réglages des alertes** ( 54) pour plus d'informations.
- 7) Cliquez sur **[Appliquer]** 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>

## 7.2 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 (📖52)

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 nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages du port]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez sur **[Télécharger fichier MIB]** pour télécharger un fichier MIB.

**REMARQUE** • Pour utiliser le fichier MIB téléchargé, spécifiez le fichier par le biais de votre gestionnaire SNMP.

- 5) Cliquez sur **[Active]** pour ouvrir le **Port SNMP**. Configurez l'adresse IP pour envoyer le filtre SNMP lorsqu'un échec/avertissement se produit.

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

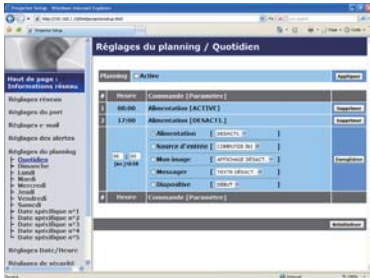
- 6) Cliquez sur **[Réglages de sécurité]** dans le menu principal.
- 7) Cliquez sur **[SNMP]** et configurez le nom de communauté sur l'écran qui s'affiche.

**REMARQUE** • Redémarrage Réseau est nécessaire après que le **Nom de la communauté** a été changé. Cliquez sur **[Redémarrage du réseau]** et configurez les points suivants.

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

### 7.3 Prévision d'évènements

La fonction Prévision 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 contrôle suivants : Alimentation, Source d'entrée, Mon image, Messenger, Diapositive. (📖57)

- 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) quotidien 2) hebdomadaire 3) date spécifique. (📖56)
- La priorité des évènements prévus est la suivante 1) date spécifique 2) hebdomadaire 3) quotidien.
- 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: 'Date spécifique n°1' est prioritaire sur le 'Date spécifique n°2' etc...)
- Assurez vous d'avoir réglé la date et l'heure avant d'activer les évènements prévus. (📖59)

### 7.3 Prévission d'évènements (suite)

#### Paramètres Calendrier (📅56)

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 nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages du planning]** dans le menu principal et sélectionnez l'élément emploi du temps nécessaire. Par exemple, si vous désirez effectuer cet ordre chaque dimanche, veuillez sélectionner **[Dimanche]**.
- 4) Cliquez sur **[Active]** pour autoriser l'emploi du temps.
- 5) Entrez la date (mois/jour) pour la prévission d'évènements spécifiques.
- 6) Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.
- 7) Après avoir configuré l'heure, les ordres et les paramètres, veuillez cliquer sur **[Enregistrer]** pour créer un nouvel évènement.
- 8) Cliquez sur **[Supprimer]** lorsque vous voulez supprimer un emploi du temps.

Il y a trois types d'emploi du temps:

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

**REMARQUE** • En mode pause (attente), l'indicateur **POWER** clignotera vert pendant 3 secondes environ lorsqu'au moins 1 "Alimentation ACTIVE" est sauvegardé.

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



## 7.4 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 (**Contrôle réseau Port1 (Port: 23)**)

TCP #9715 (**Contrôle réseau Port2 (Port: 9715)**)

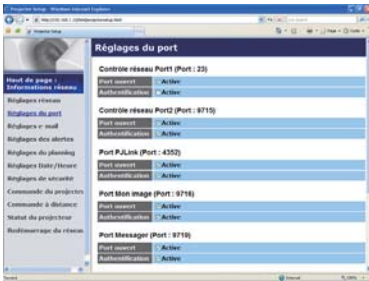
**REMARQUE** • Le contrôle des commandes n'est accessible qu'à partir des ports spécifiés plus haut.

### Paramètres commande et contrôle (📖51)

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 nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages de port]** dans le menu principal.



- 4) Cliquez sur **[Active]** pour ouvrir **Contrôle réseau Port1 (Port : 23)** pour utiliser TCP #23. Cochez la case **[Active]** pour **[Authentification]** Paramétrer lorsque l'authentification est requise, sinon décochez la case.
- 5) Cliquez sur **[Active]** pour ouvrir **Contrôle réseau Port2 (Port: 9715)** pour utiliser TCP #9715. Cochez la case **[Active]** pour **[Authentification]** Paramétrer lorsque l'authentification est requise, sinon décochez la case.
- 6) Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.



### 7.4 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Quand les paramètres d'authentification sont activés, les paramètres suivant sont requis: (📖61)

- 7) Cliquez sur **[Réglages de sécurité]** dans le menu principal.
- 8) Cliquez sur **[Commande du réseau]** et entrez le mot de passe d'authentification souhaité.
  - \* Voir REMARQUE.
- 9) Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.

**REMARQUE** • Le mot de passe sera le même pour **Contrôle réseau Port1 (Port: 23)**, **Contrôle réseau Port2 (Port: 9715)**, **Port PJLink™ (Port: 4352)**, **Port Mon image (Port: 9716)** et **Port Messenger (Port: 9719)**.

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

## 7.4 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

### Format des commandes

Les formats commandes varient selon les ports de communication.

- TCP #23

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

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

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

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

Réponse	Code d'erreur	
0x1F	0x04	0x00

- TCP #9715

### Envoyer le format données

Le formatage suivant est ajouté à l'entête (0 x 02), au nombre de bits entre bits d'encadrement (0 x 0D), 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).

### 7.4 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

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

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

## 8. 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?	*20
		La source d'entrée du projecteur ne passe pas à LAN.	Le projecteur est-il en LAN?	*22, *23
Connexion au réseau	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 configurations réseau du PC et du projecteur. 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.	–
		Un pare-feu autre que le pare-feu Windows® est installé sur votre PC.	Reportez-vous au manuel du pare-feu et prenez l'une des mesures suivantes : - supprimez "LiveViewer" de votre liste de blocage. - désactivez le pare-feu quand vous utilisez "LiveViewer".	–
	Ne peut pas communiquer	Le PC et/ou les paramètres de réseau du projecteur ne sont pas configurés correctement.	Vérifiez les configurations réseau du PC et du projecteur.	–
		Un point d'accès est utilisé et votre PC est connecté au point d'accès par le biais du réseau local sans fil.	Utilisez les utilitaires réseaux éventuellement fournis avec votre PC ou votre carte LAN sans fil afin d'établir la connexion au réseau sans fil. Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel du PC ou de la carte.	–

(suite à la page suivante)

\* Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation

## 8. Dépannage (suite)

	Problème	Cause probable	Choses à vérifier	Page de référence
Présentation en réseau	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".	42
		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".	42
	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 "LiveViewer".	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 entre le PC et le projecteur est rompue lorsque la résolution d'écran du PC est modifiée en Présentation en réseau.	La connexion au réseau du projecteur-PC peut être rompue lorsque la résolution d'affichage de l'ordinateur affiche une image.	Veuillez connecter en utilisant le "Touche Connect" après avoir modifié la résolution d'affichage de l'ordinateur ou modifiez la résolution d'affichage avant de connecter avec le "LiveViewer".	38
	Les images sont très parasitées.	Le taux de compression utilisé pour transférer les images est trop haut.	Modifiez la priorité à "Image Quality" dans le menu option de "LiveViewer". La vitesse de transmission risque d'être réduite.	42
	Pas d'effets transparents ni translucides [transparence (Aero Glass)]	Utilisation de "LiveViewer" en mode Windows® Aero®.	"LiveViewer" ne supporte pas ces fonctions de Windows Vista® Aero®.	—

(suite à la page suivante)

8. Dépannage (suite)

Problème	Cause probable	Choses à vérifier	Page de référence
<p>Divers</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les informations du projecteur au PC sont incorrectes ou incomplètes</li> <li>- Le projecteur ne répond pas</li> <li>- L'image affichée est figée.</li> </ul>	<p>La communication entre le projecteur et le PC n'est pas très bonne.</p> <p>Les fonctions RÉSEAU du projecteur ne fonctionnent pas très bien.</p>	<p>Essayez l'option "REDÉMARRER" dans le menu SERVICE du menu RÉSEAU.</p>	<p>*73</p>

\* Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation

## 9. Garantie et service après-vente

Si un problème intervient avec votre matériel, veuillez lire **8. Dépannage** (📖90) 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

# CP-AW2519N

## User's Manual (detailed) Operating Guide – Technical

(Type nos. CP-AW2519N, CP-AW2519NM)

### Example of computer signal

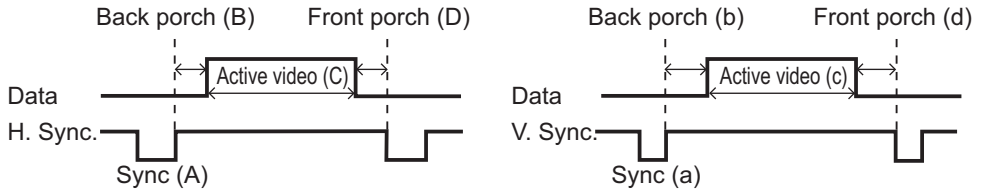
Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16" mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
*1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1440 x 900	55.9	59.9	VESA	WXGA+ (60Hz)
1680 x 1050	65.3	60.0	VESA	WSXGA+ (60Hz)
*1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)

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

## Initial set signals

### Initial set signals

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

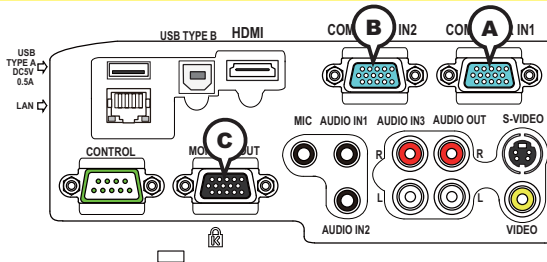


Resolution (H x V)	Horizontal signal timing (μs)				Vertical signal timing (lines)				Signal mode
	(A)	(B)	(C)	(D)	(a)	(b)	(c)	(d)	
720 x 400	2.0	3.0	20.3	1.0	3	42	400	1	TEXT
640 x 480	3.8	1.9	25.4	0.6	2	33	480	10	VGA (60Hz)
640 x 480	1.3	4.1	20.3	0.8	3	28	480	9	VGA (72Hz)
640 x 480	2.0	3.8	20.3	0.5	3	16	480	1	VGA (75Hz)
640 x 480	1.6	2.2	17.8	1.6	3	25	480	1	VGA (85Hz)
800 x 600	2.0	3.6	22.2	0.7	2	22	600	1	SVGA (56Hz)
800 x 600	3.2	2.2	20.0	1.0	4	23	600	1	SVGA (60Hz)
800 x 600	2.4	1.3	16.0	1.1	6	23	600	37	SVGA (72Hz)
800 x 600	1.6	3.2	16.2	0.3	3	21	600	1	SVGA (75Hz)
800 x 600	1.1	2.7	14.2	0.6	3	27	600	1	SVGA (85Hz)
832 x 624	1.1	3.9	14.5	0.6	3	39	624	1	Mac 16" mode
1024 x 768	2.1	2.5	15.8	0.4	6	29	768	3	XGA (60Hz)
1024 x 768	1.8	1.9	13.7	0.3	6	29	768	3	XGA (70Hz)
1024 x 768	1.2	2.2	13.0	0.2	3	28	768	1	XGA (75Hz)
1024 x 768	1.0	2.2	10.8	0.5	3	36	768	1	XGA (85Hz)
1152 x 864	1.2	2.4	10.7	0.6	3	32	864	1	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	1.7	2.5	16.0	0.8	3	23	768	1	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	1.6	2.4	15.3	0.8	3	24	800	1	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	1.0	2.9	11.9	0.9	3	36	960	1	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	1.0	2.3	11.9	0.4	3	38	1024	1	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	1.1	1.8	9.5	0.1	3	38	1024	1	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	1.0	1.4	8.1	0.4	3	44	1024	1	SXGA (85Hz)
1440 x 900	1.4	2.2	13.5	0.8	6	25	900	3	WXGA+ (60Hz)
1680 x 1050	1.2	1.9	11.5	0.7	6	30	1050	3	WSXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	1.2	1.9	9.9	0.4	3	46	1200	1	UXGA (60Hz)

## Connection to the ports

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

▶ Only the signal that is input from the **COMPUTER IN1** or **IN2** can be output from the **MONITOR OUT** port.

