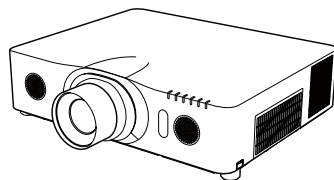


## Projecteur

# CP-X8150/CP-X8160/CP-WX8240/ CP-WX8255/CP-SX8350/CP-WU8440/ CP-WU8450

## 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.

- 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>, 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<sup>™</sup>, 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.
- DICOM<sup>®</sup> est une marque déposée de National Electrical Manufacturers Association pour ses normes (publications) en lien avec les communications numériques d'associations médicales.

**PjLink<sup>™</sup>**

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

Projecteur

## Manuel d'utilisation - Guide de sécurité

Merci d'avoir acheté ce projecteur.



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

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

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

### Explication des symboles

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

 <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.



Débranchez la prise murale.

### **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.



Ne pas démonter.

### **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.



# Consignes De Sécurité (Suite)

## **AVERTISSEMENT**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Veillez à ce que la partie du cordon électrique qui se branche dans la prise soit propre (sans poussière) avant de l'utiliser. Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer la fiche d'alimentation.
- Insérez à fond la fiche d'alimentation dans la prise électrique. Évitez d'utiliser une prise électrique mal fixée, non reliée à la terre ou avec un faux contact.

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

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

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



Branchez solidement le fil de mise à la terre.

# Consignes De Sécurité (Suite)

## **AVERTISSEMENT**

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

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

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

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

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

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

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

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

- Ne placez pas le cordon près du chauffage.

- Évitez de trop courber le cordon électrique.

- N'essayez pas de réparer le cordon électrique.

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

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

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

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

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

- Ne tenez pas la pile par les bornes métalliques.

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

- Évitez de court-circuiter la pile.

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

- Évitez que la pile subisse un choc physique.

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

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

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

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



# Consignes De Sécurité (Suite)

## ATTENTION

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

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

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



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

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



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

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

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



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

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

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



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

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

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



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

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



### **Évitez les champs magnétiques.**

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



# Consignes De Sécurité (Suite)

## ATTENTION

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

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



Débranchez la prise murale.

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

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

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

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



## REMARQUE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# Consignes De Sécurité (Suite)

## REMARQUE

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

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

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

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

Après avoir mis le projecteur hors tension, avoir appuyé sur le commutateur de réinitialisation ou avoir coupé l'alimentation, laissez le projecteur refroidir suffisamment. L'électrode risque d'être endommagée et la lampe risque de ne plus s'allumer si le projecteur est utilisé à température élevée.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Reposez-vous les yeux régulièrement.

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

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

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

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

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



# Lampe

## AVERTISSEMENT



HAUTE TENSION



HAUTE TEMPÉRATURE



HAUTE PRESSION

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

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

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

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

Pour de plus amples informations, contactez votre revendeur.



Débranchez la prise d'alimentation de l'appareil de la prise de courant.

- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débranchez le cordon électrique de la prise et demandez une lampe de rechange à votre revendeur.

Attention car des éclats de verre peuvent endommager l'intérieur du projecteur ou vous blesser, n'essayez donc pas nettoyer le projecteur ou de remplacer la lampe par vous-même.

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

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



- N'ouvrez pas le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu. Cela risque d'être dangereux car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. Comme il est en outre dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur de remplacer la lampe même si elle ne s'est pas cassée.

- N'utilisez pas le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lorsque vous remplacez la lampe, contrôlez si les vis sont solidement vissées. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.



- N'utilisez que des lampes du type indiqué.

- Si la lampe se brise très vite après le premier usage, il peut y avoir un autre type de problème électrique. Dans ce cas, contactez votre revendeur local ou un service après-vente autorisé.

- Manipulez la lampe avec soin : Si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque la lampe explose et éclate en morceaux durant son utilisation.

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

# Réglementations

## **Avertissement FCC**

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

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

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

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

## **Pour les utilisateurs au Canada**

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

# Garantie Et Service Après-vente

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

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

# Table des matières



<b>Introduction</b> .....	<b>3</b>	<b>MENU COURT</b> .....	<b>40</b>
Caractéristiques .....	3	<b>Menu IMAGE</b> .....	<b>42</b>
Vérification du contenu de l'emballage ..	3	<b>Menu AFFICHAGE</b> .....	<b>45</b>
Identification des pièces composantes ..	4	<b>Menu ENTR.</b> .....	<b>48</b>
Projecteur, Panneau de contrôle et voyants,		<b>Menu INSTALLAT°</b> .....	<b>52</b>
Ports, Télécommande		<b>Menu AUDIO IN</b> .....	<b>55</b>
<b>Mise en place</b> .....	<b>7</b>	<b>Menu ECRAN</b> .....	<b>57</b>
Disposition .....	7	<b>Menu OPT.</b> .....	<b>63</b>
Connecter vos appareils .....	10	<b>Menu RÉSEAU</b> .....	<b>74</b>
Fixation des câbles		<b>Menu SECURITE</b> .....	<b>85</b>
Attacher le couvercle d'adaptateur ..	15	<b>Outils de présentation</b> .....	<b>92</b>
Utiliser la barre et le logement de sécurité ..	15	Présentation PC-LESS .....	92
Connecter l'alimentation électrique ..	16	Mode Thumbnail, Mode Plein Écran,	
<b>Télécommande</b> .....	<b>17</b>	Mode Diapositive, Playlist	
Mise en place des piles .....	17	Fonction Dessin .....	102
Utilisation de la fonction ID TÉLÉCOM ..	17	Raccordement des appareils,	
Modifier la fréquence du		Utilisation de la fonction de dessin	
signal de la télécommande .....	18	Affichage USB .....	107
A propos du signal de la télécommande ..	18	Lancement de l’Affichage USB, Menu	
Utiliser la télécommande en tant		flottant, Fenêtre Options	
que souris et clavier d'ordinateur ..	19	<b>Entretien</b> .....	<b>111</b>
<b>Moniteur du statut</b> .....	<b>20</b>	Remplacer la lampe .....	111
<Uniquement pour le CP-X8160,		Nettoyer et remplacer le filtre à air ..	113
CP-WX8255 et CP-WU8450>		Autres procédures d'entretien ..	115
Affichage de l'état du projecteur ..	20	<b>Dépannage</b> .....	<b>116</b>
Affichage du journal .....	22	Avertissements affichés sur	
<b>Mise sous/hors-tension</b> .....	<b>24</b>	le Moniteur du statut .....	116
Mise sous tension .....	24	Messages liés .....	116
Mise hors tension .....	24	A propos des voyants de lampes ..	118
<b>Opération</b> .....	<b>25</b>	Réinitialiser tous les réglages ..	120
Régler le volume .....	25	Phénomènes qui peuvent facilement être	
Arrêt temporaire de l'écran et de l'audio ..	25	confondus avec des défauts de l'appareil ..	121
Sélectionner un signal d'entrée ..	26	<b>Caractéristiques techniques</b> ..	<b>126</b>
Sélectionner un rapport de format .....	27		
Régler l'élévateur du projecteur .....	28		
Réglage de l'objectif .....	29		
Régler le zoom et la mise au point,			
Réglage de la position de l'objectif,			
Mémoire objectif			
Utiliser la fonction de réglage automatique ..	31		
Régler la position .....	31		
Correction de la distorsion .....	32		
Utiliser la fonction de grossissement ..	35		
Effacement temporaire de l'écran ..	36		
Masquage temporaire de l'image ..	36		
Utiliser la fonction de menu .....	37		
Affichages à l'écran,			
Contient les rubriques de chaque menu			

## Introduction

### Caractéristiques

Le projecteur vous offre les fonctions suivantes.

- ✓ Les ports **HDMI** sont compatibles avec divers équipements vidéo qui sont munis d'une interface numérique pour obtenir des images plus nettes sur un écran.
- ✓ La lampe très lumineuse et le système optique haute qualité peuvent satisfaire les exigences d'utilisations professionnelles.
- ✓ Certaines unités d'objectif en option et le vaste éventail de caractéristiques de changement d'objectif vous permettront d'installer le projecteur à l'endroit où vous le souhaitez.
- ✓ Le clapet de l'objectif peut cacher vos opérations à l'intérieur et vous aidera pendant la présentation.
- ✓ La richesse des ports I/O devrait pouvoir permettre n'importe quel scénario commercial.

### Vérification du contenu de l'emballage

Veillez 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.

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Conserver les petites pièces à l'écart des enfants et des animaux. Ne pas mettre dans la bouche. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.

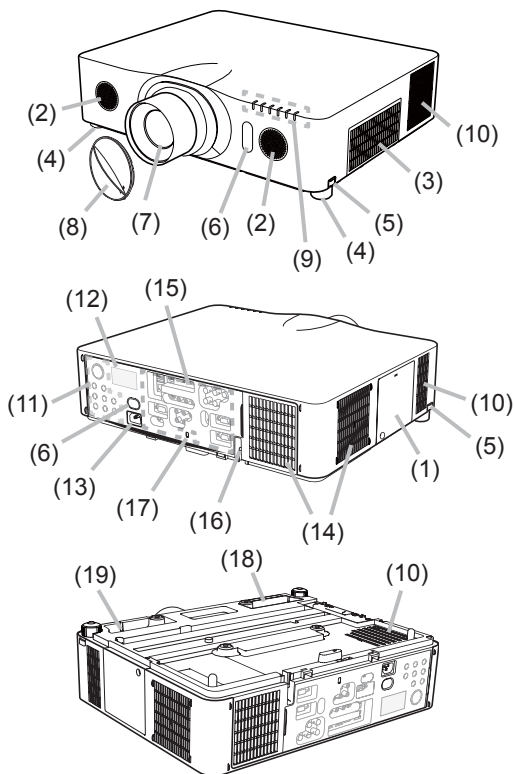
**REMARQUE** • Conservez l'emballage d'origine pour une ré-expédition future. Pour déplacer le projecteur, assurez-vous de bien utiliser l'emballage d'origine. Faites particulièrement attention à la partie de l'objectif.

- 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.

## Identification des pièces composantes

**Projecteur**

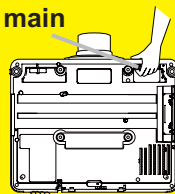
- (1) Couvercle de la lampe (📖111)  
La lampe est à l'intérieur.
- (2) Haut-parleurs (x2) (📖25, 55)
- (3) Couvercle-filtre (📖113)  
Le filtre à air et l'entrée d'air sont à l'intérieur.
- (4) Pieds de l'élévateur (x2) (📖28)
- (5) Boutons de l'élévateur (x2) (📖28)
- (6) Capteurs distants (x2) (📖18, 69)
- (7) Objectif
- (8) Capuchon d'objectif
- (9) Voyants (📖5)
- (10) Entrées d'air
- (11) Panneau de contrôle (📖5)
- (12) Moniteur du statut (📖20)  
<Uniquement pour le CP-X8160,  
CP-WX8255 et CP-WU8450>
- (13) AC IN  
(Prise de courant alternatif) (📖16)
- (14) Bouches d'air
- (15) Ports (📖5)
- (16) Barre de sécurité (📖15)
- (17) Logement de sécurité (📖15)
- (18) Prise en main (📖ci-dessous)
- (19) Barre de sûreté (📖15)



⚠ **AVERTISSEMENT** ► N'ouvrez jamais le produit et ne tentez pas de le démonter, sauf instruction contraire dans les manuels.

**Prise en main**

- Veiller à ce que le projecteur soit bien stable.
- Ne soumettez le produit à aucun choc ni aucune pression.  
Pour transporter le projecteur, positionner les mains sur la prise en main située sous l'unité. Lors du transport, ôtez tous les accessoires, y compris le cordon et les câbles d'alimentation.
- Ne regardez pas à l'intérieur du projecteur ni dans les ouvertures pendant que la lampe est allumée.



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



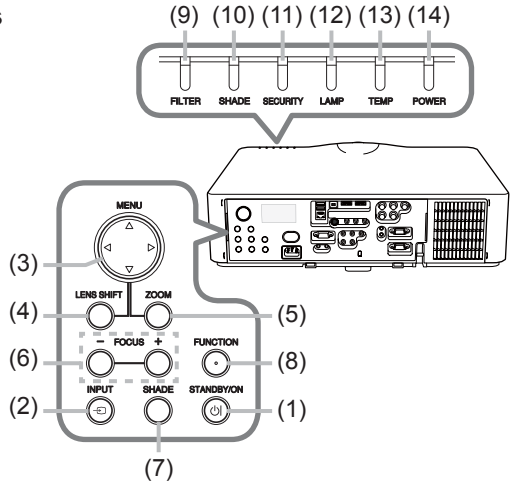
- Ne rien fixer à l'objectif, à l'exception du cache-objectif de ce projecteur, car ceci pourrait endommager l'objectif, comme par exemple la fonte de l'objectif.

(voir page suivante)

## Identification des pièces composantes (suite)

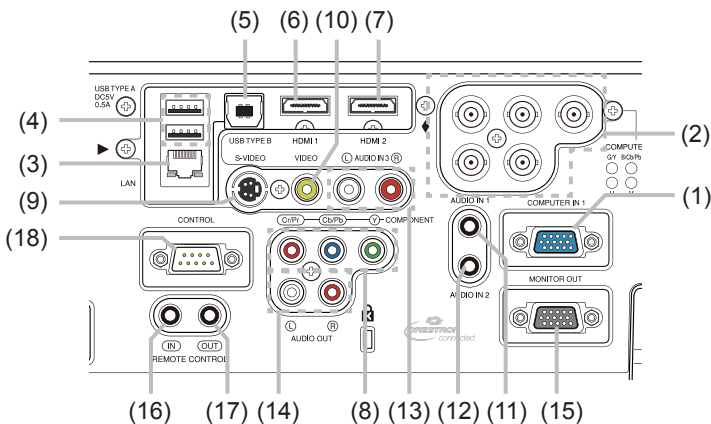
### Panneau de contrôle et voyants

- (1) Touche **STANDBY/ON** (📖24)
- (2) Touche **INPUT** (📖26, 37)
- (3) Touche **MENU** (📖37)
- (4) Touche **LENS SHIFT** (📖29)
- (5) Touche **ZOOM** (📖29)
- (6) Touches **FOCUS - / +** (📖29)
- (7) Touche **SHADE** (📖36)
- (8) Touche **FUNCTION** (📖22, 29)
- (9) Voyant **FILTER** (📖120)
- (10) Voyant **SHADE** (📖36)
- (11) Voyant **SECURITY** (📖91)
- (12) Voyant **LAMP** (📖118, 119)
- (13) Voyant **TEMP** (📖118, 119)
- (14) Voyant **POWER** (📖24, 118, 119)



### Ports (📖10 ~ 14)

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| (1) Port <b>COMPUTER IN1</b>                                   | (9) Port <b>S-VIDEO</b>             |
| (2) Ports <b>COMPUTER IN2</b><br>(G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr, H, V) | (10) Port <b>VIDEO</b>              |
| (3) Port <b>LAN</b>  | (11) Port <b>AUDIO IN1</b>          |
| (4) Ports <b>USB TYPE A</b>                                    | (12) Port <b>AUDIO IN2</b>          |
| (5) Port <b>USB TYPE B</b>                                     | (13) Ports <b>AUDIO IN3 (L, R)</b>  |
| (6) Port <b>HDMI 1</b>   | (14) Ports <b>AUDIO OUT (L, R)</b>  |
| (7) Port <b>HDMI 2</b>   | (15) Port <b>MONITOR OUT</b>        |
| (8) Ports <b>COMPONENT</b><br>(Y,Cb/Pb, Cr/Pr)                 | (16) Port <b>REMOTE CONTROL IN</b>  |
|  | (17) Port <b>REMOTE CONTROL OUT</b> |
|  | (18) Port <b>CONTROL</b>            |

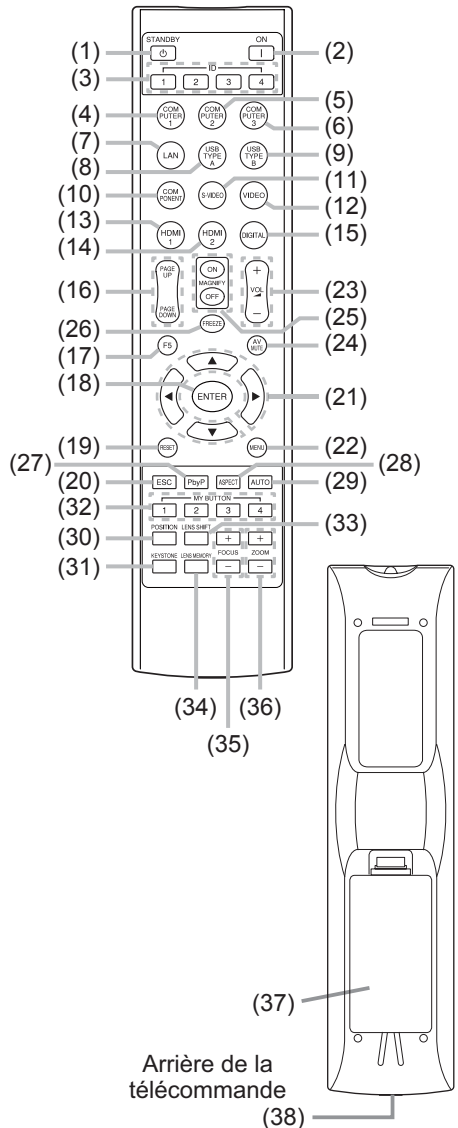


(voir page suivante)

Identification des pièces composantes (suite)

Télécommande

- (1) Touche **STANDBY** (📖24)
- (2) Touche **ON** (📖24)
- (3) Touches **ID - 1 / 2 / 3 / 4** (📖17)
- (4) Touche **COMPUTER 1** (📖26)
- (5) Touche **COMPUTER 2** (📖26)
- (6) Touche **COMPUTER 3 \***
- (7) Touche **LAN** (📖26)
- (8) Touche **USB TYPE A** (📖26)
- (9) Touche **USB TYPE B** (📖26)
- (10) Touche **COMPONENT** (📖26)
- (11) Touche **S-VIDEO** (📖26)
- (12) Touche **VIDEO** (📖26)
- (13) Touche **HDMI 1** (📖26)
- (14) Touche **HDMI 2** (📖26)
- (15) Touche **DIGITAL \***
- (16) Touches **PAGE UP / PAGE DOWN** (📖19, 94)
- (17) Touche **F5** (📖18, 19)
- (18) Touche **ENTER** (📖19, 22, 37)
- (19) Touche **RESET** (📖37)
- (20) Touche **ESC** (📖19, 37)
- (21) Touches du curseur **▲/▼/◀/▶**
- (22) Touche **MENU** (📖37)
- (23) Touches **VOL + / -** (📖25)
- (24) Touche **AV MUTE** (📖25)
- (25) Touches **MAGNIFY ON / OFF** (📖35)
- (26) Touche **FREEZE** (📖36)
- (27) Touche **PbyP** ◯
- (28) Touche **ASPECT** (📖27)
- (29) Touche **AUTO** (📖31)
- (30) Touche **POSITION** (📖30, 31, 38)
- (31) Touche **KEYSTONE** (📖32)
- (32) Touches **MY BUTTON - 1, 2, 3, 4** (📖66)
- (33) Touche **LENS SHIFT** (📖29)
- (34) Touche **LENS MEMORY** (📖30)
- (35) Touches **FOCUS + / -** (📖29)
- (36) Touches **ZOOM + / -** (📖29)
- (37) Couvercle des piles (📖17)
- (38) Port de télécommande avec fil (📖14)

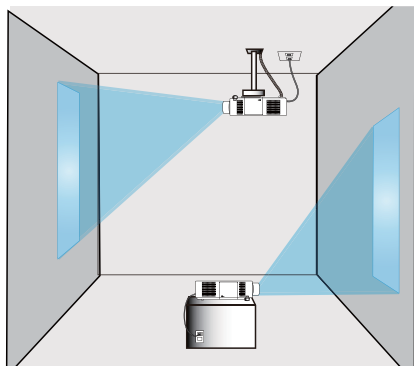


**REMARQUE** • Les touches repérées par "\*" ne sont pas prises en charge sur ce projecteur (📖117).  
 • Toute touche marquée d'un "◯" est uniquement disponible pour le **CP-WU8440** et le **CP-WU8450**.  
 • Chaque fois que vous appuyez sur une touche (à l'exception des touches **ID**), la touche **ID** correspondant au numéro ID actuellement sélectionné s'allume (📖17).

## Mise en place

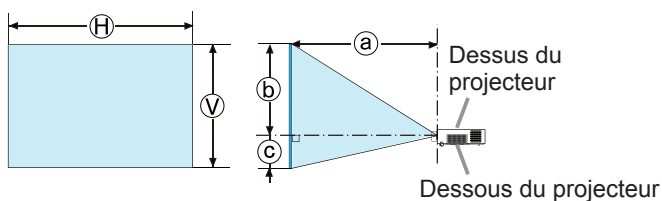
Installer le projecteur en fonction de l'environnement et de l'usage envisagé.

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



## Disposition

Se reporter aux tableaux **T-1** à **T-6** sur l'arrière de **Manuel d'utilisation (résumé)** et à ce qui suit pour déterminer la taille de l'écran et la distance de projection. Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète.



- Ⓜ × Ⓥ : Le forma d'écran
- ⓐ : Distance du projecteur à l'écran  
(depuis le devant de l'unité du projecteur)
- ⓑ , ⓒ : Hauteur d'écran

(voir page suivante)



## Disposition (suite)

**⚠ AVERTISSEMENT** ► **Installer le projecteur à un endroit où vous avez facilement accès à la prise de courant.** En cas d'anomalie, débranchez immédiatement le projecteur. Sinon, vous risquez de déclencher un incendie ou un choc électrique.

► **Veiller à ce que le projecteur soit bien stable.** En cas de chute ou de basculement du projecteur, ce dernier et les objets alentour risquent d'être endommagés. Il existe également un risque d'incendie et/ou de choc électrique si vous utilisez un projecteur endommagé.

- Ne pas mettre le projecteur dans des endroits instables, comme une surface inclinée, des endroits soumis à des vibrations, en haut d'une table bancale, ou sur une surface plus petite que le projecteur.
- Ne placez pas le projecteur sur le côté, ou à la verticale.
- Ne rien fixer ni mettre sur le projecteur, à moins que le manuel ne spécifie le contraire.
- Ne pas utiliser d'accessoires de montage autres que ceux spécifiés par le fabricant. Lisez attentivement le manuel des accessoires de montage et conservez-le à des fins de référence.
- Pour une installation spéciale, type montage au plafond, ne pas oublier de consulter d'abord votre revendeur.
- Uniquement pour le **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**, il est possible d'installer le projecteur dans n'importe quel sens avec les accessoires de montage spécifiés. Consultez votre revendeur pour une telle installation spéciale.
- Pour transporter le projecteur, positionner les mains sur la prise en main située sous l'unité. Lors du transport, ôtez tous les accessoires, y compris le cordon et les câbles d'alimentation.

► **Ne pas installer le projecteur à proximité d'objets thermoconducteurs ou inflammables.** Ces objets, s'ils sont chauffés par le projecteur, pourraient déclencher un incendie et causer des brûlures.

- Ne pas mettre le projecteur sur une étagère métallique.

► **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 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 pas installer le projecteur près de l'eau, comme dans une salle de bains, une cuisine ou au bord d'une piscine.
- Ne pas mettre le projecteur dehors ou près de la fenêtre.
- Ne placez aucun objet contenant du liquide à proximité du projecteur.

(voir page suivante)

## Disposition (suite)

**⚠ ATTENTION ▶ Placez le projecteur dans un endroit frais et assurez-vous que la ventilation y est suffisante.** Le projecteur peut s'éteindre automatiquement ou mal fonctionner si sa température interne est trop élevée. Il existe également un risque d'incendie et/ou de choc électrique si vous utilisez un projecteur endommagé.

- 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.
- Laissez un espace libre d'au moins 30 cm entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
- Ne placez pas le projecteur sur un tapis, sur un coussin ou sur de la literie.
- Évitez de boucher, bloquer ou recouvrir d'une autre manière les orifices de ventilation du projecteur. Ne rien mettre autour des entrées d'air du projecteur susceptible d'être aspiré ou de se coincer dans les entrées d'air.
- Ne pas installer le projecteur dans des endroits exposés aux champs magnétiques. Le faire peut provoquer un dysfonctionnement des ventilateurs de refroidissement à l'intérieur du projecteur.

**▶ 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 pas mettre le projecteur près d'humidificateurs. Surtout d'un humidificateur à ultrasons, puisque le chlore et les minéraux présents dans l'eau du robinet sont atomisés et pourraient se déposer dans le projecteur et causer ainsi une dégradation de l'image ou d'autres problèmes.
- Ne pas installer le projecteur dans un endroit fumeur, une cuisine, un couloir ou près de la fenêtre.

**AVIS** • 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.
- Régler correctement le paramètre ALTITUDE de l'élément SERVICE, dans le menu OPT.. En règle générale, il est recommandé de laisser ce paramètre sur AUTO (🔧 67). Si le projecteur est utilisé avec un mauvais réglage, cela risque d'endommager le projecteur ou les pièces qui se trouvent à l'intérieur.
- Tenir les objets thermosensibles à l'écart du projecteur. Sinon, ils risquent d'être endommagés par la chaleur dégagée par le projecteur.

## Connecter 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.

Procédez à la connexion après avoir vérifié que le projecteur et les périphériques sont hors tension, en vous reportant aux instructions suivantes. Reportez-vous aux figures des pages suivantes.

Avant de connecter le projecteur à un système réseau, bien lire aussi le **Guide réseau**.

**⚠ 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. Il peut faire l'objet d'une norme.
- 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** ► **Pour un câble qui a une âme uniquement sur une extrémité, connectez l'âme au projecteur.** Les réglementations EMI peuvent l'exiger.

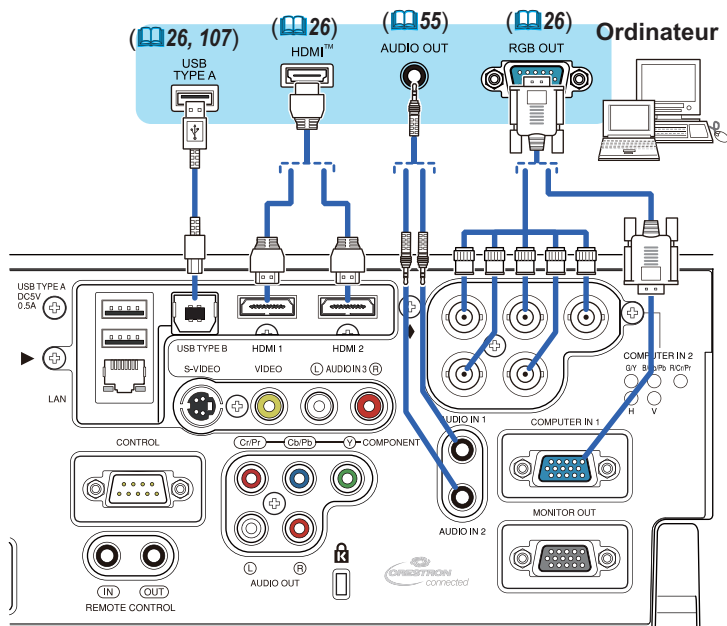
**REMARQUE** • Ne mettez pas le projecteur sous ou hors tension alors qu'il est connecté à un appareil en fonctionnement, à moins que le manuel de l'appareil n'indique de le faire. Vous risqueriez autrement de provoquer un dysfonctionnement de l'appareil ou du projecteur.

- La fonction de certains ports d'entrée peut être sélectionnée en fonction de vos besoins d'utilisation. Consulter la page de référence indiquée à côté de chaque port sur l'illustration suivante.
- 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.

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

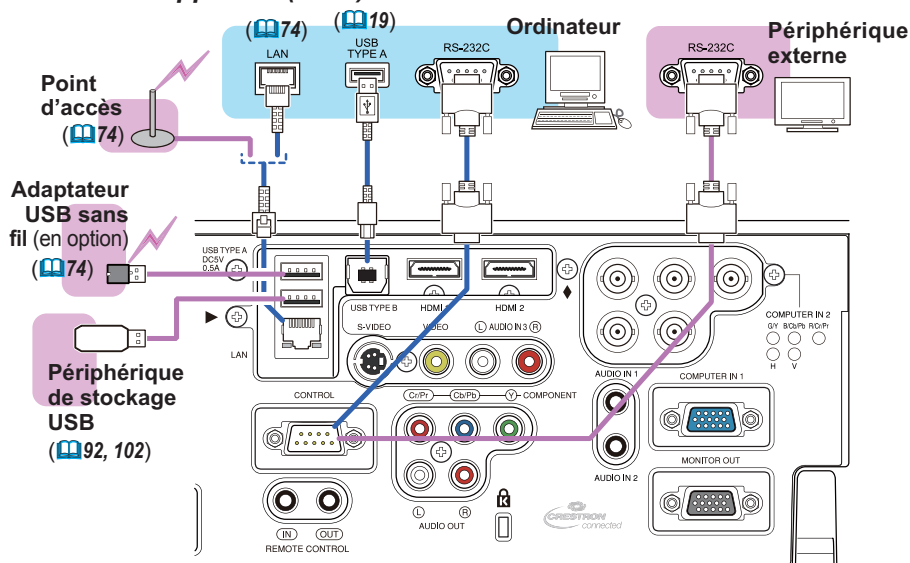
- Plug-and-Play est un système qui relie un ordinateur, son système d'exploitation et les périphériques (c.-à-d. les unités d'affichage). Ce projecteur est compatible avec la norme VESA DDC 2B. La fonction Plug-and-Play peut être utilisée en connectant ce projecteur à un ordinateur qui est compatible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

## Connecter 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 (50).
  - 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.

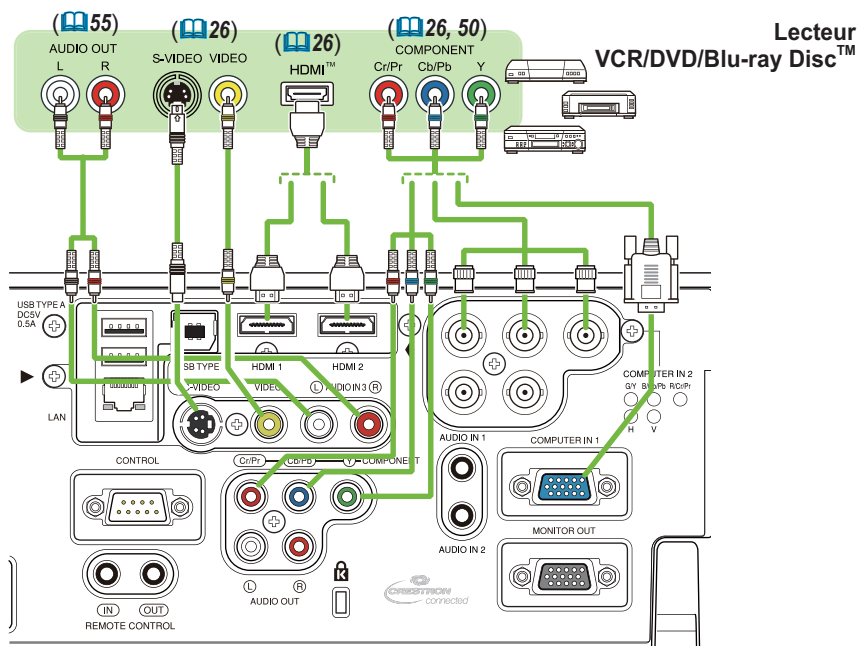
## Connecter vos appareils (suite)



- ⚠ AVERTISSEMENT** ► La chaleur peut s'accumuler dans l'adaptateur USB sans fil. Pour éviter de possibles brûlures, débranchez le cordon d'alimentation du projecteur pendant 10 minutes avant de toucher l'adaptateur.
- Lorsque vous utilisez l'adaptateur USB sans fil, veillez à connecter l'adaptateur au port **USB TYPE A** le plus éloigné du port **LAN** et à utiliser le couvercle d'adaptateur fourni (15).
- ⚠ ATTENTION** ► 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.
- L'adaptateur USB sans fil désigné, vendu séparément en option, est nécessaire pour utiliser la fonction réseau sans-fil de ce projecteur. Avant de connecter l'adaptateur USB sans fil, éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Ne pas utiliser de câble ou de dispositif de rallonge lors de la connexion de l'adaptateur au projecteur.
- 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 (95).
- Pour relier le câble LAN et le dispositif USB au projecteur, n'utiliser que le port supplémentaire **USB TYPE A** à partir du port **LAN** ou bien un câble LAN étant plat du côté où le fil de la prise est visible. Dans le cas contraire, les deux ne pourront être branchés correctement ou le câble pourrait se casser (panne).

**REMARQUE** • Si une mémoire USB surdimensionnée bloque le port **LAN**, n'utiliser que le port **USB TYPE A** supplémentaire à partir du port **LAN** ou une rallonge USB pour brancher la mémoire USB.

## Connecter vos appareils (suite)

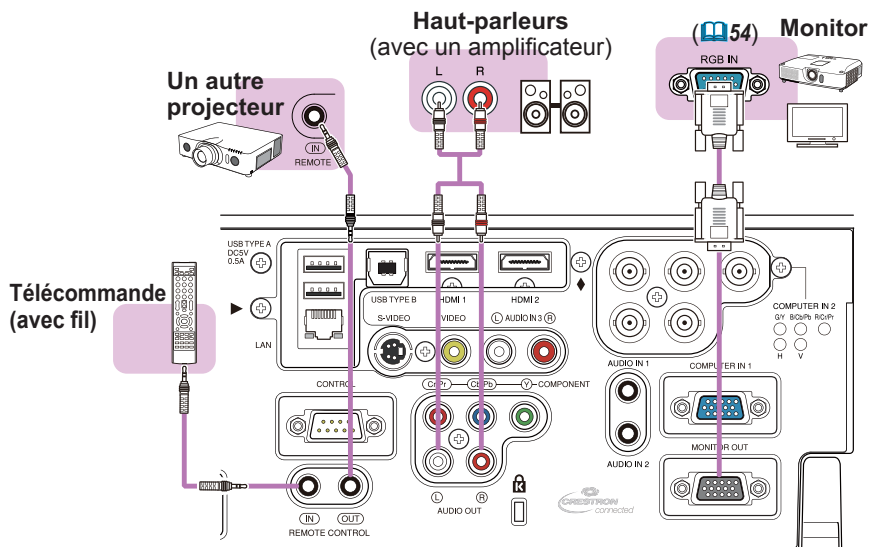


**REMARQUE** • Les ports **HDMI** de ce modèle sont compatibles HDCP (Highbandwidth Digital Content Protection) et par conséquent ils peuvent afficher des signaux vidéo en provenance de lecteurs DVD ou similaire compatibles HDCP.

- Les ports **HDMI** sont compatibles avec les signaux suivants :  
Signal vidéo : 480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60  
Signal audio : Format PCM linéaire  
Fréquence d'échantillonnage 48 kHz / 44,1 kHz / 32 kHz
- Ce projecteur peut être connecté à un autre équipement possédant un connecteur HDMI™, mais avec certains appareils, le projecteur pourra ne pas fonctionner correctement, par exemple pas d'image.
- S'assurer d'utiliser un câble HDMI™ doté du logo HDMI™.
- Utiliser un câble HDMI™ certifié de catégorie 2 pour entrer le signal 1080p@50/60 dans le projecteur.
- Lorsque le projecteur est connecté à un périphérique équipé d'un connecteur DVI, utilisez un câble DVI à HDMI™ pour le connecter à l'entrée HDMI™.
- Les câbles HDMI™ risquent de se détacher facilement du fait de l'absence de verrouillage mécanique sur les câbles et les connecteurs. Il est conseillé de fixer les câbles au projecteur pour éviter qu'ils ne se détachent (14).

(voir page suivante)

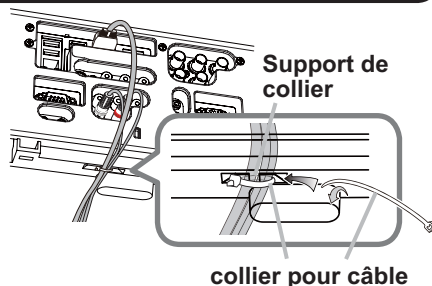
## Connecter vos appareils (suite)



**REMARQUE** • Pour utiliser une télécommande avec fil, brancher une télécommande avec fil sur le port **REMOTE CONTROL IN**. Il est également possible de brancher un autre projecteur sur le port **REMOTE CONTROL OUT** pour le commander à partir de la télécommande avec fil. Il est possible d'utiliser ce projecteur comme relais de télécommande avec les ports **REMOTE CONTROL IN** et **OUT**. Pour brancher la télécommande avec fil ou bien un autre projecteur sur les ports **REMOTE CONTROL IN** ou **OUT**, utiliser des câbles audio avec des petites prises stéréo de 3,5 mm de diamètre. Cette fonction est utile dans un environnement où le signal de la télécommande a du mal à atteindre le projecteur.

### Fixation des câbles

Pour regrouper les câbles de signal et éviter qu'ils ne se détachent, fixez-les au projecteur à l'aide d'un collier pour câbles en plastique, en vente dans le commerce. Utilisez un collier pour câble d'une taille de 2,0 x 5,0 mm ou moins. Il est conseillé d'enrouler légèrement l'extrémité du collier avant de le visser sur le support de collier, pour pouvoir le faire passer facilement.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► N'attachez pas le cordon d'alimentation.