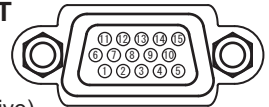


### ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT

D-sub 15pin mini shrink jack

#### (1) for PC signal

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



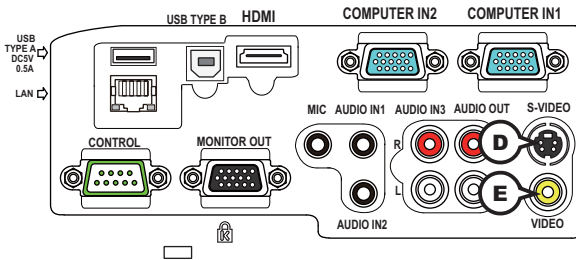
Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red	10	Ground
2	Video Green	11	(No connection)
3	Video Blue	12	Ⓐ: SDA (DDC data)
4	(No connection)		Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
5	Ground	13	H. sync / Composite sync.
6	Ground Red	14	V. sync.
7	Ground Green	15	Ⓐ: SCL (DDC clock)
8	Ground Blue		Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
9	(No connection)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

#### (2) for Component signal

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

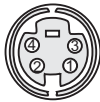
Pin	Signal	Pin	Signal
1	Cr/Pr	9	(No connection)
2	Y	10	Ground
3	Cb/Pb	11	(No connection)
4	(No connection)	12	(No connection)
5	Ground	13	(No connection)
6	Ground Cr/Pr	14	(No connection)
7	Ground Y	15	(No connection)
8	Ground Cb/Pb	-	-

## Connection to the ports (continued)



### **D**S-VIDEO

Mini DIN 4pin jack



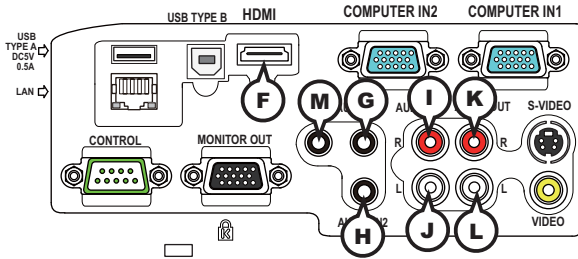
- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)

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

### **E**VIDEO

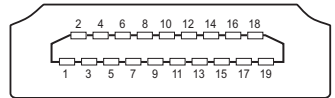
RCA jack

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



### ⓕHDMI

- Type :Digital audio/video connector
- Audio signal : Linear PCM (Sampling rate; 32/44.1/48 kHz)



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

### ⓐAUDIO IN1, ⓑAUDIO IN2

- Ø3.5 stereo mini jack
- 200 mVrms, 47kΩ terminator

### AUDIO IN3 ⓓR, ⓓL

- RCA jack x2
- 200 mVrms, 47kΩ terminator

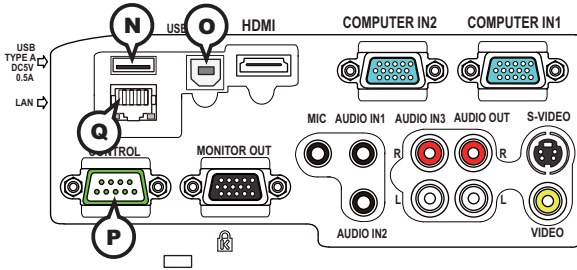
### AUDIO OUT ⓓR, ⓓL

- RCA jack x2
- 200 mVrms, 1kΩ output impedance

### ⓓMIC

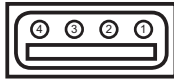
- Ø3.5 mono mini jack
- <Low level>
  - 2 mVrms, 1kΩ terminator
- <High level>
  - 20 mVrms, 1kΩ terminator

## Connection to the ports (continued)



### N USB TYPE A

USB A type jack



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

### O USB TYPE B

USB B type jack

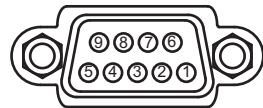


Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

### P CONTROL

D-sub 9pin plug

- About the details of RS-232C communication, please refer to the section "RS-232C Communication".

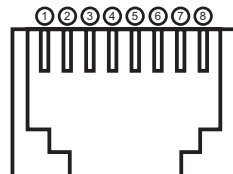


Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

### Q LAN

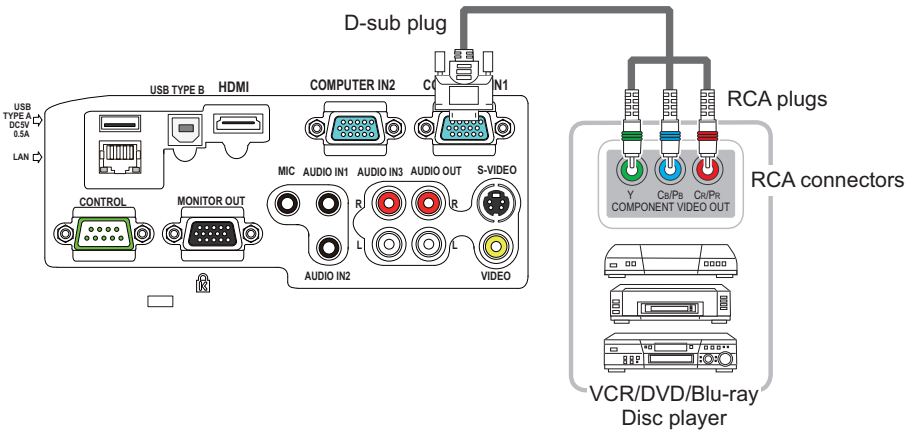
RJ-45 jack

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



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

ex.



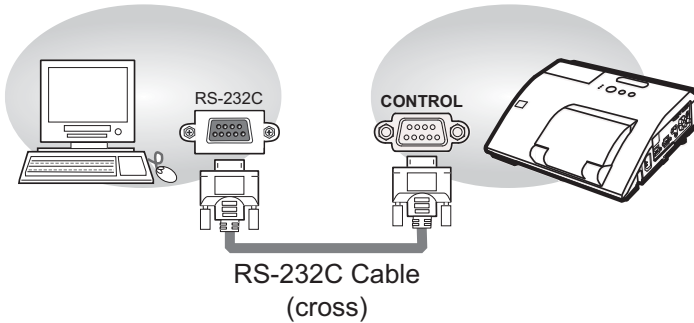
To input component video signal to the **COMPUTER IN1** or **IN2** port of the projector, use a RCA to D-sub cable or adapter.  
 For about the pin description of the required cable or adapter, refer to the descriptions about **COMPUTER IN1** and **IN2** port ([📖3](#)).

## RS-232C Communication

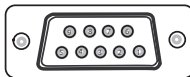
When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer. For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (17).

### Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the computer's RS-232C port with a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in figure
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to OFF. (**OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)



RS-232C port  
of the computer



**CONTROL** port  
of the projector



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



## Communication settings

### 1. Protocol

19200bps,8N1

### 2. Command format ("h" shows hexadecimal)

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

#### [Header code] [Packet] [Data size]

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

#### [CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication / Network command table ([17](#)).

#### [Action]

Set functional code to byte number 7, 8.

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

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

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

#### [Type] [Setting code]

For byte number 9~12, refer to RS-232C Communication / Network command table ([17](#)).

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

#### (1) ACK reply : 06h

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

#### (2) NAK reply : 15h

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

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

#### (3) Error reply : 1Ch + 0000h

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

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

#### (4) Data reply : 1Dh + xxxh

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

**NOTE** • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each devices, and connect them correctly with suitable cables.

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

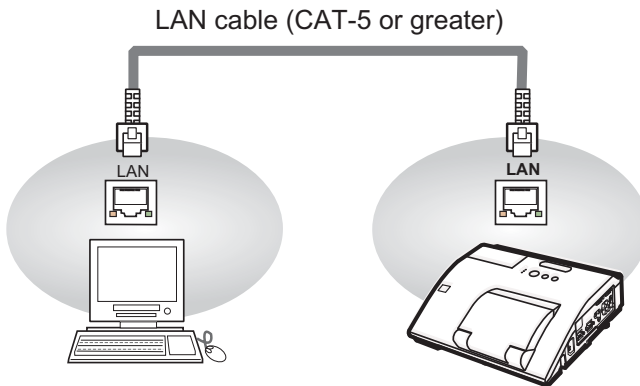
## Command Control via the Network

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

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (17).

### Connection

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



## Communication Port

The following two ports are assigned for the command control.

TCP #23

TCP #9715

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 control settings

### [TCP #23]

#### 1. Command format

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

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

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

##### (1) ACK reply : 06h

Refer to RS-232C communication (10).

##### (2) NAK reply : 15h

Refer to RS-232C communication (10).

##### (3) Error reply : 1Ch + 0000h

Refer to RS-232C communication (10).

##### (4) Data reply : 1Dh + xxxxh

Refer to RS-232C communication (10).

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

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

### [TCP #9715]

#### 1. Command format

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

Header	Data length	RS-232C command	Check sum	Connection ID
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

##### [Header]

02, Fixed

##### [Data Length]

RS-232C commands byte length (0x0D, Fixed)

##### [RS-232C commands]

Refer to RS-232C Communication command format (9).

##### [Check Sum]

This is the value to make zero on the addition of the lower 8 bits from the header to the checksum.

##### [Connection ID]

Random value from 0 to 255 (This value is attached to the reply data).

- NOTE** • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
  - Commands are not accepted during warm-up.

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

The connection ID is attached for the TCP#23's response / error codes are used. The connection ID is same as the sending command format.

- (1) ACK reply : 06h + xxh (xxh : connection ID)
- (2) NAK reply : 15h + xxh
- (3) Error reply : 1Ch + 0000h + xxh
- (4) Data reply : 1Dh + xxxh + xxh
- (5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h + xxh
- (6) Projector busy reply: 1Fh + xxxxxh + xxh

When the projector is too busy to receives the command, the projector returns the error code.

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

## Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

## Authentication

The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm. When the projector is using a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password and digest this data with the MD5 algorithm and add this in front of the commands to send.

Following is a sample if the authentication password is set to "password" and the random 8 bytes are "a572f60c".

- 1) Select the projector.
- 2) Receive the random 8 bytes "a572f60c" from the projector.
- 3) Bind the random 8 bytes "a572f60c" and the authentication password "password" and it becomes "a572f60cpassword".
- 4) Digest this bind "a572f60cpassword" with MD5 algorithm.  
It will be "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
- 5) Add this "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" in front of the commands and send the data.  
Send "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde"+command.
- 6) When the sending data is correct, the command will be performed and the reply data will be returned. Otherwise, an authentication error will be returned.

**NOTE** • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.


## Network Bridge Communication

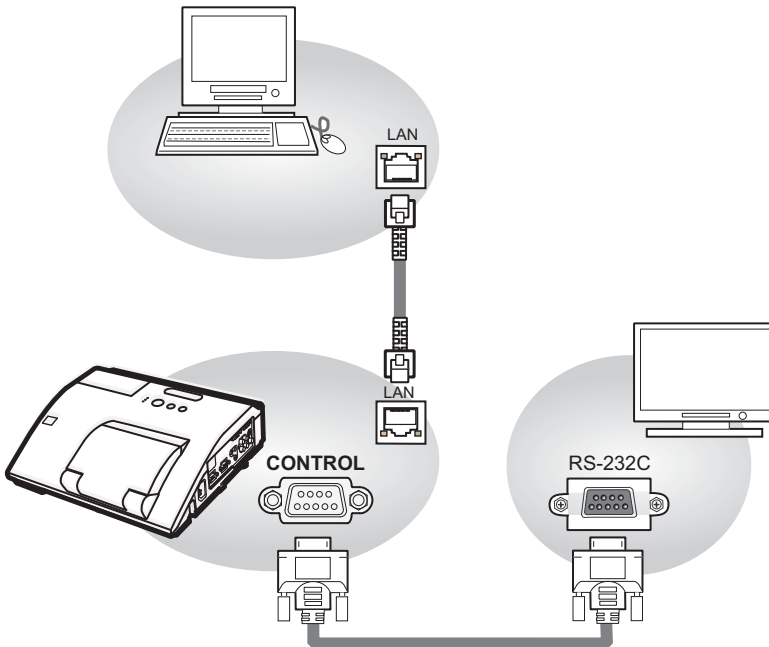
This projector is equipped with NETWORK BRIDGE function.

When the projector connects to the computer by LAN communication, an external device that is connected with this projector by RS-232C communication can be controlled from the computer as a network terminal.

For details, see the **6. Network Bridge Function - Network Guide**.

### Connection

1. Connect the computer's LAN port and the projector's **LAN** port with a LAN cable.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the RS-232C port of the devices that you want to control with a RS-232C cable.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to NETWORK BRIDGE. ( **OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)



## Communication settings

For communication setting, use the OPTION - SERVICE - COMMUNICATION menu. (📖 **OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)

Item	Condition
BAUD RATE	4800bps / 9600bps / 19200bps / 38400bps
Data length	8 bit (fixed)
PARITY	NONE/ODD/EVEN
Start bit	1 bit (fixed)
Stop bit	1 bit (fixed)
Transmission method	HALF-DUPLEX/FULL-DUPLEX

- NOTE** • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each devices, and connect them correctly with suitable cables.
- Turn off (the power of ) both the projector and other devices and unplug , before connecting them.
  - For details of Transmission method, refer to **6.4 Transmission method - Network Guide**.



## RS-232C Communication / 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	[Example return] 00 00            01 00            02 00 [Off]            [On]            [Cool down]							
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03 06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00	
		COMPUTER IN2	BE EF	03 06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00	
		HDMI	BE EF	03 06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00	
		S-VIDEO	BE EF	03 06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00	
		VIDEO	BE EF	03 06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00	
		USB TYPE A	BE EF	03 06 00	5E D1	01 00	00 20	06 00	
		LAN	BE EF	03 06 00	CE D5	01 00	00 20	0B 00	
	USB TYPE B	BE EF	03 06 00	FE D7	01 00	00 20	0C 00		
	Get	BE EF	03 06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00		
Error Status	Get	[Example return] BE EF 03 06 00 D9 D8 02 00 20 60 00 00 00 00    01 00    02 00    03 00 [Normal] [Cover error] [Fan error] [Lamp error] 04 00    05 00    07 00    08 00    0C 00 [Temp error] [Air flow error] [Cold error] [Filter error] [Lens Door error]							
MAGNIFY	Get	BE EF	03 06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00		
	Increment	BE EF	03 06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00		
	Decrement	BE EF	03 06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00		
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00	
		FREEZE	BE EF	03 06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00	
	Get	BE EF	03 06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00		
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00	
		CINEMA	BE EF	03 06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00	
		DYNAMIC	BE EF	03 06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00	
		BOARD(BLACK)	BE EF	03 06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00	
		BOARD(GREEN)	BE EF	03 06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00	
		WHITEBOARD	BE EF	03 06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00	
		DAYTIME	BE EF	03 06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00	
	Get	[Example return] BE EF 03 06 00 10 F6 02 00 BA 30 00 00 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]							
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		

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
CONTRAST Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00	
GAMMA	Set	1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
	6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00	
	6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00	
	Get	BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00	
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00	
User Gamma Point 1	Get	BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00	
User Gamma Point 1 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	00 00	
User Gamma Point 2	Get	BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00	
User Gamma Point 2 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	00 00	
User Gamma Point 3	Get	BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00	
User Gamma Point 3 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	00 00	
User Gamma Point 4	Get	BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00	
User Gamma Point 4 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C C2	06 00	53 70	00 00	
User Gamma Point 5	Get	BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00	
User Gamma Point 5 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 C3	06 00	54 70	00 00	
User Gamma Point 6	Get	BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00	
User Gamma Point 6 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	00 00	

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
User Gamma Point 7	Get	BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00	
User Gamma Point 7 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00	
User Gamma Point 8	Get	BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00	
User Gamma Point 8 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	2C C3	06 00	57 70	00 00	
COLOR TEMP	Set	1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00		
6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00		
	Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN R	Get	BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN R Reset	Execute	BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00	
COLOR TEMP GAIN G	Get	BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN G Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	00 00	
COLOR TEMP GAIN B	Get	BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN B Reset	Execute	BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	00 00	
COLOR TEMP OFFSET R	Get	BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET R Reset	Execute	BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	00 00	
COLOR TEMP OFFSET G	Get	BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET G Reset	Execute	BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00	

(continued on next page)

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
COLOR TEMP OFFSET B	Get	BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET B Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00	
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	
ACTIVE IRIS	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B 22	01 00	04 33	00 00
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB 2F	01 00	04 33	10 00
		PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33	11 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00	
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		NATIVE	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	08 20	08 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
	NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00	
Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00		
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	

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
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	Execute	BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00	
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00	
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00	
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
	REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00	
	Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00	
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
	N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00	
	Get	BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00	
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
	N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00	
	Get	BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00	
HDMI FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	BA 77	01 00	13 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	2A 76	01 00	13 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	DA 76	01 00	13 22	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	89 77	02 00	13 22	00 00

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
HDMI RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 D8	01 00	22 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	16 D9	01 00	22 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	E6 D9	01 00	22 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 D8	02 00	22 20	00 00
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00
FRAME LOCK - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	7F C2	01 00	53 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	EF C3	01 00	53 30	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	4C C2	02 00	53 30	00 00
D-ZOOM	Get		BE EF	03	06 00	D0 D0	02 00	0A 30	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	B6 D0	04 00	0A 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	67 D1	05 00	0A 30	00 00	
D-ZOOM Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C9	06 00	70 70	00 00	
D-SHIFT V	Get		BE EF	03	06 00	2C D1	02 00	0B 30	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	4A D1	04 00	0B 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	9B D0	05 00	0B 30	00 00	
D-SHIFT V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C8	06 00	74 70	00 00	
D-SHIFT H	Get		BE EF	03	06 00	58 D0	02 00	0C 30	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	3E D0	04 00	0C 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	EF D1	05 00	0C 30	00 00	
D-SHIFT H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	54 C9	06 00	75 70	00 00	
PICT.POSIT.H	Set	RIGHT	BE EF	03	06 00	46 D5	01 00	1E 20	01 00
		MIDDLE	BE EF	03	06 00	D6 D4	01 00	1E 20	00 00
		LEFT	BE EF	03	06 00	B6 D5	01 00	1E 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	E5 D4	02 00	1E 20	00 00	
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00	
KEYSTONE V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00	
KEYSTONE H	Get		BE EF	03	06 00	E9 D0	02 00	0B 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	8F D0	04 00	0B 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	5E D1	05 00	0B 20	00 00	
KEYSTONE H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 D8	06 00	20 70	00 00	
PERFECT FIT	Set	Disable	BE EF	03	06 00	FE 88	01 00	20 21	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	6E 89	01 00	20 21	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	CD 88	02 00	20 21	00 00

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
PERFECT FIT Left Top -H	Get	BE EF	03	06 00	31 89	02 00	21 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 89	04 00	21 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 88	05 00	21 21	00 00	
PERFECT FIT Left Top -V	Get	BE EF	03	06 00	75 89	02 00	22 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 89	04 00	22 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 88	05 00	22 21	00 00	
PERFECT FIT Right Top -H	Get	BE EF	03	06 00	89 88	02 00	23 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF 88	04 00	23 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E 89	05 00	23 21	00 00	
PERFECT FIT Right Top -V	Get	BE EF	03	06 00	FD 89	02 00	24 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B 89	04 00	24 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A 88	05 00	24 21	00 00	
PERFECT FIT Left Bottom -H	Get	BE EF	03	06 00	01 88	02 00	25 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 88	04 00	25 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 89	05 00	25 21	00 00	
PERFECT FIT Left Bottom -V	Get	BE EF	03	06 00	45 88	02 00	26 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	23 88	04 00	26 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F2 89	05 00	26 21	00 00	
PERFECT FIT Right Bottom -H	Get	BE EF	03	06 00	B9 89	02 00	27 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DF 89	04 00	27 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0E 88	05 00	27 21	00 00	
PERFECT FIT Right Bottom -V	Get	BE EF	03	06 00	AD 8A	02 00	28 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	CB 8A	04 00	28 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	1A 8B	05 00	28 21	00 00	
PERFECT FIT All Corners Reset	Execute	BE EF	03	06 00	D5 8A	06 00	29 21	00 00	
PERFECT FIT Left Side Distortion	Get	BE EF	03	06 00	31 97	02 00	41 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 97	04 00	41 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 96	05 00	41 21	00 00	
PERFECT FIT Right Side Distortion	Get	BE EF	03	06 00	75 97	02 00	42 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 97	04 00	42 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 96	05 00	42 21	00 00	
PERFECT FIT Distortion Position V	Get	BE EF	03	06 00	89 96	02 00	43 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF 96	04 00	43 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E 97	05 00	43 21	00 00	
PERFECT FIT Top Side Distortion	Get	BE EF	03	06 00	FD 97	02 00	44 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B 97	04 00	44 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A 96	05 00	44 21	00 00	
PERFECT FIT Bottom Side Distortion	Get	BE EF	03	06 00	01 96	02 00	45 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 96	04 00	45 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 97	05 00	45 21	00 00	
PERFECT FIT Distortion Position H	Get	BE EF	03	06 00	45 96	02 00	46 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	23 96	04 00	46 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F2 97	05 00	46 21	00 00	
PERFECT FIT All Sides Reset	Execute	BE EF	03	06 00	3D 96	06 00	47 21	00 00	
AUTO ECO MODE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB 27	01 00	10 33	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B 26	01 00	10 33	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 27	02 00	10 33	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
ECO MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		ECO	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00	
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00	
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00	
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00	
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00	
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00	
	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00	
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00
	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	7A F4	01 00	B3 20	00 00	
MONITOR OUT - HDMI	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	BA F6	01 00	B3 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	8A B5	01 00	B3 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	49 F4	02 00	B3 20	00 00
	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	1A F6	01 00	BB 20	00 00	
MONITOR OUT - LAN	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	DA F4	01 00	BB 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA B7	01 00	BB 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	29 F6	02 00	BB 20	00 00
	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	B6 F4	01 00	B6 20	00 00	
MONITOR OUT - USB TYPE A	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	76 F6	01 00	B6 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 B5	01 00	B6 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	85 F4	02 00	B6 20	00 00
	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	6E F7	01 00	BC 20	00 00	
MONITOR OUT - USB TYPE B	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	AE F5	01 00	BC 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9E B6	01 00	BC 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	5D F7	02 00	BC 20	00 00
	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00	
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
		Get	BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00	
VOLUME - COMPUTER IN1	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	
	Get	BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00	
VOLUME - COMPUTER IN2	Increment	BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00	

(continued on next page)



**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
VOLUME - S-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00	
VOLUME - VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00	
VOLUME - HDMI	Get	BE EF	03	06 00	89 CC	02 00	63 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF CC	04 00	63 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E CD	05 00	63 20	00 00	
VOLUME - LAN	Get	BE EF	03	06 00	E9 CE	02 00	6B 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	8F CE	04 00	6B 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	5E CF	05 00	6B 20	00 00	
VOLUME - USB TYPE A	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	
VOLUME - USB TYPE B	Get	BE EF	03	06 00	9D CF	02 00	6C 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	FB CF	04 00	6C 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	2A CE	05 00	6C 20	00 00	
VOLUME - STANDBY	Get	BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00	
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00	
SPEAKER	Set	ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN1	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00	
AUDIO SOURCE LAN	Set	OFF	BE EF	03	06 00	DA DF	01 00	3B 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	4A DE	01 00	3B 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	BA DE	01 00	3B 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	2A DF	01 00	3B 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	E9 DF	02 00	3B 20	00 00	
AUDIO SOURCE - USB TYPE A	Set	OFF	BE EF	03	06 00	76 DD	01 00	36 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	E6 DC	01 00	36 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	16 DC	01 00	36 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	86 DD	01 00	36 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	45 DD	02 00	36 20	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
AUDIO SOURCE USB TYPE B	Set	OFF	BE EF	03	06 00	AE DE	01 00	3C 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	3E DF	01 00	3C 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	CE DF	01 00	3C 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	5E DE	01 00	3C 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	9D DE	02 00	3C 20	00 00	
AUDIO SOURCE - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BA DD	01 00	33 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	2A DC	01 00	33 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	DA DC	01 00	33 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	4A DD	01 00	33 20	03 00
	HDMI	BE EF	03	06 00	7A C4	01 00	33 20	20 00	
Get	BE EF	03	06 00	89 DD	02 00	33 20	00 00		
AUDIO SOURCE - S-VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
	OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00	
	Get	BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00	
AUDIO SOURCE - VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
	OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00	
	Get	BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00	
AUDIO SOURCE STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00	
HDMI AUDIO	Set	1	BE EF	03	06 00	AE C6	01 00	40 20	01 00
		2	BE EF	03	06 00	5E C6	01 00	40 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D C7	02 00	40 20	00 00	
MIC LEVEL	Set	LOW	BE EF	03	06 00	02 F1	01 00	A1 20	00 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	92 F0	01 00	A1 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 F1	02 00	A1 20	00 00	
MIC VOLUME	Get	BE EF	03	06 00	75 F1	02 00	A2 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 F1	04 00	A2 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 F0	05 00	A2 20	00 00	
	Get	BE EF	03	06 00	0D C7	02 00	40 20	00 00	
LANGUAGE	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		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

NOTE) Not all of the languages in this table are supported.

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
LANGUAGE	Set	POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
		DANSK	BE EF	03	06 00	A7 DF	01 00	05 30	11 00
		ČESKY	BE EF	03	06 00	57 DF	01 00	05 30	12 00
		MAGYAR	BE EF	03	06 00	C7 DE	01 00	05 30	13 00
		ROMÂNĂ	BE EF	03	06 00	F7 DC	01 00	05 30	14 00
		SLOVENSKI	BE EF	03	06 00	67 DD	01 00	05 30	15 00
		HRVATSKI	BE EF	03	06 00	97 DD	01 00	05 30	16 00
		ΕΛΛΗΝΙΚΑ	BE EF	03	06 00	07 DC	01 00	05 30	17 00
		LIETUVIŲ	BE EF	03	06 00	F7 D9	01 00	05 30	18 00
		EESTI	BE EF	03	06 00	67 D8	01 00	05 30	19 00
		LATVIEŠU	BE EF	03	06 00	97 D8	01 00	05 30	1A 00
		ไทย	BE EF	03	06 00	07 D9	01 00	05 30	1B 00
		اللغة العربية	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
		فارسی	BE EF	03	06 00	A7 DA	01 00	05 30	1D 00
		PORTUGUÊS BRA	BE EF	03	06 00	57 DA	01 00	05 30	1E 00
		BAHASA IND	BE EF	03	06 00	C7 DB	01 00	05 30	1F 00
TIENG VIET	BE EF	03	06 00	37 CA	01 00	05 30	20 00		
Get	BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00		
<b>NOTE)</b> Not all of the languages in this table are supported.									
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	OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00	
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00	
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00	
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00	

(continued on next page)

RS-232C Communication / 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
		CIRCLE 1	BE EF	03	06 00	13 DA	01 00	22 30	05 00
		CIRCLE 2	BE EF	03	06 00	E3 DA	01 00	22 30	06 00
	Get	BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00	
TEMPLATE On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
C. C. - DISPLAY	Set	Get	BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00	
C. C. - MODE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00
		CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00	
C. C. - CHANNEL	Set	TEXT	BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00
		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
	Get	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00	
AUTO SEARCH	Set	3	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
		4	BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 89	02 00	16 20	00 00	
DIRECT POWER ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	01 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00	
AUTO POWER OFF	Set	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	
USB TYPE B	Set	MOUSE	BE EF	03	06 00	FF 23	01 00	50 26	00 00
		USB DISPLAY	BE EF	03	06 00	6F 22	01 00	50 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 23	02 00	50 26	00 00	
LAMP TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00	
LAMP TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00	
FILTER TIME	Get	BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00	
FILTER TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00	