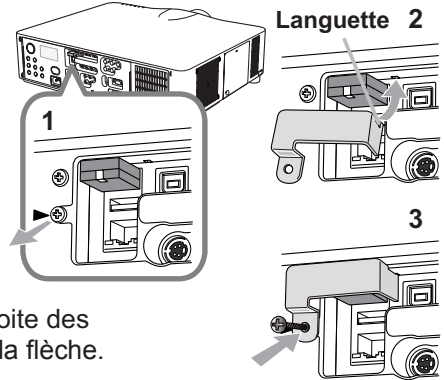
**⚠ ATTENTION** ► Utilisez uniquement un collier en plastique pour regrouper ou fixer les câbles. Un collier métallique risquerait d'endommager les câbles et le support de collier.

► Ne liez pas les câbles en les serrant trop fort. Les câbles ou l'orifice risquent de s'endommager.

## Attacher le couvercle d'adaptateur

Lorsque vous utilisez l'adaptateur USB sans fil, veuillez à connecter l'adaptateur au port **USB TYPE A** le plus éloigné du port **LAN** et à utiliser le couvercle d'adaptateur fourni

1. Desserrer la vis (marquée d'un triangle) sur la partie inférieure gauche des ports **USB TYPE A**.
2. Insérer la languette du couvercle dans le trou situé dans la partie supérieure droite des ports **USB TYPE A** dans la direction de la flèche.
3. Aligner les trous des vis sur le projecteur et le couvercle. Puis insérer les vis déposées du projecteur dans le trou et les serrer.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Conserver les petites pièces à l'écart des enfants et des animaux. Ne pas mettre dans la bouche.

► La chaleur peut s'accumuler dans l'adaptateur USB sans fil. Pour éviter de possibles brûlures, débranchez le cordon d'alimentation du projecteur pendant 10 minutes avant de toucher l'adaptateur.

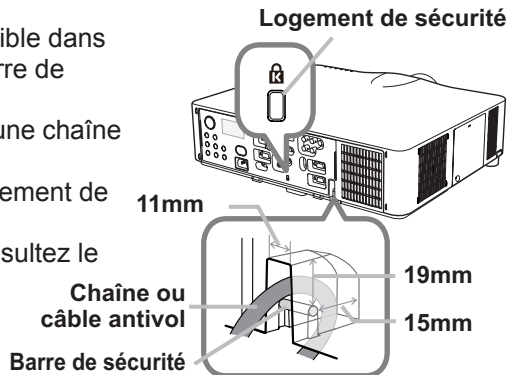
## Utiliser la barre et le logement de sécurité

Une chaîne ou un câble antivol disponible dans le commerce peut être attaché à la barre de sécurité du projecteur.

Reportez-vous à la figure pour choisir une chaîne ou un câble antivol.

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.

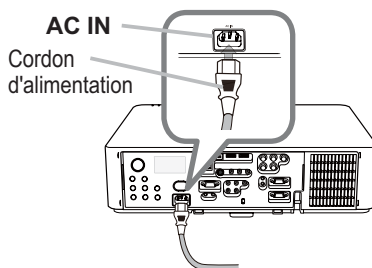
**⚠ ATTENTION** ► Ne placez pas la chaîne ou le câble antivol à proximité des bouches d'air. Une forte chaleur pourrait s'y accumuler.

**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.  
• La barre de sûreté (🔒4) peut être utilisée dans le même but que la barre de sécurité.



## 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 le raccordement de l'alimentation électrique, le voyant **POWER** s'allume en continu en orange.



Ne pas oublier que lorsque la fonction ALLUM. DIRECT est active (☐64), la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Ne branchez pas le projecteur à une source d'alimentation lorsqu'aucun objectif n'est en place.  
 ► 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.
- Brancher la prise de masse de l'alimentation de l'unité à la masse du bâtiment en utilisant un câble d'alimentation approprié (fourni).

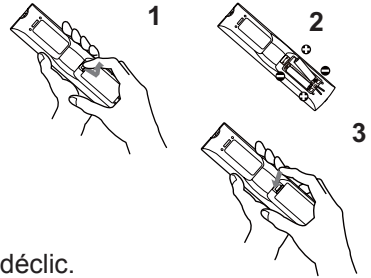
**AVIS** • Ce produit est également conçu pour les systèmes électriques de régime IT ayant une tension phase-phase de 220 à 240 V.

## Télécommande

### Mise en place des piles

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

1. Retirez le couvercle à piles en tirant sur son crochet.
2. Alignez et insérez les deux piles AA (**HITACHI MAXELL** 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.



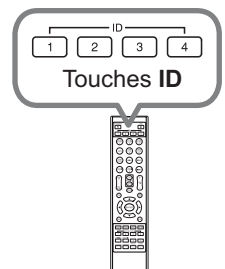
**⚠ AVERTISSEMENT** ► Manipuler toujours les piles avec soin et les utiliser uniquement de la manière indiquée. Un mauvais usage des piles comporte des risques d'explosion, de fissuration ou de fuite, pouvant causer un incendie, une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.

- 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.

### Utilisation de la fonction ID TÉLÉCOM

Utilisez cette fonction pour commander un projecteur spécifique à l'aide de la télécommande ayant reçu le même numéro ID que celui-ci lorsque vous utilisez simultanément plusieurs projecteurs du même type.

Assignez un numéro ID à chaque projecteur avant d'utiliser l'élément ID. TÉLÉCOM. dans le menu SERVICE du menu (69) OPT.. Appuyez sur la touche **ID** munie du numéro ID assigné au projecteur que vous allez commander. La touche **ID** sélectionnée s'allume pendant plusieurs secondes.



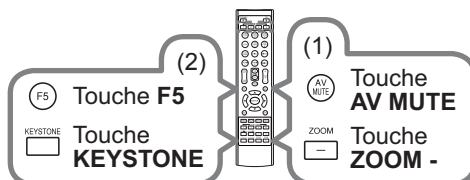
- REMARQUE** • Chaque fois que vous appuyez sur une touche (à l'exception des touches **ID**), la touche **ID** correspondant au numéro ID actuellement sélectionné s'allume.
- Pour confirmer l'ID actuel du projecteur, appuyez pendant trois secondes sur n'importe quelle touche **ID**. Son numéro s'affichera à l'écran indépendamment de l'ID défini pour le projecteur.

## 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 **AV MUTE** et **ZOOM -**
- (2) Définir le Mode 2 : HAUTE...  
Touches **F5** et **KEYSTONE**



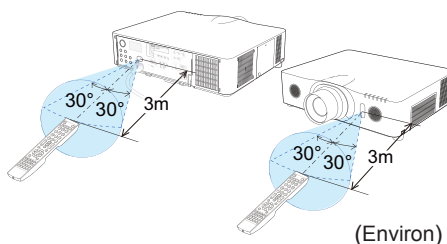
N'oubliez pas que la fonction FRÉQ A DIST. de la rubrique SERVICE du menu OPT. (69) du projecteur à contrôler doit être paramétrée sur le même mode que la télécommande.

## A propos du signal de la télécommande

La télécommande fonctionne avec le capteur distant du projecteur. Ce projecteur est muni de deux capteurs distants à l'avant et à l'arrière.

Les capteurs peuvent capter des signaux dans les intervalles suivants :

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

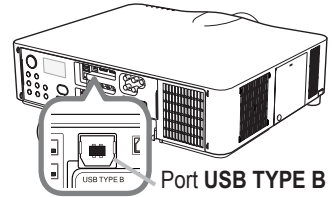


**REMARQUE** • Il est possible de désactiver un des capteurs à l'aide de l'élément RÉCEPT.A DIST. dans le menu SERVICE du menu OPT. (69).

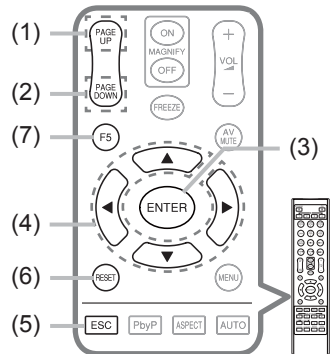
- Le signal de télécommande réfléchi sur l'écran ou autre peut être disponible. S'il est difficile d'envoyer un signal directement au capteur, essayez de réfléchir le signal.
- La télécommande utilise une lumière infrarouge pour envoyer des signaux au projecteur (DEL Classe 1) ; aussi, assurez-vous qu'il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

## 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.** (☞65).



- (1) **Touche PAGE UP** : Appuyez sur la touche **PAGE UP**.
- (2) **Touche PAGE DOWN** : Appuyez sur la touche **PAGE DOWN**.
- (3) **Touche gauche de la souris** : Appuyez sur la touche **ENTER**.
- (4) **Pointeur de déplacement** : Utilisez les touches ▲, ▼, ◀ et ▶ du curseur.
- (5) **Touche ESC** : Appuyez sur la touche **ESC**.
- (6) **Touche droit de la souris** : Appuyez sur la touche **RESET**.
- (7) **Touche F5** : Appuyez sur la touche **F5**.



**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.

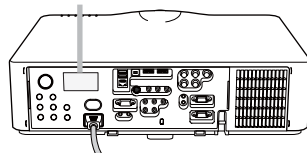
**REMARQUE** • Si la fonction souris et clavier simplifiés de ce produit ne fonctionne pas correctement, effectuez les vérifications suivantes.

- 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.)
  - Si **USB TYPE A** ou **USB TYPE B** est sélectionné comme source d'entrée.
  - Lors de l'affichage des écrans **SUPPR.** (☞57), **MODÈLE** (☞61) ou **MES IMAGES** (☞82).
  - 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.

## Moniteur du statut <Uniquement pour le CP-X8160, CP-WX8255 et CP-WU8450>

Le Moniteur du statut est l'écran LCD secondaire sur le panneau arrière du **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**. Le Moniteur du statut affiche l'état actuel du projecteur y compris les erreurs, les informations d'installation et l'historique des erreurs.

Moniteur du statut



### Affichage de l'état du projecteur

Si aucune touche n'a été utilisée, le Moniteur du statut s'affiche comme suit selon l'état du projecteur.

**REMARQUE** • Le Moniteur du statut n'affiche rien pendant que le projecteur est en mode d'attente si la rubrique **MODE PAUSE** du menu **INSTALLAT°** est réglée sur **ÉCONOMIE** (☞ 54).  
• Lorsque **INSTALLATION** dans le menu **INSTALLAT°** est réglé sur **AVANT / PLAFOND** ou **ARRIÈRE / PLAFOND**, le contenu sur le Moniteur du statut est affiché à l'envers (☞ 53).

### ○ Dans un état normal

Le Moniteur du statut affiche l'état du projecteur sur trois lignes.

**1ère ligne** : Affiche l'état du projecteur.

Pendant que la lampe est allumée, le port sélectionné s'affiche.

Les conditions affichées sont les suivantes:

**STANDBY**: Le projecteur est en mode d'attente.

**WARM UP**: Le projecteur est en préchauffement.

**SEARCHING**: Le projecteur recherche un signal d'entrée.

**COOL DOWN**: Le projecteur est en train de refroidir.

**2ème ligne** : Affiche la condition du signal d'entrée détecté pendant que la lampe est allumée. Autrement, affiche le numéro de série du projecteur.

Les conditions affichées sont les suivantes:

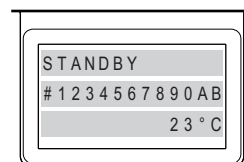
**SYNC OUT**: Le signal d'entrée détecté est en dehors de la plage spécifiée.

**NO SIGNAL**: Il n'y a pas de signal d'entrée.

**CONNECTED**: Le projecteur est connecté au réseau ou à l'ordinateur et certaines images sont transférées sur le projecteur alors que le port **LAN** ou **USB TYPE B** est sélectionné.

**HOLD**: Le projecteur est connecté au réseau, mais aucune image n'est transférée alors que le port **LAN** est sélectionné.

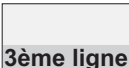
**NOT CONNECTED**: Le projecteur n'est pas connecté au réseau ou à l'ordinateur alors que le port **LAN** ou **USB TYPE B** est sélectionné.



exemple

(voir page suivante)

## Affichage de l'état du projecteur (suite)

 : Affiche la tension fournie et la température périphérique en Celsius pendant que la lampe est allumée.

**REMARQUE** • Pendant que le projecteur recherche un signal d'entrée ou qu'un port **USB TYPE A** est sélectionné à l'état normal, rien ne s'affiche sur la 2ème ligne du moniteur.

- Lorsque le port **USB TYPE B** est sélectionné même si SOURIS est sélectionné dans la rubrique USB TYPE B du menu OPT., "NO SIGNAL" s'affiche sur la 2ème ligne du moniteur ([📖 65](#)).
- La température affichée peut différer de la température périphérique réelle, car la température affichée est mesurée à l'intérieur du projecteur.

### ○ À l'état d'erreur

Le Moniteur du statut affiche un avertissement d'une erreur en lettres majuscules. Solutionnez les erreurs en vous reportant au tableau des sections "**Messages liés**" ([📖 117](#)) et "**A propos des voyants de lampes**" ([📖 118](#), [119](#)) lorsque l'avertissement s'affiche.

Les avertissements affichés sont les suivants:

COVER: Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement.

Reportez-vous au voyant **LAMP** clignotant sur le tableau ([📖 118](#)).

FAN: Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas.

Reportez-vous au voyant **TEMP** clignotant sur le tableau ([📖 119](#)).

LAMP: La lampe ne s'allume pas.

Reportez-vous au voyant **LAMP** allumé sur le tableau ([📖 118](#)).

TEMP: Il se peut que la partie interne ait surchauffé.

Reportez-vous au voyant **TEMP** allumé sur le tableau ([📖 119](#)).

AIR (AIR FLOW): Remarque de précaution lors du nettoyage du filtre à air.

Reportez-vous à la description du message, "VÉR. DÉBIT AIR" dans le tableau ([📖 117](#)).

COLD: Il se peut que la partie interne ait trop refroidi.

Reportez-vous aux voyants **LAMP** et **TEMP** clignotant en alternance sur le tableau ([📖 119](#)).

FILTR (FILTER): Il est temps de nettoyer le filtre à air.

Reportez-vous aux voyants **LAMP** et **TEMP** clignotant simultanément sur le tableau ([📖 119](#)).



exemple

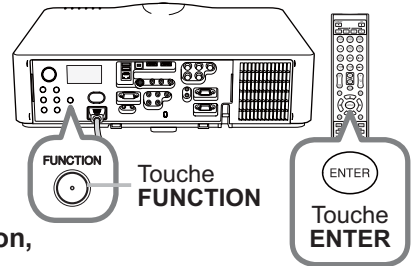
**REMARQUE** • Lorsque l'un des avertissements pour les erreurs FAN, LAMP, COVER, TEMP s'affiche, le rétroéclairage clignote en même temps.

## Affichage du journal

Les informations d'installation existantes et l'historique des erreurs peuvent être affichés sur le Moniteur du statut en utilisant les touches.

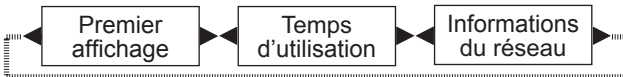
- REMARQUE**
- Pendant que le projecteur préchauffe, les pressions sur les touches sont ignorées.
  - Lorsque le port **USB TYPE A** est sélectionné, utilisez les touches sur le panneau de contrôle pour afficher les journaux. L'utilisation des touches du Moniteur du statut avec la télécommande peut ne pas être possible.
  - Le Moniteur du statut n'affiche rien ou aucune pression sur les touches pour le moniteur n'est disponible pendant que le projecteur est en mode d'attente si la rubrique **MODE PAUSE** du menu **INSTALLAT°** est réglée sur **ÉCONOMIE** (📖 54).
  - Le Moniteur du statut et le menu OSD ne peuvent pas être utilisés simultanément.

Lorsque le projecteur est dans un état normal ou affiche l'un des avertissements suivants pour les erreurs **AIR FLOW**, **COLD** ou **FILTER**, appuyez sur la touche **FUNCTION** du panneau de contrôle ou appuyez sur la touche **ENTER** de la télécommande pendant trois secondes. Le rétroéclairage du moniteur s'allume.

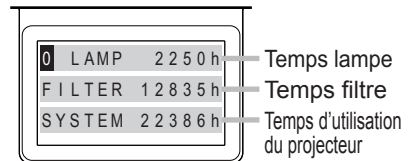


### ○ Pour afficher les informations d'installation, dont le temps d'utilisation

Utilisez les touches ◀/▶ pour changer d'affichage.



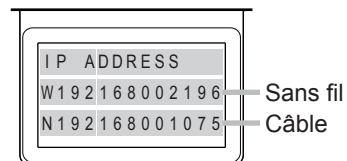
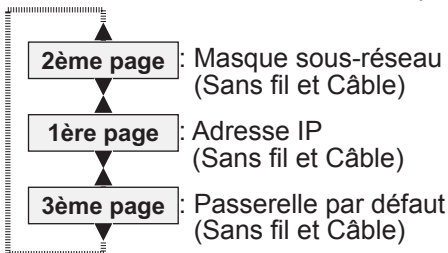
**Temps d'utilisation:** Le Moniteur de statut affiche le temps lampe (temps d'utilisation de la lampe actuelle), le temps filtre (temps d'utilisation du filtre à air) et le temps d'utilisation du projecteur.



Temps d'utilisation (exemple)

**Informations du réseau:** Les informations du réseau s'affichent sur trois pages. Utilisez les touches ▲/▼ pour changer de page.

Les informations affichées sur chaque page sont les suivantes:



Informations du réseau (exemple)

(voir page suivante)

## Affichage du journal (suite)

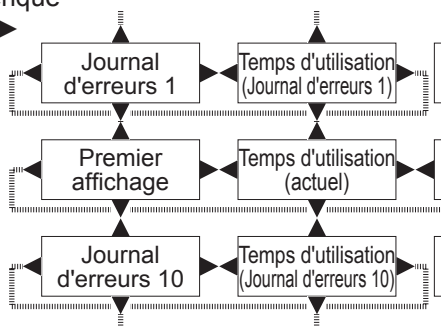
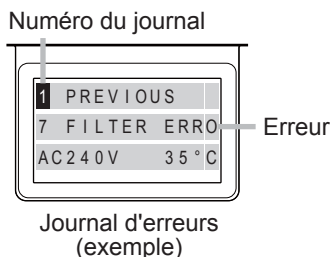
**REMARQUE** • Le Moniteur du statut et son rétroéclairage reviennent au premier état avant que la touche **FUNCTION** ou **ENTER** ne soit enfoncée lorsqu'aucune touche sauf les touches du curseur n'est enfoncée, ou au bout de 30 secondes sans utiliser les touches.

- Le temps d'utilisation du projecteur correspond au temps lampe total depuis la fabrication du projecteur. Il n'est pas réinitialisé en utilisant TEMPS LAMPE dans le menu OPT. (☞ 65).
- Si vous appuyez sur les touches ▲/▼ alors que le temps d'utilisation est affiché, le temps d'utilisation devient celui au moment où une erreur est survenue.

### ○ Pour afficher l'historique des erreurs

Appuyez sur la touche ▲ pour afficher le journal d'erreurs précédent. Si un avertissement était affiché, le journal de la première erreur correspond à l'erreur actuelle en cours. Le Moniteur de statut affiche le numéro du journal, l'erreur survenue, la tension fournie et la température périphérique à ce moment-là. Appuyez sur la touche ► pour afficher le temps d'utilisation lorsque l'erreur est survenue.

Utilisez les touches ▲/▼ pour changer de journal. L'affichage change avec les touches ◀/▶ à chaque journal. Un maximum de dix journaux d'erreur dont l'actuel peuvent être affichés.



**REMARQUE** • Le Moniteur du statut et son rétroéclairage reviennent au premier état avant que la touche **FUNCTION** ou **ENTER** ne soit enfoncée lorsqu'aucune touche sauf les touches du curseur n'est enfoncée, ou au bout de 30 secondes sans utiliser les touches.

- Si aucune erreur ou moins de 10 erreurs sont survenues, "NO DATA" s'affiche indépendamment de l'erreur survenue dans le journal d'erreurs.

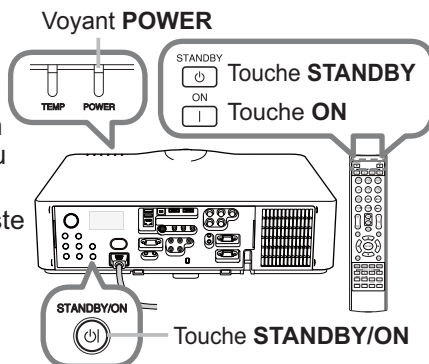


## Mise sous/hors-tension

### Mise sous tension

1. Assurez-vous que le cordon d'alimentation est solidement et correctement branché au projecteur et à la prise.
2. Assurez-vous que le voyant **POWER** reste constamment allumé en orange (📖 118). Ôter ensuite le capuchon d'objectif.
3. Appuyer sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou sur la touche **ON** de la télécommande.

La lampe du projecteur s'allume ensuite et le voyant **POWER** commence à clignoter en vert. Une fois la mise sous tension achevée, le voyant s'arrête de clignoter et reste allumé en permanence en vert (📖 118).



Pour afficher l'image, sélectionnez le signal d'entrée selon la section **Sélectionner un signal d'entrée** (📖 26).

### Mise hors tension

1. Appuyer sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou sur la touche **STANDBY** de la télécommande. Le message « Mise hors tension de l'appareil? » va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.
2. Appuyer sur la touche **STANDBY/ON** ou **STANDBY** de nouveau lorsque les messages sont affichés. La lampe du projecteur va s'éteindre et le voyant **POWER** va commencer à clignoter en orange. Ensuite, le voyant **POWER** va s'arrêter de clignoter et s'éclairer en continu en orange quand la lampe se sera complètement refroidie (📖 118).
3. Fixez le capuchon d'objectif après que le voyant **POWER** s'allume en orange et en continu.

Après l'avoir mis hors tension, ne remettez pas le projecteur sous tension pendant au moins dix minutes. 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** ► Une lumière puissante est émise quand le projecteur est mis sous tension. Ne regardez pas dans l'objectif ou à l'intérieur du projecteur à travers l'un de ses orifices.

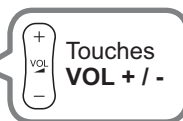
► Ne touchez pas les endroits à proximité de la couverture de la lampe et des bouches d'air pendant ou juste après l'utilisation en raison de la forte chaleur.

**REMARQUE** • Mettez les appareils sous/hors-tension dans le bon ordre. Mettez le projecteur sous tension avant les appareils qui y sont branchés.  
• Ce projecteur est équipé d'une fonction qui lui permet d'être mis sous/hors tension automatiquement. Voir les rubriques ALLUM. DIRECT (📖 64) et AUTO OFF (📖 64) du menu OPT.

## Opération

## Régler le volume

- Utilisez les touches **VOL + / -** 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.



**REMARQUE** • 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 (📖55).

- 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 VEILLE SORTIE SON de la rubrique SOURCE AUDIO du menu AUDIO IN (📖55).
  - NORMAL est sélectionné pour la rubrique MODE VEILLE du menu INSTALLAT (📖54).

## Arrêt temporaire de l'écran et de l'audio

- Appuyez sur la touche **AV MUTE** de la télécommande.
  - L'écran SUPPR. s'affichera au lieu de l'écran des signaux d'entrée et le son des haut-parleurs internes sera mis en sourdine. Se reporter à l'élément SUPPR. du menu ECRAN en ce qui concerne l'écran (📖57) SUPPR..
  - Pour quitter le mode SOURDINE AV et restaurer l'écran et le son, appuyez à nouveau sur la touche **AV MUTE**.

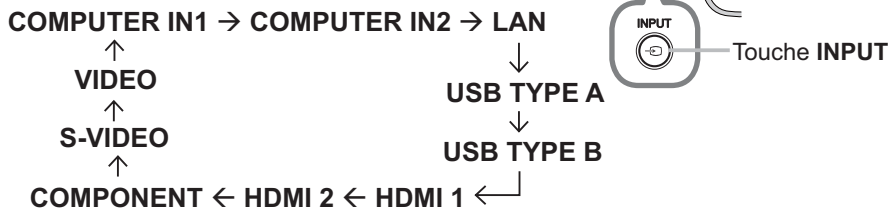


**REMARQUE** • Le projecteur quitte automatiquement le mode SOURDINE AV quand certaines touches de commande sont actionnées.

**⚠ATTENTION** ► Si vous souhaitez avoir un écran blanc lorsque la lampe du projecteur est allumée, utilisez la fonction SOURDINE AV ci-dessus ou bien la fonction clapet de l'objectif (📖36). Toute autre mesure risque d'endommager le projecteur.

## Sélectionner un signal d'entrée

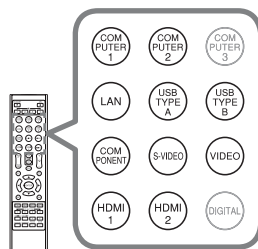
- Appuyez sur la touche **INPUT** du projecteur.  
Chaque pression sur cette touche fait commuter le port d'entrée du projecteur, du port actuellement utilisé au suivant, comme suit.



**REMARQUE** • Si vous avez réglé SAUT sur certains ports à partir de SAUT SOURCE dans le menu OPT., l'entrée des ports ne peut pas être sélectionnée (63).  
• Lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique RECHER. AUTO. du menu OPT. (63), 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**.

- Appuyez sur la touche **COMPUTER 1 / 2, LAN, USB TYPE A / B, HDMI 1 / 2, COMPONENT, S-VIDEO** ou **VIDEO** de la télécommande.  
Le port correspondant à chaque bouton est sélectionné de la manière suivante.

Touche	Ports
COMPUTER 1	COMPUTER IN1
COMPUTER 2	COMPUTER IN2
LAN	LAN
USB TYPE A	USB TYPE A
USB TYPE B	USB TYPE B
HDMI 1	HDMI 1
HDMI 2	HDMI 2
COMPONENT	COMPONENT
S-VIDEO	S-VIDEO
VIDEO	VIDEO



Touches pour les ports d'entrée

**REMARQUE** • 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 (63).  
• La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port **USB TYPE B**.

## 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

**CP-X8150, CP-X8160:**

NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10



**CP-WX8240, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8440, CP-WU8450:**

NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → NATIF



- Pour un signal HDMI™

**CP-X8150, CP-X8160:**

NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9



**CP-WX8240, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8440, CP-WU8450:**

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



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

**CP-X8150, CP-X8160:**

4:3 → 16:9 → 14:9



**CP-SX8350:**

4:3 → 16:9 → 14:9 → NATIF



**CP-WX8240, CP-WX8255, CP-WU8440, CP-WU8450:**

4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → NATIF



- Pour un signal d'entrée depuis les ports LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B ou en l'absence de signal

**CP-X8150, CP-X8160, CP-SX8350:** 4:3 (fixé)

**CP-WX8240, CP-WX8255, CP-WU8440, CP-WU8450:** 16:10 (fixé)



Touche  
**ASPECT**

**REMARQUE** • La touche **ASPECT** ne fonctionnera pas si aucun signal correct n'est entré.

• Le mode NORMAL conserve le paramètre initial du rapport de format.

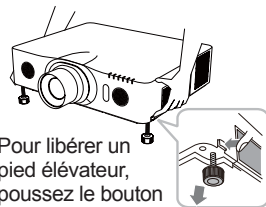
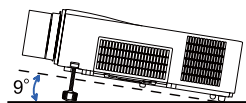
## Régler l'élévateur du projecteur

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

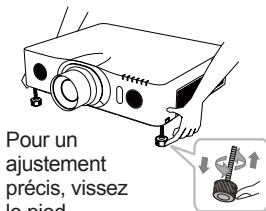
L'utilisation des pieds permet aussi d'incliner le projecteur pour améliorer l'angle de projection à l'écran, surélevant la partie avant du projecteur d'une amplitude de 9 degrés.

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

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



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



Pour un ajustement précis, vissez le pied.

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

► Ne modifiez pas l'angle d'inclinaison du projecteur au-delà de 9 degrés à l'avant à l'aide des pieds réglables. Une inclinaison supérieure à la restriction pourrait provoquer un dysfonctionnement ou réduire la durée de vie de certaines parties ou même du projecteur en lui-même. Uniquement pour le **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**, il est possible d'installer le projecteur dans n'importe quel sens avec les accessoires de montage spécifiés. Consultez votre revendeur pour une telle installation spéciale.

## Réglage de l'objectif

### Régler le zoom et la mise au point

Le dialogue ZOOM ou FOCAL s'affichera si vous appuyez sur une des touches suivantes **ZOOM**, **ZOOM -**, **ZOOM +**, **FOCUS +** et **FOCUS -**.

1. Utiliser les touches **ZOOM + / -** de la télécommande ou la touche **ZOOM** et les touches du curseur ◀/▶ du projecteur pour régler la taille de l'écran.
2. Utiliser les touches **FOCUS + / -** pour mettre au point l'image.

**REMARQUE** • Lorsque l'objectif bouge, le projecteur peut ignorer l'activation d'autres touches.

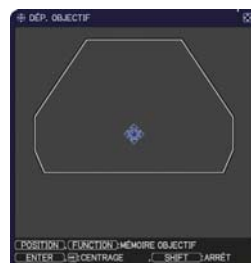
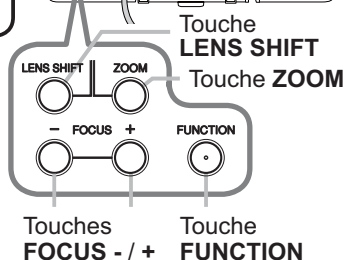
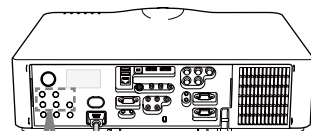
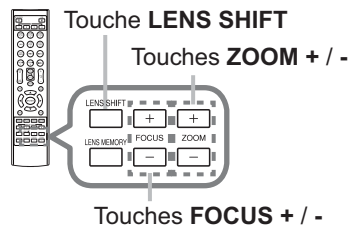
### Réglage de la position de l'objectif

Appuyez sur la touche **LENS SHIFT**. La boîte de dialogue DÉP. OBJECTIF apparaît. L'utilisation des touches ▲/▼/◀/▶ pendant l'affichage de la boîte de dialogue permet de déplacer l'objectif. En général, le réglage central de l'objectif permet d'obtenir une meilleure qualité d'image.

Appuyer à nouveau sur la touche **LENS SHIFT** pour quitter la fonction DÉP. OBJECTIF.

### CENTRAGE

Appuyer sur la touche **ENTER** ou **INPUT** lorsque le dialogue est affiché pour exécuter la fonction CENTRAGE qui ajuste l'objectif au centre. Un message s'affiche pour confirmer. Un appui sur la touche ▶ effectue le CENTRAGE. Vous pouvez aussi effectuer le CENTRAGE en mode stand-by, en appuyant simultanément pendant 3 secondes sur les touches **FUNCTION** et **LENS SHIFT** du panneau de contrôle.



**⚠ ATTENTION** ▶ Ne touchez pas l'objectif et ne placez aucun objet à proximité. L'objectif en mouvement pourrait entrer en collision avec eux et provoquer une blessure.

**REMARQUE** • Lorsque l'objectif se déplace vers le centre, le menu disparaît et une icône de sablier s'affiche à l'écran. Le CENTRAGE peut prendre un certain temps jusqu'à ce que l'objectif atteigne le centre.

- Le projecteur peut ignorer les indications des touches pendant le déplacement de l'objectif.

- Lorsque le projecteur est en mode stand-by, la fonction CENTRAGE est désactivée si l'élément MODE VEILLE du menu INSTALLAT° est réglé sur ÉCONOMIE. Effectuer le CENTRAGE avant d'éteindre le projecteur, ou bien régler le MODE VEILLE sur NORMAL.

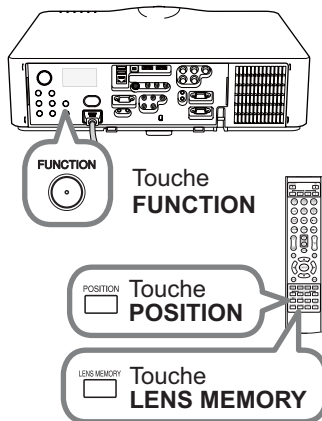
- L'intervalle réglable pour DÉP. OBJECTIF varie en fonction de l'unité d'objectif montée sur le projecteur, afin de maintenir la qualité de l'image. Par conséquent, le réglage de DÉP. OBJECTIF ne doit pas atteindre l'extrémité du voyant de la boîte de dialogue ; cette situation ne correspond à aucune erreur.

## Réglage de l'objectif (suite)

### Mémoire objectif

Ce projecteur est équipé de fonctions de mémoire pour les réglages de l'objectif (DÉP. OBJECTIF et TYPE OBJECT). Il est possible d'enregistrer au plus 3 réglages.

Pour utiliser la fonction mémoire de l'objectif, appuyer sur la touche **POSITION** ou **FUNCTION** lorsque la boîte de dialogue DÉP. OBJECTIF est affichée. La boîte de dialogue MÉMOIRE OBJECTIF apparaît. Les réglages actuels de l'objectif sont affichés sur la ligne "ACTUEL". Les réglages déjà enregistrés dans la mémoire d'objectif sont affichés sur les lignes de ENREG. et de CHARGER-1 à 3.



#### ○ ENREG.:

Pour enregistrer les réglages actuels de l'objectif, sélectionner une des options "ENREG.," numérotées de 1 à 3 (numéro de la mémoire d'objectif) et appuyer sur la touche ► ou **ENTER**. Ne pas oublier que les données courantes enregistrées d'une mémoire seront perdues lors de l'enregistrement de nouvelles données dans cette mémoire.



#### ○ CHARGER:

Pour enregistrer les réglages actuels de l'objectif, sélectionner une des options "CHARGER" numérotées de 1 à 3 (numéro de la mémoire d'objectif) et appuyer sur la touche ► ou **ENTER**. 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.

#### ○ EFFACER MÉMOIRE OBJECTIF:

Pour effacer le réglage enregistré dans la mémoire de l'objectif, sélectionner EFFACER MÉMOIRE OBJECTIF et appuyer sur la touche ► ou **ENTER**. La boîte de dialogue EFFACER MÉMOIRE OBJECTIF s'affichera. Sélectionner le numéro de la mémoire d'objectif à effacer à l'aide des touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ►. Un message s'affiche pour confirmer. Appuyer à nouveau sur la touche ► pour effacer la mémoire d'objectif.

**REMARQUE** • Le projecteur peut ignorer les indications des touches pendant le déplacement de l'objectif.

• Les fonctions CHARGER peuvent également être exécutées par la touche **LENS MEMORY**.

## Utiliser la fonction de réglage automatique

- Appuyez sur la touche **AUTO** de la télécommande.
  - Appuyez sur cette touche pour réaliser les actions suivantes.
    - Pour un signal d'ordinateur**  
 La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement. Assurez-vous que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction. Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée. Utilisez une image claire pour effectuer le réglage.
    - Pour un signal vidéo et s-vidéo**  
 Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le menu ENTR. (49). 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.



**AUTO** Touche  
**AUTO**

**REMARQUE** • 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. (67).

## Régler la position

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

**POSITION** Touche  
**POSITION**



**REMARQUE** • Lorsque cette fonction est appliquée sur un signal vidéo ou un signal s-vidéo, il se peut qu'une image telle qu'une ligne supplémentaire apparaisse à l'extérieur de l'image.

- Quand cette fonction est exécutée sur un signal vidéo, s-vidéo ou composants vidéo, l'ampleur de l'ajustement dépendra de la valeur de SUR-BAL. dans le menu AFFICHAGE (46). L'ajustement n'est pas possible quand la valeur de SUR-BAL. est de 10.
- Si vous appuyez sur la touche **POSITION** lorsqu'un menu est affiché à l'écran, la position de l'image affichée ne change pas ; en revanche, le menu est déplacé.
- Cette fonction n'est pas disponible pour LAN, USB TYPE A / B ou HDMI 1 / 2.



## Correction de la distorsion

Pour corriger la distorsion de l'écran de projection, vous pouvez sélectionner l'une des trois options suivantes : AUTO, MANUEL et AJUSTEMENT. Appuyer tout d'abord sur la touche **KEYSTONE** pour afficher le menu KEYSTONE et sélectionner l'un des éléments à l'aide des touches ▲/▼.

AUTO : correction verticale automatique de la distorsion trapézoïdale. (📖 52)

MANUEL : vous permet de régler la distorsion trapézoïdale verticale et horizontale.

AJUSTEMENT : vous permet de régler chacun des coins et côtés de l'écran pour corriger la distorsion.



Suivre ensuite la procédure indiquée ci-après pour l'élément sélectionné.

**REMARQUE** • Le menu ou la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes d'inactivité. Appuyer à nouveau sur la touche **KEYSTONE** ou placer le curseur sur ARRÊT dans la boîte de dialogue et appuyer sur la touche ► ou **ENTER** pour terminer l'opération et fermer le menu ou la boîte de dialogue.

- Lorsque l'écran est réglé à l'aide de l'option AJUSTEMENT, les options AUTO et MANUEL ne peuvent pas être sélectionnées. Si vous souhaitez utiliser ces fonctions, vous reportez à l'étape 3 de l'élément AJUSTEMENT pour réinitialiser le réglage de l'option AJUSTEMENT.