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	0A 34	01 00	00 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	9A 30	01 00	00 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	3A 36	01 00	00 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	9A 2B	01 00	00 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	AA 29	01 00	00 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
		D-ZOOM	BE EF	03	06 00	FA 3B	01 00	00 36	1C 00
		D-SHIFT	BE EF	03	06 00	6A 3A	01 00	00 36	1D 00
	RESOLUTION	BE EF	03	06 00	9A 3A	01 00	00 36	1E 00	
MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	9A 24	01 00	00 36	36 00		
ECO MODE	BE EF	03	06 00	0A 25	01 00	00 36	37 00		
CALIBRATE	BE EF	03	06 00	3A 0F	01 00	00 36	50 00		
Get	BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00		
MY BUTTON-2	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	F6 35	01 00	01 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	66 31	01 00	01 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	C6 37	01 00	01 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	66 2A	01 00	01 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	56 28	01 00	01 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
		D-ZOOM	BE EF	03	06 00	06 3A	01 00	01 36	1C 00
		D-SHIFT	BE EF	03	06 00	96 3B	01 00	01 36	1D 00
	RESOLUTION	BE EF	03	06 00	66 3B	01 00	01 36	1E 00	
MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	66 25	01 00	01 36	36 00		
ECO MODE	BE EF	03	06 00	F6 24	01 00	01 36	37 00		
CALIBRATE	BE EF	03	06 00	C6 0E	01 00	01 36	50 00		
Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00		

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CA 3F	01 00	20 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5A 3B	01 00	20 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FA 3D	01 00	20 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0A 38	01 00	20 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
	VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00	
	Get	BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00	
Magnify Position H	Get	BE EF	03	06 00	C8 D7	02 00	10 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AE D7	04 00	10 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7F D6	05 00	10 30	00 00	
Magnify Position V	Get	BE EF	03	06 00	34 D6	02 00	11 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 D6	04 00	11 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 D7	05 00	11 30	00 00	
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00	
REMOTE FREQ. HIGH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00	
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	
INTERACTIVE CALIBRATE	Execute	BE EF	03	06 00	89 93	06 00	50 21	00 00	

## PJLink command

Commands	Control Description	Parameter or Response
POWER	Power Control	0 = Standby
		1 = Power On
POWER ?	Power Status inquiry	0 = Standby
		1 = Power On
		2 = Cool Down
INPT	Input Source selection	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
INPT ?	Input Source inquiry	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
AVMT	AV Mute	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on
AVMT ?	AV Mute inquiry	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on

**PJLink command (continued)**

Commands	Control Description	Parameter or Response
ERST ?	Error Status inquiry	1st byte: Refers to Fan error; one of 0 to 2
		2nd byte: Refers to Lamp error; one of 0 to 2
		3rd byte: Refers to Temperature error; one of 0 to 2
		4th byte: Refers to Cover error; one of 0 to 2
		5th byte: Refers to Filter error; one of 0 to 2
		6th byte: Refers to Other error; one of 0 to 2
		The meaning of 0 to 2 is as given below 0 = Error is not detected; 1 = Warning; 2 = Error
LAMP ?	Lamp Status inquiry	1st number (digits 1 to 5): Lamp Time
		2nd number : 0 = Lamp off, 1 = Lamp on
INST ?	Input Source List inquiry	11 12 22 23 31 41 51 52
NAME ?	Projector Name inquiry	Responds with the name set in "PROJECTOR NAME" or "NETWORK"
INF1 ?	Manufacturer's Name inquiry	HITACHI
INF2 ?	Model Name inquiry	CP-AW2519N
INFO ?	Other Information inquiry	Responds with the factory information and so on
CLSS ?	Class Information inquiry	1

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

• For specifications of PJLink™, see the web site of the Japan Business Machine and Information System Industries Association.

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



# Projecteur


# CP-AW2519N

(N° de type CP-AW2519N, CP-AW2519NM)

## Manuel d'utilisation (résumé)

Merci d'avoir acheté ce projecteur.

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

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Avant d'utiliser ce produit s'assurer d'avoir lu tous les manuels relatifs à celui-ci. Consulter "Utiliser le manuel sur CD" ( 19) pour lire les manuels sur le CD. Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

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

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

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

## Table des matières

Préliminaires..... 2	Réglage de l'élévateur du projecteur .. 10
Explication des conventions et symboles.....2	Fonctionnement..... 10
Instructions de sécurité importantes.....2	Mise hors tension ..... 12
Réglémentations..... 3	Remplacement de la lampe..... 13
À propos des interférences	Nettoyer et remplacer le filtre à air ... 15
électro-magnétiques .....3	Préparer la télécommande ..... 16
À propos des déchets d'équipements	Préparation du stylet interactif ..... 16
électriques et électroniques .....4	Remplacement de
Contenu de l'emballage ..... 4	la pile d'horloge interne ..... 17
Disposition ..... 5	Entretien le miroir et l'objectif ..... 18
Branchement avec vos appareils ..... 6	Utiliser le manuel sur CD..... 19
Connexion électrique..... 7	Caractéristiques techniques ..... 20
Utiliser l'enveloppe de câble ..... 8	Dépannage
Mise sous tension..... 9	- Garantie Et Service Après-vente.. 21

# Préliminaires

## Explication des conventions et symboles

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

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

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

**AVIS** Cette convention signale des problèmes potentiels.

## Instructions de sécurité importantes

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

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

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

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

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

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

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

▶ Ne modifiez ni le projecteur ni les accessoires.

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

▶ Ne mouillez pas le produit.

▶ Ne placez pas le projecteur dans un endroit où sont utilisées des huiles, comme de l'huile de cuisson ou de l'huile de machine. L'huile peut affecter le produit, entraînant un dysfonctionnement ou une chute depuis l'emplacement d'installation.

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

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

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

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

▶ Ne regardez jamais dans l'objectif de projection ou dans le miroir lorsque la lampe de projection est allumée, car le rayon de la lampe de projection peut endommager vos yeux.

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

# Réglémentations

## À propos des interférences électro-magnétiques

Le présent appareil est un produit de classe A. En environnement domestique, ce produit est susceptible de provoquer des interférences radio-électriques, auquel cas l'utilisateur devra prendre les mesures adéquates.

Ce produit peut provoquer des interférences s'il est utilisé dans une zone résidentielle. Une telle utilisation doit être évitée à moins que l'utilisateur ne prenne des mesures spéciales pour réduire les émissions électromagnétiques afin d'empêcher les interférences nuisibles à la réception d'émissions radio et télévisées.

### **Au Canada**

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

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

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC. Le fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne causera pas d'interférences dangereuses (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences pouvant entraîner un dysfonctionnement.

Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un dispositif numérique de catégorie A, selon la Partie 15 de la réglementation FCC.

Ces limites ont pour vocation d'assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles lorsque l'équipement est utilisé en environnement commercial.

Cet équipement génère, utilise et est susceptible d'émettre des radiofréquences. S'il n'est pas installé et utilisé conformément au manuel d'instruction, il risque donc de provoquer des interférences nuisibles aux radiocommunications. L'utilisation de cet équipement en zone résidentielle est susceptible de provoquer des interférences nuisibles. Il incombe alors à l'utilisateur de corriger ces interférences.

**INSTRUCTIONS AUX UTILISATEURS:** Certains câbles doivent être utilisés avec l'ensemble des noyaux. Utilisez le câble accessoire ou un câble du type désigné pour le branchement. Pour les câbles n'ayant qu'un noyau à une extrémité, branchez le noyau au projecteur.

**ATTENTION:** Les changements ou modifications non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité peuvent interdire l'utilisation de l'équipement.

## Réglemations (suite)

### À propos des déchets d'équipements électriques et électroniques



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

### Contenu de l'emballage

Votre projecteur doit être accompagné des éléments qui sont indiqués ci-dessous. Vérifier que tous les accessoires sont inclus. Si l'un ou l'autre des accessoires n'est pas présent dans l'emballage, contactez immédiatement votre revendeur. Se reporter à l'illustration F-8 au dos de ce manuel.

- |  |  |
|--|--|
| (1) Télécommande avec deux piles AA  | (6) Parties de l'enveloppe de câble                                  |
| (2) Cordon d'alimentation  | (7) Manuel d'utilisation (Livre x 1, CD x 1)                         |
| (3) Câble d'ordinateur   | (8) Étiquette de sécurité  |
| (4) Câble USB  | (9) Applications logicielles<br>(CD x1, DVD x1)                      |
| (5) Stylet interactif, deux piles AAA et pointe du stylet<br>Le stylet interactif sera désormais dénommé "stylet". | (10) Unité murale et mode d'emploi *                                 |
|  | (11) Protection du capteur<br>* CP-AW2519N ne les met pas en paquet. |

**⚠ AVERTISSEMENT** ► N'essayez pas d'installer vous-même le projecteur. Laissez votre revendeur ou le centre de maintenance s'occuper de toute l'installation. Sachez que le fabricant déclinera toute responsabilité vis-à-vis des accidents ou dommages résultant d'une mauvaise installation ou utilisation.

**⚠ ATTENTION** ► Ne jamais insérer le disque fourni avec ce produit dans le lecteur de disques d'un appareil autre qu'un ordinateur. Insérer le disque dans un lecteur de disques incompatible peut occasionner un fort bruit et endommager les haut-parleurs.

**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.

• Concernant les applications logicielles, lire les manuels fournis sur le disque du logiciel.  
• StarBoard Software est conforme aux conditions fournies par Hitachi Solutions, Ltd. Contactez votre revendeur local ou un service après-vente de dépannage pour toute question.

## Disposition

Se reporter au tableau T-1 et aux illustrations F-1 et F-2 à la fin de ce manuel pour définir la taille de l'écran et la distance de projection.

Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète: 1280 x 800

(a) Le forma d'écran (en diagonale) (b1), (b2) Distance du projecteur à l'écran ( $\pm 8\%$ ) (c1), (c2) Hauteur d'écran ( $\pm 8\%$ )

- En cas d'installation spéciale, notamment dans le cas d'une suspension au plafond ou au mur, les accessoires de montage spécifiés (☞ 20) et une maintenance spécifique peuvent s'avérer nécessaires. L'utilisation sur table doit être effectuée avec les accessoires facultatifs prévus à cet effet (☞ 20). Avant d'installer le projecteur, demandez conseil à votre revendeur.
- La position de l'écran peut bouger après l'installation si le projecteur est fixé au mur ou au plafond, en raison de la flexibilité du coffret en plastique du projecteur. Si un nouveau réglage s'avère nécessaire, consultez votre revendeur ou un technicien du service après-vente.
- La position de l'image projetée et/ou la mise au point peuvent changer pendant le préchauffement (environ 30 minutes après avoir allumé la lampe) ou lorsque les conditions ambiantes changent. Réajustez la position de l'image et/ou de la mise au point au besoin.
- Étant donné que le projecteur a une portée ultracourte, sachez qu'il est nécessaire de sélectionner avec précaution l'écran pour une performance optimale.
  - Un écran souple, comme un écran « pull-down » peut provoquer une grave distorsion de l'image projetée. L'utilisation d'un écran dur, comme un écran de tableau, est recommandée avec ce projecteur.
  - Un écran à gain élevé, comme un écran perlé ayant un angle de diffusion étroit ne convient pas avec ce projecteur. L'utilisation d'un écran à gain faible (environ 1), comme un écran mat ayant un angle de diffusion large est recommandée avec ce projecteur.
  - Un écran au motif tissé peut entraîner un moirage sur l'image projetée, mais ce n'est pas le signe d'une défaillance du projecteur. L'utilisation d'un écran ayant moins d'effets moirés est recommandée avec ce projecteur.

**⚠AVERTISSEMENT** ► Installer le projecteur à l'horizontale et de manière stable.  
 ► Placez le projecteur dans un endroit frais et assurez-vous que la ventilation y est suffisante. Laissez un espace libre de 30 cm ou plus entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur. Ne placez ni ne fixez aucun objet susceptible d'obstruer l'objectif ou les trous d'aération. Ne placez pas le projecteur dans un endroit où l'air d'un climatiseur ou appareil équivalent soufflerait directement dessus.

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

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

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

► S'il se trouve en hauteur, ne pas installer, déplacer ou régler vous-même l'appareil. Faire appel à votre revendeur.

► Avant d'installer le projecteur en hauteur, vérifier que la protection n'est pas fixée sur le capteur du stylet.

**⚠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.

► Si le projecteur est utilisé à une altitude d'environ 1600 m ou plus, réglez la VIT VENTIL de l'élément SERVICE du Menu OPT. sur HAUT. Sinon, réglez-la sur NORMAL. Si le projecteur est utilisé avec un mauvais réglage, cela risque d'endommager le projecteur ou les pièces qui se trouvent à l'intérieur.

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

## Branchement avec 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 reporter aux illustrations F-3 à F-6 au dos de ce manuel.