- Lorsque l'option DÉTECT. TRANSITION est ACTIVE, ces fonctions ne sont pas disponibles (📖 88).

### ○ AUTO:

Lorsque l'option AUTO est sélectionnée, la touche ► ou **ENTER** exécute la correction verticale automatique de la distorsion trapézoïdale.

**REMARQUE** • Lorsque le projecteur se trouve dans une des conditions suivantes, il est possible que la fonction de correction verticale automatique ne fonctionne pas bien ou pas du tout.

- ARRIÈRE / PLAFOND ou AVANT / PLAFOND est sélectionné comme élément INSTALLATION dans le menu INSTALLAT°, et l'écran du projecteur est incliné ou penché vers le bas.

- Le réglage du ZOOM n'est pas placé sur la LARGEUR complète (grand angle).

- Le projecteur est presque horizontal (environ  $\pm 4^\circ$ ).

- Le projecteur est incliné d'environ  $\pm 35$  degrés ou plus.

- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut.

## Correction de la distorsion (suite)

### ○ MANUEL:

Lorsque l'option MANUEL est sélectionnée, le fait d'appuyer sur la touche ► ou **ENTER** affiche la boîte de dialogue KEYSTONE\_MANUEL.




1. Sélectionner la distorsion trapézoïdale verticale ou horizontale (Ⓜ / Ⓝ) à l'aide des touches ▲/▼.
2. Utiliser les touches ◀/▶ pour régler la distorsion trapézoïdale.

**REMARQUE** • Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle).

- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut.
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement horizontal de l'objectif n'est pas réglé au centre.
- Signalez RETOUR dans le dialogue, avec les touches ▲/▼ et appuyez sur la touche ◀ ou **ENTER** pour revenir au menu KEYSTONE.

### ○ AJUSTEMENT:

Lorsque l'option AJUSTEMENT est sélectionnée, le fait d'appuyer sur la touche ► ou **ENTER** affiche la boîte de dialogue KEYSTONE\_AJUSTEMENT. Ce projecteur est muni d'un modèle de test pour AJUSTEMENT. Sélectionnez l'icône du modèle de test  représentée en bas à gauche du dialogue à l'aide des touches ▲/▼. Si vous appuyez sur la touche **ENTER** ou **INPUT**, le modèle de test apparaît ou disparaît.



CP-X8150, CP-X8160,  
CP-WX8240, CP-WX8255

1. S'il faut réinitialiser l'ajustement actuel, sélectionner REIN. dans la boîte de dialogue à l'aide de la touche **RESET** et appuyer sur la touche **ENTER** ou **INPUT**.
2. Sélectionner l'un des coins à ajuster à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶ et appuyer sur la touche **ENTER** ou **INPUT**. Pour le **CP-X8150**, **CP-X8160**, **CP-WX8240** et **CP-WX8255**, il est également possible de sélectionner les côtés pour les ajuster.




CP-SX8350, CP-WU8440,  
CP-WU8450

(voir page suivante)

**Correction de la distorsion (suite)****3.** Régler la partie sélectionnée comme indiqué ci-après.


- Pour régler un coin, utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ pour ajuster la position du coin.
- <Uniquement pour le **CP-X8150, CP-X8160, CP-WX8240** et **CP-WX8255**>  
Pour ajuster le haut ou le bas, utiliser les touches ◀/▶ pour sélectionner un point sur le côté et utiliser les touches ▲/▼ pour régler la distorsion du côté.
- <Uniquement pour le **CP-X8150, CP-X8160, CP-WX8240** et **CP-WX8255**>  
Pour régler le côté gauche ou droit, utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner un point sur le côté et utiliser les touches ◀/▶ pour régler la distorsion du côté.
- Pour régler un autre coin ou côté, appuyer sur la touche **ENTER** ou **INPUT** et suivre la procédure à partir de l'étape 4.

**4.** Ce projecteur est muni d'une caractéristique de mémoire pour les réglages AJUSTEMENT. Il est possible d'enregistrer au plus 3 réglages.**• ENREG.:**

Pour enregistrer le réglage AJUSTEMENT actuel, sélectionnez une des icônes ENREG.  numérotées de 1 à 3 (numéro de la mémoire) à l'aide des touches ◀ / ▲/▼ et appuyez sur la touche **ENTER** ou **INPUT**.

Ne pas oublier que les données courantes enregistrées d'une mémoire seront perdues lors de l'enregistrement de nouvelles données dans cette mémoire.

**• CHARGER:**

Pour récupérer les réglages enregistrés, sélectionnez une des icônes CHARGER  numérotées de 1 à 3 (numéro de la mémoire) à l'aide des touches ◀ / ▲/▼ et appuyez sur la touche **ENTER** ou **INPUT**.

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.

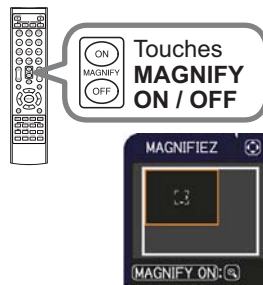
**REMARQUE** • <Uniquement pour le **CP-X8150, CP-X8160, CP-WX8240** et **CP-WX8255**>

Chaque coin et côté peut être réglé individuellement mais, dans certains cas, il peut être réglé conjointement avec un autre coin ou côté. Ceci est dû à des restrictions de commande et non à un dysfonctionnement.

- Les fonctions CHARGER dont la mémoire correspondante est vide sont ignorées.
- Vous pourrez remarquer des bruits et un clignotement passager de l'écran lorsque les données seront chargées.
- Signalez RETOUR dans le dialogue, avec les touches ▲/▼ et appuyez sur la touche ◀ ou **ENTER** pour revenir au menu KEYSTONE.

## Utiliser la fonction de grossissement

- 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.



- Le grossissement de l'affichage du projecteur change à chaque pression sur le bouton **MAGNIFY**.
  - **Pour les signaux informatiques, les signaux HDMI™ (RGB), les signaux d'entrée des ports LAN, USB TYPE A 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
- Pendant que les triangles sont affichés dans la boîte de dialogue, utilisez les touches du curseur ▲/▼/◀/▶ pour déplacer la zone d'agrandissement.
- Appuyez sur la touche **MAGNIFY OFF** de la télécommande pour quitter l'agrandissement.

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

- 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 (📖 59), 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**.

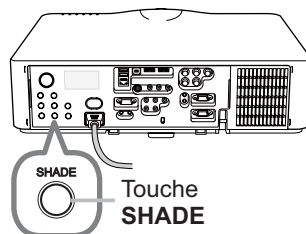


**REMARQUE** • Le projecteur quitte automatiquement le mode REPOS quand des touches sont pressées.

- 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.

## Masquage temporaire de l'image

- Appuyer sur la touche **SHADE** du panneau de contrôle.  
Le clapet de l'objectif mécanique se ferme et l'écran devient noir. Le voyant **SHADE** du projecteur clignote en jaune lorsque le clapet est fermé.  
Pour ouvrir le clapet et restaurer l'écran, appuyer à nouveau sur la touche **SHADE**.



**ATTENTION** ► Si vous souhaitez avoir un écran blanc lorsque la lampe du projecteur est allumée, utilisez la fonction clapet de l'objectif ci-dessus ou bien la fonction SOURDINE AV (📖 25). Toute autre mesure risque d'endommager le projecteur.

**REMARQUE** • Le projecteur s'arrête automatiquement à l'issue du délai indiqué dans MINUT. CLAPET (📖 64).

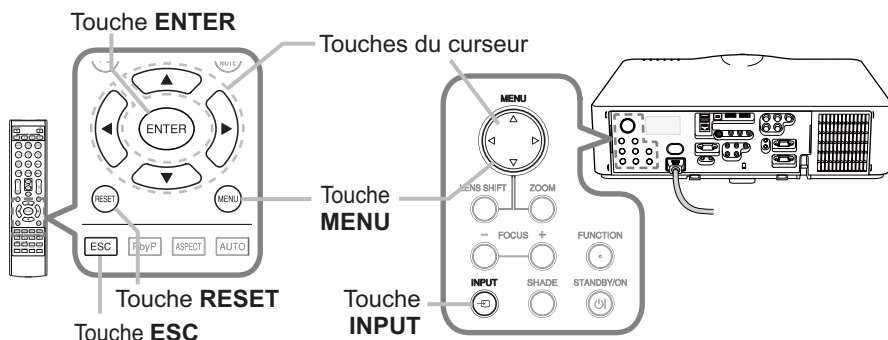
- Si l'appareil est arrêté en suivant la procédure normale, le clapet de l'objectif s'ouvre automatiquement. Si l'alimentation en courant alternatif est débranchée lorsque le clapet de l'objectif s'ouvre ou se ferme, le déplacement du clapet de l'objectif s'arrête. Cependant, la prochaine fois où le projecteur sera allumé, le clapet de l'objectif se rouvrira automatiquement.

## Utiliser la fonction de menu

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

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

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



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

### 2. Dans le MENU COURT

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



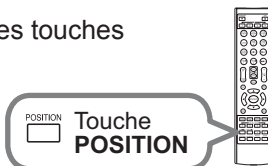
### Dans le MENU AVANCÉ

- (1) Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner un menu. 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.

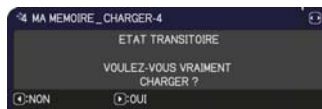


### Utiliser la fonction de menu (suite)

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.

**Utiliser la fonction de menu (suite)**

Contient les rubriques de chaque menu

Les rubriques contenues dans les menus sont les suivantes:

Menu	Rubriques
<b>MENU COURTU</b> (  40)	ASPECT, KEYSTONE AUT,  KEYSTONE,  KEYSTONE, AJUSTEMENT, MODE IMAGE, MODE ÉCO., INSTALLATION, REIN., TEMPS FILTRE, LANGUE, MENU AVANCÉ, ARRÊT
<b>IMAGE</b> (  42)	LUMIN., CONTRASTE, GAMMA, TEMP COUL., COULEUR, TEINTE, NETTETE, IRIS ACTIF, MA MEMOIRE
<b>AFFICHAGE</b> (  45)	ASPECT, SUR-BAL., POSIT.V, POSIT.H, PHASE.H, TAIL.H, EXÉCUT.D'AJUST.AUTO
<b>ENTR.</b> (  48)	PROGRESSIF, N.R.VIDÉO, ESP. COUL., COMPONENT, FORMAT VIDEO, FORMAT HDMI, PLAGÉ HDMI, COMPUTER-IN, BLOC IMAGE, RESOLUTION
<b>INSTALLAT°</b> (  52)	KEYSTONE AUT,  KEYSTONE,  KEYSTONE, AJUSTEMENT, MODE ÉCO.AUTO, MODE ÉCO., INSTALLATION, MODE PAUSE, SORTIE MONITEUR
<b>AUDIO IN</b> (  55)	VOLUME, HAUT-PARL, SOURCE AUDIO, HDMI AUDIO
<b>ECRAN</b> (  57)	LANGUE, POS. MENU, SUPPR., DEMARRAGE, Mon Écran, V. Mon Écran, MESSAGE, NOM DU SOURCE, MODÈLE, S.T.C.
<b>OPT.</b> (  63)	SAUT SOURCE, RECHER. AUTO., KEYSTONE AUT, ALLUM. DIRECT, AUTO OFF, MINUT. CLAPET, USB TYPE B, TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, MA TOUCHE, SERVICE
<b>RÉSEAU</b> (  74)	CONFIGURATION SANS FIL, INFORMATIONS SANS FIL, CONFIGURATION PAR CABLE, INFORMATIONS CABLE, NOM DU PROJECTEUR, MES IMAGES, AMX D.D., PRESENT., SERVICE
<b>SECURITE</b> (  85)	MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR., Mot de passe Mon Écran, VERROU PIN, DÉTECT. TRANSITION, M.D.P. MON TEXTE, AFFICHER MON TEXTE, ÉDITER MON TEXTE, INDICATEUR SECURITE, VERR. DU FAISCEAU



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>ASPECT</b>	Commuter le mode de rapport de format avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique ASPECT dans le Menu AFFICHAGE (54).
<b>KEYSTONE AUT</b>	Exécuter la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec la touche ▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE AUT dans le Menu INSTALLAT° (52).
<b>KEYSTONE</b>	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (52).
<b>KEYSTONE</b>	Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (53).
<b>AJUSTEMENT</b>	Le fait d'appuyer sur la touche ▶ affiche la boîte de dialogue AJUSTEMENT. Veuillez vous référer à la rubrique AJUSTEMENT du menu INSTALLAT° (53).
<b>MODE IMAGE</b>	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. →NORMAL ⇔ CINÉMA ⇔ DYNAMIQUE ⇔ PAN. (NOIR)← →SIMUL. DICOM ⇔ JOUR ⇔ PANNE. BLANC ⇔ PANNE. (VERT)← (voir page suivante)

(voir page suivante)

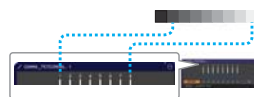
Rubrique	Description																											
<b>MODE IMAGE</b> (suite)	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>GAMMA</th> <th>TEMP COUL.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NORMAL</td> <td>1 DEFAUT</td> <td>2 MOYENNE</td> </tr> <tr> <td>CINÉMA</td> <td>2 DEFAUT</td> <td>3 BASSE</td> </tr> <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> <tr> <td>SIMUL. DICOM</td> <td>7 DEFAUT</td> <td>2 MOYENNE</td> </tr> </tbody> </table>		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	SIMUL. DICOM	7 DEFAUT	2 MOYENNE
		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																									
	SIMUL. DICOM	7 DEFAUT	2 MOYENNE																									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand la combinaison des modes GAMMA et TEMP COUL. est différente des modes préréglés ci-dessus, l'affichage sur le menu pour le MODE IMAGE est « PERSONNAL. ». Se reporter aux rubriques GAMMA et TEMP COUL. (☞42, 43) 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> <li>• SIMUL. DICOM correspond au mode de simulation DICOM® ("Digital Imaging and Communication in Medicine") du projecteur. Ce mode simule la norme DICOM, laquelle est une norme applicable aux communications numériques en médecine, et peut s'avérer utile pour afficher des images médicales, comme les radiographies. Ce projecteur n'est pas un appareil médical et n'est pas conforme à la norme DICOM. Ni le projecteur ni le mode SIMUL. DICOM ne doivent être utilisés pour établir un diagnostic médical.</li> </ul>																												
<b>MODE ÉCO.</b>	L'utilisation des touches ◀▶ active/déactive le mode Éco. Se reporter à la rubrique MODE ÉCO. dans le menu INSTALLAT° (☞53).																											
<b>INSTALLATION</b>	En appuyant sur le bouton ▶, la boîte de dialogue INSTALLATION s'affichera à l'écran. Voir l'événement INSTALLATION dans le menu (☞53).																											
<b>REIN.</b>	Cette opération permet de réinitialiser tous les paramètres du MENU COURT sauf le TEMPS FILTRE et la LANGUE. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶.																											
<b>TEMPS FILTRE</b>	Le temps d'utilisation du filtre à air est affiché dans le menu. Cette opération réinitialise la minuterie du filtre qui compte le temps d'utilisation du filtre à air. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶. Se reporter à la rubrique TEMPS FILTRE dans le Menu OPT. (☞65).																											
<b>LANGUE</b>	Modifier la langue d'affichage avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique LANGUE dans le Menu ECRAN (☞57).																											
<b>MENU AVANCÉ</b>	Appuyez sur la touche ▶ ou <b>ENTER</b> pour utiliser le menu IMAGE, AFFICHAGE, ENTR. INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT., RÉSEAU ou SECURITE.																											
<b>ARRÊT</b>	Appuyez sur la touche ◀ ou <b>ENTER</b> pour faire disparaître le menu affiché à l'écran.																											

## Menu IMAGE



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



Rubrique	Description
<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 ▲/▼.</p> <p>1 DEFAUT ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 DEFAUT ⇔ 2 PERSONNAL. ⇔ 3 DEFAUT ⇔ 7 PERSONNAL. 3 PERSONNAL. ⇔ 7 DEFAUT 4 DEFAUT ⇔ 6 PERSONNAL. ⇔ 6 DEFAUT ⇔ 5 PERSONNAL. ⇔ 5 DEFAUT ⇔ 4 PERSONNAL.</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.</p> <p>Cette fonction est utile quand on souhaite changer la luminosité de certaines tonalités.</p> <p>Choisir une rubrique avec les touches ◀/▶, et régler le niveau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche <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> <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>



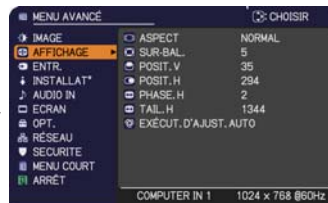
(voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>TEMP COUL.</b></p>	<p> commuter le mode de température de couleur avec les touches ▲/▼.  1 HAUTE ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 MOYENN ⇔ 2 PERSONNAL. ⇔ 3 BASSE ⇔ 3 PERSONNAL.  ⇕  6 PERSONNAL. 4 HT INTENS-1  ⇕  ⇕ 6 HT INTENS-3 ⇔ 5 PERSONNAL. ⇔ 5 HT INTENS-2 ⇔ 4 PERSONNAL. ⇕</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) L'élément FORMAT HDMI du menu ENTR. du port sélectionné est réglé sur VIDEO.</li> <li>(2) L'élément FORMAT HDMI du menu ENTR. du port sélectionné est réglé sur AUTO et le projecteur reconnaît qu'il reçoit des signaux vidéos.</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) L'élément FORMAT HDMI du menu ENTR. du port sélectionné est réglé sur VIDEO.</li> <li>(2) L'élément FORMAT HDMI du menu ENTR. du port sélectionné est réglé sur AUTO et le projecteur reconnaît qu'il reçoit des signaux vidéos.</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 ↩</p> <p style="text-align: center;">↪ 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. (66).</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
ASPECT	Commuter le mode de rapport de format avec les touches ▲/▼. <b>Pour un signal d'ordinateur</b> <b>CP-X8150, CP-X8160:</b> NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ↑↑↑↑↑ <b>CP-WX8240, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8440, CP-WU8450:</b> NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ NATIF ↑↑↑↑↑
	<b>Pour un signal HDMI™</b> <b>CP-X8150, CP-X8160:</b> NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ↑↑↑↑↑ <b>CP-WX8240, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8440, CP-WU8450:</b> NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ NATIF ↑↑↑↑↑
	<b>Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo</b> <b>CP-X8150, CP-X8160:</b> 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ↑↑↑ <b>CP-SX8350:</b> 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ⇔ NATIF ↑↑↑↑ <b>CP-WX8240, CP-WX8255, CP-WU8440, CP-WU8450:</b> 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ NATIF ↑↑↑↑↑
	<b>Pour un signal d'entrée depuis les ports LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B ou en l'absence de signal</b> <b>CP-X8150, CP-X8160, CP-SX8350:</b> 4:3 (fixe) <b>CP-WX8240, CP-WX8255, CP-WU8440, CP-WU8450:</b> 16:10 (fixe) • Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal.

(voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>SUR-BAL.</b></p>	<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.</li> </ul> <p>(1) L'élément FORMAT HDMI du menu ENTR. du port sélectionné est réglé sur VIDEO.            (2) L'élément FORMAT HDMI du menu ENTR. du port sélectionné est réglé sur AUTO et le projecteur reconnaît qu'il reçoit des signaux vidéos.</p>
<p><b>POSIT.V</b></p>	<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. (<a href="#">🔗 ci-dessus</a>). 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 / B</b> ou <b>HDMI 1 / 2</b>.</li> </ul>
<p><b>POSIT.H</b></p>	<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. (<a href="#">🔗 ci-dessus</a>). 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 / B</b> ou <b>HDMI 1 / 2</b>.</li> </ul>

(voir 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 / B</b> ou <b>HDMI 1 / 2</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 / B</b> ou <b>HDMI 1 / 2</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 ENTR. (📖49). 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 OPT. (📖67).</li> </ul>


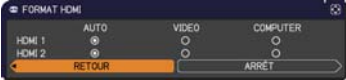
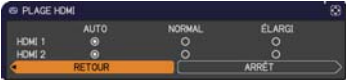


## Menu ENTR.

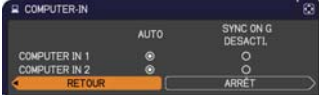

A partir du Menu ENTR. vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur ou sur la touche **ENTER** pour exécuter la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le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



Rubrique	Description
<b>PROGRESSIF</b>	<p>Activer le mode progressif avec les touches ▲/▼. TÉLÉVISION ⇔ FILM ⇔ DESACTI.</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 TÉLÉVISION ou FILM est sélectionné, l'image affichée sur l'écran est plus nette. Le mode FILM est adaptable au système de conversion 2-3 Pull Down. Mais celui-ci peut être la cause de défauts (par exemple, des lignes irrégulières) sur l'image lorsqu'un objet se déplace rapidement. Dans ce cas, sélectionner DESACTI., même si l'image affichée à l'écran peut perdre de sa netteté.</li> </ul>
<b>N.R.VIDÉO</b>	<p>Activer le mode de réduction de bruit avec les touches ▲/▼. HAUT ⇔ MOYEN ⇔ BAS</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 ▲/▼. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601</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 (sauf SCART RGB).</li> <li>• En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné.</li> <li>• L'opération AUTO pourrait ne pas s'appliquer correctement à quelques signaux. Dans ce cas, il pourrait être une bonne idée de sélectionner un mode approprié excepté AUTO.</li> </ul>
<b>COMPONENT</b>	<p>Modifier la fonction du ports <b>COMPONENT</b> avec les touches ▲/▼. COMPONENT ⇔ SCART RGB</p> <p>Quand SCART RGB est sélectionné, les ports <b>COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)</b> et <b>VIDEO</b> fonctionnent comme des ports SCART RGB. Un adaptateur SCART ou un câble SCART est nécessaire pour l'entrée de signaux SCART RGB dans le projecteur. Pour plus de détails, contacter votre revendeur.</p>

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>Le format vidéo des signaux d'entrée HDMI™ provenant des ports <b>HDMI 1</b> et <b>2</b> peut être réglé.</p> <p>(1) Sélectionner le port <b>HDMI</b> à paramétrer avec les touches ▲/▼.</p> <p>(2) Utiliser les touches ◀/▶ pour sélectionner le format vidéo.</p> <p style="text-align: center;">       AUTO ⇄ VIDEO ⇄ COMPUTER        ↕ ↕ ↕     </p> <p><u>AUTO</u>: règle automatiquement le mode optimal.  <u>VIDEO</u>: règle le mode adéquat pour les signaux DVD.  <u>COMPUTER</u>: règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si <b>COMPUTER</b> est sélectionné, les fonctions COULEUR (menu IMAGE), TEINTE (menu IMAGE) et SUR-BAL (menu AFFICHAGE) ne peuvent pas être sélectionnées.</li> </ul> 
<b>PLAGE HDMI</b>	<p>L'intervalle numérique des signaux d'entrée HDMI™ provenant des ports <b>HDMI 1</b> et <b>2</b> peut être réglé.</p> <p>(1) Sélectionner le port <b>HDMI</b> à paramétrer avec les touches ▲/▼.</p> <p>(2) Utiliser les touches ◀/▶ pour sélectionner l'intervalle numérique.</p> <p style="text-align: center;">       AUTO ⇄ NORMAL ⇄ ÉLARGI        ↕ ↕ ↕     </p> <p><u>AUTO</u>: règle automatiquement le mode optimal.  <u>NORMAL</u>: règle le mode adéquat pour les signaux DVD (16-235).  <u>ÉLARGI</u>: règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur (0-255).</p> <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> 

(voir page suivante)

Rubrique	Description
<b>COMPUTER-IN</b>	<p>I 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.</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> 
<b>BLOC IMAGE</b>	<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> 

(voir 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 <b>ENTER</b> 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 <b>ENTER</b>. 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 <b>ENTER</b>. 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.


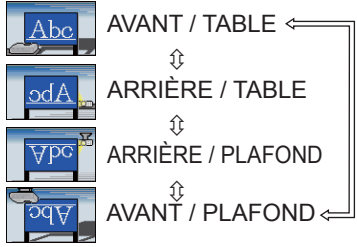


## Menu INSTALLAT°

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>KEYSTONE AUT</b>	<p>La sélection de cette rubrique active la correction automatique des distorsions trapézoïdales. Le projecteur corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale résultant de l'angle d'installation (avant/arrière). Cette fonction sera exécutée une seule fois quand sélectionnée dans le menu. Quand l'inclinaison du projecteur a été modifiée, exécuter à nouveau cette fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>• Lorsque le projecteur se trouve dans une des conditions suivantes, il est possible que la fonction de correction verticale automatique ne fonctionne pas bien ou pas du tout.</li> </ul> <p>- ARRIÈRE / PLAFOND ou AVANT / PLAFOND est sélectionné comme élément INSTALLATION dans le menu INSTALLAT°, et l'écran du projecteur est incliné ou penché vers le bas.</p> <p>- Le réglage du ZOOM n'est pas placé sur la LARGEUR complète (grand angle).</p> <p>- Le projecteur est presque horizontal (environ <math>\pm 4^\circ</math>).</p> <p>- Le projecteur est incliné d'environ <math>\pm 35</math> degrés ou plus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible si l'option DÉTECT.TRANSITION (🔊 88) est ACTIVE ou si l'écran est réglé par l'option AJUSTEMENT (🔊 33, 34).</li> </ul>
<b>KEYSTONE</b>	<p>Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶ . Raccourci le bas de l'image ⇔ Raccourci le haut de l'image</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE ( focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE ( focale grand angle).</li> <li>• Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible si l'option DÉTECT.TRANSITION (🔊 88) est ACTIVE ou si l'écran est réglé par l'option AJUSTEMENT (🔊 33, 34).</li> </ul>

Rubrique	Description
 <b>KEYSTONE</b>	<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>• Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement horizontal de l'objectif n'est pas réglé au centre.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible si l'option DÉTECT. TRANSITION (📖88) est ACTIVE ou si l'écran est réglé par l'option AJUSTEMENT (📖33, 34).</li> </ul>
<b>AJUSTEMENT</b>	<p>La sélection de cet élément affiche la boîte de dialogue AJUSTEMENT. Pour en savoir plus, voir AJUSTEMENT dans <b>Correction de la distorsion</b> (📖33, 34).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette option est indisponible si l'option DÉTECT. TRANSITION est ACTIVE (📖88).</li> </ul>
<b>MODE ÉCO. AUTO</b>	<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. (📖ci-dessous). 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>
<b>MODE ÉCO.</b>	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ active/désactive le mode Éco. 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 (📖ci-dessus) réglé sur ACTIVE, le projecteur est toujours réglé sur le mode éco au démarrage indépendamment de ce réglage.</li> </ul>
<b>INSTALLATION</b>	<p>En appuyant sur le bouton ▶, la boîte de dialogue qui permet de modifier les paramètres du INSTALLATION apparaîtra à l'écran.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  </div> <p>Utiliser les boutons ▲/▼ pour sélectionner les paramètres voulus dans la boîte de dialogue INSTALLATION et appuyer sur la touche <b>ENTER</b> de la télécommande ou sur la touche <b>INPUT</b> du projecteur. Si le DÉTECT. TRANSITION est ACTIVE et l'état INSTALLATION est modifié, l'alarme DÉTECT. TRANSITION ACTIVE (📖88) s'affichera lorsque l'on rallumera le projecteur.</p>

Rubrique	Description
<b>MODE VEILLE</b>	<p>Les touches ▲/▼ permettent de basculer le mode pause entre NORMAL et ÉCONOMIE. 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 (☐70).</li> <li>• Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, le paramètre VEILLE de SOURCE AUDIO (☐55) n'est pas VEILLE SORTIE SON et aucun signal n'est produit via le port <b>AUDIO OUT</b> en mode pause.</li> <li>• Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, le paramètre VEILLE de SORTIE MONITEUR n'est pas valide et aucun signal n'est produit via le port <b>MONITOR OUT</b> en mode pause.</li> <li>• Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, la fonction CENTRAGE est désactivée quand le projecteur est en mode stand-by.</li> <li>• &lt;Uniquement pour le <b>CP-X8160</b>, <b>CP-WX8255</b> et <b>CP-WU8450</b>&gt;</li> </ul> <p>Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, le Moniteur du statut et l'utilisation de ses touches ne sont pas disponibles tant que le projecteur est en mode d'attente.</p>
<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 VEILLE 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>

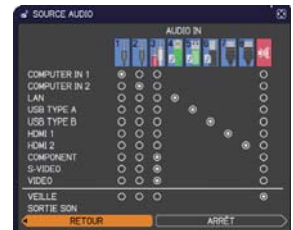


## Menu AUDIO IN

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 VEILLE SORTIE SON pour sélectionner la sortie audio en mode pause.</p> <p>(2) Sélectionner un port d'entrée audio ou l'icône sourdine en utilisant les touches ◀/▶. Les icônes indiquent ce qui suit. No.1: Port <b>AUDIO IN1</b> No.2: Port <b>AUDIO IN2</b> No.3: Ports <b>AUDIO IN3</b> No.4: Port <b>LAN</b> No.5: Ports <b>USB TYPE A</b> No.6: Port <b>USB TYPE A</b> No.7: Port <b>HDMI 1</b> No.8: Port <b>HDMI 2</b> ☒ : met le son en sourdine</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'entrée audio des ports N° 4 à 8 peut uniquement être sélectionnée par chacun des ports d'entrée des images.</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 disponible uniquement lorsque le signal est NTSC pour <b>VIDEO</b> ou <b>S-VIDEO</b>, ou 480i@60 pour <b>COMPONENT</b>, <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 (62).</li> </ul>



(voir page suivante)



Rubrique	Description
<b>HDMI AUDIO</b>	<p>Le mode d'audio HDMI™ provenant des ports <b>HDMI 1</b> et <b>2</b> peut être réglé.</p> <p>(1) Sélectionner le port <b>HDMI</b> à paramétrer avec les touches ▲/▼.</p> <p>(2) Utiliser les touches ◀/▶ pour sélectionner d'audio HDMI™.</p> <p>Vérifiez chacun des deux modes fournis et sélectionnez celui convenant à votre appareil audio HDMI™.</p>  <p>The screenshot shows a dark-themed menu titled 'HDMI AUDIO'. It has two columns of options: 'HDMI 1' with a radio button and 'HDMI 2' with a radio button. Below these are two buttons: 'RETOUR' (highlighted in orange) and 'ARRÊT'.</p>

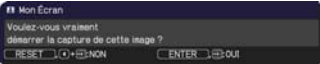

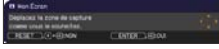

## Menu ECRAN

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 ▲/▼/◀/▶. 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>Les interrupteurs ▲/▼ permutent avec l'écran SUPPR.. L'écran SUPPR. s'affiche pour la fonction SOURDINE AV (📄25). On peut l'afficher en appuyant sur la touche <b>AV MUTE</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 (📄58).</p> <p><u>ORIGINAL</u> : Écran préréglé comme écran standard.</p> <p><u>BLEU, BLANC, NOIR</u> : Écrans 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 (📄58).</p> <p><u>ORIGINAL</u> : Écran préréglé comme écran standard.</p> <p><u>DESACTI.</u> : Écran simple noir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 (📄86), DÉMARRAGE est fixé sur Mon Écran.</li> </ul>

(voir page suivante)

Rubrique	Description
<p style="text-align: center;"><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> <p>(1) Sur sélection de cette rubrique la boîte de dialogue intitulée « Mon Écran » s'affiche. Elle vous demandera si vous souhaitez commencer la capture de l'image à partir de l'écran actuel.</p>  <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> <p>(2) Ajuster la position du cadre avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p>  <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 (📖59).</li> <li>• Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (📖86).</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible pour <b>LAN, USB TYPE A / B</b> ou <b>HDMI 1 / 2</b>.</li> <li>• Le dessin avec la Fonction Dessin ne peut pas être capturé (📖102).</li> </ul>

(voir 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 (☞86).</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>« PAS DISPONIBLE »</li> <li>« +++ FOCAL +++ »</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> <li>L'indication du signal d'entrée affiché par changement</li> <li>L'indication du rapport de format affiché par changement</li> <li>L'indication du MODE IMAGE affiché par changement</li> <li>L'indication de l'IRIS ACTIF affiché par changement</li> <li>L'indication de MA MEMOIRE affichée par changement</li> <li>Les indications « REPOS » et « II » quand on appuie sur la touche <b>FREEZE</b> pendant que l'écran est bloqué.</li> <li>L'indication du MODÈLE affichée par changement .</li> <li>L'indication du MODE ÉCO. affiché suite à une modification.</li> <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 (☞36).</li> </ul>

(voir page suivante)




Rubrique	Description
<p><b>NOM DU SOURCE</b></p>	<p>On peut attribuer un nom à chacun des ports d'entrée de ce projecteur.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(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.</li> <li>(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.</li> <li>(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.</li> <li>(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>.</li> <li>(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>.</li> </ol>



(voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>NOM DU SOURCE (suite)</b></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 (66).</p> <p>MOTIF TEST ⇔ GUIDES1 ⇔ GUIDES2 ⇔ GUIDES3      ⇕ ⇕</p> <p>FAISCEAU ⇔ 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>

(voir 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.</p> <p>Il arrive qu'elle ne fonctionne pas correctement, en fonction de l'équipement ou de la source du signal. Dans ce cas, désactivez la fonction S.T.C.</p> 
	<p><b>AFFICHER</b> Sélectionnez le paramètre AFFICHER S.T.C. à partir des options suivantes à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>AUTO ⇔ ACTIVE ⇔ DESACTI.  </p> <p><u>AUTO</u> : La Légende s'affiche lorsque le signal d'entrée (compatible C.C.) qui provient du port ayant l'icône de sourdine réglée sur SOURCE AUDIO est sélectionné.</p> <p><u>ACTIVE</u> : S.T.C. est activée.</p> <p><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>TITRE ⇔ TEXTE</p> <p><u>TITRE</u> : Pour afficher les sous-titres.</p> <p><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>1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4  </p> <p>1: Canal 1, canal / langue primaire  2: Canal 2  3: Canal 3  4: Canal 4</p> <p>Les données relatives aux canaux dépendent du contenu. Certains canaux peuvent être utilisés pour une langue secondaire ou rester vides.</p>

## Menu OPT.



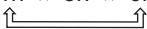
A partir du Menu OPT., vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches ▲/▼ du curseur, puis appuyez sur la touche ► du curseur ou sur la touche **ENTER** pour exécuter la rubrique, sauf pour les rubriques TEMPS LAMPE et TEMPS FILTRE.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



Rubrique	Description
SAUT SOURCE	<p>Les ports peuvent être réglés de sorte à être ignorés en cherchant avec la fonction RECHER.AUTO. (<a href="#">ici-dessous</a>) ou bien en sélectionnant à l'aide des touches du panneau de contrôle.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Choisissez un port d'entrée d'image à l'aide des touches ▲/▼.</li> <li>Activez/désactivez la fonction SOURCE SKIP à l'aide des touches ◀/▶. NORMAL ↔ SAUT</li> </ol> <p>Tout port réglé sur SAUT sera ignoré.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il est impossible de faire un SAUT sur tous les ports simultanément.</li> </ul>
RECHER. AUTO.	<p>Activer/désactiver la fonction de recherche automatique de signal avec les touches ▲/▼. ACTIVE ↔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur fait automatiquement le tour des ports d'entrée pour détecter un signal, dans l'ordre suivant. La recherche démarre à partir du port courant. Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur arrête de chercher et affiche l'image.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇒ COMPUTER IN2 ⇒ LAN ⇒ USB TYPE A</p> <p style="text-align: center;">             ↑              VIDEO              ↑              S-VIDEO ⇔ COMPONENT ⇔ HDMI 2 ⇔ HDMI 1              ↓              USB TYPE B              ↓         </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>
KEYSTONE AUT	<p>Activer/désactiver la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec les touches ▲/▼. ACTIVE ↔ DESACTI.</p> <p><b>ACTIVE</b> : La distorsion trapézoïdale automatique s'activera dès que l'inclinaison du projecteur sera modifiée.</p> <p><b>DESACTI</b> : Cette fonction est désactivée. Exécuter la fonction KEYSTONE AUT (EXÉCUTION) dans le menu INSTALLAT° pour avoir une correction de distorsion trapézoïdale automatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si le projecteur est suspendu au plafond, cette fonction n'opérera pas correctement. La régler alors sur DESACTI.</li> <li>Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (<a href="#">ici</a>).</li> </ul>


(voir page suivante)




Rubrique	Description
<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 (24), 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 (ci-dessous) n'est pas activée.</li> </ul>
<b>AUTO OFF</b>	<p>Spécifier le temps de décompte pour la mise hors tension automatique du projecteur avec les touches ▲/▼. Long (max 99 minutes) ⇔ Court (min. 0 minute = DESACTI.)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Quand le temps spécifié est 0, la mise hors tension automatique n'a pas lieu. Quand le temps est spécifié entre 1 et 99 et si ce temps s'écoule sans qu'il n'y ait eu de signal ou seulement un signal non conforme, la lampe du projecteur s'éteindra.</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 <b>Mise hors tension</b> (24).</p>
<b>MINUT. CLAPET</b>	<p>Les touches ▲/▼ permettent de régler la durée entre le moment où le clapet de l'objectif se ferme et celui où le projecteur s'éteint automatiquement.</p> <p>1h ⇔ 3h ⇔ 6h</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le clapet s'ouvre automatiquement lorsque le projecteur est remis sous tension.</li> </ul>

(voir page suivante)

Rubrique	Description
<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><u>SOURIS</u> : La télécommande fournie fonctionne comme une simple souris et un clavier d'ordinateur.</p> <p><u>AFFICHAGE USB</u> : Le port fonctionne comme port d'entrée recevant les signaux vidéo depuis l'ordinateur (107).</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. Autrement, sélectionnez un autre port pour la réception des images.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>TEMPS LAMPE</b></p>	<p>Le temps de lampe correspond au temps d'utilisation de la lampe, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT.</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 <b>Remplacer la lampe</b> (111).</li> <li>• Le temps lampe peut également être vérifié avec le Moniteur du statut sur le <b>CP-X8160, CP-WX8255, CP-WU8450</b> (22).</li> </ul>
<p><b>TEMPS FILTRE</b></p>	<p>Le temps de filtre correspond au temps d'utilisation du filtre, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT.</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 <b>Nettoyer et remplacer le filtre à air</b> (113).</li> <li>• Le temps filtre peut également être vérifié avec le Moniteur du statut sur le <b>CP-X8160, CP-WX8255, CP-WU8450</b> (22).</li> </ul>





Rubrique	Description
<p><b>MA TOUCHE</b></p>	<p>Cette rubrique sert à attribuer une des fonctions ci-dessous aux touches <b>MY BUTTON 1</b> à <b>4</b> de la télécommande (📖6).</p> <p>(1) Utilisez les touches ▲/▼ du menu MA TOUCHE pour sélectionner l'une des touches MA TOUCHE-1 à 4 et appuyez sur ► ou sur <b>ENTER</b> pour afficher la boîte de dialogue de configuration de 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> <p><u>DIAPOSITIVE</u> : Assigne le port à <b>USB TYPE A</b> et lance un Diaporama.</p> <p><u>MES IMAGES</u> : affiche le menu MES IMAGES (📖82).</p> <p><u>MESSAGER</u>: Pour afficher ou effacer le texte du messenger sur l'écran (📖5. <b>Fonction Messenger</b> dans le <b>Guide Réseau</b>). Lorsqu'il n'y a pas de données transférées à afficher, le message « PAS DE DONNÉES MESSAGER » apparaît.</p> <p><u>CLAPET</u>: Place le clapet de l'objectif en position fermé et ouvert (📖36).</p> <p><u>INFOS</u> : Affiche SYSTÈME_INFOS, ENTR._INFOS (📖73), INFORMATIONS SANS FIL (📖78), INFORMATIONS CABLE (📖80) ou rien.</p> <p><u>KEYSTONE AUT</u> : effectue automatiquement la correction de distorsion trapézoïdale (📖52).</p> <p><u>MA MEMOIRE</u> : charge un ensemble de données de paramétrage enregistrées (📖44). 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> <p><u>IRIS ACTIF</u> : modifie le mode de l'iris actif (📖44).</p> <p><u>MODE IMAGE</u> : modifie le MODE IMAGE (📖40).</p> <p><u>REG. FILTRE</u> : affiche la boîte de dialogue de confirmation de réinitialisation du temps de filtre (📖65).</p> <p><u>MODÈLE</u> : Affiche ou dissimule le format modèle sélectionné dans la rubrique MODÈLE (📖61).</p> <p><u>SOURDINE</u> : Met en marche/arrêt la sourdine.</p> <p><u>RESOLUTION</u> : Pour activer/désactiver le menu RESOLUTION (📖51).</p> <p><u>MODE ÉCO.</u> : Pour activer/désactiver le menu MODE ÉCO (📖53).</p>

(voir 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>ALTITUDE</b> Changer la vitesse de rotation des ventilateurs de refroidissement avec les touches ▲/▼. En règle générale, il est recommandé de laisser ce paramètre sur AUTO.</p> <p style="text-align: center;">HAUTE-2 ⇄ HAUTE-1 ⇄ NORMAL ⇄ AUTO</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p><u>AUTO</u> : Le projecteur change automatiquement la vitesse de rotation pour s'adapter à l'altitude et à d'autres facteurs ambiants. Choisir une des option suivantes en cas de problème avec le mode AUTO.</p> <p><u>NORMAL</u> : Ce mode peut être utilisée en dessous de 1600 m (5250 pieds).</p> <p><u>HAUTE-1</u> : Ce mode peut être utilisée entre 1600 et 2300 m (5250 et 7550 pieds)</p> <p><u>HAUTE-2</u> : Ce mode peut être utilisée au-dessus de 2300m (7550 pieds).</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.</p> <p style="text-align: center;">DETAIL ⇄ RAPIDE ⇄ DESACTI.</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p><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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selon les conditions comme l'image d'entrée, le câble de signaux à l'appareil, les conditions environnantes de l'appareil, etc., le réglage automatique peut ne pas fonctionner correctement. Dans ce cas, choisir DESACTI. pour désactiver le réglage automatique et régler manuellement.</li> </ul>
	<p><b>FANTÔME</b> Régler les paramètres en utilisant les touches ▲/▼ pour éliminer l'effet "gosthing" (ou image fantôme).</p>

Rubrique	Description
SERVICE (suite)	<p><b>AVERT. FILTR</b> Utilisez la touche ▲/▼ pour régler la minuterie du message de notification lorsque le filtre doit être remplacé.</p> <p><b>CP-X8150, CP-WX8240, CP-SX8350, CP-WU8440:</b> 1000h ⇔ 2000h ⇔ 5000h ⇔ 10000h ⇔ 15000h ⇔ DESACTI.</p> <p><b>CP-X8160, CP-WX8255, CP-WU8450:</b> 1000h ⇔ 2000h ⇔ 5000h ⇔ 10000h ⇔ 15000h ⇔ 20000h ⇔ DESACTI.</p> <p>Après avoir choisi un élément, à l'exception de DESACTI., le message « RAPPEL ***HEURES ONT PASSÉ .....» s'affichera une fois que l'horloge atteindra l'intervalle défini par cette fonction (📄117). 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Veuillez vérifier régulièrement le filtre, même en l'absence de message.</li> </ul> <p>Si le filtre à air est colmaté à cause de poussières ou autres corps étrangers, la température interne du projecteur va monter, ce qui peut causer des dysfonctionnements de l'appareil, ou en réduire la durée de vie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prenez soin de l'environnement d'utilisation du projecteur et vérifiez régulièrement le filtre.</li> </ul>
	<p><b>TYPE OBJECT</b></p> <p>(1) Sélectionner le type d'objectif utilisé à l'aide des touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ► ou <b>ENTER</b>. Sélectionner une des options suivantes en fonction du type d'unité d'objectif. Si AUTO est sélectionné, le projecteur détermine automatiquement le type d'objectif.</p> <p>(2) Un message s'affiche pour confirmer. Appuyer sur la touche ► ou <b>ENTER</b> pour sauvegarder le type d'objectif.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce réglage a une influence entre autres sur la distorsion trapézoïdale.</li> <li>• Le type d'objectif déterminé par le projecteur sera affiché à droite de "AUTO"</li> <li>• Si le projecteur ne peut pas déterminer automatiquement le type d'objectif quand cet élément est réglé sur AUTO, "OBJECTIF INCONNU" s'affiche à droite de "AUTO".</li> <li>• En ce qui concerne les objectifs en option, demander à votre revendeur.</li> </ul>
	<p><b>VERROUIL OBJ</b></p> <p>Les touches ▲/▼ permettent d'activer/de désactiver la fonction de verrouillage. Lorsque ACTIVE est sélectionné, les touches (<b>ZOOM</b>, <b>ZOOM + / -</b>, <b>FOCUS + / -</b>, <b>LENS SHIFT</b>, <b>LENS MEMORY</b>) sont verrouillées.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p>

(voir page suivante)

Rubrique	Description
<b>SERVICE</b> (suite)	<p><b>VERR.TOUCHES</b></p> <p>(1) Utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner la commande des opérations. PANN. DE CONTR. ⇔ TÉLÉCOMMANDE</p> <p>(2) Utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner ACTIVE ou DÉSACTI. ACTIVE ⇔ DÉSACTI.</p>  <p>La sélection de ACTIVE à l'étape 2 verrouille les touches, à l'exception de <b>STANDBY, ON</b> et <b>STANDBY/ON</b>, sur la commande des opérations sélectionnée à l'étape 1. Sélectionner DÉSACTI. libère les touches verrouillées sur le contrôle d'opérations sélectionné à l'étape 1.</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 désactiver les deux options simultanément.</li> </ul>
	<p><b>RÉCEPT.A DIST.</b></p> <p>(1) Sélectionner un capteur distant avec les touches ▲/▼. AVANT ⇔ ARRIÈRE</p>  <p>(2) La commutation s'effectue à l'aide des touches ◀/▶. ACTIVE ⇔ DÉSACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand un capteur est éteint, l'autre peut également être éteint.</li> </ul>
	<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 ⇔ DÉSACTI.</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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il est impossible de désactiver les deux options simultanément.</li> </ul>
	<p><b>ID. TÉLÉCOM.</b></p> <p>Utilisez les touches ▲/▼ du menu ID. TÉLÉCOM. pour sélectionner l'ID et appuyez sur la touche ▶.</p> <p>TOUT ⇔ 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4</p>  <p>Le projecteur est contrôlé à l'aide de la télécommande dont la touche <b>ID</b> porte un numéro identique. Lorsque TOUT est sélectionné, le projecteur est contrôlé par n'importe quelle télécommande, indépendamment de l'ID.</p>

(voir page suivante)


Rubrique	Description
<b>SERVICE (suite)</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 20%; text-align: center; vertical-align: middle;"> <b>COMMUNICATION</b> </div> <div style="width: 80%;"> <p>La sélection de cette rubrique entraîne l'affichage du menu COMMUNICATION.            Dans ce menu vous pouvez configurer les paramètres de la communication en série du projecteur par l'intermédiaire du port <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.            Chaque sous-menu peut être utilisé de la manière décrite ci-dessus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec TYPE COMMUNICATION (🔗 ci-dessous) réglé sur DESACTI., les autres éléments sauf FAISCEAU du menu COMMUNICATION sont invalides.</li> <li>• Pour le fonctionnement de la communication en série, reportez-vous au <b>Guide Réseau</b>.</li> </ul> <p><b>TYPE COMMUNICATION</b>            Choisir le type de communication pour transmissions par l'intermédiaire du port <b>CONTROL</b>.</p> <div style="text-align: center;"> <p>PONT RÉSEAU (SANS FIL) ←</p> <p>↕</p> <p>PONT RÉSEAU (CABLE)</p> <p>↕</p> <p>DESACTI. ←</p> </div> <p><b>PONT RÉSEAU:</b> 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. Sélectionner SANS FIL ou CABLE en tant que mode de connexion réseau. Le port <b>CONTROL</b> n'accepte pas les instructions RS-232C.            (🔗 6. Fonction Pont réseau dans le <b>Guide Réseau</b>)</p> <p><b>DESACTI.:</b> Choisir ce mode pour recevoir des commandes RS-232C en utilisant le port <b>CONTROL</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• DÉSACTI. est sélectionné comme paramètre par défaut.</li> <li>• Lorsque vous sélectionnez PONT RÉSEAU, cochez la rubrique MÉTHODE TRANSMISSION (🔗 71).</li> </ul> </div> </div>




(voir page suivante)

Rubrique	Description	
<b>SERVICE (suite)</b>	<b>COMMUNICATION (suite)</b>	<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="#">70</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>.</p> <p>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="#">72</a>).</li> </ul>

(voir page suivante)



Rubrique	Description	
<p style="text-align: center;"><b>SERVICE (suite)</b></p>	<p><b>COMMUNICATION (suite)</b></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 style="text-align: center;">DESACTI. ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s  </p> <p><u>DESACTI.</u>: Sélectionnez ce mode si vous n'avez pas besoin de vérifier les réponses provenant du périphérique vers lequel le projecteur envoie des données. Dans ce mode, le projecteur peut envoyer en continu des données depuis l'ordinateur.</p> <p><u>1s /2s /3s</u>: sélectionnez le délai pendant lequel le projecteur doit attendre les réponses du périphérique auquel il envoie les données. Pendant l'attente des réponses, le projecteur n'envoie aucune donnée à partir du port <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 (☐71).</li> <li>• DÉSACTI. est sélectionné comme paramètre par défaut.</li> </ul>
		<p><b>FAISCEAU</b> La sélection de cet élément affiche le menu FAISCEAU. Pour plus d'informations, se référer au <b>Guide d'empilement rapide</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec MODE FAISCEAU réglé sur PRINCIPAL or SECONDAIRE, les autres éléments du menu COMMUNICATION sont invalides.</li> </ul>

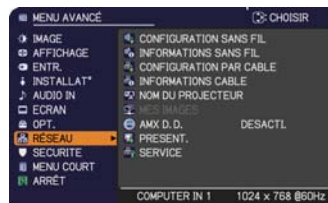
Rubrique	Description
<b>SERVICE</b> <b>(suite)</b>	<p><b>IINFOS</b></p> <p>Sur sélection de cette fonction, la boîte de dialogue intitulée « ENTR._INFOS » s'affiche. Elle indique des informations concernant l'entrée actuelle.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <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>• Le message « SCART RGB » signifie que les ports <b>COMPONENT</b> fonctionne en tant que port d'entrée SCART RGB. Se reporter à la rubrique COMPONENT. dans le Menu ENTR. (🔗48).</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 (🔗90).</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. FILTER, MODE VEILLE, COMMUNICATION, RÉSEAU, et SECURITE ne sont pas réinitialisées.</p> <p>ANNULER ⇒ OK</p>

## Menu RÉSEAU

Gardez à l'esprit que des paramètres réseau incorrects sur ce projecteur peuvent causer des problèmes sur le réseau. Veuillez à consulter l'administrateur du réseau avant de vous connecter à un point d'accès existant sur votre réseau.


Sélectionnez "RÉSEAU" dans le menu principal pour accéder aux fonctions suivantes.

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



**REMARQUE** • Pour utiliser la fonction réseau sans-fil de ce projecteur, l'adaptateur USB sans fil désigné, vendu séparément en option, est nécessaire. Ne pas utiliser de câble ou de dispositif de rallonge lors de la connexion de l'adaptateur au projecteur.

- Le projecteur ne permet pas la connexion LAN câblée et sans-fil à un même réseau.
- Ne régler pas la même adresse réseau pour le LAN câblé et sans-fil.
- Si vous n'utilisez pas SNTP ([📖 3.1.8 Réglages Date/Heure](#) dans le **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 VEILLE est à ÉCONOMIE. Établir la connexion entre le projecteur et le réseau après avoir réglé la rubrique MODE VEILLE à NORMAL ([📖 54](#)).

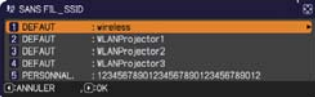



Rubrique	Description
CONFIGURATION SANS FIL	<p>La sélection de cet élément affiche le menu CONFIGURATION SANS FIL du LAN sans-fil. Sélectionnez une fonction à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► ou <b>ENTER</b> de la télécommande pour exécuter la fonction.</p> 
	<p>Sélectionner le mode du système de communication en réseau avec les touches ▲/▼. Sélectionner selon les paramètres de votre ordinateur.</p> <p>ADHOC ⇄ INFRASTRUCTURE</p> <p>Pour enregistrer les paramètres, appuyez sur la touche ►.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand ADHOC est sélectionné, IEEE802.11 n ne peut être utilisé.</li> <li>• Si ADHOC est réglé sur MODE alors que WPA-PSK ou WPA2-PSK est sélectionné en tant qu'CRYPTAGE, le réglage CRYPTAGE (<a href="#">📖 76</a>) bascule sur DESACTI. automatiquement.</li> </ul>

Rubrique	Description	
<b>CONFIGURATION SANS FIL (suite)</b>	<b>DHCP</b> (Protocole de configuration dynamique de l'hôte)	<p>Activez / désactivez le DHCP à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Sélectionnez DESACTI. lorsque le DHCP n'est pas activé sur le réseau. Pour enregistrer les paramètres, appuyez sur la touche ►.</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>
	<b>ADRESSE IP</b>	<p>Saisissez l'ADRESSE IP à l'aide des touches ▲/▼/◀/►. Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'ADRESSE IP est le numéro qui identifie ce projecteur sur le réseau. Vous ne pouvez pas avoir deux appareils avec la même ADRESSE IP sur le même réseau.</li> <li>• L'ADRESSE IP « 0.0.0.0 » est interdite.</li> </ul>
	<b>MASQUE SOUS-RÉSEAU</b>	<p>Utiliser les touches ▲/▼/◀/► pour saisir un MASQUE SOUS-RÉSEAU identique à celui de votre ordinateur. Cette fonction est disponible uniquement quand DHCP est réglé sur DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le MASQUE SOUS-RÉSEAU « 0.0.0.0 » est interdit.</li> </ul>
	<b>INTERFACE PAR DÉFAUT</b>	<p>Saisissez l'adresse d'INTERFACE PAR DÉFAUT (un noeud d'un réseau d'ordinateur qui sert de point d'accès à un autre réseau) avec les touches ▲/▼/◀/►.</p> <p>Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est réglé sur DESACTI.</p>
	<b>SERVER DNS</b>	<p>Saisissez l'adresse de SERVEUR DNS à l'aide des touches ▲/▼/◀/►.</p> <p>Le SERVEUR DNS est un système pour contrôler les noms de domaine et les adresses IP sur le Réseau.</p>
	<b>DÉCALAGE HORAIRE</b>	<p>Saisissez le DÉCALAGE HORAIRE à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>Paramétrer DÉCALAGE HORAIRE pour que sa valeur soit identique à celle de l'ordinateur. Dans le doute, demandez conseil à votre responsable informatique. Utilisez la touche ► pour retourner au menu après avoir réglé le DÉCALAGE HORAIRE.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand cet élément est réglé, le même élément est paramétré sur la même valeur dans le menu CONFIGURATION PAR CABLE (📖80).</li> </ul>


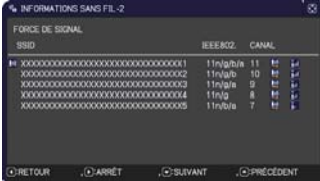
(voir page suivante)

Rubrique	Description															
CONFIGURATION SANS FIL (suite)	HEURE ET DATE	<p>Saisissez l'année (deux derniers chiffres), le mois, le jour, l'heure et les minutes avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand cet élément est réglé, le même élément est paramétré sur la même valeur dans le menu CONFIGURATION PAR CABLE (☞80).</li> <li>• Le projecteur remplacera ce réglage et récupérera les informations HEURE ET DATE du serveur temporel quand SNTP sera activé. (☞3.1.8 Réglages Date/Heure dans le Guide Réseau)</li> <li>• Ce paramètre sera réinitialisé si le projecteur est éteint alors que MODE VEILLE dans le menu INSTALLAT° est réglé sur ÉCONOMIE (☞54) ou que l'alimentation est éteinte.</li> </ul>														
	CANAL	<p>Utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner le canal LAN sans-fil à utiliser lorsque MODE (☞74) est réglé sur ADHOC. Sélectionner selon les paramètres de votre ordinateur.</p> <p>Les canaux 1 à 11 ne sont pas disponibles. Pour enregistrer les paramètres, appuyez sur la touche ▶.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les canaux disponibles dépendront du pays. En outre, une carte de réseau sans fil pourra être requise en fonction du standard.</li> <li>• Cet élément peut uniquement être sélectionné quand MODE est réglé sur ADHOC. Quand MODE est réglé sur INFRASTRUCTURE, le canal est sélectionné automatiquement.</li> </ul>														
	CRYPTAGE	<p>Sélectionner la méthode de cryptage à utiliser avec les touches ▲/▼.</p> <table border="0" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>WPA2-PSK(AES)</td> <td>↔</td> <td>WPA2-PSK(TKIP)</td> </tr> <tr> <td>⇕</td> <td></td> <td>⇕</td> </tr> <tr> <td>DESACTI.</td> <td></td> <td>WPA-PSK(AES)</td> </tr> <tr> <td>⇕</td> <td></td> <td>⇕</td> </tr> <tr> <td>WEP 64bit</td> <td>↔</td> <td>WEP 128bit ↔ WPA-PSK(TKIP)</td> </tr> </table> <p>Pour enregistrer les paramètres, appuyez sur la touche ▶.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand MODE (☞74) est réglé sur ADHOC, WPA-PSK et WPA2-PSK ne peuvent être sélectionnés.</li> <li>• Si IEEE802.11 n est utilisé alors que MODE est réglé sur INFRASTRUCTURE, TKIP et WEP sont désactivés. Si DESACTI. ou AES ne sont pas sélectionnés, la communication bascule automatiquement vers IEEE802.11 b/g.</li> </ul>	WPA2-PSK(AES)	↔	WPA2-PSK(TKIP)	⇕		⇕	DESACTI.		WPA-PSK(AES)	⇕		⇕	WEP 64bit	↔
WPA2-PSK(AES)	↔	WPA2-PSK(TKIP)														
⇕		⇕														
DESACTI.		WPA-PSK(AES)														
⇕		⇕														
WEP 64bit	↔	WEP 128bit ↔ WPA-PSK(TKIP)														


(voir page suivante)

Rubrique	Description
<p style="text-align: center;"><b>CONFIGURATION SANS FIL (suite)</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>SSID</b></p> <p>Sélectionner le SSID à afficher sur le menu SSID avec les touches ▲/▼.</p> <p>#1 DEFAUT ⇔ #2 DEFAUT ⇔ #3 DEFAUT      ↗ ↘ #5 PERSONNAL. ⇔ #4 DEFAUT ↖ ↙</p> <p>Sélectionner l'un des DEFAUT (#1 ~ #4) et presser la touche ► ou <b>ENTER</b>.</p> <p><b>Pour régler PERSONNAL.</b></p> <p>Appuyer sur la touche ► ou <b>ENTER</b> quand PERSONNAL. # 5 est sélectionné. Le menu SSID PERSONNAL. #5 va apparaître.</p> <p>(1) Le SSID actuel s'affichera sur la première ligne. Si aucun nom n'a encore été attribué, les lignes seront vides. 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. SSID peut utiliser jusqu'à 32 caractères.</p> <p>(2) Modifier un caractère déjà saisi avec les touches ▲/▼ pour déplacer le curseur sur l'une des 2 premières lignes et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/►. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>. Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (1) ci-dessus.</p> <p>(3) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur 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>    

(voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>INFORMATIONS SANS FIL</b></p>	<p>La sélection de cet élément affiche la boîte de dialogue <b>INFORMATIONS SANS FIL</b> qui permet de visualiser les paramètres LAN sans-fil. Utiliser les touches ▲/▼ pour changer la page. La première page montre les paramètres LAN sans-fil. La deuxième page et les suivantes affichent les informations sur le signal des dispositifs de connexion LAN sans-fil.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour en savoir plus sur MOT DE PASSE, se reporter au manuel sur “LiveViewer”.</li> <li>• Rien (vide) n'est montré dans le champ NOM DU PROJECTEUR (🔑87) et le champ SSID (🔑77) jusqu'à ce que vous installiez ces rubriques. Seuls les 16 premiers caractères du NOM DU PROJECTEUR.</li> <li>• ADRESSE IP, MASQUE SOUS-RÉSEAU et INTERFACE PAR DÉFAUT indiquent «0.0.0.0» dans les conditions suivantes.       <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) L'adaptateur USB sans fil n'est pas connecté au projecteur.</li> <li>(2) DHCP est ACTIVE et le projecteur ne reçoit pas d'adresse du serveur DHCP.</li> </ol> </li> <li>• Rien (vide) n'est indiqué dans les champs CANAL et VITESSE si l'adaptateur USB sans fil n'est pas connecté.</li> <li>• Le rendement et le réglage réels s'afficheront dans le champ CANAL au lieu de la valeur de réglage du menu CONFIGURATION SANS FIL.</li> <li>• Une icône est affichée sur la gauche du SSID du dispositif relié au projecteur.</li> </ul>

(voir page suivante)




Rubrique	Description
<b>CONFIGURATION PAR CABLE</b>	<p>La sélection de cet élément affiche le menu CONFIGURATION PAR CABLE du LAN câblé.</p> <p>Sélectionnez une fonction à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► ou ENTER de la télécommande pour exécuter la fonction.</p> 
	<p><b>DHCP</b> (Protocole de configuration dynamique de l'hôte)</p> <p>Activez / désactivez le DHCP à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Sélectionnez DESACTI. lorsque le DHCP n'est pas activé sur le réseau. Pour enregistrer les paramètres, appuyez sur la touche ►.</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>
	<p><b>ADRESSE IP</b></p> <p>Saisissez l'ADRESSE IP à l'aide des touches ▲/▼/◀/►. Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'ADRESSE IP est le numéro qui identifie ce projecteur sur le réseau. Vous ne pouvez pas avoir deux appareils avec la même ADRESSE IP sur le même réseau.</li> <li>• L'ADRESSE IP « 0.0.0.0 » est interdite.</li> </ul>
	<p><b>MASQUE SOUS-RÉSEAU</b></p> <p>Utiliser les touches ▲/▼/◀/► pour saisir un MASQUE SOUS-RÉSEAU icentique à celui de votre ordinateur. Cette fonction est disponible uniquement quand DHCP est réglé sur DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le MASQUE SOUS-RÉSEAU « 0.0.0.0 » est interdit.</li> </ul>
	<p><b>INTERFACE PAR DÉFAUT</b></p> <p>Saisissez l'adresse d'INTERFACE PAR DÉFAUT (un noeud d'un réseau d'ordinateur qui sert de point d'accès à un autre réseau) avec les touches ▲/▼/◀/►.</p> <p>Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est réglé sur DESACTI.</p>
	<p><b>SERVEUR DNS</b></p> <p>Saisissez l'adresse de SERVEUR DNS à l'aide des touches ▲/▼/◀/►.</p> <p>Le SERVEUR DNS est un système pour contrôler les noms de domaine et les adresses IP sur le Réseau.</p>

(voir page suivante)



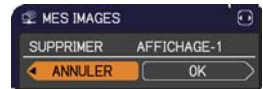
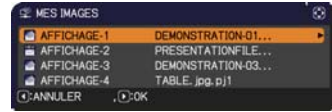
Rubrique	Description	
CONFIGURATION PAR CABLE (suite)	DÉCALAGE HORAIRE	<p>Saisissez le DÉCALAGE HORAIRE à l'aide des touches ▲/▼.</p> <p>Paramétrer DÉCALAGE HORAIRE pour que sa valeur soit identique à celle de l'ordinateur. Dans le doute, demandez conseil à votre responsable informatique. Utilisez la touche ► pour retourner au menu après avoir réglé le DÉCALAGE HORAIRE.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand cet élément est réglé, le même élément est paramétré sur la même valeur dans le menu CONFIGURATION SANS FIL (📖75).</li> </ul>
	HEURE ET DATE	<p>Saisissez l'année (deux derniers chiffres), le mois, le jour, l'heure et les minutes avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand cet élément est réglé, le même élément est paramétré sur la même valeur dans le menu CONFIGURATION SANS FIL (📖76).</li> <li>• Le projecteur remplacera ce réglage et récupérera les informations HEURE ET DATE du serveur temporel quand SNTP sera activé. (📖3.1.8 Réglages Date/Heure dans le Guide Réseau)</li> <li>• Ce paramètre sera réinitialisé si le projecteur est éteint alors que MODE VEILLE dans le menu INSTALLAT° est réglé sur ÉCONOMIE (📖54) ou que l'alimentation est éteinte.</li> </ul>
INFORMATIONS CABLE	<p>La sélection de cet élément affiche la boîte de dialogue INFORMATIONS CABLE qui permet de visualiser les paramètres LAN câblé.</p> <div data-bbox="451 917 848 1141" data-label="Image"> <p>The screenshot shows a dialog box titled 'INFORMATIONS CABLE' with the following text:</p> <pre> MOT DE PASSE          0000-0000-0000 NOM DU PROJECTEUR     Projector_Name ADRESSE IP            192.168.1.254 MASQUE SOUS-RÉSEAU   255.255.255.0 INTERFACE PAR DÉFAUT 0.0.0.0 SERVER DNS            0.0.0.0 ADRESSE MAC          FF-FF-FF-FF-FF-FF DÉCALAGE HORAIRE     GMT00:00 HEURE ET DATE        2000/1/1 0:00 </pre> <p>At the bottom, there are two buttons: 'RETOUR' and 'ARRÊT'.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour en savoir plus sur MOT DE PASSE, se reporter au manuel sur "LiveViewer".</li> <li>• Seuls les 16 premiers caractères du NOM DU PROJECTEUR sont affichés.</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>	

(voir page suivante)

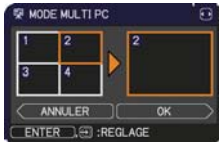
Rubrique	Description
<b>NOM DU PROJECTEUR</b>	<p>(1) Sélectionnez le NOM DU PROJECTEUR dans le menu RÉSEAU à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ►. La boîte de dialogue NOM DU PROJECTEUR s'affichera.</p>  <p>(2) Le NOM DU PROJECTEUR actuel s'affichera sur les 3 premières lignes. Le nom 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> 

(voir page suivante)




Rubrique	Description
<p><b>MES IMAGES</b></p>	<p>La sélection de cette rubrique affichera le menu MES IMAGES. Utilisez l'application pour transférer les données de l'image. Vous pouvez le télécharger sur le site internet Hitachi. (<a href="http://www.hitachi-america.us/digitalmedia">http://www.hitachi-america.us/digitalmedia</a> ou <a href="http://www.hitachidigitalmedia.com">http://www.hitachidigitalmedia.com</a>).</p> <p>Sélectionnez un élément qui est une image fixe avec l'MES IMAGES au moyen des touches ▲/▼, (<b>4.Fonction Mes images</b> dans le <b>Guide Réseau</b>) et de la touche ► ou ENTER pour afficher l'image.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'élément ne contenant pas d'image mémorisée ne peut pas être sélectionné.</li> <li>• Les noms des fichiers images sont chacun affichés avec au 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</u>: <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a> (à partir de décembre 2011)</p>



(voir page suivante)

Rubrique	Description
<b>PRESENT.</b>	<p>Le menu PRESENT. 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour utiliser la présentation réseau, une application exclusive, "LiveViewer", est nécessaire. Elle peut être installée depuis le CD logiciels fourni. Vous pouvez également télécharger la dernière version et des informations connexes depuis le site d'Hitachi (<a href="http://www.hitachi-america.us/digitalmedia">http://www.hitachi-america.us/digitalmedia</a> ou <a href="http://www.hitachidigitalmedia.com">http://www.hitachidigitalmedia.com</a>). Pour en savoir plus sur la présentation réseau et les instructions d'installation de "LiveViewer", se reporter au manuel de "LiveViewer".</li> </ul>
	<p><b>QUITTER MODE PRÉSENTATION</b></p> <p>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 style="list-style-type: none"> <li>• Pour procéder au réglage du mode Présentation, utilisez "LiveViewer". Pour en savoir plus, se reporter au manuel sur "LiveViewer".</li> </ul>
	<p><b>MODE MULTI PC</b></p> <p>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 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>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> <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. (voir page suivante)</li> </ul> 

(voir page suivante)

Rubrique	Description	
<p><b>PRESENT.</b> (suite)</p>	<p><b>MODE MULTI PC (suite)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <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>. Le mode d'affichage change.</li> <li>• Pour en savoir plus sur la manière de changer le mode d'affichage sur mode Multi PC depuis votre ordinateur, se reporter au manuel pour "LiveViewer".</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 en savoir plus, se reporter au manuel sur "LiveViewer".</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 un nom d'utilisateur pour chaque ordinateur sur "LiveViewer". Pour en savoir plus, se reporter au manuel sur "LiveViewer".</li> </ul>
<p><b>SERVICE</b></p>	<p>L'exécution de cette commande aura pour résultat de redémarrer et réinitialiser la fonction réseau. Sélectionner <b>REDÉMARRER EXÉCUTION</b> 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 <b>REDÉMARRER EXÉCUTION</b>, le menu <b>RÉSEAU</b> 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

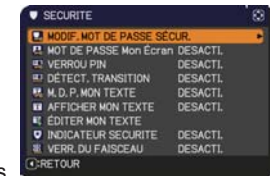
1. Appuyez sur la touche ►. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche.
2. Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer le mot de passe enregistré. Le mot de passe d'usine par défaut est le suivant.

**CP-X8150, CP-X8160:** 3605      **CP-WX8240, CP-WX8255:** 2005  
**CP-SX8350:** 2105              **CP-WU8440, CP-WU8450:** 3705

Vous pouvez le modifier (ci-dessous). Déplacez le curseur vers le côté droit de la boîte ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► pour afficher le menu SECURITE.



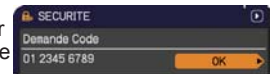
- Nous recommandons vivement de modifier au plus vite le mot de passe par défaut.
- En cas de saisie d'un mot de passe incorrect, la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche à nouveau. Si vous saisissez un mot de passe incorrect 3 fois de suite, le projecteur s'éteint. Ensuite, le projecteur s'éteint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



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

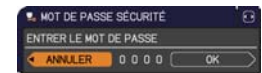
## Si vous avez oublié votre mot de passe






- (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.

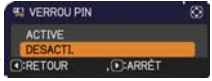


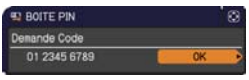


- En l'absence de saisie pendant environ 55 secondes pendant l'affichage de la demande de code, le menu se ferme. Si nécessaire, recommencez la procédure à partir de l'étape (1).

Rubrique	Description
<b>MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR.</b>	(1) Sélectionnez MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR. dans le menu SECURITE à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE.
	(2) Utilisez les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer le nouveau mot de passe.
	(3) Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte ENTRER LE MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte NOUVEAU MOT DE PASSE et saisissez à nouveau le mot de passe.
	(4) Déplacez le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE pendant environ 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.
	• Conservez soigneusement ce mot de passe.





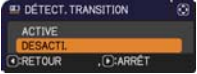



Rubrique	Description
<b>MOT DE PASSE Mon Écran</b>	<p>La fonction MOT DE PASSE Mon Écran peut être utilisée pour interdire l'accès à la fonction Mon Écran et pour empêcher l'image Mon Écran actuellement enregistrée d'être remplacée.</p> <p><b>1 Activer le MOT DE PASSE Mon Écran</b></p> <p>1-1 Sélectionner 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. 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>

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 1 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>

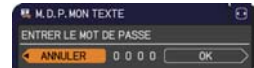
(voir page suivante)



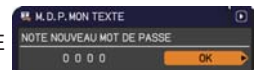
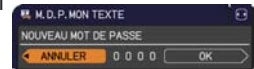
Rubrique	Description
<p style="text-align: center;"><b>DÉTECT. TRANSITION</b></p>	<p>Si cette fonction est fixée à ACTIVE et que l'angle vertical du projecteur ou les paramètres du INSTALLATION diffèrent des paramètres qui ont été préalablement enregistrés, l'alarme DÉTECT.TRANSITION ACTIVE sera affichée et les signaux d'entrée ne seront pas affichés.</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. En sélectionnant le ACTIVE, cela permettra d'enregistrer les paramètres actuels de l'angle et du INSTALLATION. 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.</p>  <p>Le fait d'appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou sur la touche ► du projecteur permet de revenir au menu activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>2-2 Sélectionnez DÉSACTI. pour afficher la boîte ENTRER MOT DE PASSE (grande). Entrez le mot de passe enregistré pour revenir au menu activer/désactiver DÉTECT.TRANSITION. Si le mot de passe saisi est incorrect, le menu se ferme. Si nécessaire, recommencez la procédure à partir de l'étape 2-1.</p>  <p>Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grande)</p> <p><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>

(voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>M. D. P. MON TEXTE</b></p>	<p>La fonction M. D. P. MON TEXTE peut empêcher que MON TEXTE soit remplacé.</p> <p>Quand le mot de passe est paramétré pour l'option MON TEXTE ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>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>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>



Boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit)



Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)

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 ◀/▶. 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 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>



(voir page suivante)

Rubrique	Description
<b>INDICATEUR SECURITE</b>	<p>La sélection de cet élément affiche la boîte de dialogue INDICATEUR SECURITE. Utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner ACTIVE ou DÉSACTI.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Quand ACTIVE est sélectionné alors que VERROU PIN ou DÉTECT.TRANSITION est réglé sur ACTIVE, le voyant <b>SECURITY</b> clignote en jaune en mode stand-by (🔒 <b>87, 88</b>).</p>
<b>VERR. DU FAISCEAU</b>	<p>La sélection de cet élément affiche la boîte de dialogue VERR. DU FAISCEAU. Pour plus d'informations, se référer au <b>Guide d'empilement rapide</b>.</p>

## Outils de présentation

Le projecteur est équipé des outils suivants, qui permettent d'activer rapidement et facilement les présentations à l'écran:

- Présentation PC-LESS ([📖 ci-dessous](#))
- Fonction Dessin ([📖 102](#))
- Affichage USB ([📖 107](#))
- Présentation en réseau

Pour plus de détails sur la Présentation en réseau, consultez le **Guide Réseau** et le manuel de "LiveViewer".