Pour plus de détails, voir le “Manuel d'utilisation” - “Guide d'utilisation” et “Guide Réseau”. (📖 19, 21)

- Lorsque AUTO est sélectionné pour le port **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2** dans COMPUTER IN du menu ENTR., ce port accepte les signaux vidéo à composantes.
- Pour utiliser les fonctions réseau du projecteur, connectez le port **LAN** au port LAN de l'ordinateur ou à un point d'accès raccordé à l'ordinateur avec le LAN sans fil au moyen d'un câble LAN.
- Si vous insérez un périphérique de stockage USB, comme une clé USB, dans le port **USB TYPE A** et sélectionnez le port comme source d'entrée, vous pourrez voir les images enregistrées sur le périphérique.
- Quand le port **USB TYPE B** et le port USB Type A de l'ordinateur sont connectés, vous pouvez utiliser le port **USB TYPE B** comme port d'entrée d'image de l'ordinateur, utiliser la télécommande comme la souris et le clavier de l'ordinateur ou utiliser la Fonction interactive.
- Il est possible de brancher un microphone dynamique au port **MIC** avec une mini-fiche de 3,5 mm. Dans ce cas, le haut-parleur intégré émet le son depuis le microphone, même lorsque le son du projecteur est émis.

⚠ **AVERTISSEMENT** ► N'utilisez que les accessoires adéquats. Vous risqueriez autrement de provoquer un incendie ou d'endommager l'appareil et le projecteur.

- Utilisez uniquement les accessoires spécifiés ou recommandés par le fabricant du projecteur. Consultez votre revendeur si l'accessoire nécessaire n'a pas été livré avec le produit ou s'il est endommagé. Il peut faire l'objet d'une norme.
- Pour un câble qui a une âme uniquement sur une extrémité, connectez l'âme au projecteur. Les réglementations EMI peuvent l'exiger.
- Ne pas démonter ni modifier le projecteur et les accessoires.
- Ne pas utiliser d'accessoires endommagés. Veillez à ne pas endommager les accessoires. Disposez les câbles de manière à ce qu'ils ne puissent être piétinés ou écrasés.

⚠ **ATTENTION** ► Ne mettez pas le projecteur sous ou hors tension alors qu'il est connecté à un appareil en fonctionnement, à moins que le manuel de l'appareil n'indique de le faire.

- Prenez garde de ne pas raccorder par erreur un connecteur à un port erroné.
- Avant de connecter le projecteur à un réseau, veillez à obtenir le consentement de l'administrateur de réseau.
- Ne pas connecter le port **LAN** à un réseau quelconque qui pourrait avoir une tension excessive.

► Avant de retirer le périphérique de stockage USB du port du projecteur, veillez à utiliser la fonction RETIR. PRISE USB sur l'écran Thumbnail pour protéger vos données.

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

(Voir page suivante)

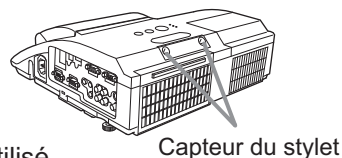
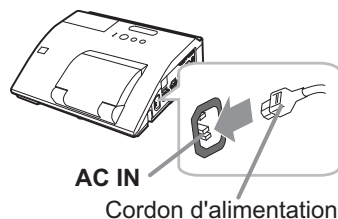
## Branchement avec vos appareils (suite)

**REMARQUE** • Si un bruit de fond intense est émis du haut-parleur, éloignez le microphone du haut-parleur.

- Ce projecteur ne prend pas en charge l'alimentation PIP (Plug-in Power) pour le microphone.
- Le port **COMPUTER IN1/2** peut aussi accepter un signal composant. L'entrée composant vidéo du projecteur nécessite l'utilisateur d'un adaptateur ou d'un câble spécifique.
- Pour utiliser la Fonction interactive, il faut installer le DVD-ROM "StarBoard Software" dans le lecteur DVD-ROM de l'ordinateur. Pour en savoir plus, se reporter au Guide d'utilisation et au manuel fourni avec le DVD-ROM "StarBoard Software".

## Connexion électrique

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



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

- Ne touchez pas au cordon électrique lorsque vous avez les mains mouillées.
- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur. S'il est endommagé, contacter le revendeur pour en obtenir un nouveau. Ne jamais modifier le cordon d'alimentation.
- Connecter uniquement le cordon d'alimentation à une prise correspondant à sa tension. La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être aisément accessible. Retirer le cordon d'alimentation pour une déconnexion totale.
- Ne pas brancher plusieurs dispositifs sur la même prise électrique. Cela pourrait surcharger la prise et les connecteurs, ou provoquer un faux contact, un incendie, une électrocution ou encore d'autres accidents.
- Gardez la protection du capteur hors de la portée des enfants et animaux. Faites attention à ce qu'ils ne la mettent pas dans la bouche.

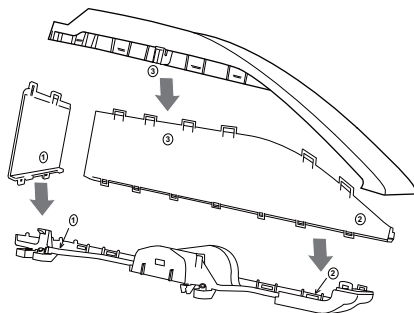
**AVIS** ► Ce produit est également conçu pour les systèmes électriques de régime IT ayant une tension phase-phase de 220 à 240 V.

- Vérifier qu'il n'y a pas de poussière sur le capteur du stylet car ceci pourrait altérer le bon fonctionnement du capteur. Sauf si le projecteur est installé en hauteur, vous pouvez utiliser la protection du capteur fournie pour protéger le capteur du stylet de la poussière lorsqu'il n'est pas utilisé. Lorsque vous ne l'utilisez pas, veiller à ne pas perdre la protection du capteur du stylet.

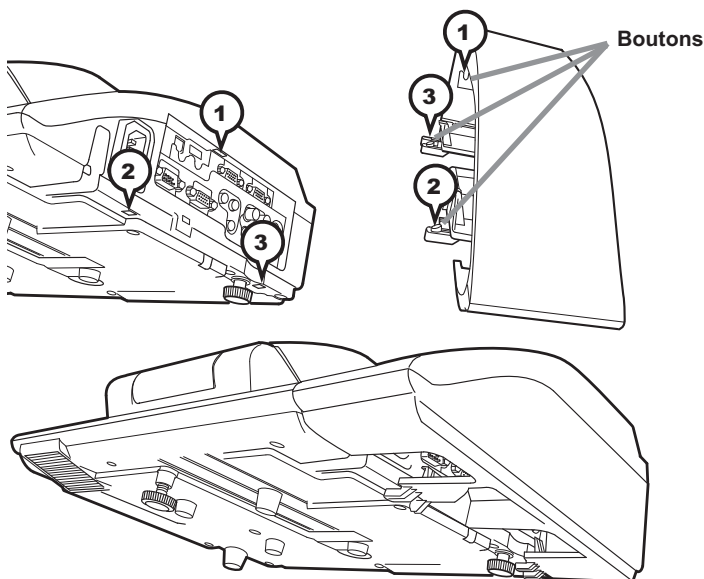
## Utiliser l'enveloppe de câble

Utilisez l'enveloppe de câble comme protection et volet pour les pièces de branchement.

1. Connectez d'abord les câbles de signal et le cordon d'alimentation au projecteur.
2. Assemblez les pièces tel qu'illustré sur la figure et montez l'enveloppe de câble.



3. Insérez les trois boutons sur l'enveloppe de câble dans les trois orifices du projecteur tel qu'illustré sur la figure. Faites passer les câbles par les orifices sur la partie inférieure de l'enveloppe de câble.



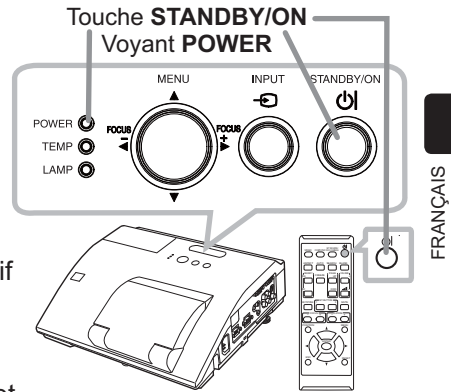
**⚠ ATTENTION** ► Veuillez ne pas pincer les câbles dans l'enveloppe de câble, afin de ne pas les endommager.

► Utilisez l'enveloppe de câble fournie avec le projecteur. N'essayez pas de modifier l'enveloppe de câble.



## Mise sous tension

1. Assurez vous que vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise.
2. S'assurez que le voyant **POWER** reste constamment allumé en orange.
3. Veuillez vérifier que la porte de l'objectif ne cogne rien à son ouverture. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande. La porte de l'objectif s'ouvre, la lampe de projection s'allume, et le voyant **POWER** devient vert et clignote. Quand la mise sous tension est achevée, l'indicateur de tension cessera de clignoter et restera allumé à la couleur verte.



FRANÇAIS

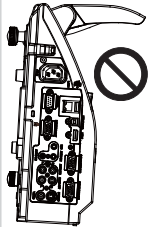
**⚠ AVERTISSEMENT** ► Ne regardez jamais dans l'objectif de projection ou dans le miroir lorsque la lampe de projection est allumée, car le rayon de la lampe de projection peut endommager vos yeux.

► Veuillez à ne pas coincer votre doigt dans la porte de l'objectif, car cela pourrait vous blesser.

► Ne placez pas le projecteur à la verticale avec la porte de l'objectif ouverte tel qu'illustré sur la figure à droite. Cela pourrait être à l'origine d'un dysfonctionnement ou de blessures. L'utilisation sur table doit être effectuée avec les accessoires facultatifs prévus à cet effet (📖 20).

► Ne pas rester sous un projecteur installé au mur ou au plafond, lorsque la porte de l'objectif s'ouvre ou se ferme. Par ailleurs, ne regardez pas le miroir lorsque la porte de l'objectif s'ouvre ou se ferme.

► Ne jamais toucher la porte ou le miroir de l'objectif. Si le miroir est brisé, l'image projetée sera déformée. Fermez la porte de l'objectif et prenez contact avec votre revendeur.

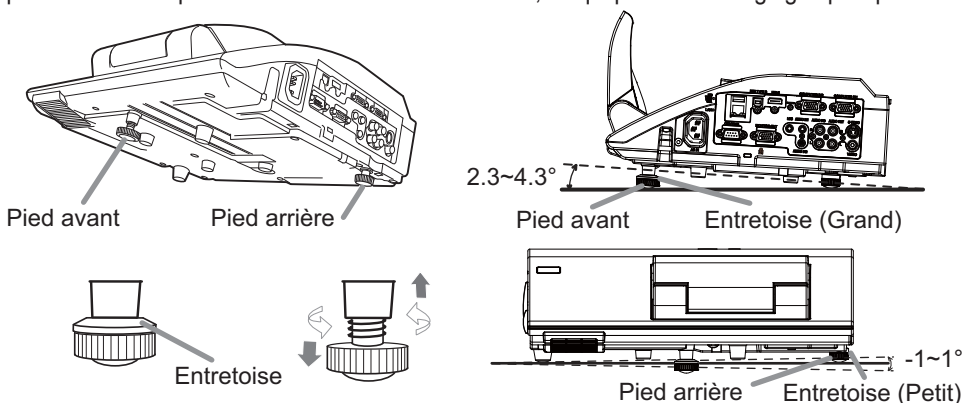


**REMARQUE** • Allumer le projecteur avant de bancher les accessoires.

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

## Réglage de l'élevateur du projecteur

Le projecteur est doté d'un pied avant pour les inclinaisons et d'un pied arrière pour les horizontales. Les entretoises qui se trouvent sur chaque pied élévateur sont montées au moment de l'expédition, le projecteur étant ainsi prêt à projeter. Si besoin, retirer l'entretoise; les pieds élévateurs peuvent être tournés manuellement, ce qui permet des réglages plus précis.

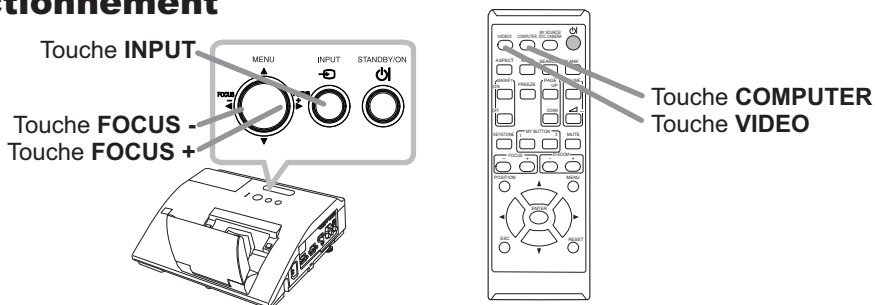


**⚠ AVERTISSEMENT** ► Conserver les entretoises dans un endroit hors de portée des enfants et des animaux domestiques. Veillez à ce qu'ils n'avalent pas une entretoise. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.

**REMARQUE** • L'angle de réglage peut être réglé jusqu'à plus ou moins 1° du pied Avant et Arrière.

• Une fois le pied ajusté, il est possible de le remettre à son état d'origine, avec une entretoise. Installez Grand sur le Pied avant et Petit sur le Pied arrière de l'entretoise. Si vous changez le lieu d'installation du projecteur, il est recommandé de conserver et de réutiliser les entretoises.