## Présentation PC-LESS

La Présentation PC-LESS lit les données d'image et d'audio depuis le média de stockage inséré sur les ports **USB TYPE A** et affiche l'image dans les modes suivants. La Présentation PC-LESS peut être démarrée en sélectionnant **USB TYPE A** comme source du signal d'entrée.

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

- Mode Thumbnail ([📖 93](#))
- Mode Plein Écran ([📖 97](#))
- Mode Diapositive ([📖 99](#))

### [Appareils de stockage supportés]

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

**REMARQUE** • Certains périphériques USB et/ou les concentrateurs USB peuvent ne pas fonctionner correctement.

- 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, 95](#))

### [Formats Supportés]

- FAT12, FAT16 et FAT32

**REMARQUE** • NTFS n'est pas pris en charge.

### [Format de fichier compatible et son extension]

- |                      |   |
|----------------------|---|
| • JPEG (.jpeg, .jpg) | * Progressif n'est pas pris en charge.  |
| • Bitmap (.bmp)      | * Le mode 16 bit et les bitmaps compressés ne sont pas pris en compte.  |
| • PNG (.png)         | * Les PNG imbriqués ne sont pas pris en compte.   |
| • GIF (.gif)         |   |
| • Film (.avi, .mov)  | * Format vidéo compatible : Motion-JPEG<br>Format audio compatible : WAV (Linear PCM, Stéréo 16 bits),<br>IMA-ADPCM |

**Présentation PC-LESS (suite)**

**REMARQUE** • Les fichiers d'une résolution plus grande que la suivante ne sont pas pris en charge.

**CP-X8150, CP-X8160:** 1024 x 768 (Image), 768 x 576 (Film)

**CP-WX8240, CP-WX8255:** 1280 x 800 (Image), 768 x 576 (Film)

**CP-SX8350:** 1400 x 1050 (Image), 768 x 576 (Film)

**CP-WU8440, CP-WU8450:** 1920 x 1200 (Image), 768 x 576 (Film)

(\* Certains ordinateurs peuvent ne pas supporter les résolutions ci-dessus.)

- 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.
- Les images des films avec un taux d'affichage supérieur à 15 i/s ne peuvent être affichées.
- Les images des films avec un débit binaire supérieur à 20 Mbps ne peuvent être affichées.
- 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.
- Même dans le cas des combinaisons de formats de fichiers et d'audio décrites ci-dessus, la lecture de certains fichiers peut échouer.

**Mode Thumbnail**

Le mode Thumbnail affiche des images stockées dans des dispositifs 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 **USB TYPE A** sélectionné comme source du signal d'entrée.



## Présentation PC-LESS (suite)

### Fonctionnement avec les touches

Vous pouvez contrôler les images sur l'écran Thumbnail avec la télécommande, le panneau de contrôle ou la Télécommande Web. Les fonctions suivantes peuvent être pendant que "Thumbnail" est affichée.



Fonctionnement de la touche			Fonctions
Télécommande	Panneau de contrôle	Télécommande Web	
▲/▼/◀/▶	▲/▼/◀/▶	[▲]/[▼]/[◀]/[▶]	Bouge le curseur.
PAGE UP PAGE DOWN	-	[PAGE PRÉCÉDENTE] [PAGE SUIVANTE]	Change de page.
ENTER	INPUT	[ENTRER]	<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. (<a href="#">📖 ci-dessous</a>) 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" ( <a href="#">📖101</a> ).
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" ( <a href="#">📖101</a> ).
SAUTER	Passez sur ACTIVE pour sauter l'image sélectionnée dans le Diaporama. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" ( <a href="#">📖101</a> ).
PIVOTER	Presser le curseur ▶ ou la touche <b>ENTER</b> pour faire tourner l'image fixe sélectionnée de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" ( <a href="#">📖101</a> ).

**Présentation PC-LESS (suite)****Fonctionnement avec le menu Thumbnail**

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

Rubrique	Fonctions
	Passer 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 (  99).
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 Diaporama.
FIN	Sélectionne la dernière diapositive de Diaporama.
INTERVALLE	Règle la durée de l'intervalle d'affichage des images fixes en mode 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.
MODE LECTURE	Sélectionne le mode Diaporama. <u>UNE FOIS</u> : Joue les diapositives une seule fois. <u>SANS FIN</u> : Joue les diapositives en boucle.
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 ceci, le projecteur ne reconnaîtra pas les mémoires USB tant que vous ne les insérez pas à nouveau sur les ports <b>USB TYPE A</b> .
 / 	Active/désactive le son pour les fichiers qui contiennent des données audio.

(voir page suivante)



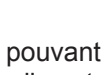
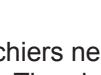
**Presentation PC-LESS (suite)**

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

- Le mode Thumbnail est disponible pour afficher jusqu'à 20 fichiers sur une seule page.
- Il n'est pas possible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT** lorsque l'image de l'écran Thumbnail, Diaporama ou Plein Écran est affichée.
- La qualité de l'image peut se détériorer lors de la lecture des données audio incluses dans un film. Si vous souhaitez donner la priorité à la qualité de l'image, désactivez le son en réglant **J** sur éteint.
- Si l'un des ports **AUDIO IN** est sélectionné ou que **X** est sélectionné pour USB TYPE A dans SOURCE AUDIO dans le menu AUDIO IN (**55**), **J** ne peut être utilisé.
- Des icônes d'erreurs seront affichées sur l'écran 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. Puis presser la touche **ENTER** sur la télécommande, la touche **INPUT** sur le panneau de contrôle ou cliquer sur **[ENTRER]** sur la Télécommande Web.



} Affichage Plein Ecran

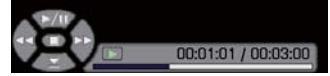
**Manipulations des images fixes**

Les manipulations suivantes sont disponibles en mode Plein Écran alors qu'une image fixe est affichée.

Fonctionnement de la touche			Fonctions
Télécommande	Panneau de contrôle	Télécommande Web	
▼ ▶ ou <b>PAGE DOWN</b>	▼ ou ▶	[▼] [▶] ou <b>[PAGE SUIVANTE]</b>	Montre le fichier suivant.
▲ ◀ ou <b>PAGE UP</b>	▲ ou ◀	[▲] [◀] ou <b>[PAGE PRÉCÉDENTE]</b>	Montre le fichier précédent.
<b>ENTER</b>	<b>INPUT</b>	<b>[ENTRER]</b>	Affiche Thumbnail.

**Presentation PC-LESS (suite)****Manipulations des films**

Une icône de télécommande et une barre de progression s'affichent quand l'un des touches du curseur, la touche **ENTER** ou la touche **INPUT** sur la télécommande, le panneau de contrôle ou la Télécommande Web est pressé ou cliqué alors qu'un film est lu en mode Plein Écran. Les manipulations suivantes sont possibles lorsque l'icône de télécommande et la barre de progression sont affichés.



Fonctionnement de la touche			Fonctions
Télécommande	Panneau de contrôle	Télécommande Web	
▲	▲	[▲]	Bascule  (Lecture) /  (Pause)
▶	▶	[▶]	 (FF) Avance rapide
◀	◀	[◀]	 (REW) Retour rapide
<b>ENTER</b>	<b>INPUT</b>	<b>[ENTRER]</b>	 (Arrêt), Affiche Thumbnail.
<b>PAGE DOWN</b>	–	<b>[PAGE SUIVANTE]</b>	Montre le fichier suivant.
<b>PAGE UP</b>	–	<b>[PAGE PRÉCÉDENTE]</b>	Montre le fichier précédent.

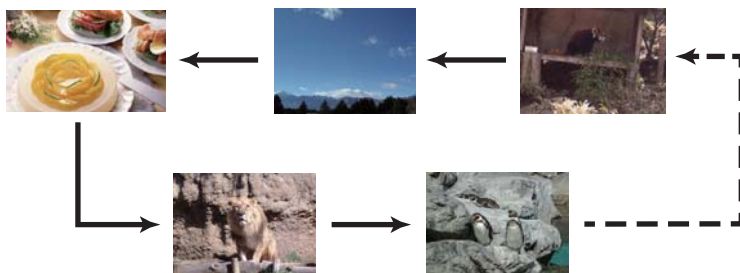
**REMARQUE** • Ces opérations ne sont pas accessibles lorsque le OSD (Affichage écran) du projecteur est affiché.

• Il n'est pas possible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT** lorsque l'image de l'écran Thumbnail, Diaporama ou Plein Écran est affichée.

## Présentation 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 (📖95).



Vous pouvez démarrer cette fonction à partir du menu du diaporama. Pour afficher le menu Diaporama, sélectionner le bouton DIAPOSITIVE dans le menu Thumbnail et appuyer sur la touche **ENTER** sur la télécommande, la touche **INPUT** sur le panneau de contrôle ou cliquer sur **[ENTRER]** sur la Télécommande web.

#### Fonctionnement avec les touches

Lorsque le mode Diapositive est affiché, la manipulation des touches suivants est activée quand les images fixes sont affichées et les mêmes options sont disponibles en mode Pleine Écran quand les films sont affichés.

Fonctionnement de la touche			Fonctions
Télécommande	Panneau de contrôle	Télécommande Web	
<b>ENTER</b>	<b>INPUT</b>	<b>[ENTRER]</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 l'image de l'écran Thumbnail, Diaporama ou Plein Écran est affichée.
- Lorsque le mode Diapositive est réglé sur UNE FOIS et que le dernier fichier est une image fixe, la dernière diapositive de la présentation reste affichée jusqu'à ce que la touche **ENTER** sur la télécommande ou la Télécommande Web ou la touche **INPUT** du panneau de contrôle soit pressé.

**Presentation PC-LESS (suite)**

**Fonctionnement par DIAPOSITIVE dans le menu Thumbnail**

Vous pouvez passer une Diapositive selon la configuration désirée. Configurer l'élément DIAPOSITIVE dans le menu Thumbnail (📖95).



Rubrique	Fonctions
DIAPOSITIVE	
RETOUR	Revient au mode Thumbnail.
DÉMARRER	Joue les diapositives.
DÉBUT	Sélectionne la première diapositive de Diapositive.
FIN	Sélectionne la dernière diapositive de Diapositive.
INTERVALLE	Règle la durée de l'intervalle d'affichage des images fixes en mode 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.
MODE LECTURE	Sélectionne le mode Diaporama. <u>UNE FOIS</u> : Joue les diapositives une seule fois. <u>SANS FIN</u> : 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.

## Présentation 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 ([95](#)).

**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** ([99](#)).

## Fonction Dessin

La Fonction Dessin vous permet de dessiner sur l'écran du projecteur, à l'aide d'une tablette à stylet Hitachi ou d'une souris USB reliées aux ports **USB TYPE A**. Cette fonction est un outil interactif, qui apporte des fonctionnalités pratiques pour rendre les cours et les présentations commerciales plus ludiques et plus faciles à comprendre.

✓ **Dessiner sur les images projetées**

Vous pouvez dessiner des images ou écrire un texte sur les images projetées.

✓ **Sauvegarde et affichage des images dessinées**

Vous pouvez sauvegarder des images avec des dessins ou du texte sur un périphérique mémoire USB, puis récupérez les images sauvegardées et les afficher à nouveau ultérieurement.

✓ **À utiliser comme une simple souris**

La tablette à stylet Hitachi et la souris USB peuvent être utilisées comme simple souris d'un ordinateur connecté au projecteur.

**REMARQUE** • L'autorisation du ou des détenteurs des droits d'auteur est nécessaire conformément aux lois en vigueur pour utiliser les œuvres y compris les images visuelles, si de telles œuvres sont protégées par des droits d'auteur.

- Il se peut que cette fonction de dessin soit inopérante selon le signal d'image.
- Un périphérique de stockage USB est nécessaire pour sauvegarder les données. Par ailleurs, si le projecteur ne dispose que d'un port **USB TYPE A** disponible, un concentrateur USB est nécessaire.
- Les images protégées par des droits d'auteur ne peuvent pas être sauvegardées.
- Pour utiliser la fonction de simple souris, un câble USB est nécessaire pour raccorder l'ordinateur et le projecteur.
- Certaines tablettes à stylet et certaines souris USB peuvent ne pas fonctionner correctement.

## Fonction Dessin (suite)

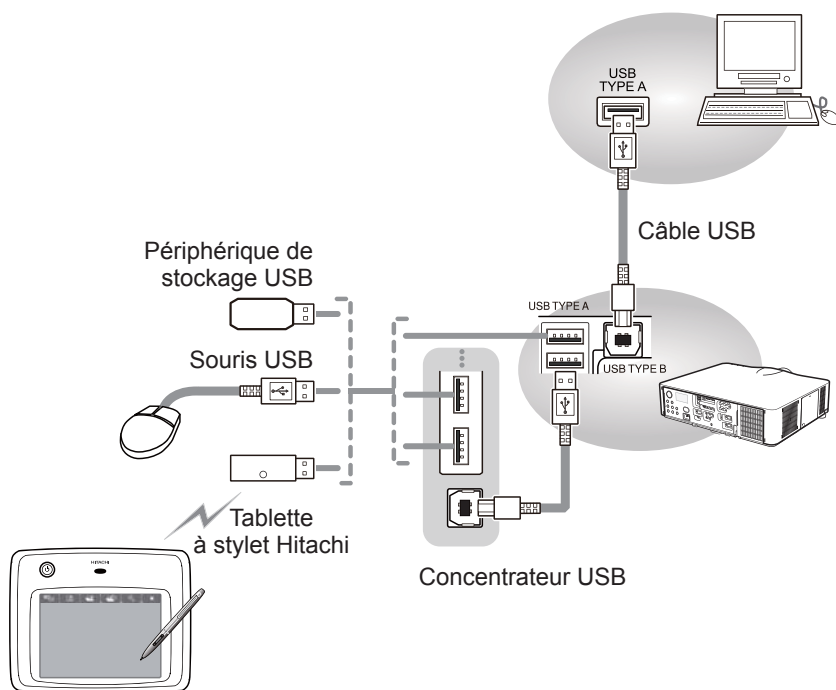
### Raccordement des appareils

Raccordez la tablette à stylet Hitachi ou la souris USB au port **USB TYPE A** du projecteur.

Pour sauvegarder une image dessinée, il est nécessaire de raccorder un périphérique mémoire USB au port **USB TYPE A** du projecteur.

Si le projecteur n'a qu'un port **USB TYPE A** disponible, utilisez un concentrateur USB pour raccorder les deux périphériques.

Pour utiliser la fonction de simple souris, raccordez le port **USB TYPE B** du projecteur au port USB (A) de l'ordinateur avec un câble USB.



### Exemple de raccordements

**REMARQUE** • Certains périphériques USB et/ou les concentrateurs USB peuvent ne pas fonctionner correctement.

- 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 (📄 95). Si vous n'exécutez pas la fonction RETIR. PRISE USB et retirez le périphérique USB, il se peut que l'horodatage ne soit pas enregistré correctement.



## Fonction Dessin (suite)

## Utilisation de la fonction de dessin

Si vous touchez ou cliquez sur la tablette à stylet Hitachi/souris USB raccordée, le mode de dessin est lancé. Une barre d'outils comme la figure ci-dessous s'affiche sur l'écran du projecteur lorsque vous êtes en mode de dessin. Si vous touchez ou cliquez sur une icône sur la barre d'outils, les fonctions suivantes sont activées. Pour déplacer la barre d'outils, touchez n'importe où sur la barre d'outils (sauf une icône) et faites-la glisser.




**REMARQUE** • Les images peuvent être protégées par des droits d'auteur, auquel cas, l'autorisation du détenteur du droit d'auteur est nécessaire pour les utiliser conformément à la loi sur les droits d'auteur et aux autres lois en vigueur.  
 • La fonction de dessin ne prend pas en charge les images depuis le port **LAN** ou le port **USB TYPE B** du projecteur. Si vous utilisez la Tablette à stylet Hitachi / souris USB alors que ces images sont affichées, il se peut que la source d'entrée bascule automatiquement sur le port **USB TYPE A**.

## 1. Crayon

Pour sélectionner la fonction de stylet.



Le curseur se transforme en **Crayon** . Si vous le faites glisser, une ligne de la couleur et de la taille du crayon spécifié est dessinée.



Le curseur se transforme en **Pointeur Laser** . Le faire glisser ne dessine pas de ligne.

## 2. Couleur du crayon

Pour sélectionner la **Couleur** de la ligne dessinée par le **Crayon**.



Pour spécifier le **Noir**.



Pour spécifier le **Rouge**.



Pour spécifier le **Bleu**.

## 3. Taille du crayon

Pour sélectionner **L'épaisseur** de la ligne dessinée par le **Crayon**.



Pour spécifier **1 point**.



Pour spécifier **3 points**.




Pour spécifier **5 points**.




(voir page suivante)

## Fonction Dessin (suite)

### 4. Gomme



Remplacez la fonction de stylo par celle de la gomme et spécifiez sa taille. Le curseur se transforme en **Gomme** . Faites-la glisser pour effacer les lignes précédemment dessinées.

-  Pour spécifier une **Gomme de 12 points**.
-  Pour spécifier une **Gomme de 20 points**.
-  Pour spécifier une **Gomme de 28 points**.

### 5. Effacer







Pour effacer toutes les lignes dessinées avec le stylet.

### 6. Fonctionnement du projecteur

Pour faire fonctionner le projecteur.



-  Pour rappeler et afficher le fichier précédent sur le périphérique USB par rapport à celui actuellement sélectionné. Cette fonction est disponible lorsque le projecteur affiche un fichier depuis un périphérique USB.
-  Pour rappeler et afficher le fichier suivant sur le périphérique USB par rapport à celui actuellement sélectionné. Cette fonction est disponible lorsque le projecteur affiche un fichier depuis un périphérique USB.
-  Pour afficher des vignettes des fichiers enregistrés sur un périphérique USB. Le curseur sur l'écran devient une flèche et peut sélectionner une icône de dossier, d'image et accéder au dossier supérieur. Si vous vous touchez ou cliquez, la fonction est activée de la même façon qu'avec la touche **ENTER** de la télécommande. Vous pouvez afficher une image sur l'écran du projecteur en touchant ou cliquant sur sa vignette.
-  Pour sauvegarder l'image sur l'écran du projecteur, ainsi que le texte écrit ou les images dessinées, sur un périphérique USB raccordé au projecteur.
  - Les fichiers sont sauvegardés avec le nom de fichier « Pxxx.bmp » (avec xxx comme nombre consécutif) dans un dossier nommé « PJ\_Capture ». S'il n'existe pas déjà, un dossier « PJ\_Capture » est automatiquement créé.
  - L'horodatage des fichiers sauvegardés suit les réglages de date et heure du projecteur.
  - Vérifier le réglage HEURE ET DATE pour CONFIGURATION SANS FIL ou CONFIGURATION PAR CABLE dans le menu RÉSEAU ([76](#), [80](#)).
  - La barre d'outils n'est pas sauvegardée.
  - Les images protégées par des droits d'auteur ne peuvent pas être sauvegardées.
  - Les dessins avec cette fonction ne peuvent pas être sauvegardés sur "Mon Écran" ([58](#)).

## Fonction Dessin (suite)

### 6. Fonctionnement du projecteur (suite)



L'affichage est provisoirement éteint.

Pour rétablir l'affichage, touchez ou cliquez n'importe où.



Pour basculer entre l'affichage/masquage du motif (quadrillage).



Pour aller et venir entre les signaux de source d'affichage.

- Vous pouvez l'utiliser comme la touche **INPUT** du panneau de contrôle. Cependant, les images ne peuvent pas être sélectionnées depuis le port **LAN** ou **USB TYPE B**.



Pour éteindre le projecteur.

Touchez/Cliquez l'icône pendant trois secondes environ.

- Si vous mettez le projecteur hors tension alors que vous utilisez la fonction de dessin, tous les dessins non sauvegardés seront perdus.

### 7. Fonctionnement de la souris



Lorsque l'écran de l'ordinateur est affiché, cette fonction permet de commander l'ordinateur comme avec une simple souris ou un simple clavier.

- Pour pouvoir utiliser cette fonction, raccordez le port **USB TYPE B** du projecteur au port USB (A) de l'ordinateur via un câble USB. Puis sélectionnez SOURIS pour la rubrique USB TYPE B dans le menu OPT. (65).



Fonctionne comme la touche Page arrière d'un clavier.



Fonctionne comme la touche Page avant d'un clavier.



Fonctionne comme le bouton de clic gauche d'une souris.



Fonctionne comme le bouton de clic droit d'une souris.



Pour déplacer le curseur de la souris dans le sens de la flèche.

### 8. Quitter



Pour fermer la barre d'outils et quitter la fonction de dessin.

- Tous les dessins non sauvegardés sont perdus lorsque vous quittez le mode de dessin.

### 9. Minimiser



Pour minimiser la barre d'outils.

Si vous touchez ou cliquez sur l'icône minimisée de la barre d'outils, la barre d'outils s'affiche à nouveau.

## Affichage USB

Le projecteur peut afficher les images transférées depuis l'ordinateur via un câble USB (📖11).

**REMARQUE** • Lorsque la résolution d'écran de votre ordinateur dépasse celle spécifiée, l'image de l'ordinateur est réduite à la taille spécifiée ci-dessous avant de la transférer sur le projecteur.

**CP-X8150, CP-X8160:** 1024 x 768 (XGA)

**Autres modèles:** 1280 x 800

L'image transférée s'affiche réduite sur l'écran projeté même si la résolution de l'écran du projecteur est supérieure à celle ci-dessus.

### Configuration matérielle et logicielle requise pour le PC

- **Système d'exploitation:** l'un de ceux cités ci-dessous. (version 32 bits uniquement)  
Windows<sup>®</sup> XP Home Edition /Professional Edition  
Windows Vista<sup>®</sup> Home Basic /Home Premium /  
Business /Ultimate /Enterprise Windows<sup>®</sup> 7 Starter /  
Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /  
Enterprise
- **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 (A)**
- **Cable USB:** 1 élément

**Affichage USB (suite)**

## Lancement de l’Affichage USB

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.

**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.
- Consulter notre site Web pour obtenir la dernière version du logiciel et son manuel. ([Manuel d'utilisation \(résumé\)](#)).

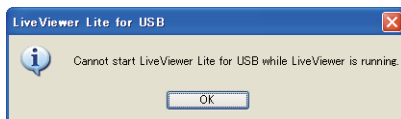
Pour les mises à jour, suivez les instructions disponibles sur le site.

Cette application s'affichera sous forme d'icône dans la zone de notification Windows lorsqu'elle se sera mise en route. Vous pouvez quitter l'application à partir de votre ordinateur en sélectionnant Quit dans le menu.



**REMARQUE** • “LiveViewer” (reportez-vous au **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.

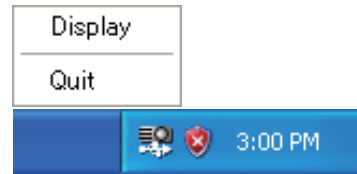


- Selon les logiciels installés sur votre ordinateur, les images sur ce dernier ne peuvent être transférées en utilisant le “LiveViewer Lite for USB”.
- Si un logiciel d'application ayant une fonction Pare-feu est installé sur votre PC, désactivez la fonction pare-feu en suivant les indications du guide 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”.
- Quand l'entrée audio de **USB TYPE B** ([55](#)) est sélectionnée, si le niveau sonore est encore trop bas même après avoir augmenté le volume du projecteur au maximum vérifier l'audio aux sorties de l'ordinateur et augmenter le niveau de volume en fonction.

## 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.

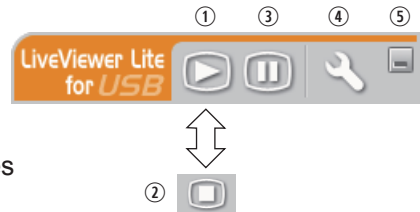


- |                       |   |
|-----------------------|---|
| Display<br>(Afficher) | : Le menu flottant s'affiche et l'icône disparaît dans la zone de notification Windows. |
| Quit<br>(Quitter)     | : L'application se ferme et l'icône disparaît dans la zone de notification Windows.     |

**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 Touche démarrer capture  
La transmission au projecteur a débuté et les images seront affichées.
- ② Touche arrêt capture  
La transmission de l'image est stoppée.
- ③ Touche 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 réduire  
Le menu flottant se ferme et l'icône réapparaît dans la zone de notification Windows.

**REMARQUE** • Les images pourraient ne pas s'afficher à l'écran si les touches démarrer/arrêt capture sont cliquées avec insistance.

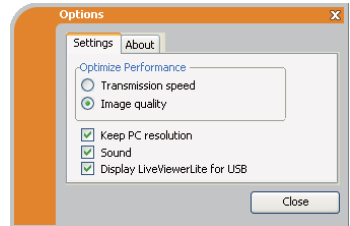
## Affichage USB (suite)

### Fenêtre Options

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

#### Optimiser la 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.



#### Vitesse de Transmission (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 (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.

**CP-X8150, CP-X8160:** 1024 x 768 (XGA)

**Autres modèles:** 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.


#### Sound (Son)

Active/désactive le son. La qualité de l'image peut se détériorer lors de la lecture des données audio transférées avec les données d'image. Pour donner la priorité à la qualité de l'image, couper le son en cochant la case.

Display LiveViewer Lite for USB (Affichage LiveViewer Lite for USB)  
Pour afficher la fenêtre d'application “LiveViewer Lite for USB” sur l'écran, cochez la case.

About (À propos de)

Informations relatives à la version de “LiveViewer Lite for USB”.

**REMARQUE** • Quand la résolution est changée, la disposition des icônes sur le bureau de votre PC pourrait changer.  
• Si l'un des ports **AUDIO IN** est sélectionné ou que  est sélectionné pour USB TYPE B dans SOURCE AUDIO du menu AUDIO IN ([55](#)), le son audio dans la fenêtre Options est désactivé.

## 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.

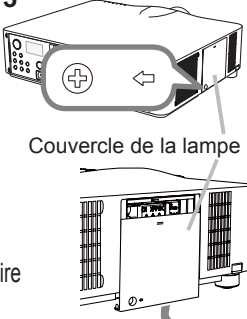
**Numéro type <CP-X8150, CP-WX8240, CP-WU8440>: DT01281**

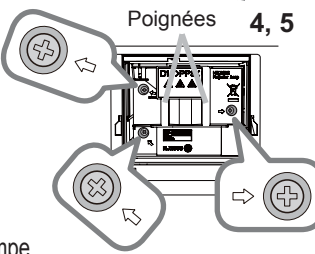
**Numéro type <CP-X8160, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8450>: DT01291**

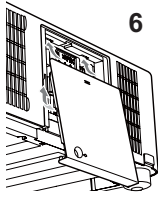
## Remplacer la lampe

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 avec les accessoires de montage spécifiés ou si la lampe a cassé, veuillez consulter votre revendeur pour le changement de la lampe.

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

3. Desserrer la vis (marquée d'une flèche) sur le couvercle de la lampe, puis faire glisser vers le bas et soulever le couvercle de la lampe pour le retirer.
 

Couvercle de la lampe
4. Desserrer les 3 vis (marquées d'une flèche) de la lampe et extraire la lampe en tirant lentement sur les poignées. Ne desserrez jamais les autres vis.


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

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

**REMARQUE** • Ne réinitialisez le temps lampe qu'après avoir remplacé la lampe. Vous aurez ainsi 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 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 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>• N'ouvrez pas le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu au plafond. Cela risque d'être dangereux, car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. En outre, comme il est dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur local de remplacer la lampe, même si l'ampoule n'est pas cassée.</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

Le filtre à air doit être vérifié et nettoyé régulièrement. Il est nécessaire de nettoyer le filtre rapidement lorsque les voyants ou un message vous le recommandent.

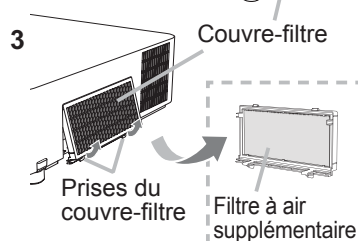
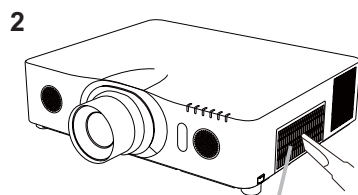
L'unité de filtre avec 2 épaisseurs de filtres se trouve à l'intérieur du couvercle-filtre. En outre, le filtre à air supplémentaire est fixé dans la partie interne du couvercle-filtre du **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**. Si l'un des filtres est endommagé ou très sale, changer l'intégralité de l'ensemble du filtre.

Commander un ensemble de filtre avec le numéro type suivant auprès de votre revendeur lors de l'achat d'un nouvel appareil.

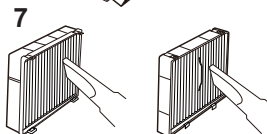
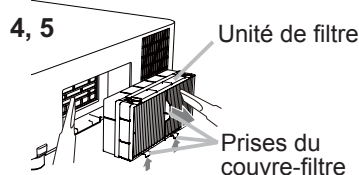
**Numéro type <CP-X8150, CP-WX8240, CP-SX8350, CP-WU8440>: MU06642**

**Numéro type <CP-X8160, CP-WX8255, CP-WU8450>: UX38241**

1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Utilisez un aspirateur sur et autour du couvercle-filtre.
3. Soulevez les prises du porte-filtre pour retirer ce dernier.
4. Appuyez légèrement sur les boutons du côté inférieur pour déverrouiller le côté inférieur du filtre. Tirez sur le bouton central pour ôter le filtre.
5. Utilisez un aspirateur sur la bouche du filtre au niveau du projecteur et sur le côté extérieur de l'unité de filtre.
6. Le filtre est constitué de deux parties. Appuyez sur les parties qui s'emboîtent pour les déverrouiller puis séparez les deux parties.
7. Utilisez un aspirateur pour nettoyer l'intérieur de chaque partie du filtre. Si les filtres sont détériorés ou salis, remplacez-les des filtres neufs.
8. Combinez les deux parties pour remonter le filtre.
9. Remplacez l'unité de filtre dans le projecteur.



<Uniquement pour le **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**>



(voir page suivante)

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

10. Remettez en place le couvre-filtre.

11. Mettez le projecteur sous tension et réinitialisez le temps de filtre en utilisant la fonction TEMPS FILTRE dans le MENU COURT.

- (1) Appuyez sur la touche MENU pour afficher un menu.
- (2) Pointez sur TEMPS FILTRE à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ► (ou **ENTER/RESET**). Une boîte de dialogue apparaîtra.
- (3) Appuyez sur la touche ► pour sélectionner « OK » dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps de filtre.

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

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

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

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

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

## Autres procédures d'entretien

### Intérieur du projecteur

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

### Entretien de l'objectif

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

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

### Entretien du coffret et de la télécommande

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

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

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

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

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

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

**⚠ ATTENTION** ► Prenez soin du projecteur en respectant les points suivants.

Non seulement un entretien inadéquat comporte un risque de blessure, mais il peut également entraîner la décoloration, le décollement de la peinture, etc.

- N'utilisez aucun nettoyeur ou produit chimique autre que ceux spécifiés dans ce manuel.
- Ne pas polir ou essuyer avec des objets durs.

**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.





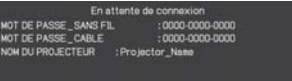
Avertissements affichés sur le Moniteur du statut

En cas d'erreur, un avertissement s'affiche sur le Moniteur du statut (21).

Solutionnez les erreurs en vous reportant au tableau des sections "**Messages liés**" et "**A propos des voyants de lampes**" lorsque l'avertissement s'affiche.






### 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</b> (65).</p> <p>Sélectionnez AFFICHAGE USB pour la rubrique USB TYPE B dans le menu OPT. 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 les rebrancher.</p>
	<p>En attente de connexion</p> <p>MOT DE PASSE_SANS FIL : 0000-0000-0000 MOT DE PASSE_CABLE : 0000-0000-0000 NOM DU PROJECTEUR : Projector_Name</p>

(voir page suivante)

## Messages liés (suite)

Message	Description
	<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>
	<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 45°C ?</li> <li>• Si vous utilisez le <b>CP-X8150</b>, <b>CP-WX8240</b>, <b>CP-SX8350</b> ou <b>CP-WU8440</b>, est-ce que la température périphérique dépasse 40°C ?</li> <li>• Le réglage pour ALTITUDE est-il correct ?</li> </ul> <p>Pour en savoir plus sur ALTITUDE, se reporter à ALTITUDE de SERVICE dans le menu OPT. (📖67). Si le projecteur est utilisé avec un mauvais réglage, cela risque d'endommager le projecteur ou les pièces qui se trouvent à l'intérieur.</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 <b>Nettoyer et remplacer le filtre à air</b> de ce manuel. Remettez la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre (📖65, 113).</p>
	<p><b>Cette touche n'est pas disponible.</b> Vérifier la touche que vous allez utiliser (📖6). Même quand un bouton utilisable est actionné, toutes les opérations du bouton ne sont pas disponibles dans les conditions suivantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendant le déplacement de l'objectif, les opérations effectuées à partir du panneau de commande ou de la télécommande sont parfois ignorées.</li> <li>- Lorsque vous appuyez sur une touche d'appel de signal sur la télécommande (ou le panneau de commande de l'unité principale), les signaux définis sur "SAUT" dans la rubrique SAUT SOURCE du menu OPT. sont ignorés.</li> </ul>

## 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 Allumé 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 45°C ?</li> <li>• Si vous utilisez le <b>CP-X8150</b>, <b>CP-WX8240</b>, <b>CP-SX8350</b> ou <b>CP-WU8440</b>, est-ce que la température périphérique dépasse 40°C ?</li> </ul> Si le même message s'affiche après intervention, changez la lampe en vous référant à la section <b>Remplacer la lampe</b> .
Clignotant En <b>Rouge</b> ou Allumé 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.

(voir page suivante)

## A propos des voyants de lampes (suite)

Voyant POWER	Voyant LAMP	Voyant TEMP	Description
Clignotant En Rouge ou Allumé En Rouge	Hors tension	Clignotant En Rouge	<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.
Clignotant En Rouge ou Eclairé En Rouge	Hors tension	Allumé En Rouge	<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. <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 45° C ?</li> <li>• Si vous utilisez le CP-X8150, CP-WX8240, CP-SX8350 ou CP-WU8440, est-ce que la température périphérique dépasse 40 C ?</li> <li>• Le réglage pour ALTITUDE est-il correct ?</li> </ul> Pour en savoir plus sur ALTITUDE, se reporter à ALTITUDE de SERVICE dans le menu OPT. (☞67). Si le projecteur est utilisé avec un mauvais réglage, cela risque d'endommager le projecteur ou les pièces qui se trouvent à l'intérieur.
Allumé En Vert	Clignotements simultanés en Rouge		<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 <b>Nettoyer et remplacer le filtre à air</b> . Remettez la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre. Remettez l'appareil sous tension après intervention.
Allumé En Vert	Clignotement alternatif en Rouge		<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 40 °C ou 45 °C (☞Manuel d'utilisation (résumé))).
Clignotant en Vert pendant environ 3 secondes	Hors tension	Hors tension	<b>Au moins un programme "Alimentation ACTIVE" est sauvegardé pour le projecteur.</b> Veuillez consulter la section 3.1.7 Réglages du planning du Guide Réseau.

(voir page suivante)



## A propos des voyants de lampes (suite)

**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.

Pour le voyant **SECURITY**, consultez la partie INDICATEUR SECURITE dans le menu SECURITE (📖91).

Pour le voyant **SHADE**, reportez-vous à la partie “Masquage temporaire de l'image” (📖36).

Le voyant **FILTER** montre l'état du filtre à air. Utilisez cette caractéristique pour conserver l'intérieur du projecteur en bon état.

Voyant FILTER	Description
Hors tension	<b>Le filtre à air est propre.</b> Il n'est pas nécessaire de le nettoyer.
Allumé En <b>Orange</b>	<b>Le filtre à air va se boucher.</b> Il est conseillé de le nettoyer.
Allumé En <b>Red</b>	<b>Le filtre à air est bouché.</b> Il faut éteindre l'alimentation et nettoyer immédiatement le filtre à air.

**REMARQUE** • Le voyant **FILTER** peut s'éclairer en orange ou en rouge si un élément bloque les orifices d'entrée, même si le filtre à air est propre.  
• Le voyant **FILTER** peut s'éclairer différemment des autres voyants ou afficher des messages signalant de nettoyer le filtre à air. Suivez les indications du message qui s'est affiché plus tôt.

## Réinitialiser tous les réglages

Lorsqu'il est difficile de corriger de mauvais paramètres, la fonction REGLAGE USINE de la rubrique SERVICE du menu OPT. (📖73) vous permet de réinitialiser tous les paramètres (sauf les réglages comme LANGUE, TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, AVERT.FILTR, MODE VEILLE, COMMUNICATION, 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.	16
	<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.	16
	<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.	111
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.	10 ~ 14
	<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.	26
	<b>La fonction SOURDINE AV est en fonctionnement.</b> Appuyez sur la touche <b>AV MUTE</b> de la télécommande.	25
Il n'y a pas de son.	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles audio.	10 ~ 14
	<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.	25, 55
	<b>Le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL est incorrect.</b> Corrigez le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL dans le menu AUDIO IN.	55

(voir 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. (suite)	<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™.	56
	<b>Le bouton Sound (J) ou la case est désactivé.</b> En cas de sélection de <b>USB TYPE A</b> , couper le son du menu Thumbnail. En cas de sélection de <b>USB TYPE B</b> , décocher la case Sound dans la fenêtre Options de "LiveViewer Lite for USB". En cas de sélection de <b>LAN</b> , décocher la case Sound dans le menu Option de "LiveViewer".	95, 110
Aucune image ne s'affiche.	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles de connexion.	10 ~ 14
	<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.	42
	<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>Le clapet de l'objectif est fermé.</b> Vérifier si le voyant de <b>SHADE</b> clignote. S'il clignote, appuyer sur la touche <b>SHADE</b> du panneau de contrôle.	36
	<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.	65
	<b>Le projecteur ne reconnaît pas le périphérique de stockage USB inséré dans les ports 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 <b>USB TYPE A</b> est sélectionné comme source d'entrée.	12, 95

(voir 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
La télécommande ne fonctionne pas.	<b>Les piles de la télécommande sont quasiment épuisées.</b> Remplacer les piles.	17
	<b>Les numéros ID réglés sur le projecteur et la télécommande sont différents.</b> Appuyer sur la touche <b>ID</b> qui comporte le même numéro ID que le projecteur, puis effectuer l'opération souhaitée. Le numéro ID réglé sur le projecteur peut être affichée en appuyant sur une des touches <b>ID</b> de la télécommande pendant 3 secondes lorsque la lampe est allumée.	17
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.	36
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 et/ ou TEINTE en utilisant les fonctions du menu.	43
	<b>Le paramètre ESP. COUL. n'est pas approprié.</b> Changez le réglage de ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMTPE240, REC709 ou REC601.	48
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.	42
	<b>Le projecteur fonctionne en mode éco.</b> Placez MODE ÉCO. sur NORMAL et MODE ÉCO.AUTO sur DESACTI. dans le menu INSTALLAT°.	53
	<b>La lampe approche de la fin de sa durée de vie.</b> Remplacez la lampe.	111, 112
Les images apparaissent floues.	<b>Le capuchon d'objectif est en place.</b> Retirez le capuchon d'objectif.	4
	<b>Les réglages de la mise au point et/ou de la phase horizontale n'ont pas été effectués correctement.</b> Réglez la mise au point à l'aide des touches <b>FOCUS + / -</b> et/ou de PHASE.H à l'aide des fonctions du menu.	29, 47
	<b>L'objectif est sale ou flou.</b> Nettoyez l'objectif en vous référant à la section <b>Entretien de l'objectif.</b>	115

(voir 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
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°.	53
	<b>Le taux SUR-BAL. est trop élevé.</b> Ajuster SUR-BAL. dans le menu AFFICHAGE pour qu'il soit moins élevé.	46
	<b>N.R.VIDÉO excessif.</b> Changer les paramètres de N.R.VIDÉO dans le menu ENTR..	48
	<b>La fonction BLOC IMAGE ne marche pas avec le signal d'entrée utilisé.</b> Mettre BLOC IMAGE dans le menu ENTR. sur DESACTI..	50
Le son ou l'image vidéo est instable ou est entrecoupé.	<b>Quand le port LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B est sélectionné, certains éléments en sortir peuvent manquer en raison du délai de traitement du signal.</b> Changer le signal ou utiliser un autre port.	26, 55
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.	11, 12
RS-232C ne fonctionne pas.	<b>ÉCONOMIE fonctionne.</b> Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE VEILLE du menu INSTALLAT°.	54
	<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.	70
Réseau ne fonctionne pas.	<b>ÉCONOMIE fonctionne.</b> Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE VEILLE du menu INSTALLAT°.	54
	<b>La même adresse réseau est réglée pour le LAN câblé et celui sans-fil.</b> Modifier le réglage de l'adresse réseau pour le LAN câblé et celui sans-fil.	75, 79

(voir 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
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.	70
La fonction Schedule (Calendrier) ne fonctionne pas	<b>ÉCONOMIE fonctionne.</b> Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE VEILLE du menu INSTALLAT°.	54
	<b>L'horloge interne a été réinitialisée.</b> Une fois le projecteur éteint en mode ÉCONOMIE ou depuis l'alimentation, le réglage actuel de date et heure est réinitialisé. Vérifier le réglage HEURE ET DATE pour CONFIGURATION SANS FIL ou CONFIGURATION PAR CABLE dans le menu RÉSEAU.	76, 80
Lorsque le projecteur est relié au réseau, il s'allume et s'éteint comme décrit ci-dessous. Extinction ← ↓ Le voyant <b>POWER</b> clignote en orange 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.	—

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

## Caractéristiques techniques

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

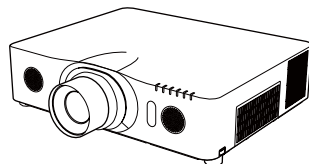
Accord de licence d'utilisateur final pour le logiciel du projecteur

- 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.

## Projecteur

# CP-X8150/CP-X8160/CP-WX8240/ CP-WX8255/CP-SX8350/CP-WU8440/ CP-WU8450

## 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 Ordinateur transmises par le biais d'un réseau. (📖15)
- ✓ **Contrôle Web** : permet de surveiller et contrôler le projecteur en réseau à partir d'un Ordinateur connecté à ce dernier. (📖16)
- ✓ **Mes images** : permet au projecteur de stocker jusqu'à quatre images fixes à projeter. (📖50)
- ✓ **Message** : permet au projecteur d'afficher le texte envoyé par un Ordinateur par le biais d'un réseau. (📖51)
- ✓ **Pont réseau** : permet de contrôler un périphérique externe via le projecteur à partir d'un ordinateur. (📖52)

**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.
- Adobe® et Flash® sont des marques déposées de Adobe Systems Incorporated.
- 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.
- Crestron®, Crestron e-Control®, e-Control®, Crestron RoomView® et RoomView™ sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de Crestron Electronics, Inc. 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.

**PjLink™**

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



## Table des matières



<b>Attention</b> .....	<b>4</b>
<b>1. Connexion au réseau</b> .....	<b>5</b>
1.1 Conditions requises au système .....	5
1.1.1 Préparation de l'équipement requis .....	5
1.1.2 Configuration matérielle et logicielle requise pour le Ordinateur .....	5
1.2 Connexion rapide .....	6
1.3 Réglage de connexion réseau manuel - LAN câblé - .....	7
1.3.1 Connexion du matériel .....	7
1.3.2 Paramètres Réseau .....	7
1.3.3 Paramètres "Options Internet" .....	10
1.4 Réglage de connexion réseau manuel - LAN sans fil - .....	11
1.4.1 Préparation pour une connexion à un réseau local (LAN) sans fil .....	11
1.4.2 Configuration d'une connexion sans fil à un réseau local (LAN) .....	12
<b>2. Présentation en réseau</b> .....	<b>15</b>
<b>3. Contrôle Web</b> .....	<b>16</b>
3.1 Contrôle web du projecteur .....	17
3.1.1 Ouverture de session .....	17
3.1.2 Informations réseau .....	18
3.1.3 Réglages réseau .....	19
3.1.4 Réglages du port .....	22
3.1.5 Réglages e-mail .....	24
3.1.6 Réglages des alertes .....	25
3.1.7 Réglages du planning .....	27
3.1.8 Réglages Date/Heure .....	30
3.1.9 Réglages de sécurité .....	32
3.1.10 Commande du projecteur .....	33
3.1.11 Commande à distance .....	39
3.1.12 Statut du projecteur .....	41
3.1.13 Redémarrage du réseau .....	41
3.2 Crestron e-Control® .....	42
3.2.1 Fenêtre Main .....	43
3.2.2 Fenêtre Tools .....	45
3.2.3 Fenêtre Info .....	47
3.2.4 Fenêtre Help Desk .....	48
3.2.5 Alerte .....	49
<b>4. Fonction Mes images</b> .....	<b>50</b>
<b>5. Fonction Messenger</b> .....	<b>51</b>



<b>6. Fonction Pont réseau</b> .....	<b>52</b>
6.1 Connexion de périphériques .....	52
6.2 Configuration de la communication .....	53
6.3 Port de communication .....	53
6.4 Méthode de transmission .....	54
6.4.1 SEMI-DUPLEX .....	54
6.4.2 DUPLEX INTÉGRAL .....	55
<b>7. Autres fonctions</b> .....	<b>56</b>
7.1 Alertes E-mails .....	56
7.2 Organisateur du Projecteur avec SNMP .....	58
7.3 Prévision d'évènements .....	59
7.4 Contrôle des commandes via le réseau .....	62
7.5 Crestron RoomView® .....	67
<b>8. Dépannage</b> .....	<b>68</b>
<b>9. Caractéristiques techniques</b> .....	<b>69</b>
<b>10. Garantie et service après-vente</b> .....	<b>70</b>

**Attention**


Pour utiliser la fonction réseau sans-fil de ce projecteur, l'adaptateur USB sans fil désigné, vendu séparément en option, est nécessaire. Pour les précautions concernant les standards et les lois, se reporter aux documents qui viennent avec l'adaptateur.

**[Restriction au branchement et débranchement de l'adaptateur USB sans fil]**

Avant d'insérer ou de retirer l'adaptateur USB sans fil du projecteur, éteindre le projecteur et débrancher la prise du mur. Ne pas toucher l'adaptateur USB sans fil connecté au projecteur si ce dernier est alimenté.

Ne pas utiliser de câble ou de dispositif de rallonge lors de la connexion de l'adaptateur au projecteur.

**[Précautions de sécurité lors de l'utilisation du LAN sans-fil]**

Il est recommandé que les paramètres de sécurité, tels que SSID et CRYPTAGE, soient indiqués lors de l'utilisation de la communication LAN sans-fil. Si les paramètres de sécurité ne sont pas définis, les contenus peuvent être interceptés ou provoquer un accès non-autorisé au système. Pour en savoir plus sur les paramètres de sécurité du LAN sans-fil, se reporter à **3.1 Contrôle web du projecteur** ou au  **Menu RÉSEAU** dans le **Guide d'utilisation**.

**⚠ ATTENTION** ► L'adaptateur USB sans fil IEEE802.11b/g/n en option utilise la bande fréquence radio 2,4 GHz. Une licence radio n'est pas nécessaire pour utiliser l'adaptateur mais il faut prendre en considération ce qui suit:

**• NE PAS UTILISER A PROXIMITE DE:**

- Fours micro-ondes
- d'équipements médicaux, scientifiques ou industriels
- Stations de radio reconnues de faible puissance
- Stations radio

L'utilisation de l'adaptateur USB sans fil près des éléments ci-dessus peut causer des interférences radio pouvant provoquer une perte de la vitesse de transmission ou une interruption et même occasionner des pannes de dispositifs comme les pacemakers.

- Selon l'endroit où l'adaptateur USB sans fil est utilisé, des interférences d'ondes radio peuvent survenir, provoquant une réduction de la vitesse de transmission ou une interruption des communications. En particulier, soyez conscient que l'utilisation de l'adaptateur USB sans fil dans des lieux présentant de l'acier renforcé ou d'autres types de métaux ou bétons provoquera probablement des interférences d'ondes radio.
- Canaux Disponibles  
L'adaptateur USB sans fil utilise la bande fréquence radio 2,4 GHz mais selon le pays ou la région d'utilisation, les canaux utilisables peuvent être limités. Veuillez consulter votre revendeur pour en savoir plus sur les canaux utilisables.
- L'utilisation de l'adaptateur USB sans fil en option hors de votre pays ou région de résidence et d'usage peut entraîner une violation des lois radio du pays ou région en question.

## 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.

■ **Commun** Le projecteur: 1 unité, Ordinateur : 1 au minimum

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

1) Pour la connexion cablée **\*1**

Cable LAN (CAT-5 ou plus): 1 élément

2) Pour la connexion sans fil **\*2**

- Côté projecteur

IEEE802.11b/g/n Adaptateur USB sans fil (option : USB-WL-11N) : 1 unité

- Côté ordinateur

Équipement LAN sans fil IEEE802.11 b/g/n : 1 unité chacun **\*3**

**\*1:** L'utilisation des fonctions de réseau du projecteur nécessite un environnement de communication conforme aux standards 100Base-TX ou 10Base-T.

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

**\*3:** Selon le type de dispositif réseau sans-fil et ordinateur utilisés, le projecteur peut ne pas être à même de communiquer correctement avec ce dernier et ce, même si l'ordinateur est équipé d'une fonction LAN sans-fil intégrée.  
Pour éliminer tout problème de communication, veuillez utiliser un appareil de réseau sans fil certifié Wi-Fi.

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

Pour brancher votre ordinateur au projecteur et utiliser la fonction réseau de ce dernier, votre ordinateur doit être conforme aux caractéristiques suivantes.

✓ **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

\* Lors de l'utilisation de "LiveViewer", il est préférable de choisir une résolution de 1024 x 768 pour l'écran de votre Ordinateur.

✓ **Mémoire:** au moins 512 Mo

✓ **Espace disque dur disponible:** au moins 100 Mo

✓ **Navigateur:** Internet Explorer® 6.0 ou supérieur

✓ **Lecteur CD-ROM/DVD-ROM**

### 1.1 Conditions requises au système (suite)

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

• Vous pouvez obtenir la dernière version des applications des fonctions réseau du projecteur et les dernières informations sur ce produit sur le site d'Hitachi. (<http://www.hitachi-america.us/digitalmedia> ou <http://www.hitachidigitalmedia.com>).

### 1.2 Connexion rapide

"Live Viewer" supporte une connexion très rapide et très simple au réseau. Lors de l'utilisation de la fonction réseau, il est recommandé d'installer le "LiveViewer" sur l'ordinateur. Pour en savoir plus, se reporter au manuel sur "LiveViewer".

Au cas où vous ne voudriez pas utiliser "Live Viewer", ou ne pourriez pas l'utiliser pour quelque raison, procéder au réglage manuel, la rubrique 1.3 pour le LAN câblé (📖7) et la rubrique 1.4 pour le LAN sans fil. (📖11)

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

Cette section explique comment la régler manuellement.

### 1.3.1 Connexion du matériel

Relier le projecteur et l'ordinateur avec un câble LAN.

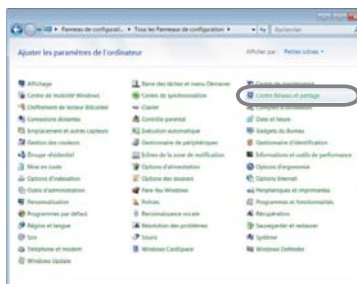
\* Avant de vous connecter à un réseau existant, contactez l'administrateur réseau.

Puis, vérifier les paramètres suivants de l'ordinateur.

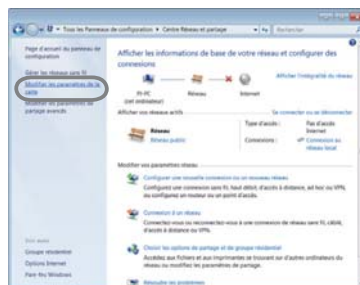
### 1.3.2 Paramètres Réseau

Ceci est une explication des paramètres de connexion réseau pour Windows® 7 et Internet Explorer.

- 1) Entrez dans Windows® 7 en tant qu' administrateur. Le statut administrateur est le compte qui peut accéder à toutes les fonctions.
- 2) Ouvrir le "Panneau de configuration" dans le menu "Démarrer".
- 3) Ouvrir "Afficher l'état et la gestion du réseau" dans le "Réseau et Internet".  
Les icônes de la fenêtre "Panneau de configuration" étant affichés, cliquer sur "Centre Réseau et partage".



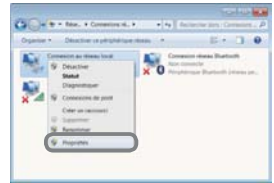
- 4) Cliquer sur "Modifier les paramètres de la carte" dans le menu du côté gauche de la fenêtre "Centre Réseau et partage".



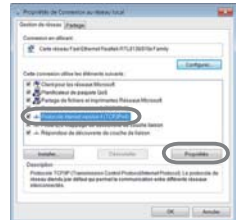
(voir page suivante)

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

5) Cliquer avec le bouton droit sur “Connexion au réseau local” pour ouvrir le menu et sélectionner “Propriétés”.



6) Sélectionner “Protocole Internet version 4 (TCP/IPv4)” et cliquer sur [Propriétés].



7) Sélectionner “Utiliser l’adresse IP suivante” et configurer l’Adresse IP, le Masque de sous-réseau et la Passerelle par défaut de l’ordinateur en fonction. Si le serveur DHCP existe sur le réseau, vous pouvez sélectionner “Obtenir une adresse IP automatiquement” et l’Adresse IP sera automatiquement affectée.  
Une fois la configuration terminée, cliquer sur [OK] pour fermer la fenêtre.



(voir page suivante)

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

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

##### ■ Configurer manuellement

La portion de l'adresse réseau de la configuration de l'adresse IP sur l'ordinateur doit être la même que celle réglée sur le projecteur. De plus, l'intégralité de l'adresse IP sur l'ordinateur ne doit pas coïncider avec celle d'autres dispositifs sur le même réseau, projecteur inclus.

Par exemple

Les réglages du projecteur sont les suivants.

Adresse IP: 192.168.1.254

Subnet mask (Masque sous-réseau): 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

Par conséquent, configurer l'adresse IP de l'ordinateur comme suit.

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

Subnet mask (Masque sous-réseau) : 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

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

Dans ce cas précis, étant donné que l'adresse IP du projecteur est "192.168.1.254", régler un paramètre entre 1 et 253 pour l'ordinateur.

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

- L'adresse IP du projecteur peut être changée en utilisant l'utilité de configuration via un navigateur web. (🔗21)
- Si le projecteur et l'ordinateur existent sur le même réseau (par exemple, même adresse réseau), vous pouvez laisser vide le champ de la passerelle par défaut.
- Quand le projecteur et l'ordinateur existent sur différents réseaux, la passerelle par défaut doit être configurée. Contactez l'administrateur réseau pour plus de détails.

##### ■ Configuration automatique

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

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

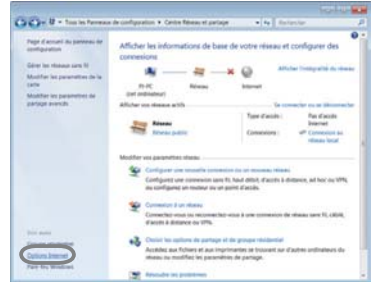
(voir page suivante)



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

#### 1.3.3 Paramètres "Options Internet"

1) Cliquez sur "Options Internet" dans la fenêtre "Centre Réseau et partage" pour ouvrir la fenêtre "Propriétés de : Internet".



2) Cliquez sur l'onglet "Connexions" puis cliquez sur le bouton [Paramètres réseau] pour ouvrir "Paramètres du réseau local".



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

Une fois la configuration terminée, cliquez sur [OK] pour fermer la fenêtre.



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

L'utilisation de l'adaptateur USB sans fil désigné (en option) sur le projecteur permet à ce dernier et à l'ordinateur de communiquer en mode Ad-Hoc et Infrastructure.

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

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

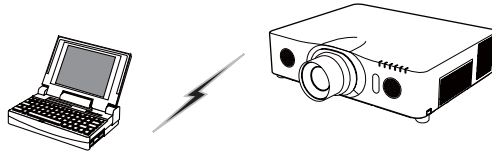


Fig. 1.4.1.a Communication sans point d'accès (Ad-Hoc)

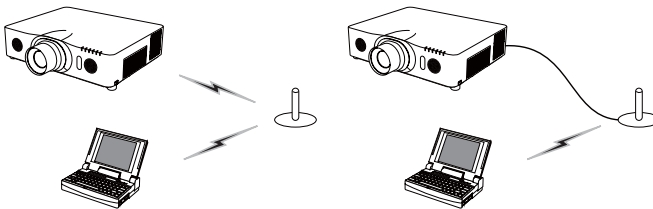


Fig. 1.4.1.b Communication avec un point d'accès (Infrastructure)

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

Tout d'abord, insérer l'adaptateur USB sans fil dans l'un des ports **USB TYPE A**.

(📖 **Connecter vos appareils** dans le **Guide d'utilisation**)

Puis, configurer l'ordinateur pour la communication sans-fil.

Quand l'ordinateur est équipé d'un dispositif LAN sans-fil IEEE802.11b/g/n intégré, l'activer et désactiver les autres connexions réseau. Si un dispositif LAN sans-fil n'est pas intégré à l'ordinateur, brancher un dispositif LAN sans-fil IEEE802.11b/g/n et installer le pilote de ce dernier. (Pour en savoir plus, se reporter au guide de l'utilisateur de l'ordinateur et du dispositif LAN sans-fil.)

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

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

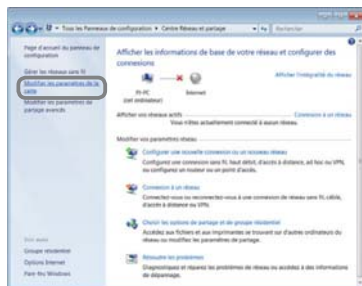
En utilisant l'a fonction sans fil LAN pour Windows® 7 standard.

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

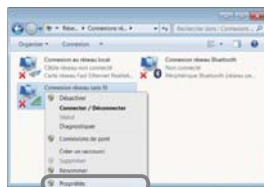
Contrôle Connexion	: Ad-Hoc
SSID	: wireless
Canal	: 1
Qualité de cryptage	: Aucune
Adresse IP	: 192.168.10.254

\* Vous pouvez modifier ces paramètres via le navigateur web de votre ordinateur ou depuis le menu du projecteur. Reportez vous à l'article **3.1.3 Réglages réseau** (📖20) ou **Menu RÉSEAU dans le - Guide d'utilisation**.

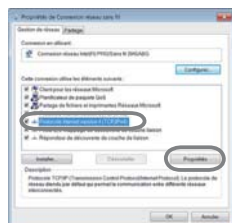
1) Sélectionner “Modifier les paramètres de la carte” dans le menu du côté gauche de la fenêtre “Centre Réseau et partage”.



2) Cliquer avec le bouton droit sur “Connexion réseau sans fil” pour ouvrir le menu et sélectionner “Propriétés”.



3) Sélectionner “Protocole Internet version 4 (TCP/IPv4)” et cliquer sur [Propriétés].



(voir page suivante)

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

- 4) Sélectionner "Utiliser l'adresse IP suivante" et configurer l'Adresse IP, le Masque de sous-réseau et la Passerelle par défaut de l'ordinateur en fonction.  
Une fois la configuration terminée, cliquer sur [OK] pour fermer la fenêtre.



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

La portion de l'adresse réseau de la configuration de l'adresse IP sur l'ordinateur doit être la même que celle réglée sur le projecteur. De plus, l'intégralité de l'adresse IP sur l'ordinateur ne doit pas coïncider avec celle d'autres dispositifs sur le même réseau, projecteur inclus.

Par exemple

Les réglages du projecteur sont les suivants.

Adresse IP: 192.168.10.254

Subnet mask (Masque sous-réseau): 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.10 dans ce cas précis)

Par conséquent, configurer l'adresse IP de l'ordinateur comme suit.

Adresse IP: 192.168.10.xxx (xxx est un nombre décimal.)

Subnet mask (Masque sous-réseau): 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.10 dans ce cas précis)

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

Dans ce cas précis, étant donné que l'adresse IP du projecteur est "192.168.10.254", régler un paramètre entre 1 et 253 pour l'ordinateur.

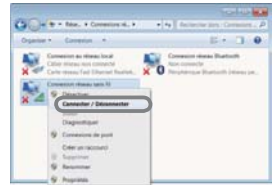
**REMARQUE** • "0.0.0.0" ne peut être attribué à l'adresse IP.

- L'adresse IP du projecteur peut être changée en utilisant l'utilité de configuration via un navigateur web. (📄 20)
- Si le projecteur et l'ordinateur existent sur le même réseau (par exemple, même adresse réseau), vous pouvez laisser vide le champ de la passerelle par défaut.
- Quand le projecteur et l'ordinateur existent sur différents réseaux, la passerelle par défaut doit être configurée. Contactez l'administrateur réseau pour plus de détails.

(voir page suivante)

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

- 5) Cliquer avec le bouton droit sur “Connexion réseau sans fil” pour ouvrir le menu et sélectionner “Connecter / Déconnecter”.

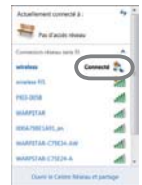


- 6) Depuis les réseaux sans-fil disponibles, sélectionner le SSID du projecteur (configuré sur “wireless” par défaut) et cliquer sur [Connecter].

Si vous avez activé le chiffrement, une fenêtre vous demandant de saisir la clé est affichée. Saisir la clé pré-réglée.

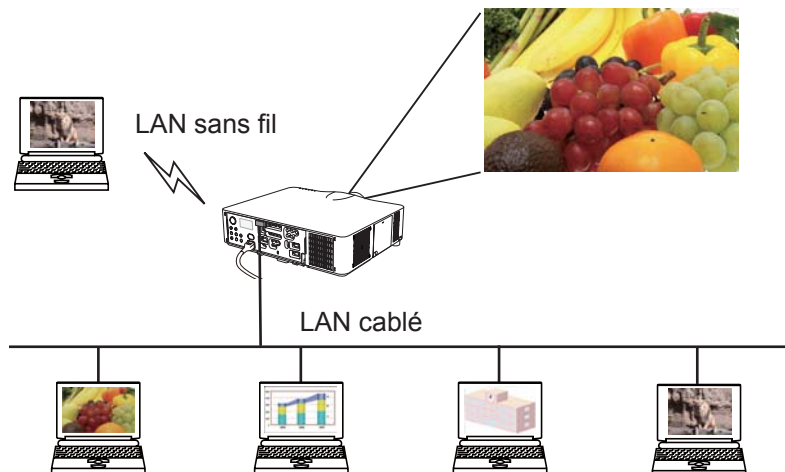


- 7) Une fois la connexion établie, “Connecté” apparaît sur la droite du SSID.



## 2. Présentation en réseau

Le projecteur peut afficher ou reproduire les images sur l'écran de l'ordinateur et les données audio transmises sur le réseau. La fonction de Présentation en réseau facilite la conduite de vos présentations et conférences.



Pour utiliser la présentation réseau, une application exclusive, "LiveViewer", est nécessaire. Elle peut être installée depuis le CD logiciels fournis. Vous pouvez également télécharger la dernière version et des informations connexes depuis le site d'Hitachi (<http://www.hitachi-america.us/digitalmedia> ou <http://www.hitachidigitalmedia.com>). Pour en savoir plus sur la présentation réseau et les instructions d'installation de "LiveViewer", se reporter au manuel de "LiveViewer".

Pour démarrer la Présentation en réseau, sélectionnez le port **LAN** comme source d'entrée sur le projecteur et cliquez sur touche démarrer capture sur "LiveViewer". 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 **E**.

**REMARQUE** • Lorsque la résolution d'écran de votre ordinateur dépasse celle spécifiée, l'image de l'ordinateur est réduite à la taille spécifiée ci-dessous avant de la transférer sur le projecteur.

**CP-X8150, CP-X8160:** 1024 x 768 (XGA)

**Autres modèles:** 1280 x 800

L'image transférée s'affiche réduite sur l'écran projeté même si la résolution de l'écran du projecteur est supérieure à celle ci-dessus.


## 3. Contrôle Web


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

- REMARQUE** • Il est nécessaire d'avoir Internet Explorer® 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.
  - Si des données sont transférées via LAN câblé et sans-fil en même temps, le projecteur peut ne pas être en mesure de traiter correctement les données.

Référez-vous aux informations suivantes pour configurer ou contrôler le projecteur via un 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 «  ».

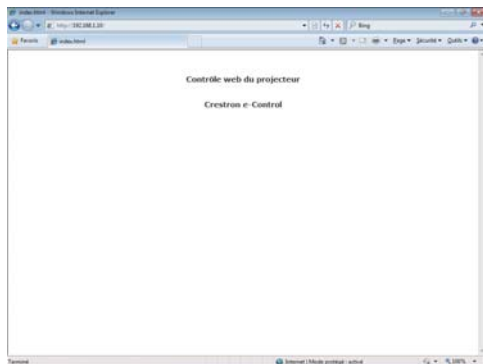
**Exemple:** Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur **192.168.1.10**  
Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur Enter ou cliquez sur «  ».

Si une adresse URL est saisie et que le projecteur et votre ordinateur sont connectés correctement au même réseau, la fenêtre de sélection montrée sur la droite s'affiche.

Vous pouvez choisir d'utiliser le Contrôle web du projecteur ou le Crestron e-Control® comme outil de contrôle du projecteur. Cliquez sur l'un d'eux.

Pour en savoir plus, se reporter à **3.1**

**Contrôle web du projecteur** ([17](#)) ou **3.2 Crestron e-Control®** ([42](#)).



**REMARQUE** • N'essayez pas de contrôler simultanément le projecteur avec le menu du projecteur ou sa télécommande et avec le contrôle Web. Cela pourrait entraîner des erreurs d'opération dans le projecteur.

- Si **Crestron e-Control** dans les **Réglages réseau** ([21](#)) est réglé sur Desacti., la fenêtre de sélection ci-dessus ne s'affiche pas mais le fenêtre de connexion du Contrôle web du projecteur est affiché.
- Crestron e-Control® est créé à l'aide de Flash®. Vous devez installer le Adobe® Flash® Player sur votre ordinateur pour utiliser Crestron e-Control®.

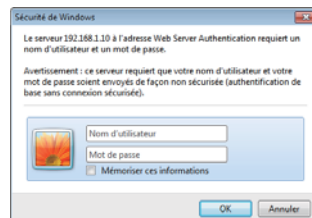
## 3.1 Contrôle web du projecteur

### 3.1.1 Ouverture de session

Pour utiliser la fonction Contrôle web du projecteur, vous devez vous connecter avec votre nom d'utilisateur et mot de passe.

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

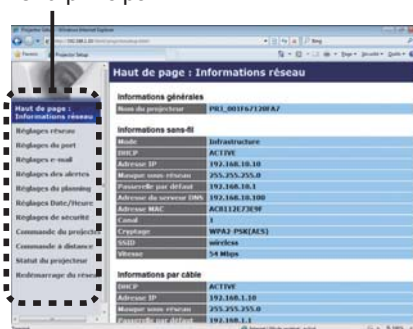
Nom d'utilisateur	Mot de passe
Administrator	<vide>




Fenêtre de connexion

Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**. Si vous avez ouvert une session, l'écran ci-dessous apparaît.

Menu principal



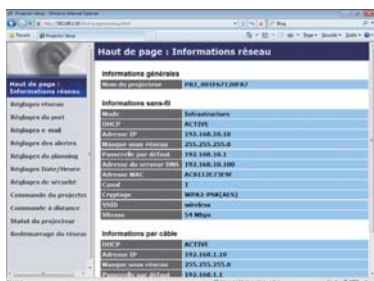
Cliquez sur la rubrique d'utilisation ou de configuration souhaitée dans le menu principal.

**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 **Guide d'utilisation**)



## 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

### 3.1.2 Informations réseau



Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.

Élément	Description
<b>Informations générales</b>	Afficher des informations communes aux LAN sans-fil et câblé.
<b>Nom du projecteur</b>	Affiche les paramètres du nom du projecteur.
<b>Informations sans-fil</b>	Affiche les paramètres actuels du LAN sans-fil.
<b>Mode</b>	Affiche le mode de communication LAN sans-fil.
<b>DHCP</b>	Affiche les paramètres 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>	Afficher l'adresse MAC.
<b>Canal</b>	Affiche le canal utilisé pour le LAN sans-fil.
<b>Cryptage</b>	Affiche le paramètre de chiffrement des données.
<b>SSID</b>	Affiche le SSID utilisé par le projecteur.
<b>Vitesse</b>	Affiche la vitesse de transmission LAN sans-fil actuelle.
<b>Informations par câble</b>	Affiche les paramètres de LAN câblé actuels.
<b>DHCP</b>	Affiche les paramètres 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>	Afficher l'adresse MAC.

## 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

### 3.1.3 Réglages réseau



Affiche et configure les paramètres réseau.

Élément	Description
<b>Configuration générale</b>	Configure les réglages communs aux LAN sans-fil et câblé.
<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>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. <u>URL: <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a></u> (à partir de décembre 2011)

(voir page suivante)

3.1 Contrôle web du projecteur - Réglages réseau (suite)

Elément	Description									
<b>Configuration sans-fil</b>	Configure les paramètres LAN sans-fil.									
<b>Mode</b>	Sélectionnez “Ad-Hoc” ou “Infrastructure”.									
<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>Adresse du serveur DNS</b>	Configure l'adresse de serveur DNS.									
<b>Canal</b>	<p>Sélectionner de “1” à “11” un canal à utiliser en mode Ad-Hoc.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>REMARQUE</b> • En fonction du pays où vous vous trouvez, les canaux pourraient varier. En outre, en fonction du pays ou de la région où vous vous trouvez, vous pourriez être amené à utiliser une carte de réseau sans fil qui respecte les standards du pays ou de la région respective.</p> </div>									
<b>Cryptage</b>	Sélectionnez une méthode de cryptage de données.									
<b>Clé WEP</b>	<p>Saisir la clé WEP. Tant les caractères ASCII que les numéros hexadécimaux peuvent être utilisés lors de la saisie de la clé WEP. La longueur de la clé est définie comme suit selon le WEP et les formats de caractères.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Cryptage</th> <th>Caractères ASCII</th> <th>Numéros HEX</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>WEP 64bit</td> <td>5 caractères</td> <td>10 caractères</td> </tr> <tr> <td>WEP 128bit</td> <td>13 caractères</td> <td>26 caractères</td> </tr> </tbody> </table>	Cryptage	Caractères ASCII	Numéros HEX	WEP 64bit	5 caractères	10 caractères	WEP 128bit	13 caractères	26 caractères
Cryptage	Caractères ASCII	Numéros HEX								
WEP 64bit	5 caractères	10 caractères								
WEP 128bit	13 caractères	26 caractères								
<b>Phrase de passe WPA</b>	<p>Entrez un phrase de passe WPA. Le nombre de caractères que vous pouvez rentrer est compris entre 8 et 63. Vous pouvez uniquement utiliser l'alphabet, des nombres ou les symboles suivants: !"#%&amp;'()*+,-./:;&lt;=&gt;?@[ ]^_`{ }~ et la barre d'espace</p>									
<b>SSID</b>	<p>Sélectionnez un SSID dans la liste. Il est nécessaire de configurer votre SSID unique, sélectionnez <b>[Personnalisé]</b>, puis configurer votre propre SSID en observant les règles suivantes: Le nombre maximum de caractères est de 32. Vous pouvez uniquement utiliser l'alphabet, des nombres ou les symboles suivants: !"#%&amp;'()*+,-./:;&lt;=&gt;?@[ ]^_`{ }~ et la barre d'espace</p>									

(voir page suivante)

### 3.1 Contrôle web du projecteur - Réglages réseau (suite)

Elément	Description
<b>Configuration par câble</b>	Configure les paramètres LAN câblé.
<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>Adresse du serveur DNS</b>	Configure l'adresse de serveur DNS.
<b>Autre configuration</b>	Configure les autres paramètres réseau.
<b>Crestron e-Control</b>	Détermine si Crestron e-Control® est utilisé ou non. Si vous choisissez Desacti., la fenêtre de connexion du Contrôle web du projecteur s'affiche et une fenêtre de sélection ne s'affichera pas au début de Contrôle Web.

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

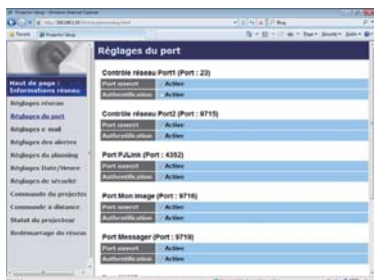
**REMARQUE** • Les nouveaux paramètres de configuration seront activés après avoir réinitialisé votre connexion réseau. Quand les paramètres de configuration sont changés, vous devez réinitialiser votre connexion réseau. Vous pouvez réinitialiser votre connexion réseau à partir de **Redémarrage du réseau** dans le menu principal (📖41).

- Si vous connectez le projecteur à un réseau existant, consultez a administrateur réseau avant de paramétrer les adresses serveur.
- La Clé WEP, le Phrase de passe WPA et les paramètres SSID ne seront pas pris en compte si des caractères invalides sont utilisés.
- Le projecteur ne permet pas la connexion LAN câblée et sans-fil à un même réseau. Ne régler pas la même adresse réseau pour le LAN câblé et sans-fil.

### 3. Contrôle Web

#### 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

##### 3.1.4 Réglages du port



Affiche et configure les paramètres du port de communication.


Elément	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 PLink™ (Port:4352)</b>	Configure le port PLink™ (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 Mes 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.

(voir page suivante)

### 3.1 Contrôle web du projecteur - Réglages du port (suite)

Elément	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 41794, 9715, 9716, 9719, 9720, 5900, 5500 et 4352. Le paramètre par défaut est 9717.

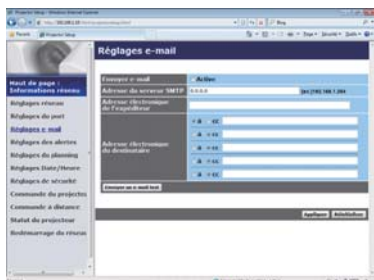
Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.

**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. Vous pouvez réinitialiser votre connexion réseau à partir de **Redémarrage du réseau** dans le menu principal ( 41).