## Fonctionnement



### Afficher et basculer l'image

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 **HDMI**, **S-VIDEO** ou **VIDEO**, ou bien la touche **COMPUTER** pour choisir un signal d'entrée en provenance des ports **COMPUTER IN1**, **COMPUTER IN2**, **LAN**, **USB TYPE A** ou **USB TYPE B**.

## Focalisation

Utilisez les touches **FOCUS +** et **FOCUS -** du projecteur ou de la télécommande pour régler la mise au point de l'écran.

## Sélectionner un format d'image

Chaque fois que vous appuyez sur la touche **ASPECT** de votre télécommande, il change le format de l'image.

## Agrandissement

Utilisez les touches **D-ZOOM +** et **D-ZOOM -** de la télécommande pour régler la taille de l'écran.

## Régler la position de l'image

Après avoir appuyé sur la touche **POSITION** de la télécommande, utilisez les touches ▲, ▼, ◀ et ▶. Rappuyez sur la touche **POSITION** pour terminer cette opération.

## Correction de la distorsion

Appuyez sur la touche **KEYSTONE** de la télécommande. Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour vous aider à corriger la distorsion.

Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner l'opération en mode MANUEL ou AJUSTEMENT, et appuyez sur la touche ▶ pour l'exécution suivante.

MANUEL affiche un dialogue pour la correction de la distorsion trapézoïdale.

AJUSTEMENT affiche une boîte de dialogue permettant le réglage de la forme de l'image projetée dans chacun des coins et des côtés.

Utilisez les touches du curseur conformément aux instructions de la boîte de dialogue en vérifiant l'aspect de l'image.

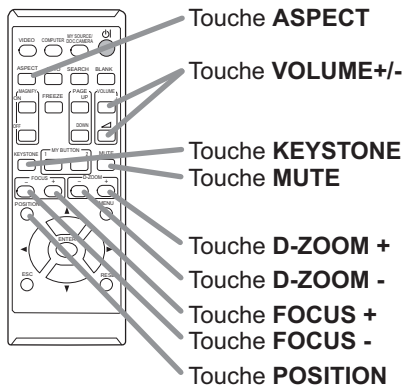
Rappuyez sur la touche **KEYSTONE** pour terminer cette opération.

## Régler le volume

Utilisez les touches **VOLUME+/-** pour régler le volume.

## Couper le son

Appuyez sur la touche **MUTE** de la télécommande. Pour rétablir le son, appuyez sur la touche **MUTE** ou **VOLUME+/-**.



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

**REMARQUE** • La touche **ASPECT** ne fonctionne pas si un signal d'entrée approprié n'est pas émis.

• Pour obtenir de plus amples détails, voir le Guide d'utilisation sur CD.

## Mise hors tension

1. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande.  
Le message “Mise hors tension de l'appareil?” va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.
2. Confirmez que la porte de l'objectif ne cognerien à son ouverture. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** une nouvelle fois quand les messages apparaissent.  
Si le capteur du stylet est facile à atteindre, fixer la protection du capteur fournie pour le protéger de la poussière.  
La lampe du projecteur s'éteint et le voyant **POWER** commence à clignoter en orange.  
La porte de l'objectif se ferme juste après l'extinction de la lampe.

Toutefois, pour conserver une meilleure qualité d'image, la porte de l'objectif se ferme après le refroidissement de la lampe quand le projecteur est installé à l'envers comme lors d'un montage au plafond. Voyant **POWER** cesse alors de clignoter et lorsque le projecteur est froid elle s'éclaire fixement en orange.

Ne pas remettre le projecteur sous tension avant que s'écoulent au moins 10 minutes avant la mise hors tension. Par ailleurs, n'éteignez pas le projecteur juste après l'avoir allumé. Cela risquerait de provoquer le dysfonctionnement de la lampe ou de raccourcir la durée de vie de certaines pièces, y compris la lampe.

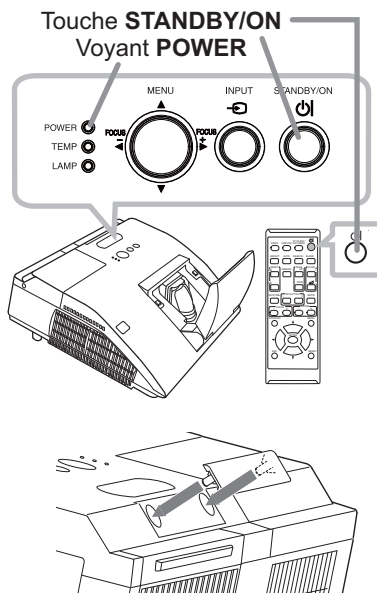
**⚠ AVERTISSEMENT** ► Veillez à ne pas coincer votre doigt dans la porte de l'objectif, car cela pourrait vous blesser.

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

► Retirer le cordon d'alimentation pour s'assurer que la séparation est complète. La prise de courant doit être à proximité du projecteur et facile d'accès.

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

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



## Remplacement de la lampe

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

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

**Numéro type : DT01251**

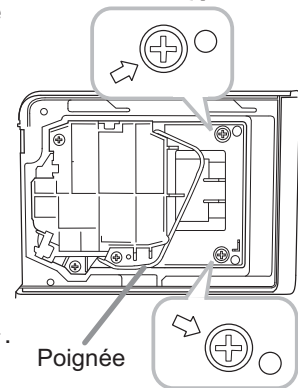
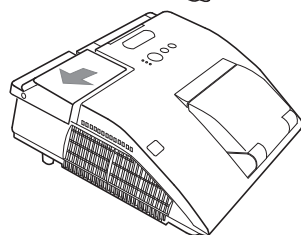
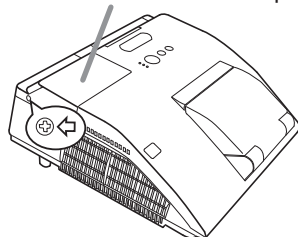
1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez la lampe refroidir au moins 45 minutes.
2. Prévoir une lampe de rechange. Si le projecteur est installé au mur ou au plafond, ou si la lampe est grillée, demander également au revendeur de remplacer la lampe.

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

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

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

Couvercle de la lampe



Poignée

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

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

## Remplacement de la lampe (suite)

 HAUTE TENSION  HAUTE TEMPERATURE  HAUTE PRESSION

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

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

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



Débranchez la prise de courant.

- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débranchez le cordon électrique de la prise, et demandez une lampe de rechange à votre revendeur local. Les éclats de verre peuvent endommager les parties internes du projecteur ou causer des blessures lors de la manipulation de celui-ci, aussi, n'essayez pas de nettoyer le projecteur ou de changer l'ampoule vous-même.
- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), aérez soigneusement la pièce et évitez de respirer les vapeurs ou les fines particules qui sortent des trous d'aération du projecteur, ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche.
- Avant de remplacer la lampe, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, puis attendez au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude, vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



- Ne dévissez jamais d'autres vis que celles spécifiées (marquées d'une flèche).
- Ne pas ouvrir le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est installé au mur ou au plafond. Cela risque d'être dangereux, car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. En outre, comme il est dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur local de remplacer la lampe, même si l'ampoule n'est pas cassée.
- N'utilisez pas le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lors du remplacement de la lampe, assurez-vous que les vis sont vissées fermement. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.



- Utilisez uniquement une lampe du type spécifié. L'utilisation d'une lampe non spécifiquement conçue pour ce modèle peut être à l'origine d'un incendie, endommager le produit ou raccourcir sa durée de vie.
- Si la lampe se brise très vite après le premier usage, il peut y avoir un autre type de problème électrique. Dans ce cas, contactez votre revendeur local ou un service après-vente autorisé.
- Manipulez la lampe avec soin : si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque que l'ampoule éclate durant son utilisation.
- Utiliser de manière prolongée la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairage ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devez remplacer la lampe le plus tôt possible. N'utilisez pas de vieilles lampes (ou usagées) ; elles pourraient se briser.

# Nettoyer et remplacer le filtre à air

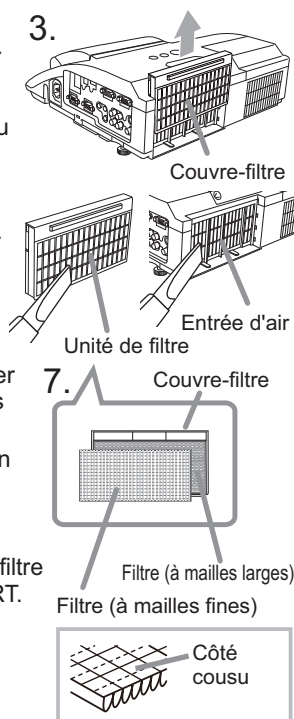
Le filtre à air est équipé de deux types de filtres à l'intérieur. Le filtre à air doit être vérifié et nettoyé régulièrement. Ceci peut causer le feu, des brûlures ou un mauvais fonctionnement de l'appareil. Si les filtres sont détériorés ou salis, remplacez-les des filtres neufs. La préparation des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

**Numéro type : UX37191** (Ensemble du filtre)

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

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

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



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

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

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

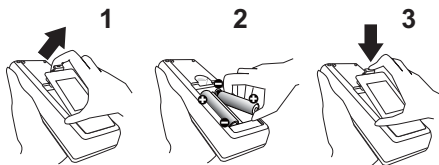
**REMARQUE** • Réinitialiser le temps filtre seulement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air, afin d'avoir une indication correcte du temps d'utilisation du filtre.

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

## Préparer la télécommande

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

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

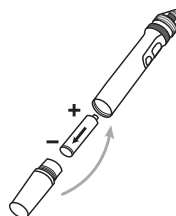


**⚠ AVERTISSEMENT** ► Pour connaître les précautions de manipulation de la pile, se reporter à la page suivante.

## Préparation du stylet interactif

### Mise en place des piles

1. Tourner le couvercle de la pile du stylet vers la gauche pour l'ouvrir.
  2. Comme indiqué sur le schéma, insérer la pile AAA dans le couvercle de la pile, extrémité vers l'avant. (HITACHI MAXELL ou HITACHI MAXELL ENERGY, n° de pièce LR03)
  3. Fermer le couvercle de la pile en le tournant vers la droite jusqu'à fermeture complète.
- Ne pas tenir une pile avec des pinces ou autres.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Pour connaître les précautions de manipulation de la pile, se reporter à la page suivante.

### Remplacement de la pointe du stylet

Lorsque la pointe du stylet est raccourcie par l'usure, la remplacer en respectant la procédure suivante.

1. Retirez la pointe de la plume se référant à l'illustration.
2. Placer une nouvelle pointe dans le lieu, et poussez-le afin qu'il clics.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Tenir la pointe du stylet hors de la portée des enfants et animaux. Veillez à ce qu'ils n'avalent pas accidentellement la pointe du stylet ou l'ensemble de pièces de rechange. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.

**⚠ ATTENTION** ► Ne pas laisser tomber le stylet ni le manipuler sans précaution.



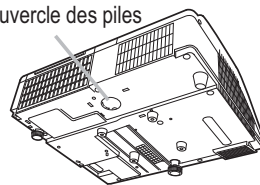
# Remplacement de la pile d'horloge interne

Ce projecteur possède une horloge interne utilisant une pile. Lorsque l'horloge de la fonction réseau ne fonctionne pas correctement, veuillez changer la pile:

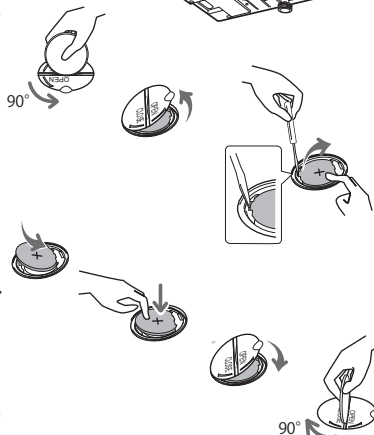
**HITACHI MAXELL ou HITACHI MAXELL ENERGY**, numéro de pièce **CR2032** ou **CR2032H**.

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

Couvercle des piles



FRANÇAIS



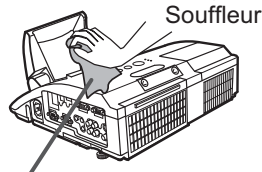
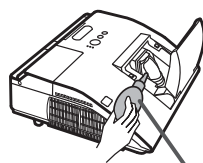
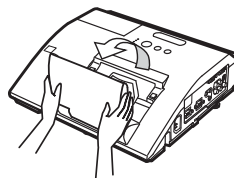
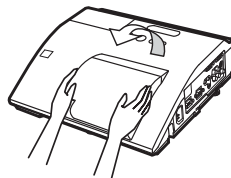
**REMARQUE** • L'horloge interne sera remise à zéro lorsque vous retirerez la pile. Pour régler l'horloge, veuillez consulter le "Guide Réseau". (📖 19, 21)

- ⚠️ AVERTISSEMENT** ► Veuillez manipuler la pile avec soin, car une pile peut exploser, craquer et fuir, causer un incendie, blesser et polluer l'environnement.
- N'utilisez qu'une pile parfaite ou spécifiée. N'utilisez pas une pile endommagée, comme rayée, bosselée, rouillée ou qui fuit.
  - Le remplacement de la pile doit toujours être effectué à l'aide d'une pile neuve.
  - Ne pas utiliser simultanément des piles de types différents. Ne pas associer une pile neuve et une pile usagée.
  - Lorsqu'une pile fuit, retirez le liquide avec un linge humide. Si vous recevez du liquide sur le corps, rincez immédiatement et abondamment à l'eau. Lorsque qu'une pile a fuit dans le compartiment, remplacez les piles après avoir nettoyé le liquide.
  - Assurez-vous que les bornes positives et négatives sont correctement alignées pendant le chargement de la pile.
  - Ne modifiez pas une pile; par exemple recharger ou souder.
  - Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec. Ne mettez jamais les piles dans du feu ou de l'eau.
  - Conserver la pile dans un endroit hors de portée des enfants et animaux domestiques. Veillez à ce qu'ils n'avalent pas une pile. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
  - Respectez les réglementations en vigueur localement concernant la mise au rebut des piles.