### 3. Contrôle Web

#### 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

##### 3.1.5 Réglages e-mail



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

Elément	Description
<b>Envoyer e-mail</b>	Cliquez sur <b>[Activer]</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.

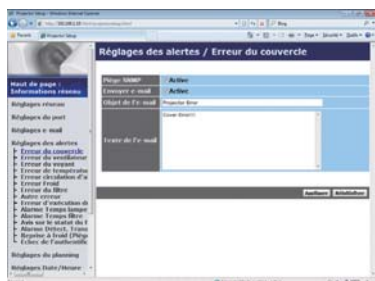
Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.

**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.

## 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

### 3.1.6 Réglages des alertes



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

Elément	Description
<b>Erreur du couvercle</b>	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement.
<b>Erreur du ventilateur</b>	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas.
<b>Erreur du voyant</b>	La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé.
<b>Erreur de température</b>	Il se peut que la partie interne ait surchauffé.
<b>Erreur circulation d'air</b>	La température interne augmente.
<b>Erreur Froid</b>	Il se peut que la partie interne ait refroidit.
<b>Erreur du filtre</b>	Durée du filtre terminée.
<b>Autre erreur</b>	Autre erreur. Si cette erreur s'affiche, veuillez contacter votre revendeur.
<b>Erreur d'exécution du planning</b>	Erreur d'Execution Calendrier. (📅27)
<b>Alarme Temps lampe</b>	Horloge de la lampe réglée sur les paramètres alarme.
<b>Alarme Temps filtre</b>	Horloge filtre réglée sur les paramètres alarme.
<b>Avis sur le statut du filtre</b>	L'état pour nettoyer le filtre à air a changé.
<b>Alarme Détect. Transition</b>	Alarme de Détecteur de transition. (📖Menu <b>SECURITE</b> dans le <b>Guide d'utilisation</b> )
<b>Reprise à froid</b>	Lorsque le projecteur est sous alimentation, il fonctionne comme suit. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le MODE VEILLE est réglé sur NORMAL, le statut d'alimentation du projecteur passe de hors tension à l'état d'attente.</li> <li>• Si le MODE VEILLE est réglé sur ÉCONOMIE, le statut d'alimentation du projecteur passe de l'état d'attente à sous tension (la lampe s'allume).</li> </ul> (📖Menu <b>INSTALLAT°</b> dans le <b>Guide d'utilisation</b> )
<b>Échec de l'authentification</b>	L'accès SNMP est détecté depuis la mauvaise communauté SNMP.

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



#### 3.1 Contrôle web du projecteur - Réglages des alertes (suite)

Les catégories d'alerte sont illustrées ci-dessous:

Élément	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> )

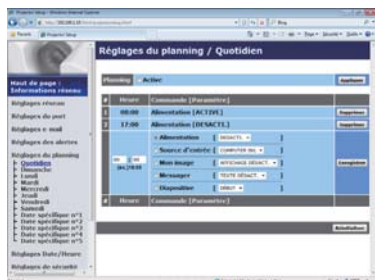
Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.

**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 **Guide d'utilisation**)

- **Alarme Temps lampe** est considéré(e) comme un seuil avant l'envoi d'un avis par courrier électronique (rappel) du temps d'utilisation de la lampe. Lorsque la durée de la lampe dépasse la limite configurée dans le Contrôle web du projecteur, un courrier électronique est envoyé.
- **Alarme Temps filtre** est définie comme seuil pour l'avis d'e-mail (rappel) de temps filtre. Lorsque la durée du filtre dépasse la limite configurée dans le Contrôle web du projecteur, un courrier électronique est envoyé.
- **La Avis sur le statut du filtre** peut être activée pour un ou pour les deux **Statut 1** et **2**. Ces notifications sont équivalentes à une modification du voyant **FILTER** sur le projecteur. (**Statut 1**: passe d'éteint à orange, **Statut 2**: passe d'orange à rouge) Consultez le **Guide d'utilisation** pour plus de détails sur le voyant **FILTER**.

### 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

#### 3.1.7 Réglages du planning



Affiche et configure les paramètres emploi du temps.

Elément	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.

#### 3.1 Contrôle web du projecteur - 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. (📖50)
<b>Messenger</b>	Configure les paramètres pour l'affichage de données Messenger. (📖51)
<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.

### 3.1 Contrôle web du projecteur - Réglages du planning (suite)

- REMARQUE** • Si le projecteur est déplacé, vérifiez l'heure et la date sur le projecteur avant de configurer les plannings.
- L'horloge interne pourrait ne plus être à l'heure. Il est recommandé d'utiliser SNTP pour conserver l'heure juste.
  - 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 **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 **Guide d'utilisation** si des fonctions/événements programmés ne sont pas exécutés de la façon dont vous les aviez paramétrés.

## 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

### 3.1.8 Réglages Date/Heure



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

Elément	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.				
<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>	<table border="1"> <tr> <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>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>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.				
<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>	<table border="1"> <tr> <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>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>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).				

(voir page suivante)

### 3.1 Contrôle web du projecteur - Réglages Date/Heure (suite)

Elément	Description
Décalage horaire	Configure le décalage horaire. Paramètre le décalage horaire sur celui de votre Ordinateur. Dans le doute, demander conseil à votre responsable informatique.
SNTP	Cochez la case <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.

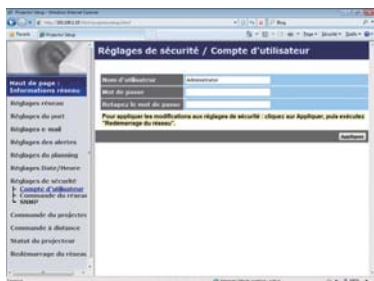
**REMARQUE** • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connection réseau. Vous pouvez réinitialiser votre connexion réseau à partir de **Redémarrage du réseau** dans le menu principal (🔧41).

- Si vous connectez le projecteur à un réseau existant, consultez a administrateur réseau avant de paramétrer les adresses serveur.
- Une fois le projecteur éteint en mode ÉCONOMIE (📖Menu **INSTALLAT°** dans le **Guide d'utilisation**) ou depuis l'alimentation, le réglage actuel de date et heure est réinitialisé.
- 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. Contrôle Web

#### 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

##### 3.1.9 Réglages de sécurité



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

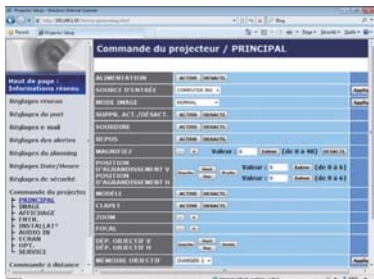
Élément	Description
<b>Compte d'utilisateur</b>	Configure le nom d'utilisateur et le mot de passe.
<b>Nom d'utilisateur</b>	Configure le nom d'utilisateur. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
<b>Mot de passe</b>	Configure le mot de passe. La longueur maximale du texte 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 <b>Contrôle réseau Port1 (Port:23), Contrôle réseau Port2 (Port:9715), Port PJLink™ (Port:4352), Port Mon image (Port:9716) et Port Messenger (Port:9719)</b> (42, 23).
<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>Nom de la communauté</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. Vous pouvez réinitialiser votre connexion réseau à partir de **Redémarrage du réseau** dans le menu principal (41).  
• Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".

## 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

### 3.1.10 Commande du projecteur



Les opérations avec le projecteur peuvent être effectuées avec les éléments affichés à l'écran. Les catégories d'éléments sont indiquées dans le menu principal. 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]**.

Élément	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>	Allume/éteint l'écran SUPPR..
<b>SOURDINE</b>	Met en marche/arrêt la sourdine.
<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>CLAPET</b>	Place le clapet de l'objectif en position on(fermé)/off(ouvert).
<b>ZOOM</b>	Ajuste les paramètres de zoom.
<b>FOCAL</b>	Ajuste les paramètres de mise au point.
<b>DÉP. OBJECTIF V</b>	Ajuste le déplacement vertical de l'objectif.
<b>DÉP. OBJECTIF H</b>	Ajuste le déplacement horizontal de l'objectif.
<b>MÉMOIRE OBJECTIF</b>	Enregistre, Charge ou Efface les données de la mémoire d'objectif.
<b>MES IMAGES</b>	Sélectionner les données MES IMAGES.
<b>SUPPRESSION DE MON IMAGE</b>	Supprimer les données MES IMAGES.



## 3.1 Contrôle web du projecteur - 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>COMPONENT</b>	Sélectionne la configuration port <b>COMPONENT</b> .
<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 - 1</b>	Sélectionne le réglage de format HDMI™ du port <b>HDMI 1</b> .
<b>FORMAT HDMI - 2</b>	Sélectionne le réglage de format HDMI™ du port <b>HDMI 2</b> .
<b>PLAGE HDMI - 1</b>	Sélectionne le réglage d'intervalle HDMI™ du port <b>HDMI 1</b> .
<b>PLAGE HDMI - 2</b>	Sélectionne le réglage d'intervalle HDMI™ du port <b>HDMI 2</b> .

(voir page suivante)

## 3.1 Contrôle web du projecteur - Commande du projecteur (suite)

Elément	Description
<b>ENTR. (suite)</b>	
<b>COMPUTER-IN - COMPUTER IN1</b>	Sélectionne le type de signal d'entrée COMPUTER IN1.
<b>COMPUTER-IN - COMPUTER IN2</b>	Sélectionne le type de signal d'entrée COMPUTER IN2.
<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 - 1</b>	Allume/Eteint la fonction BLOC IMAGE-HDMI 1.
<b>BLOC IMAGE - HDMI - 2</b>	Allume/Eteint la fonction BLOC IMAGE-HDMI 2.
<b>INSTALLAT°</b>	
<b>EXÉCUTION KEYSTONE AUTO</b>	Exécute une correction automatique de distorsion trapézoïdale.
<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.
<b>MODE ÉCO.AUTO</b>	Active/désactive la fonction mode éco automatique.
<b>MODE ÉCO.</b>	Sélectionne le mode éco.
<b>INSTALLATION</b>	Pour sélectionner l'état d'installation.
<b>MODE VEILLE</b>	Sélectionne le mode veille.
<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 1</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>HDMI 1</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - HDMI 2</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>HDMI 2</b> est sélectionné.
<b>SORTIE MONITEUR - COMPONENT</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> quand le port <b>COMPONENT</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 - VEILLE</b>	Assigne <b>MONITOR OUT</b> dans le mode veille.

(voir page suivante)

#### 3.1 Contrôle web du projecteur - 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 1</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-HDMI 1.
<b>SOURCE AUDIO - HDMI 2</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-HDMI 2.
<b>SOURCE AUDIO - COMPONENT</b>	Désigne le port d'entrée SOURCE AUDIO-COMPONENT.
<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 - VEILLE SORTIE SON</b>	Assigne SOURCE AUDIO dans le mode veille.
<b>HDMI AUDIO - 1</b>	Sélectionne le réglage audio HDMI™ du port <b>HDMI 1</b> .
<b>HDMI AUDIO - 2</b>	Sélectionne le réglage audio HDMI™ du port <b>HDMI 2</b> .
<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 l'écran SUPPR..
<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.

(voir page suivante)

## 3.1 Contrôle web du projecteur - Commande du projecteur (suite)

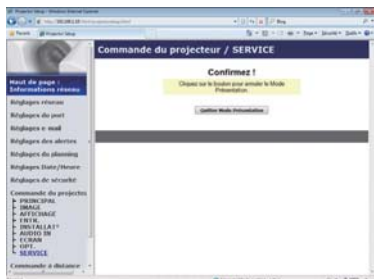
Elément	Description
<b>OPT.</b>	
<b>SAUT SOURCE - COMPUTER IN1</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – COMPUTER IN1.
<b>SAUT SOURCE - COMPUTER IN2</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – COMPUTER IN2.
<b>SAUT SOURCE - LAN</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – LAN.
<b>SAUT SOURCE - USB TYPE A</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – USB TYPE A.
<b>SAUT SOURCE - USB TYPE B</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – USB TYPE B.
<b>SAUT SOURCE - HDMI 1</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – HDMI 1.
<b>SAUT SOURCE - HDMI 2</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – HDMI 2.
<b>SAUT SOURCE - COMPONENT</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – COMPONENT.
<b>SAUT SOURCE - S-VIDEO</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – S-VIDEO.
<b>SAUT SOURCE - VIDEO</b>	Sélectionne le paramètre Omettre source – VIDEO.
<b>RECHER.AUTO.</b>	Active/désactive la fonction de recherche de signal automatique.
<b>KEystone AUT</b>	Active/désactive la fonction de correction trapézoïdale 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>MINUT. CLAPET</b>	Sélectionne le paramètre de minuterie du clapet.
<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 TOUCHE-3</b>	Assigne de fonctions pour la touche <b>MY BUTTON-3</b> de la télécommande fournie.
<b>MA TOUCHE-4</b>	Assigne de fonctions pour la touche <b>MY BUTTON-4</b> de la télécommande fournie.

(voir page suivante)

### 3. Contrôle Web

#### 3.1 Contrôle web du projecteur - Commande du projecteur (suite)

Elément	Description
<b>OPT. (suite)</b>	
<b>RÉCEPT.A DIST. - AVANT</b>	Active/désactive la fonction Récept. A dist avant.
<b>RÉCEPT.A DIST. - ARRIERE</b>	Active/désactive la fonction Récept. A dist arrière.
<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.
<b>ID. TÉLÉCOM.</b>	Sélectionne le paramètre ID Télécom.



Ceci est effectué lorsque la touche est actionnée sans affichage d'un autre message de confirmation. Cliquez sur **[Quitter Mode Présentation]**.

Elément	Description
<b>SERVICE</b>	
<b>Quitter Mode Présentation</b>	Force la fermeture du Mode Présentation.

## 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

### 3.1.11 Commande à distance



Les fonctions de la télécommande fournies sont déterminées à l'écran de la Télécommande Web.

N'essayez pas de contrôler simultanément le projecteur avec la télécommande du projecteur et avec la Télécommande Web. Cela pourrait entraîner des erreurs d'opération dans le projecteur.

Élément	Description
<b>VEILLE</b>	Assigne la même opération que la touche <b>STANDBY</b> .
<b>ACTIVE</b>	Assigne la même opération que la touche <b>ON</b> .
<b>COMPUTER IN1</b>	Assigne la même opération que la touche <b>COMPUTER 1</b> .
<b>COMPUTER IN2</b>	Assigne la même opération que la touche <b>COMPUTER 2</b> .
<b>LAN</b>	Assigne la même opération que la touche <b>LAN</b> .
<b>USB TYPE A</b>	Assigne la même opération que la touche <b>USB TYPE A</b> .
<b>USB TYPE B</b>	Assigne la même opération que la touche <b>USB TYPE B</b> .
<b>COMPONENT</b>	Assigne la même opération que la touche <b>COMPONENT</b> .
<b>S-VIDEO</b>	Assigne la même opération que la touche <b>S-VIDEO</b> .
<b>VIDEO</b>	Assigne la même opération que la touche <b>VIDEO</b> .
<b>HDMI 1</b>	Assigne la même opération que la touche <b>HDMI 1</b> .
<b>HDMI 2</b>	Assigne la même opération que la touche <b>HDMI 2</b> .
<b>REPOS</b>	Assigne la même opération que la touche <b>FREEZE</b> .
<b>SOURDINE AV</b>	Assigne la même opération que la touche <b>AV MUTE</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>MENU</b>	Assigne la même opération que la touche <b>MENU</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.

(voir page suivante)

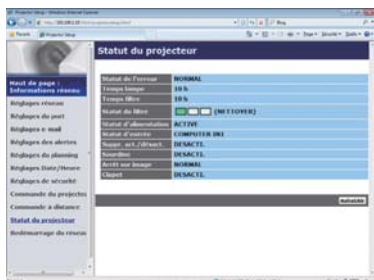
#### 3.1 Contrôle web du projecteur - Commande à distance (suite)

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

- Puisque la fonction repeat (répéter) n'est pas disponible, cliquez la touche autant de fois que vous le désirez.
- Même si vous maintenez la touche enfoncée pendant un certain temps, le Télécommande Web n'envoie votre requête qu'une seule fois. Relâchez la touche, puis cliquez de nouveau.
- Lorsque la touche **[VEILLE]** ou **[ACTIVE]** est enfoncée, 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 utilisées comme fonction d'émulation de souris du projecteur.

### 3.1 Contrôle web du projecteur (suite)

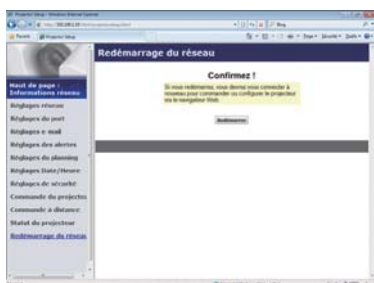
#### 3.1.12 Statut du projecteur



Affiche les paramètres et l'état 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 du filtre</b>	Affiche le niveau de propreté actuel du filtre à air.
<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 l'état actuel de marche/arrêt de l'écran SUPPR..
<b>Sourdine</b>	Affiche l'état actuel de marche/arrêt de la sourdine.
<b>Arrêt sur image</b>	Affiche le statut Freeze (geler) actuel.
<b>Clapet</b>	Affiche le statut actuel du clapet.

#### 3.1.13 Redémarrage du réseau



Réinitialise la connexion réseau du projecteur.

Élément	Description
<b>Redémarrer</b>	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.



## 3.2 Crestron e-Control®



La fenêtre Main tel que montrée ci-dessus est affichée au début. Toutefois, si vous avez activé le User Password dans la fenêtre Tools (📖46), une boîte de dialogue vous invitant à saisir le mot de passe tel qu'indiqué à droite s'affiche et aucune manipulation n'est possible jusqu'à l'entrée du mot de passe. Une fois le mot de passe préréglé saisi, la boîte de dialogue disparaît et la fenêtre Main s'affiche. Comme montré ci-dessous, vous pouvez ouvrir une fenêtre en cliquant sur l'onglette correspondant en haut à droite de la fenêtre.



Dialogue User Password

Onglet	Description
<b>Logout</b>	Déconnecte d'e-Control®. Cet languette apparaît uniquement quand le User Password de la fenêtre Tools est activé.
<b>Tools</b>	Ouvre fenêtre Tools (📖45).
<b>Info</b>	Ouvre fenêtre Info (📖47).
<b>Contact IT Help</b>	Ouvre fenêtre Help Desk (📖48).

**REMARQUE** • Si Crestron e-Control dans les Réglages réseau (📖21) est réglé sur Desacti., Crestron e-Control® ne peut manipuler le projecteur. Activer Crestron e-Control et fermer le navigateur web. Puis, redémarrer le navigateur web et saisir l'adresse IP du projecteur.

- Seul l'anglais est disponible dans Crestron e-Control®.
- Si la connexion est interrompue, l'écran "Loading" s'affichera. Vérifier la connexion entre le projecteur et l'ordinateur, puis revenir à la page Web ou actualiser cette dernière.

### 3.1 Crestron e-Control® (suite)

#### 3.2.1 Fenêtre Main



Vous pouvez utiliser les commandes de base du projecteur sur cet écran.

**REMARQUE** • Si le projecteur est en mode de veille, seule la touche **[Power]** peut être utilisée.

1 Cliquer une touche et utiliser de la manière suivante.

Touche	Description
<b>Power</b>	Allume/Eteint l'alimentation.
<b>Vol - / Vol +</b>	Règle les paramètres de volume.
<b>Mute</b>	Met en marche/arrêt la sourdine.

#### 2 Sources List

Vous pouvez cliquer une touche pour modifier le canal d'entrée. Le curseur se déplace sur le port d'entrée actuellement sélectionné.

Touche	Description
<b>Computer in1</b>	Assigne le port à <b>COMPUTER IN1</b> .
<b>Computer in2</b>	Assigne le port à <b>COMPUTER IN2</b> .
<b>LAN</b>	Assigne le port à <b>LAN</b> .
<b>USB Type A</b>	Sélectionne l'entrée depuis les ports <b>USB TYPE A</b> .
<b>USB Type B</b>	Assigne le port à <b>USB TYPE B</b> .
<b>HDMI 1</b>	Assigne le port à <b>HDMI 1</b> .
<b>HDMI 2</b>	Assigne le port à <b>HDMI 2</b> .
<b>Component</b>	Assigne le port à <b>COMPONENT</b> .
<b>S-Video</b>	Assigne le port à <b>S-VIDEO</b> .
<b>Video</b>	Assigne le port à <b>VIDEO</b> .

### 3.2 Crestron e-Control® - Fenêtre Main (suite)

3 Cliquer une touche et utiliser de la manière suivante. Pour montrer les touches cachées, cliquer sur les icônes ◀ / ▶ aux extrémités gauche et droite.

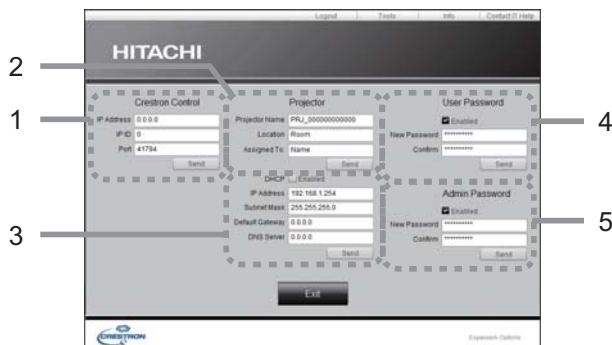
Touche	Description
<b>Freeze</b>	Gèle l'écran on/off.
<b>Contrast</b>	Ajuste les paramètres de contraste.
<b>Brightness</b>	Ajuste les paramètres de luminosité.
<b>Color</b>	Ajuste les paramètres de couleur.
<b>Sharpness</b>	Ajuste les paramètres de précision.
<b>Magnify</b>	Contrôle le réglage de l'agrandissement à l'aide des touches [+] / [-]. Utiliser les touches [▲] [▼] [◀] [▶] pour sélectionner la zone à agrandir.
<b>Auto</b>	Exécute des réglages automatiques.
<b>Blank</b>	Allume/éteint l'écran SUPPR..

4 Cliquer sur la touche et utiliser de la même manière qu'avec la télécommande fournie.

Touche	Description
<b>Menu</b>	Assigne la même opération que la touche <b>MENU</b> .
<b>Enter</b>	Assigne la même opération que la touche <b>ENTER</b> .
<b>Reset</b>	Assigne la même opération que la touche <b>RESET</b> .
▲	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 ▶.

## 3.2 Crestron e-Control® (suite)

### 3.2.2 Fenêtre Tools



Configure les réglages entre le projecteur et le système de contrôle Crestron®. Cliquez la touche **[Exit]** pour revenir à la fenêtre Main.

**REMARQUE** • Si des caractères 2 bytes sont utilisés, le texte ou les numéros saisis ne peuvent être déterminés correctement.  
• Tous les éléments de cette fenêtre ne peuvent être laissés en blanc.

#### 1 Crestron Control

Configure les paramètres de dispositifs du système de contrôle Crestron®.

Élément	Description
<b>IP Address</b>	Configure l'adresse IP du système de contrôle.
<b>IP ID</b>	Configure l'ID IP du système de contrôle.
<b>Port</b>	Indique le numéro du port utilisé pour la communication par le système de contrôle.

Pour appliquer les réglages, cliquez sur la touche **[Send]**.

#### 2 Projector

Configure les paramètres du réseau du projecteur.

Élément	Description
<b>Projector Name</b>	Configure le nom du projecteur. La longueur du nom du projecteur est au maximum de 64 caractères alphanumériques.
<b>Location</b>	Configure le nom d'emplacement du projecteur. Vous pouvez indiquer un nom d'Location de jusqu'à 32 caractères alphanumériques.
<b>Assigned To:</b>	Configure le nom d'utilisateur du projecteur. Vous pouvez indiquer un nom d'utilisateur de jusqu'à 32 caractères alphanumériques.

Les symboles utilisables sont l'espace et les suivants: !"#%&'()\*+,-./:;<=>?[ \ ] ^ \_ ` { } ~  
Pour appliquer les réglages, cliquez sur la touche **[Send]**.

### 3.2 Crestron e-Control® - Fenêtre Tools (suite)

#### 3 Projector (suite)

Configure les paramètres du réseau du projecteur.

Élément	Description
<b>DHCP</b>	Active le DHCP.
<b>IP Address</b>	Configure l'adresse IP lorsque le DHCP est désactivé.
<b>Subnet Mask</b>	Configure le masque sous-réseau quand le DHCP est désactivé.
<b>Default Gateway</b>	Configure la passerelle par défaut lorsque le DHCP est désactivé.
<b>DNS Server</b>	Configure l'adresse de serveur DNS.

Pour appliquer les réglages, cliquer sur la touche **[Send]**.

#### 4 User Password

Configure le User Password. Pour demander la saisie du User Password avant le démarrage de e-Control®, cocher la case.

Élément	Description
<b>New Password</b>	Configure le mot de passe. Vous pouvez indiquer un mot de passe de jusqu'à 26 caractères alphanumériques. Les symboles utilisables sont l'espace et les suivants: !"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\\]^_`{ }~
<b>Confirm</b>	Veillez resaisir le mot de passe pour vérification. Si le mot de passe est incorrect, un message d'erreur est affiché.

Pour appliquer les réglages, cliquer sur la touche **[Send]**.

#### 5 Admin Password

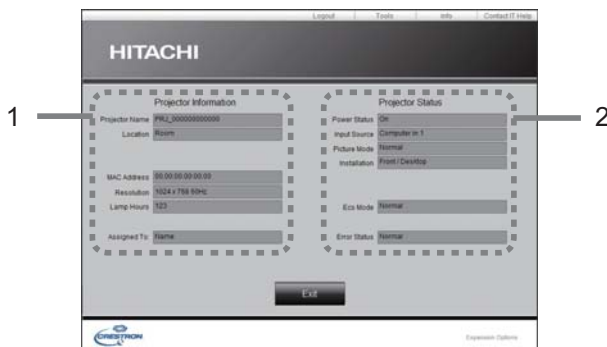
Configure le Admin Password. Pour demander la saisie du Admin Password avant l'affichage de la fenêtre Tools, cocher la case.

Élément	Description
<b>New Password</b>	Configure le mot de passe. Vous pouvez indiquer un mot de passe de jusqu'à 26 caractères alphanumériques. Les symboles utilisables sont l'espace et les suivants: !"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\\]^_`{ }~
<b>Confirm</b>	Veillez resaisir le mot de passe pour vérification. Si le mot de passe est incorrect, un message d'erreur est affiché.

Pour appliquer les réglages, cliquer sur la touche **[Send]**.

## 3.2 Crestron e-Control® (suite)

### 3.2.3 Fenêtre Info



Affiche les paramètres et l'état du projecteur.  
Cliquez la touche **[Exit]** pour revenir à la fenêtre Main.

#### 1 Projector Information

Élément	Description
<b>Projector Name</b>	Affiche les paramètres du nom du projecteur.
<b>Location</b>	Affiche le nom d'emplacement du projecteur.
<b>MAC Address</b>	Affiche l'adresse MAC du LAN câble du projecteur.
<b>Resolution</b>	Affiche la résolution et la fréquence verticale de l'entrée du signal sélectionné sur le projecteur.
<b>Lamp Hours</b>	Affiche le temps d'utilisation de la lampe actuel.
<b>Assigned To:</b>	Affiche le nom d'utilisateur du projecteur.

#### 2 Projector Status

Élément	Description
<b>Power Status</b>	Affiche le statut d'alimentation actuel.
<b>Input Source</b>	Affiche la source de signal d'entrée actuelle.
<b>Picture Mode</b>	Affiche le réglage du mode d'image actuel.
<b>Installation</b>	Pour afficher les paramètres d'installation actuels.
<b>Eco Mode</b>	Affiche le réglage du mode éco actuel.
<b>Error Status</b>	Affiche le statut d'erreur actuel.


**REMARQUE** • Le Projector Name, l'Location et le nom d'utilisateur pour Assigned To: peuvent être tronqués s'ils sont trop longs.

## 3.2 Crestron e-Control® (suite)

### 3.2.4 Fenêtre Help Desk



Envoie/reçoit les messages depuis/vers l'administrateur pour Crestron RoomView® Express.

Touche	Description
<b>Send</b>	Envoie un message.
	Vérifie le message reçu.

## 3.2 Crestron e-Control® (suite)

### 3.2.5 Alerte



Quand l'administrateur de Crestron RoomView® Express envoie un message d'alerte, il s'affiche à l'écran.

Vous pouvez répondre au message d'alerte via un format chat. Saisir un message dans la boîte sous le message d'alerte et cliquer sur la touche **[Send]**.

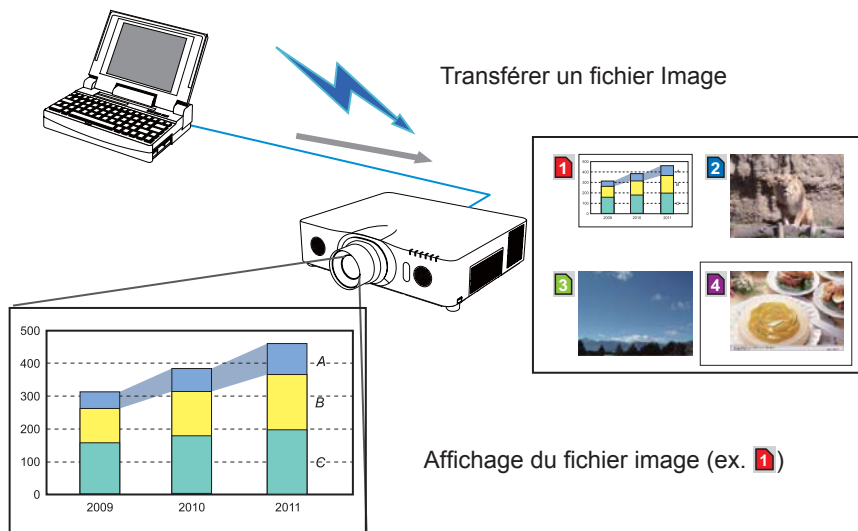
**REMARQUE** • Pour en savoir plus sur l'alerte, se reporter au manuel de Crestron RoomView® Express.

- Le message d'alerte de Crestron RoomView® est affiché sur l'écran du projecteur de la même manière que le texte en temps réel de la fonction Messenger (📖 51). Si un autre texte en temps réel est actuellement affiché, il sera remplacé par le message d'alerte. Toutefois, si la priorité du texte en temps réel est configuré sur haute, il ne sera pas remplacé par le message d'alerte et ce dernier n'apparaît pas sur l'écran du projecteur. Pour en savoir plus, se reporter au manuel de l'application du Messenger.



## 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 Ordinateur. 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>).

Pour en savoir plus sur les réglages nécessaires et le fonctionnement de l'ordinateur et du projecteur, se reporter au manuel de l'application.

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 **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 **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** (📖 **59**) 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.

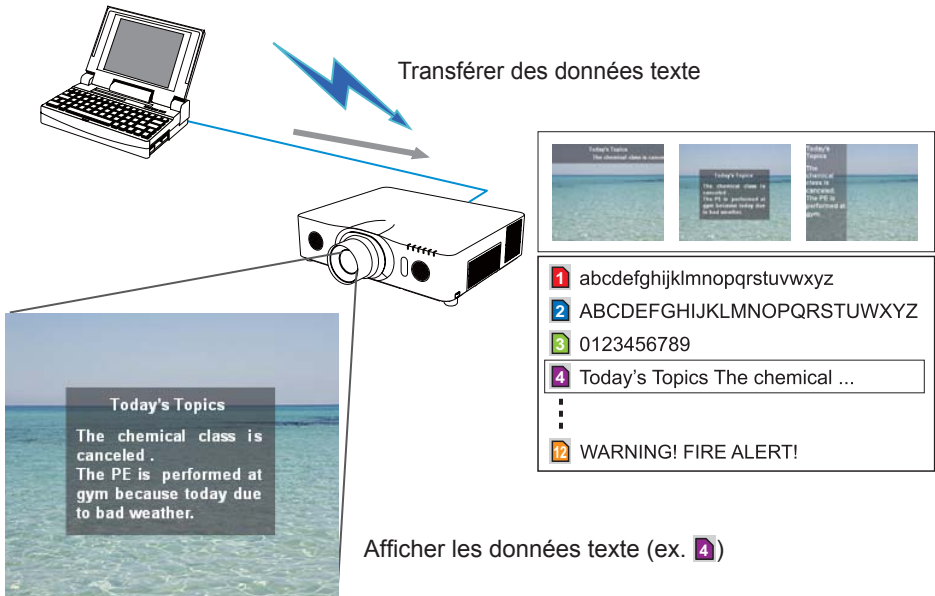
(📖 **Affichage USB** dans le **Guide d'utilisation**)

- Si des données sont transférées via LAN câblé et sans-fil en même temps, le projecteur peut ne pas être en mesure de traiter correctement les données.

## 5. Fonction Messenger

Le projecteur peut afficher les données de texte transférées sur le réseau à l'écran et reproduire les données audio dans le projecteur.

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>). Pour en savoir plus sur les réglages nécessaires et le fonctionnement de l'ordinateur et du projecteur, se reporter au manuel de l'application.

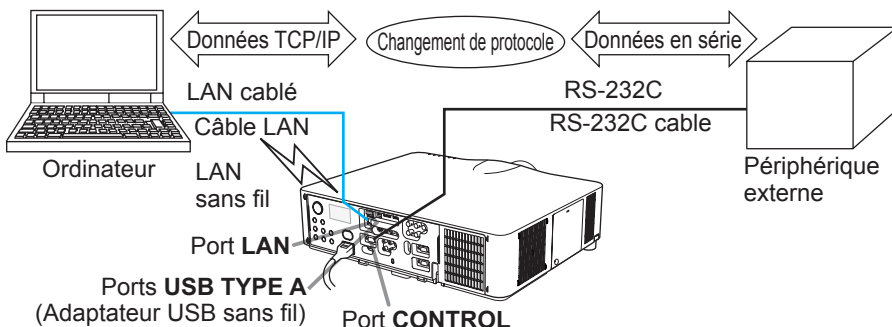
**REMARQUE** • Il est possible de stocker au plus 12 données texte dans le projecteur.

- Utiliser **MY BUTTON** enregistré en tant que **MESSAGER** pour afficher ou éteindre les textes messenger. (📖 **Menu OPT.** dans le **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** (📖 **59**) pour plus de détails.
- Si des données sont transférées via LAN câblé et sans-fil en même temps, le projecteur peut ne pas être en mesure de traiter correctement les données.

### 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.

En utilisant la fonction PONT RÉSEAU, un ordinateur relié au projecteur sur le LAN câblé ou sans-fil peut suivre un dispositif externe via communication RS-232C en utilisant le projecteur en tant que terminal réseau.



#### 6.1 Connexion de périphériques

- 1) Relier le port **LAN** du projecteur au port LAN de l'ordinateur grâce à un câble LAN ou insérer l'adaptateur USB sans fil dans l'un des ports **USB TYPE A**.
- 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 **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 **Guide d'utilisation**)

- 1) Dans le menu TYPE COMMUNICATION, sélectionner PONT RÉSEAU (SANS FIL ou CABLE selon le type de connexion utilisé) 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.

- Quand l'un des paramètres PONT RÉSEAU est sélectionné dans le menu TYPE COMMUNICATION, les commandes RS-232C ne peuvent être reçues du port **CONTROL**.

## 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. (📖23)

**REMARQUE** • Vous pouvez choisir n'importe quel chiffre compris entre 1024 et 65535 pour le **Port Pont réseau** à l'exception de 41794, 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.

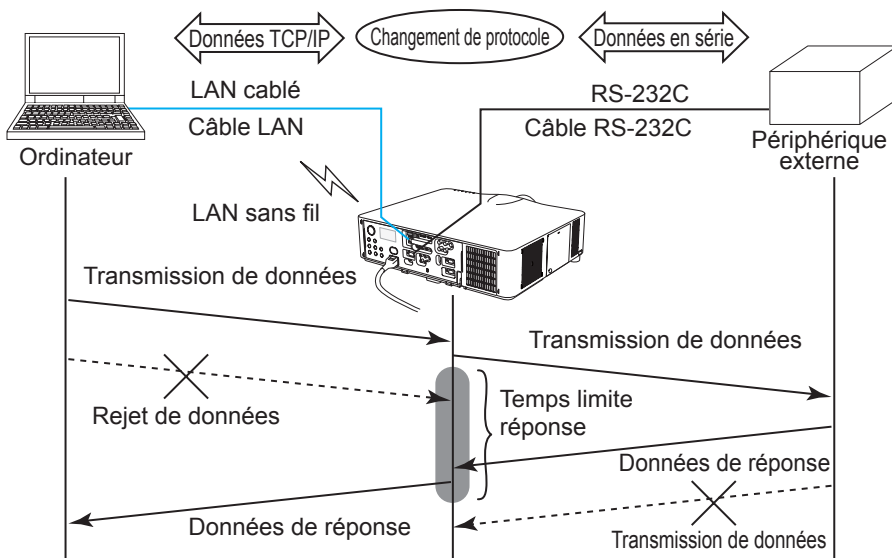
(📖 Menu OPT. > SERVICE > COMMUNICATION dans le Guide d'utilisation)  
SEMI-DUPLEX ↔ DUPLEX INTÉGRAL

### 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 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 (📖 24)

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) Saisir "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse de votre navigateur web et sélectionner Contrôle web du projecteur dans la fenêtre de sélection.
- 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 **3.1.5 Réglages e-mail (📖 24)** 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 configurer chaque élément alerte. Voir l'article **3.1.6 Réglages des alertes** ([📖25](#)) pour de plus amples renseignements.
- 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 23)

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) Saisir "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse de votre navigateur web et sélectionner Contrôle web du projecteur dans la fenêtre de sélection.
- 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]** dans le menu principal, puis sur la touche **[Redémarrer]**. Configurez ensuite les points suivants.