## Entretien le miroir et l'objectif

Si le miroir de projection ou l'objectif est défectueux, sale ou embué, la qualité d'affichage risque d'être affectée. Prenez bien soin du miroir et de l'objectif, en les manipulant avec précaution.

1. Mettez le projecteur hors-tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise. Et laissez le projecteur refroidir pendant un moment.
2. La porte de l'objectif peut être ouverte manuellement. Veuillez tenir les deux côtés de l'objectif et l'ouvrir doucement jusqu'à ce qu'il se verrouille, vous entendrez un clique.
3. Utilisez un souffleur pour retirer la poussière sur l'objectif et sur le miroir avant de les essuyer. Essuyez doucement le miroir et la lentille avec une lingette nettoyante humide pour lentille disponible sur le marché, en veillant à ne pas endommager le miroir ni la lentille.
4. Pour fermer la porte de l'objectif correctement, veuillez réaliser la procédure suivante.
  - (1) Insérez le cordon d'alimentation avec la porte de l'objectif ouverte.
  - (2) Le voyant d'alimentation s'allume en orange et la porte de l'objectif se ferme automatiquement. Ne touchez pas la porte de l'objectif lorsqu'elle se ferme. Ne laissez rien bloquer la porte de l'objectif.



Tissu de nettoyage

**REMARQUE** • Lorsque la porte de l'objectif est fermée manuellement, elle peut ne pas se fermer correctement.

• La porte de l'objectif risque de ne pas fermer lorsque la fonction VERR PORTE OBJ de l'élément SERVICE du menu OPT. est réglée sur ACTIVE. Pour plus d'informations, se référer au "Guide d'utilisation" sur le CD.

⚠ **AVERTISSEMENT** ► Avant d'utiliser le miroir de projection et l'objectif, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, laissez ensuite le projecteur refroidir suffisamment.

► N'utilisez pas d'aspirateur pour nettoyer le miroir de projection ou l'objectif, ils pourraient être endommagés.

► N'utilisez aucun nettoyant ou produit chimique autre que ceux spécifiés dans ce manuel. Portez une attention particulière au miroir et à l'objectif, car ces éléments pourraient mutuellement sérieusement s'endommager.

⚠ **ATTENTION** ► Veillez à ne pas coincer votre doigt dans la porte de l'objectif, car cela pourrait vous blesser.

## Utiliser le manuel sur CD

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

### ■ Conditions requises au système

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

- Windows®:** SE : Microsoft®  
Windows® XP, Windows Vista®, Windows®7 ou suivant
- Macintosh®:** SE : Mac OS® 10.2 ou suivant
- Lecteur de cédérom/DVD-ROM:**
- Logiciels d'application:** Microsoft® Internet Explorer®6.0 ou suivant  
Adobe® Acrobat® Reader® 8.0 ou suivant

### ■ Comment utiliser le CD

1. Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM/DVD-ROM de l'ordinateur.

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

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

**⚠ ATTENTION ►** Ne lisez le CD-ROM que sur le lecteur de CD/DVD d'un ordinateur. Le CD-ROM est conçu pour être utilisé uniquement sur un ordinateur. N'INSEREZ JAMAIS LE CD-ROM DANS UN LECTEUR DE CD/DVD AUTRE QUE CELUI D'UN ORDINATEUR ! Insérer le CD-ROM dans un lecteur de CD/DVD 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 ordinateur résultant de l'utilisation du CD-ROM.
- Aucune donnée, même partielle, du CD-ROM ne doit être copiée, reproduite ou republiée sans en informer notre société.

## Caractéristiques techniques

Poste	Caractéristiques techniques
Nom de produit	Projecteur à cristaux liquides
Panneau à cristaux liquides	1.024.000 pixels (1280 horizontale x 800 verticale)
Lampe	210 W UHP
Haut-parleur	10W
Alimentation	AC 100-120 V/ 3,1 A, AC 220-240 V/ 1,6 A
Consommation	AC 100-120 V: 310 W, AC 220-240 V: 300W
Température ambiante	5 ~ 35°C (fonctionnement) 16 ~ 35°C (Fonction interactive)
Dimensions	345 (W) x 102 (H) x 303 (D) mm * Sans compter les parties saillantes. Se reporter à l'illustration F-7 au dos de ce manuel.
Poids (masse)	Approximativement 4,1 kg
Ports	<p><b>Port d'entrée de l'ordinateur</b> COMPUTER IN1 ..... Mini-prise D-sub 15 broches x1 COMPUTER IN2 ..... Mini-prise D-sub 15 broches x1</p> <p><b>Port de sortie de l'ordinateur</b> MONITOR OUT ..... Mini-prise D-sub 15 broches x1</p> <p><b>Port d'entrée vidéo</b> S-VIDEO ..... mini DIN 4 broches x1 VIDEO ..... RCA x1</p> <p><b>Port d'entrée HDMI</b> HDMI ..... Connecteur HDMI x1</p> <p><b>Port d'entrée / sortie audio</b> AUDIO IN1 ..... Mini-prise stéréo x1 AUDIO IN2 ..... Mini-prise stéréo x1 AUDIO IN3 (R, L) ..... RCA x2 AUDIO OUT (R, L) ..... RCA x2</p> <p><b>Autres</b> USB TYPE A ..... USB-A x1 USB TYPE B ..... USB-B x1 CONTROL ..... D-sub 9 broches x1 LAN ..... RJ45 x1 MIC ..... Mini-prise mono x1</p>
Articles vendus séparément	<p><b>Lampe:</b> DT01251 <b>Ensemble du filtre:</b> UX37191 <b>Accessoire de montage:</b> HAS-AW100 (Patte de montage au plafond) HAS-203L (Adaptateur de fixation pour plafonds bas) HAS-P100 (Adaptateur de fixation pour plafonds hauts) HAS-K250 (Unité murale : pour CP-AW2519N uniquement)</p> <p><b>Stylet interactif:</b> I-PEN2 <b>Kit d'utilisation sur une table:</b> TT-251 <b>Télécommande laser:</b> RC-R008</p> <p>* Pour plus d'informations, consulter votre revendeur.</p>

## Dépannage - Garantie Et Service Après-vente

Si des phénomènes anormaux se produisent (fumée, odeur suspecte, bruit excessif) cesser d'utiliser le projecteur immédiatement.

En cas de problème avec le projecteur, se reporter à la section "Dépannage" du "Guide d'utilisation", du "Guide Réseau" ou des autres manuels associés, puis effectuer l'ensemble des tests proposés.

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

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

Information et  
Manuels :

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

Information du  
produit :

<http://www.hitachidigitalmedia.com>

Manuel téléchargé :

<http://www.hitachiserviceeu.com/support/guides/userguides.htm>

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

- Les illustrations de ce manuel sont fournies à titre indicatif. Il est possible qu'elles diffèrent légèrement de votre projecteur.
- Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel.
- La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

### Marques de commerce

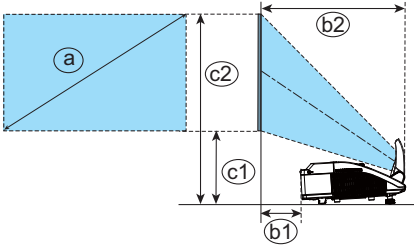
- Mac<sup>®</sup>, Macintosh<sup>®</sup> et Mac OS<sup>®</sup> sont des marques déposées de Apple Inc.
  - Adobe<sup>®</sup> et Acrobat<sup>®</sup>, Reader<sup>®</sup> sont des marques déposées de Adobe Systems Incorporated.
  - Microsoft<sup>®</sup>, Internet explorer<sup>®</sup>, Windows<sup>®</sup>, Windows NT<sup>®</sup> et Windows Vista<sup>®</sup> sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
  - HDMI, le logo HDMI et High Definition Multimedia Interface (Interface Multimédia Haute Définition) sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de HDMI Licensing LLC. aux États-Unis et dans d'autres pays.
  - Blu-ray Disc<sup>™</sup> et Blu-ray<sup>™</sup> sont des marques de fabrique de Blu-ray Disc Association.
  - StarBoard<sup>®</sup> est une marque déposée d'Hitachi Solutions, Ltd. au Japon et dans les autres pays.
  - © 2011 Luidia, Inc. Tous droits réservés. eBeam, le logo eBeam et eBeam Enabled sont des marques commerciales ou déposées de Luidia, Inc.
- Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

### Accord de licence d'utilisateur final pour le logiciel du projecteur

- Le logiciel de ce projecteur est composé de plusieurs modules logiciels indépendants avec des droits d'auteurs nous appartenant et/ou appartenant à des tiers pour chacun desdits modules logiciels.
- Veuillez à lire l'"Accord de licence d'utilisateur final pour le logiciel du projecteur", lequel est un document séparé. (du CD)

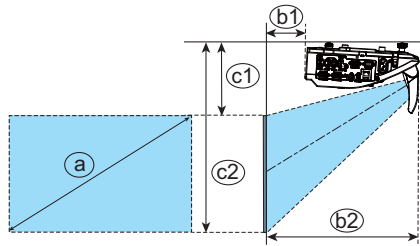
**F-1**

- On a horizontal surface



**F-2**

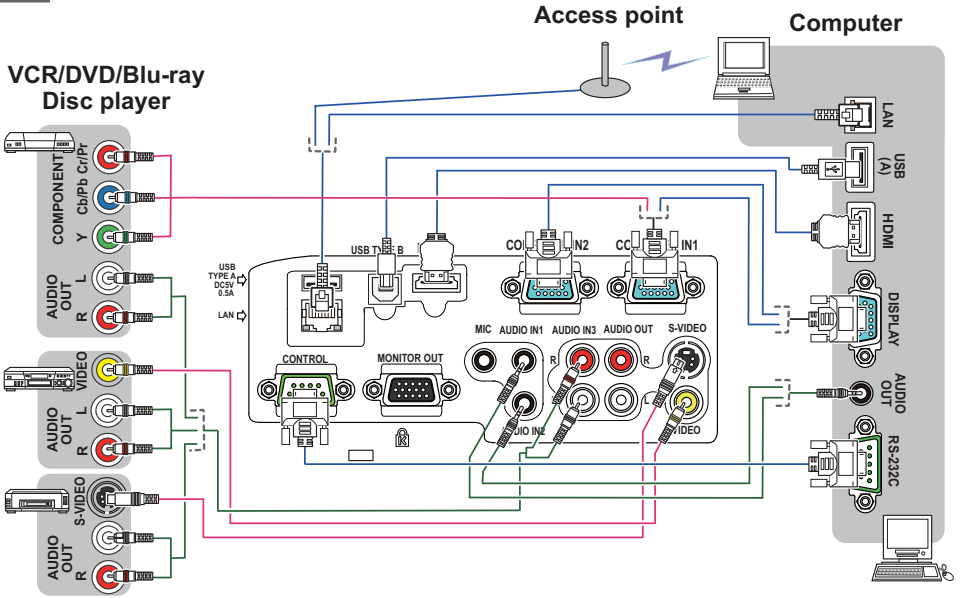
- Mounted on the wall or ceiling



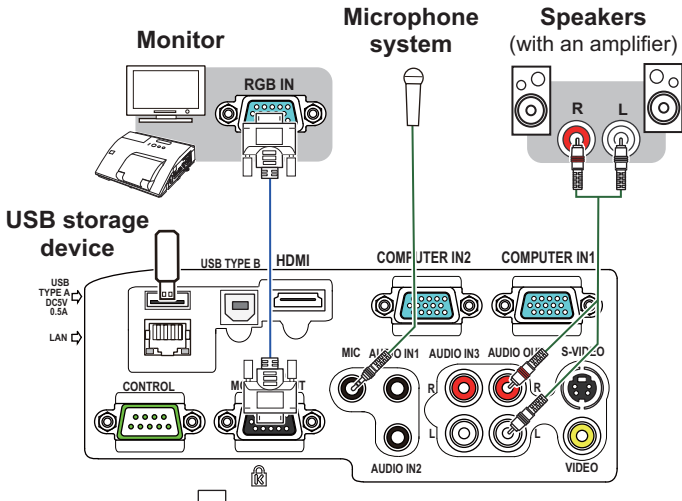
**T-1**

Screen size (diagonal) (a)		Projection distance				Screen height			
		(b1)		(b2)		(c1)		(c2)	
type(inch)	m	m	inch	m	inch	m	inch	m	inch
60	1.5	0.120	4.7	0.426	16.8	0.295	11.6	1.102	43.4
70	1.8	0.188	7.4	0.494	19.5	0.332	13.1	1.274	50.2
80	2.0	0.256	10.1	0.562	22.1	0.369	14.5	1.446	56.9
90	2.3	0.324	12.8	0.631	24.8	0.407	16.0	1.618	63.7
100	2.5	0.392	15.4	0.699	27.5	0.444	17.5	1.791	70.5

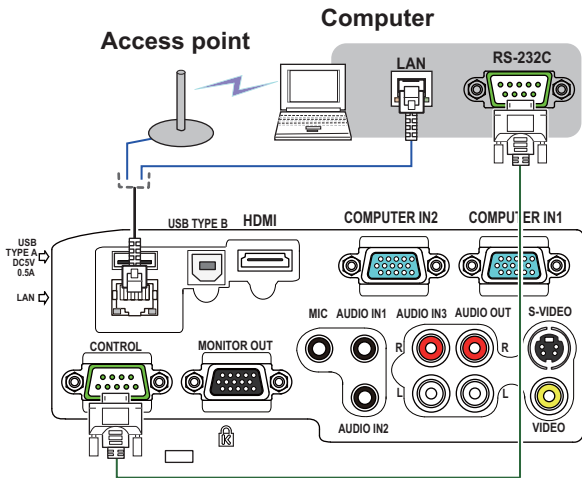
**F-3**



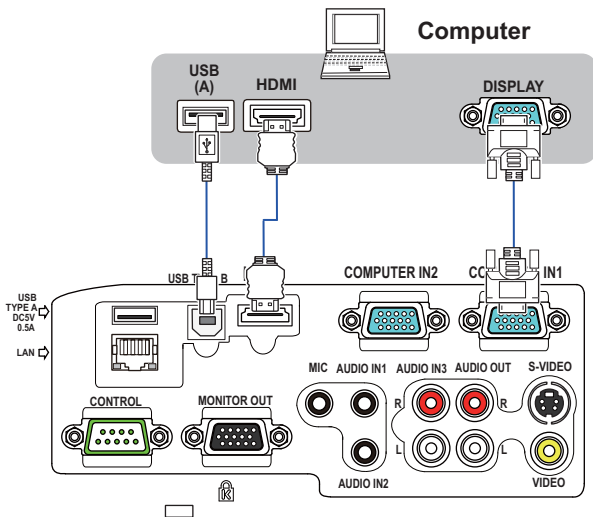
**F-4**



F-5

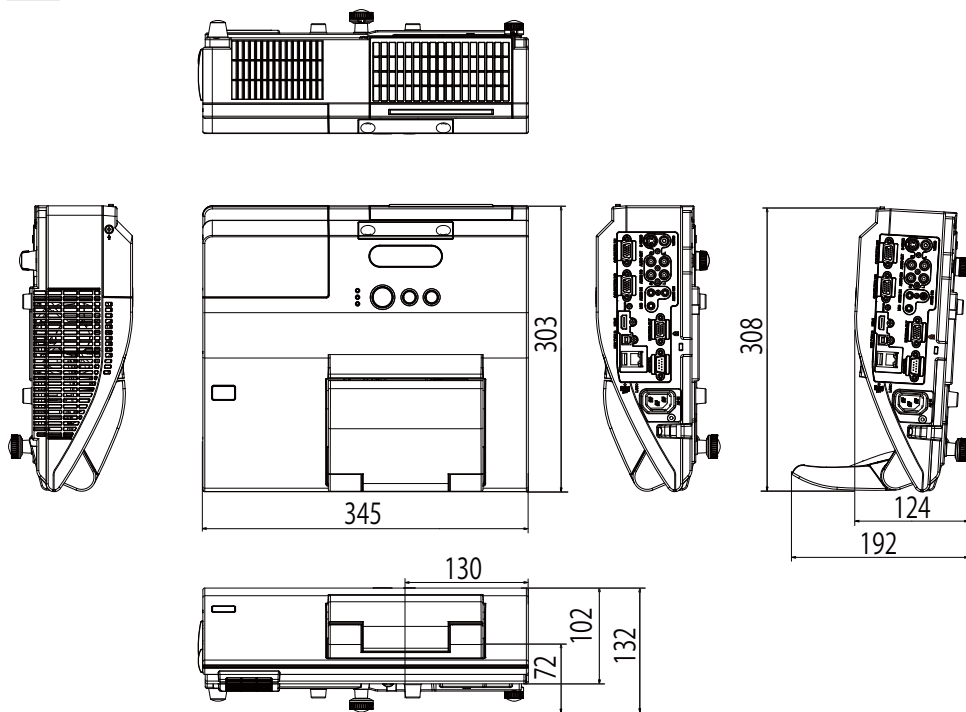


F-6



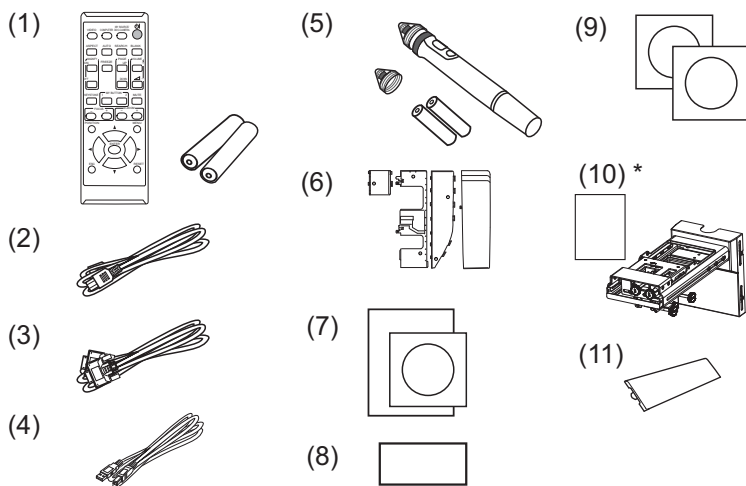


F-7



[unit: mm]

F-8



**NOTE** • The information in this manual is subject to change without notice. • The manufacturer assumes no responsibility for any errors that may appear in this manual. • The reproduction, transfer or copy of all or any part of this document is not permitted without express written consent.

**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.

**HINWEIS** • Die Informationen in diesem Handbuch können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. • Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung für etwaige in diesem Handbuch enthaltene Fehler. • Die Vervielfältigung, Übertragung oder Verwendung dieses Dokuments oder dessen Inhalts ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

**NOTA** • La información de este manual puede sufrir modificaciones sin previo aviso. • El fabricante no asume ninguna responsabilidad por los errores que puedan aparecer en este manual. • No está permitida la reproducción, transmisión o utilización de este documento ni de su contenido sin autorización expresa por escrito.

**NOTA** • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso. • Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale. • E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espresa autorizzazione scritta.

**MERK** • Informasjonen i denne håndboken kan endres uten varsel. • Produsenten påtar seg intet ansvar for eventuelle feil som fremkommer i denne håndboken. • Reproduksjon, overføring eller bruk av dette dokumentet eller deler av det, er ikke tillatt uten uttrykt skriftlig tillatelse.

**OPMERKING** • De informatie in deze handleiding kan zonder voorafgaande kennisgeving veranderd worden. • De fabrikant neemt geen enkele verantwoordelijkheid voor de eventuele fouten in deze handleiding. • Reproductie, overdracht of het gebruik van dit document is niet toegestaan, zonder uitdrukkelijke toestemming van de betreffende partij.

**NOTA** • As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. • O fabricante não se responsabiliza por quaisquer erros que possam surgir neste manual. • A reprodução, transmissão ou utilização deste documento ou do seu conteúdo não é permitida sem autorização expressa por escrito.

**通知事項** • 本书中刊载的内容有可能不经预告而发生变更。• 本产品的制造者对本书中的刊载错误不负任何责任。• 未经允许请勿复制、转载和使用本书的部分或全部内容。

**알림** • 본서에 기재되어 있는 내용은 예고 없이 변경하는 일이 있습니다. • 본제품의 제조자는, 본서에 있어서의 기재 오류에 대해서 일체의 책임도 지지 않습니다. • 본서 내용의 일부 혹은 전부를 무단으로 복사하거나 전제하여 사용하는 것을 절대 금합니다.

**NOTERA** • Informationen i denna bruksanvisning kan komma att ändras utan förvarning. • Tillverkaren påtar sig inget ansvar för eventuella fel i denna bruksanvisning. • Återgivning, översändande eller användning av detta dokument eller dess innehåll är inte tillåten utan uttrycklig skriftligt medgivande.

**ПРИМЕЧАНИЕ** • Содержание данного руководства может изменяться без предварительного уведомления. • Производитель не несет ответственности за ошибки в данном руководстве. • Воспроизведение, передача и использование данного документа или его содержания запрещено без письменного разрешения.

**HUOM!** • Tämän ohjekirjan tiedot voivat muuttua ilman eri ilmoitusta. • Valmistaja ei ota mitään vastuuta ohjekirjassa mahdollisesti olevista virheistä. • Dokumentin tai sen sisällön jäljentäminen, siirto tai käyttö ei ole sallittua ilmannimenomaista kirjallista valtuutusta.

**UWAGA** • Informacje podane w tym podręczniku mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. • Producent nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne błędy w podręczniku. • Powielanie, przesyłanie lub inne wykorzystanie tego dokumentu lub jego treści nie jest dozwolone bez wyraźnej pisemnej zgody.

# HITACHI

Inspire the Next

## Hitachi America, Ltd.

Business Solutions Group  
900 Hitachi way, Chula Vista  
CA 91914-3556 **USA** **CANADA**  
Tel: +1 -800-448-2244

► <http://www.hitachi-america.us/projectors>

## Hitachi Europe Ltd., Digital Media Group Consumer Affairs Department

Whitebrook Park, Lower Cookham Road,  
Maidenhead  
Berkshire SL6 8YA **UNITED KINGDOM**  
Tel: 0844 481 0297

Email: [consumer.mail@hitachi-eu.com](mailto:consumer.mail@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe S.A.S., Digital Media Group

31 bis rue du 35ème Régiment de l'aviation  
ZAC DU CHENE, 69500 BRON **FRANCE**  
Tel: 043 742 8430

Email: [france.consommateur@hitachi-eu.com](mailto:france.consommateur@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe GmbH

Am Seestern 18  
40547 Düsseldorf **GERMANY**  
Tel: 0211-5283-801

Email: [Service.germany@hitachi-eu.com](mailto:Service.germany@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe S.A.

364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.  
152 33 Chalandri  
Athens **GREECE**  
Tel: 210 6837200

Email: [tech.assist@hitachi-eu.com](mailto:tech.assist@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe S.r.l.

Via T. Gullii, 39  
20147 MILANO **ITALY**  
Tel: +39 02 487861

Email: [customerservice.italy@hitachi-eu.com](mailto:customerservice.italy@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe S.A.

Gran Via Carles III, 86 Planta 5ª  
Edificios Trade - Torre Este  
08028 Barcelona **SPAIN**  
Tel: 0034 934 092 5 50

Email: [Atencion.Cliente@hitachi-eu.com](mailto:Atencion.Cliente@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe AB

Frösundaviks Alle 15  
169 29 Solna **SWEDEN**  
Sweden Tel: +46 8 562 711 00  
Finland Tel: +358 10 8503 085  
Norway Tel: +47 9847 3898

Denmark Tel: +46 8 562 711 00

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

## Hitachi Australia Pty Ltd.

Suite 801, Level 8 , 123 Epping Road  
North Ryde N.S.W 2113 **AUSTRALIA**  
Tel: +61 -2-9888-4100

► <http://www.hitachi.com.au>

## Hitachi (Hong Kong), Ltd.

18/F., Ever Gain Centre, 28 On Muk Street.,  
Shatin, N.T. **HONG KONG**  
Tel: +852 -2113-8883

► <http://www.hitachi-hk.com.hk>

## Hitachi Sales (Malaysia) Sdn. Bhd.

Lot 12, Jalan Kamajuan, Bangi Industrial Estate,  
43650 Bandar Baru Bangi, Selangor Darul Ehsan  
**MALAYSIA**

Tel: +60 -3-8911-2670

► <http://www.hitachiconsumer.com.my>

## Hitachi Home Electronics Asia (S) Pte. Ltd.

438A Alexandra Road #01-01/02/03  
Alexandra Technopark, 119967 **SINGAPORE**  
Tel: +65 -6536-2520

► <http://www.hitachiconsumer.com.sg>

## Hitachi Sales Corp. of Taiwan

2<sup>nd</sup> Floor, No.65, Nanking East Road, Section 3,  
Taipei 104 **TAIWAN**  
Tel: +886-2-2516-0500

► <http://www.hsct.com.tw>

## Hitachi Sales (Thailand), Ltd.

994, 996 Soi Thonglor, Sukhumvit 55 Rd.,  
Klongtonnua, Vadhana, Bangkok 10110

**THAILAND**

Tel: +66 -2381-8381-98

► <http://www.hitachi-th.com>

## Hitachi Consumer Electronics Co.,Ltd.

292 Yoshida-cho, Totsuka-ku  
Yokohama 244-0817 **JAPAN**

► <http://www.hitachi.co.jp/proj/>