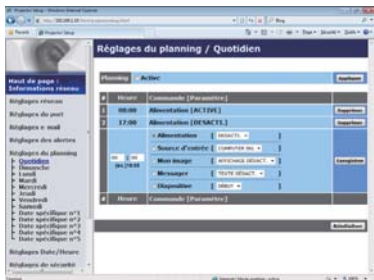
- 6) Cliquez sur **[Réglages de sécurité]** dans le menu principal.
- 7) Cliquez sur **[SNMP]** et configurez le nom de communauté sur l'écran qui s'affiche.

**REMARQUE** • Redémarrage Réseau est nécessaire après que le **Nom de la communauté** a été changé. Cliquez sur **[Redémarrage du réseau]** dans le menu principal, puis sur la touche **[Redémarrer]**. Configurez ensuite 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. (📖28)

- L'évènement alimentation marche 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. (📖27)
- 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 régler la date et l'heure avant d'activer les évènements prévus. (📖30) Une fois le projecteur éteint en mode ÉCONOMIE (📖Menu **INSTALLAT**° dans le **Guide d'utilisation**) ou depuis l'alimentation, le réglage actuel de date et heure est réinitialisé.

### 7.3 Prévission d'évènements (suite)

#### Paramètres Calendrier (📅27)

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) Saisir "**http://192.168.1.10**" dans la barre d'adresse de votre navigateur web et sélectionner Contrôle web du projecteur dans la fenêtre de sélection.
- 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 veille (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.

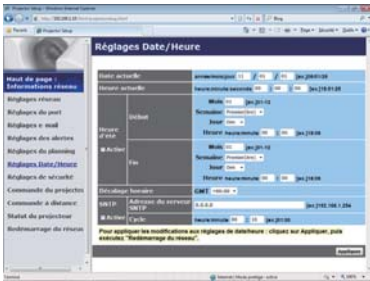
### 7.3 Prévion d'évènements (suite)

#### Paramètres Date/Heure (📖30)

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

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

- 1) Saisir “**http://192.168.1.10**” dans la barre d'adresse de votre navigateur web et sélectionner Contrôle web du projecteur dans la fenêtre de sélection.
- 2) Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages Date/Heure]** dans le menu principal et configurez chaque élément. Référez vous à la rubrique **3.1.8 Réglages Date/Heure (📖30)** pour plus de détails.
- 4) Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.



**REMARQUE** • L'horloge interne pourrait ne plus être à l'heure. Il est recommandé d'utiliser SNTP pour conserver l'heure juste (📖31).

- Une fois le projecteur éteint en mode ÉCONOMIE (📖Menu **INSTALLAT**° dans le **Guide d'utilisation**) ou depuis l'alimentation, le réglage actuel de date et heure est réinitialisé.

### 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))

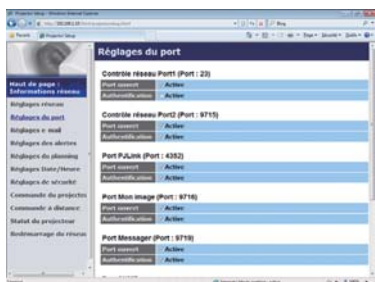
**REMARQUE** • Le contrôle des commandes n'est accessible qu'à partir des ports spécifiés plus haut.

#### Paramètres commande et contrôle (📖22)

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) Saisir “**http://192.168.1.10/**” dans la barre d'adresse de votre navigateur web et sélectionner Contrôle web du projecteur dans la fenêtre de sélection.
- 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 **[Active]** pour ouvrir **Contrôle réseau Port1 (Port : 23)** pour utiliser TCP #23. Cochez la case **[Active]** pour **[Authentication]** 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 **[Authentication]** 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: (📖32)

- 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 connexion réseau. Quand les réglages de configuration sont modifiés, vous devez faire redémarrer votre connexion réseau. Vous pouvez réinitialiser votre connexion réseau à partir de **Redémarrage du réseau** dans le menu principal (📖41).

### 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 **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.

## 7.5 Crestron RoomView®

Crestron RoomView® est un programme de gestion des ressources multi-utilisateur fourni par Crestron Electronics, Inc. C'est une application pour la gestion et le contrôle collectif du projecteur et d'autres dispositifs AV. Pour en savoir plus sur Crestron RoomView®, se reporter au site web de Crestron®.


URL: <http://www.crestron.com> (à partir de décembre 2011)

Les interfaces de communication suivantes peuvent être utilisées pour gérer l'installation dans son ensemble.

- 1) Crestron RoomView® Express / Crestron RoomView® Server Edition  
RoomView™ Express et RoomView™ Server Edition sont des logiciels fournis par Crestron Electronics, Inc. Ils sont utilisés pour gérer tous les dispositifs AV et sont aussi capables de communiquer avec l'assistance ainsi que d'envoyer des messages d'alerte.

Pour en savoir plus sur le logiciel, se reporter au site web suivant.

URL: <http://www.crestron.com/getroomview> (à partir de décembre 2011)

- 2) Crestron e-Control®  
Crestron e-Control® est un contrôleur système qui peut être utilisé via un navigateur web (42).

## 8. Dépannage

Problème	Cause probable	Choses à vérifier	Page de référence
Ne peut pas communiquer	Faible signal radio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapprocher l'ordinateur et le projecteur.</li> <li>• les ondes radio ne traversent pas le béton et le métal (portes en acier etc.)</li> </ul>	–
	Les paramètres sans-fil / cryptage empêchent la communication.	Si un utilitaire de configuration sans-fil est chargé sur l'ordinateur, vérifiez ses paramètres. Consultez le manuel de l'utilisateur pour la configuration.	–
	Le Ordinateur et/ou les paramètres de réseau du projecteur ne sont pas configurés correctement.	Vérifiez les configurations réseau du Ordinateur et du projecteur.	–
	La même adresse réseau est réglée pour le LAN câblé et celui sans-fil.	Modifier le réglage de l'adresse réseau pour le LAN câblé et celui sans-fil.	20, 21
	<Uniquement pour LAN sans-fil> L'adaptateur USB sans fil n'est pas connecté au projecteur.	Insérer l'adaptateur USB sans fil en option.	–
	<Uniquement pour LAN sans-fil> Un autre projecteur est proche ou utilise les mêmes paramètres sans fil.	Essayez de changer le SSID ou l'adresse IP.	20
Divers - Les informations du projecteur au Ordinateur sont incorrectes ou incomplètes - Le projecteur ne répond pas	<p>La communication entre le projecteur et le Ordinateur n'est pas très bonne.</p> <p>Les fonctions RÉSEAU du projecteur ne fonctionnent pas très bien.</p>	Essayez l'option "REDÉMARRAGE DU RÉSEAU" dans le menu SERVICE du menu RÉSEAU.	Dans le Guide d'utilisation

## 9. Caractéristiques techniques

Élément	Caractéristiques techniques
<b>Contrôle Logiciel</b>	Application informatique dédiée et navigateur web
<b>Protocole correspondant</b>	TCP/IP, client DHCP et serveur HTTP
<b>Réseau</b>	Réseau local sans fil LAN (IEEE802.11b/g/n) (modes Ad-Hoc et Infrastructure) LAN câblé (100Base-TX/10Base-T)
<b>Sécurité</b>	WEP (64/128bit), WPA-PSK (TKIP/AES), WPA2-PSK (TKIP/AES), SSID
<b>Configuration système pour l'application informatique</b>	<p>Système d'exploitation: Windows® XP Home Windows® XP Professional Windows Vista® Home Basic Windows Vista® Home Premium Windows Vista® Business Windows Vista® Ultimate Windows Vista® Enterprise Windows® 7 Starter Windows® 7 Home Basic Windows® 7 Home Premium Windows® 7 Professional Windows® 7 Ultimate Windows® 7 Enterprise</p> <p>Processeur: Pentium 4 (au moins 2,8 GHz) Carte graphique: 16 bits, XGA ou supérieure Mémoire: au moins 512 Mo Espace disque dur disponible: au moins 100 Mo Navigateur: Internet Explorer® 6.0 ou supérieur Lecteur CD-ROM/DVD-ROM</p>
<b>Adaptateur USB sans fil</b>	Gemtek USB-Link11n

### 10. Garantie et service après-vente

Si un problème intervient avec votre matériel, veuillez lire **8. Dépannage** (📖68) 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.

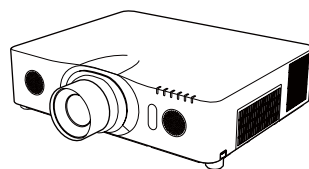
Projecteur

CP-X8150/CP-X8160/CP-WX8240/  
CP-WX8255/CP-SX8350/CP-WU8440/  
CP-WU8450

Manuel d'utilisation (détaillé)

Guide d'empilement rapide

Merci d'avoir acheté ce projecteur.



### Caractéristiques

Ce projecteur peut être utilisé avec un autre du même modèle pour projeter une image sur un même écran à l'aide de l'option Empilement rapide.

Les deux projecteurs peuvent être utilisés simultanément pour rendre une image plus lumineuse.

En outre, le branchement de deux projecteurs à l'aide d'un câble RS-232C rend le type de système d'empilement intelligent. Les deux projecteurs peuvent d'eux-mêmes fonctionner alternativement et, dès qu'un projecteur est en panne, l'autre démarre volontairement pour continuer la projection. Ces fonctions, désignées sous le terme générique Empilement rapide, sont fournies dans l'utilisation générale.

### 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.

**▲ AVERTISSEMENT** ► Avant d'utiliser ce produit s'assurer d'avoir lu tous les manuels relatifs à celui-ci. Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

► Veuillez suivre toutes les instructions des manuels ou du produit. Le fabricant ne peut être tenu responsable des éventuels dégâts provoqués par une utilisation hors de l'usage normal défini dans les manuels.

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

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

• La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

Marques de commerce

Toutes les marques dans ce manuel sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

# Table des matières



<b>1. Introduction .....</b>	<b>3</b>	<b>3. Réglages du menu FAISCEAU... 13</b>	<b>13</b>
1.1 Informations de base et préparations.....	3	3.1 Affichage du menu FAISCEAU ...	13
Empilement Rapide .....	3	3.2 Sélection Principal, Secondaire ou éteint .....	14
Empilement complexe et Empilement simple .....	3	3.3 Sélection du mode de fonctionnement de la lampe .....	15
Télécommande pour l'Empilement complexe et l'Empilement simple .....	3	3.4 Sélection du mode de commutation de la lampe .....	17
<b>2. Installation .....</b>	<b>5</b>	3.5 Sélection d'une source d'entrée pour l'appareil Secondaire.....	18
2.1 Préparation à l'Empilement complexe .....	5	3.6 Sortie du menu d'Empilement complexe... Menu FAISCEAU .....	19
2.2 Installation du premier projecteur (Appareil <b>A</b> ) .....	6	Boîte de dialogue du menu FAISCEAU ...	19
Choix de la position de l'installation.....	6	3.7 Informations importantes pour l'Empilement complexe .....	20
Configuration de l'Appareil <b>A</b> .....	6	<b>4. Raccordement des câbles ...23</b>	
2.3 Installation du second projecteur (Appareil <b>B</b> ) .....	8	4.1 Raccordement d'un câble RS-232C..	23
Choix de la position de l'installation.....	8	4.2 Raccordement des câbles de signal ..	24
Raccordement des projecteurs.....	8	Entrée d'une image de l'appareil Principal vers le Secondaire .....	24
Configuration de l'Appareil <b>B</b> .....	8	Entrée d'une image individuelle vers Secondaire et Principal .....	24
2.4 Confirmation des paramètres des appareils Principal et Secondaire..	10	<b>5. Réglage des ports d'entrée à l'aide du menu..25</b>	
2.5 Réglage fin de la position de l'image .....	11	5.1 Préparation à l'utilisation du menu... 25	
Pour les utilisateurs de l'Empilement complexe .....	11	5.2 Vérification de l'état de fonctionnement du projecteur Principal .....	25
Pour les utilisateurs de l'Empilement simple .....	12	5.3 Allumage du projecteur Principal ... 26	
		5.4 Configuration du menu .....	27
		Entrée d'une image de l'appareil Principal vers le Secondaire - Signal d'ordinateur... 27	
		Entrée d'une image de l'appareil Principal vers le Secondaire - Signal vidéo (soit composant soit vidéo)... 28	
		Entrée d'une image individuelle vers Secondaire et Principal .....	28
		<b>6. Restrictions à la fonction Planning... 30</b>	
		<b>7. Dépannage .....</b>	<b>32</b>

# 1. Introduction

## 1.1 Informations de base et préparations

### Empilement Rapide

L'Empilement rapide est une option qui permet à l'utilisateur de facilement superposer des images projetées à partir de deux projecteurs.

### Empilement complexe et Empilement simple

L'Empilement rapide inclut les deux options suivantes.

Quand deux projecteurs sont reliés via un câble RS-232C avec les réglages pertinents réalisés sur les projecteurs, les deux projecteurs fonctionneront automatiquement en synchronisation l'un avec l'autre selon les réglages. Cette possibilité est appelée Empilement complexe dans ce manuel.

Les deux projecteurs fonctionnent individuellement sans le raccord RS-232C. Cette possibilité est appelée Empilement simple dans ce manuel.

Télécommande pour l'Empilement complexe et l'Empilement simple  
Pour l'Empilement complexe, un projecteur est réglé en tant qu'appareil Principal et l'autre en tant que Secondaire. Seul le projecteur Principal peut recevoir les signaux de la télécommande. Commandez les projecteurs depuis le panneau de contrôle du projecteur Principal ou avec la télécommande dirigée sur le projecteur Principal. Pour en savoir plus sur le fonctionnement par télécommande et depuis le panneau de contrôle, reportez-vous à [3.7 Informations importantes pour l'Empilement complexe](#).

Pour l'Empilement simple, les deux projecteurs peuvent recevoir les signaux de la télécommande. Pour éviter tout fonctionnement incorrect avec la télécommande, il est conseillé de faire fonctionner les deux projecteurs à l'aide du panneau de contrôle ou d'une télécommande avec fil, ou bien de faire fonctionner un projecteur avec la télécommande, et l'autre à l'aide du panneau de contrôle ou d'une télécommande avec fil. Dans ce cas, désactiver la télécommande liée à l'autre projecteur avec l'option VERR.TOUCHES. ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))

**⚠️ AVERTISSEMENT** ► Ne placez pas de projecteurs directement sur d'autres projecteurs.

**⚠️ ATTENTION** ► Placez le projecteur dans un endroit frais et assurez-vous que la ventilation y est suffisante. Laissez un espace libre d'au moins 30 cm entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur. Conservez un espace de 100 cm ou davantage entre les deux projecteurs, en particulier si vous les montez côte-à-côte. Veillez à ce que l'air chaud refoulé par les autres projecteurs ne pénètre pas dans les orifices d'entrée du projecteur.

(voir page suivante)



### 1.1 Informations de base et préparations (suite)

**AVIS** ► Empilement complexe ne peut être exécuté qu'avec les paires de projecteurs de même modèle.

► Seuls deux projecteurs au plus peuvent être utilisés comme Empilement complexe.

► Selon l'installation et l'environnement, les images projetées depuis les deux projecteurs peuvent ne pas se superposer tout à fait. En particulier, les images peuvent ne pas se superposer tout à fait correctement lorsque l'écran est en pente, déformé ou que sa surface n'est pas régulière.

- Les images projetées juste après l'allumage des projecteurs sont instables en raison de l'élévation de la température interne. Attendre plus de 20 minutes avant de commencer à régler les images superposées.
- Les positions des images peuvent varier en fonction de la température, des vibrations ou des chocs contre le projecteur. Installer les projecteurs dans un environnement stable lors de l'utilisation de l'Empilement rapide. Si les positions des images sont décalées, les réajuster. (📖6, 8, 11)
- Les positions des images peuvent varier au fil du temps sous l'effet de la tension et du poids des câbles de raccordement. S'assurer qu'aucun poids ne repose sur les projecteurs lors du rangement des câbles.
- Si le niveau de volume des hauts-parleurs intégrés est trop haut, du bruit peut se produire et la qualité de l'image risque de se détériorer. Dans ce cas, vérifier le réglage du volume sur les deux projecteurs.
- Quand les deux projecteurs sont raccordés à l'aide d'un câble RS-232C, le projecteur Principal est en mesure de contrôler le projecteur Secondaire. Cette option s'appelle l'Empilement complexe. (📖8) Lorsque l'Empilement complexe est réalisé grâce à l'option RS-232C, la communication RS-232C ne peut être utilisée pour contrôler le projecteur. Si vous désirez contrôler les projecteurs à partir d'un ordinateur, utilisez la connexion LAN qui est connectée à l'un des projecteurs.
- Lorsque l'Empilement complexe est utilisé, le fonctionnement ou les réglages de certaines fonctions sont limités. Se reporter au manuel pour en savoir plus. (📖30)

## 2. Installation

Pour des raisons de sécurité, lire attentivement [1.1 Informations de base et préparations](#) (☰3, 4) avant l'installation. De plus, conserver à l'esprit les éléments suivants pour assurer une utilisation correcte de l'Empilement rapide.

- Lors de l'utilisation de l'Empilement complexe, les deux projecteurs répondent aux signaux de la télécommande sauf si MODE FAISCEAU est placé sur SECONDAIRE sur l'un ou l'autre des projecteurs.  
Si vous contrôlez un projecteur avec la télécommande pendant l'installation, il est conseillé de faire fonctionner l'autre à l'aide du panneau de contrôle ou d'une télécommande avec fil. Dans ce cas, désactiver la télécommande liée à l'autre projecteur avec l'option VERR.TOUCHES. (☰Guide d'utilisation → Menu OPT.)
- Les images de l'Appareil **A** et de l'Appareil **B** peuvent se superposer correctement mais se décaler au fil du temps. Réajuster pour superposer les images.

### 2.1 Préparation à l'Empilement complexe

Lors de l'utilisation de l'Empilement complexe grâce au raccord RS-232C, s'assurer que les réglages suivants sont bien effectués sur les deux projecteurs. Dans le cas contraire, le menu de l'Empilement complexe ne peut être utilisé.

- MODE PAUSE dans le menu INSTALLAT° : NORMAL  
(☰Guide d'utilisation → Menu INSTALLAT°)
- TYPE COMMUNICATION sous COMMUNICATION dans le menu SERVICE : DESACTI.  
(☰Guide d'utilisation → Menu OPT.)
- VERR. DU FAISCEAU dans le menu SECURITE : DESACTI.

Lorsque VERR. DU FAISCEAU est activé, les menus liés à l'Empilement rapide ne peuvent être utilisés. Par conséquent, Il est nécessaire de les éteindre lors de l'installation et du réglage du menu.

(1) Utiliser les boutons ▲/▼/◀/▶ pour naviguer dans le menu suivant.

MENU AVANCÉ > SECURITE  
> VERR. DU FAISCEAU

La boîte de dialogue VERR. DU FAISCEAU apparaît à l'écran. (☰Guide d'utilisation → Menu SECURITE)



(2) Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre DESACTI. en surbrillance et presser le bouton ▶ pour terminer le réglage.

## 2.2 Installation du premier projecteur (Appareil **A**)

Choix de la position de l'installation

Déterminer la position de l'Appareil **A** et son angle de projection. ([📖 Manuel d'utilisation \(résumé\)](#) → *Disposition* et *Réglage de l'élévateur du projecteur*)

**⚠️ AVERTISSEMENT** ► Uniquement pour le **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**, il est possible d'installer le projecteur dans n'importe quel sens avec les accessoires de montage spécifiés. Consultez votre revendeur pour une telle installation spéciale.

REMARQUE • Régler l'angle d'inclinaison de l'Appareil **A** dans une plage de 9 degrés par rapport à la ligne de niveau.

Configuration de l'Appareil **A**

1. Allumer l'Appareil **A**.
2. Si nécessaire, effectuer d'abord le réglage INSTALLATION car il peut affecter la position de l'image. ([📖 Guide d'utilisation](#) → *Menu INSTALLAT°*)
3. Réglez l'image de l'Appareil **A** de sorte à ce qu'elle s'adapte à l'écran, à l'aide des caractéristiques ZOOM, FOCAL et DÉP. OBJECTIF. ([📖 Guide d'utilisation](#) → *Réglage de l'objectif*)  
Si nécessaire, régler la position de l'image avec KEYSTONE et AJUSTEMENT. ([📖 Guide d'utilisation](#) → *MENU COURT* ou *Menu INSTALLAT°*)

REMARQUE • KEYSTONE ne peut être utilisé quand AJUSTEMENT est utilisé. Pour régler l'image avec KEYSTONE et AJUSTEMENT, régler d'abord KEYSTONE.

• Pour utiliser l'Empilement simple, se rendre à [2.3 Installation du second projecteur \(Appareil \*\*B\*\*\)](#). ([📖 8](#))

(voir page suivante)

## 2.2 Installation du premier projecteur (Appareil A) - Configuration de l'Appareil A (suite)

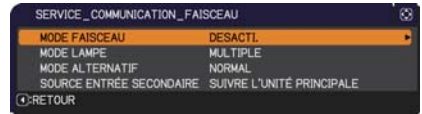
4. Afficher le menu avec le bouton **MENU**. ([📖 Guide d'utilisation](#) → *Utiliser la fonction de menu*)

5. Utiliser les boutons ▲/▼/◀/▶ pour naviguer dans le menu suivant.

MENU AVANCÉ > OPT.

> SERVICE > COMMUNICATION

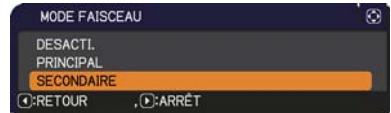
> FAISCEAU



Le menu FAISCEAU apparaît à l'écran.

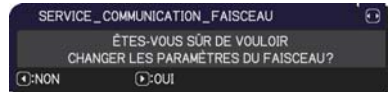
([📖 Guide d'utilisation](#) → *Menu OPT.*)

6. Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre MODE FAISCEAU en surbrillance et presser le bouton ▶ pour afficher la boîte de dialogue MODE FAISCEAU. Mettre SECONDAIRE en surbrillance en utilisant les boutons ▲/▼ et presser le bouton ▶.



7. Après avoir pressé le bouton ▶, une boîte de dialogue apparaît pour confirmer la sauvegarde ou non du paramètre.

Presser le bouton ▶ pour terminer le réglage. ([📖 19](#))



8. Pour utiliser l'Empilement complexe, désactiver la réception de la télécommande en utilisant VERR.TOUCHES. ([📖 Guide d'utilisation](#) → *Menu OPT.*)

**REMARQUE** • L'Appareil **A** ne sera plus contrôlé par la télécommande. Pour éviter les interférences lors de l'utilisation de la télécommande, il est recommandé de désactiver la réception de la télécommande en utilisant VERR.TOUCHES.

• Une fois le réglage MODE FAISCEAU terminé, l'Appareil **A** (Secondaire) ne sera plus en mesure de recevoir les signaux de la télécommande. Lorsque MODE FAISCEAU est réglé sur DESACTI., activer la réception de la télécommande en utilisant VERR.TOUCHES si nécessaire.

## 2.3 Installation du second projecteur (Appareil **B**)

Choix de la position de l'installation

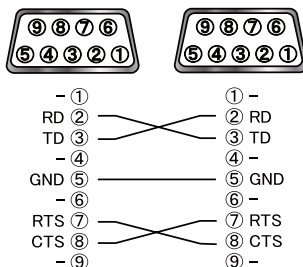
Déterminer la position de l'Appareil **B** et son angle de projection. ([Manuel d'utilisation \(résumé\)](#) → *Disposition* et *Réglage de l'élévateur du projecteur*)

**△AVERTISSEMENT** ► Uniquement pour le **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**, il est possible d'installer le projecteur dans n'importe quel sens avec les accessoires de montage spécifiés. Consultez votre revendeur pour une telle installation spéciale.

**REMARQUE** • Régler l'angle d'inclinaison de l'Appareil **B** dans une plage de 9 degrés par rapport à la ligne de niveau.

Raccordement des projecteurs

Pour utiliser l'Empilement complexe, raccorder un câble croisé RS-232C entre le port **CONTROL** de l'Appareil **A** et de l'Appareil **B**.



Configuration de l'Appareil **B**

### 1. Allumer l'Appareil **B**.

**REMARQUE** • Après avoir allumé l'Appareil **B**, s'assurer que l'image de ce dernier n'est pas trop inclinée en comparaison à l'image de l'Appareil **A**. Si l'image est excessivement inclinée, faire tourner les pieds de l'élévateur de l'Appareil **B** pour régler l'angle de sorte que l'inclinaison soit correcte.

### 2. Corriger le réglage de KEYSTONE et AJUSTEMENT sur l'Appareil **B**.

([Guide d'utilisation](#) → *MENU COURT* ou *Menu INSTALLAT°*)

**REMARQUE** • KEYSTONE ne peut être utilisé quand AJUSTEMENT est utilisé. Pour corriger les deux fonctions, corriger d'abord AJUSTEMENT.

• Si nécessaire, effectuer d'abord le réglage INSTALLATION car il peut affecter la position de l'image. ([Guide d'utilisation](#) → *Menu INSTALLAT°*)

(voir page suivante)

## 2.3 Installation du second projecteur (Appareil B) - Configuration de l'Appareil B (suite)

3. Réglez la taille de l'image et la position de l'Appareil **B** avec les caractéristiques ZOOM, FOCAL et DÉP. OBJECTIF de sorte que l'image puisse être superposée sur l'image de l'Appareil **A**. ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Réglage de l'objectif](#))

REMARQUE • Le réglage fin des dimensions de l'image et de sa position avec les fonctions telles que KEYSTONE et AJUSTEMENT n'augmente pas les dimensions de l'image. Par conséquent, il est important que l'image de l'Appareil **B** se superpose complètement à celle de l'Appareil **A**.

- Lors du contrôle de l'Appareil **B** avec la télécommande, l'Appareil **A** peut aussi répondre à celle-ci. Il est recommandé de contrôler l'Appareil **B** avec son panneau de contrôle.
- Pour utiliser l'Empilement simple, se rendre à [Pour les utilisateurs de l'Empilement simple](#). ([📖 12](#))

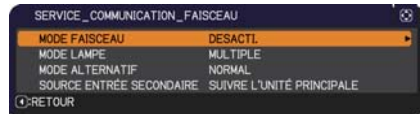
4. Afficher le menu avec le bouton **MENU**. ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Utiliser la fonction de menu](#))
5. Utiliser les boutons ▲/▼/◀/▶ pour naviguer dans le menu suivant.

MENU AVANCÉ > OPT.

> SERVICE > COMMUNICATION  
> FAISCEAU

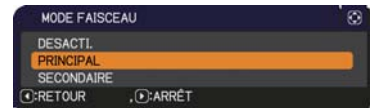
Le menu FAISCEAU apparaît à l'écran.

([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))



6. Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre MODE FAISCEAU en surbrillance et presser le bouton ▶ pour afficher la boîte de dialogue MODE FAISCEAU.

Mettre PRINCIPAL en surbrillance avec les boutons ▲/▼ et presser le bouton ◀ pour revenir au menu précédent.



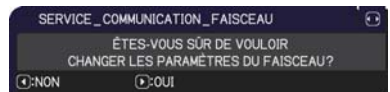
7. Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre MODE LAMPE en surbrillance et presser le bouton ▶ pour afficher la boîte de dialogue MODE LAMPE.

Mettre MULTIPLE en surbrillance en utilisant les boutons ▲/▼ et presser le bouton ▶.



8. Après avoir pressé le bouton ▶, une boîte de dialogue apparaît pour confirmer la sauvegarde ou non du paramètre.

Presser le bouton ▶ pour terminer le réglage. ([📖 19](#))

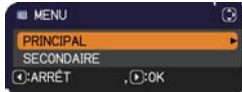


## 2.4 Confirmation des paramètres des appareils Principal et Secondaire

1. Presser le bouton **MENU** sur la télécommande du Principal (Appareil **B**).

REMARQUE • Lors de l'utilisation de l'Empilement complexe, seul l'appareil Principal peut recevoir les signaux de la télécommande, le Secondaire ne répond pas à ces derniers.

2. Les boîtes de dialogue suivantes apparaissent sur l'écran inférieur droit.



Principal (Appareil **B**)



Secondaire (Appareil **A**)

3. En pressant le bouton ►, la boîte de dialogue se ferme et le menu Principal (Appareil **B**) apparaît quand PRINCIPAL est mis en surbrillance. En pressant le bouton ◀, la boîte de dialogue se ferme et le menu Principal disparaît.

REMARQUE • Si ces boîtes de dialogue ne s'affichent pas à l'écran, vérifier le raccord RS-232C (📖 8) et les réglages PRINCIPAL ou SECONDAIRE dans la boîte de dialogue MODE FAISCEAU. (📖 14)

## 2.5 Réglage fin de la position de l'image

Pour superposer les images des appareils Principal (Appareil **B**) et Secondaire (Appareil **A**), réaliser le réglage fin des dimensions de l'image et de la position de Principal (Appareil **B**) en utilisant AJUSTEMENT.

Pour les utilisateurs de l'Empilement complexe

1. Presser le bouton **MENU** sur la télécommande ou sur le panneau de contrôle du Principal (Appareil **B**) pour afficher la boîte de dialogue MENU. Mettre PRINCIPAL en surbrillance en utilisant les boutons ▲/▼ et presser le bouton ►. Le menu sur Principal (Appareil **B**) apparaîtra.

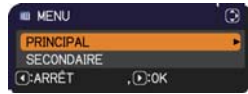
2. En utilisant les boutons ▲/▼/◀/▶ sur la télécommande ou sur le panneau de contrôle du Principal (Appareil **B**), sélectionner AJUSTEMENT dans MENU COURT ou le menu INSTALLAT° de MENU AVANCÉ. ([Guide d'utilisation](#) → [MENU COURT](#) ou [Menu INSTALLAT°](#))

L'image de l'Empilement complexe apparaît à l'écran. Ces images incluent un écran MODÈLE avec la boîte de dialogue AJUSTEMENT depuis Principal (Appareil **B**) et un autre écran MODÈLE depuis Secondaire (Appareil **A**).

3. En utilisant AJUSTEMENT sur Principal (Appareil **B**), régler les dimensions de l'image et la position de Principal (Appareil **B**) pour qu'elle se superpose correctement à celle de Secondaire (Appareil **A**). ([Guide d'utilisation](#) → [MENU COURT](#) ou [Menu INSTALLAT°](#))

Il est recommandé de réaliser le réglage des manières suivantes.

- (1) Régler en gros les quatre coins dans l'ordre ci-dessous.  
Supérieur gauche → Supérieur droit  
→ Inférieur droit → Inférieur gauche
- (2) Réaliser le réglage fin des quatre coins dans le même ordre.



Principal (Appareil **B**)  
<CP-X8160, CP-X8160,  
CP-WX8240, CP-WX8255>



<CP-SX8350, CP-WU8440,  
CP-WU8450>



Image du Principal (Appareil **B**)

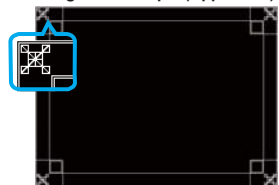
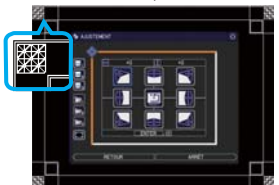


Image du Secondaire (Appareil **A**)  
<CP-X8160, CP-X8160,  
CP-WX8240, CP-WX8255>



<CP-SX8350, CP-WU8440,  
CP-WU8450>



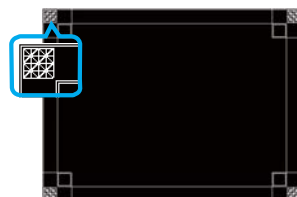
Image superposée

REMARQUE • Se reporter à [REMARQUES pour tous les utilisateurs.](#) ([12](#))




Pour les utilisateurs de l'Empilement simple

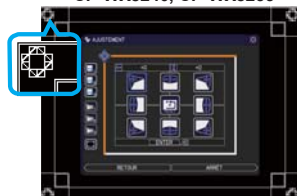
1. Presser le bouton **MENU** sur la télécommande pour afficher le menu de l'Appareil **A**.
2. Utiliser les boutons ▲/▼/◀/▶ pour ouvrir la boîte de dialogue MODÈLE puis sélectionner FAISCEAU.  
([Guide d'utilisation](#) → [Menu ECRAN](#))



FAISCEAU de MODÈLE  
<CP-X8160, CP-X8160,  
CP-WX8240, CP-WX8255>

3. Presser le bouton **MENU** sur le panneau de contrôle de l'Appareil **B** pour afficher le menu.
4. Utiliser les boutons ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner AJUSTEMENT dans MENU COURT ou le menu INSTALLAT° de MENU AVANCÉ. ([Guide d'utilisation](#) → [MENU COURT](#) ou [Menu INSTALLAT°](#))

La boîte de dialogue AJUSTEMENT apparaît à l'écran. Sélectionnez l'icône du modèle de test  représentée en bas à gauche du dialogue à l'aide des touches ◀/▼. Si vous appuyez sur la touche **ENTER** ou **INPUT**, le modèle de test apparaît ou disparaît.



<CP-SX8350, CP-WU8440,  
CP-WU8450>

5. En utilisant AJUSTEMENT sur Appareil **B**, régler les dimensions de l'image et la position de Appareil **B** pour qu'elle se superpose correctement à celle de Appareil **A**. Il est recommandé de réaliser le réglage des manières suivantes.

(1) Régler en gros les quatre coins dans l'ordre ci-dessous.

Supérieur gauche → Supérieur droit → Inférieur droit → Inférieur gauche

(2) Réaliser le réglage fin des quatre coins dans le même ordre.



Boîte de dialogue AJUSTEMENT  
sur FAISCEAU de MODÈLE

REMARQUES pour tous les utilisateurs • Pour en savoir plus sur AJUSTEMENT, se reporter à [AJUSTEMENT](#) de [MENU COURT](#) ou [Menu INSTALLAT°](#) dans le [Guide d'utilisation](#).

- Il est chaudement recommandé d'utiliser un écran plat. Si un écran courbe ou oblique est utilisé, il est très difficile d'aligner les deux images et ce même en utilisant le réglage d'ancrage/roulement de AJUSTEMENT.

- Même grâce au réglage fin des images des deux projecteurs, il peut ne pas être possible de superposer tout à fait les images selon les signaux d'entrée. Dans ce cas, essayer les méthodes suivantes.

- Presser le bouton **AUTO** sur la télécommande ou exécuter EXÉCUT.D'AJUST.AUTO ([Guide d'utilisation](#) → [Menu AFFICHAGE](#)) sur chacun des projecteurs.
- Régler POSIT.H et POSIT.V ([Guide d'utilisation](#) → [Menu AFFICHAGE](#)) sur chacun des projecteurs.
- Vérifier le réglage RESOLUTION dans le menu ENTR. et saisir le même réglage s'il diffère entre Principal et Secondaire. ([Guide d'utilisation](#) → [INPUT menu](#))

### 3. Réglages du menu FAISCEAU

Passer sur Empilement complexe à l'aide du menu FAISCEAU.

REMARQUE • Pour utiliser l'Empilement simple sans raccord RS-232C, passer ce chapitre.

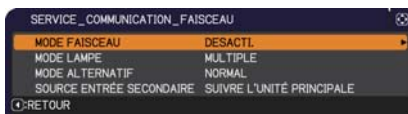
- S'il n'est pas nécessaire de modifier les réglages effectués lors de l'installation réalisée avant ce chapitre, se rendre à [3.3 Sélection du mode de fonctionnement de la lampe](#). (📖15)
- Lire [3.7 Informations importantes pour l'Empilement complexe](#) attentivement. (📖20)

#### 3.1 Affichage du menu FAISCEAU

Utiliser les boutons ▲/▼/◀/▶ pour naviguer dans le menu suivant.

MENU AVANCÉ > OPT.

- > SERVICE > COMMUNICATION
- > FAISCEAU



Le menu FAISCEAU apparaît à l'écran.

(📖Guide d'utilisation → [Menu OPT.](#)) Le réglage du fonctionnement en Empilement complexe commence dans ce menu.

REMARQUE • Vérifier que les réglages suivants sont réalisés sur les deux projecteurs. Dans le cas contraire, le menu FAISCEAU sur les projecteurs ne peut être utilisé. (📖5)

- MODE PAUSE dans le menu INSTALLAT° : NORMAL  
(📖Guide d'utilisation → [Menu INSTALLAT°](#))
- TYPE COMMUNICATION sous COMMUNICATION dans le menu SERVICE : DESACTI.  
(📖Guide d'utilisation → [Menu OPT.](#))
- VERR. DU FAISCEAU dans le menu SECURITE : DESACTI. (📖5)

### 3.2 Sélection Principal, Secondaire ou éteint

Pour activer l'Empilement complexe, sélectionner PRINCIPAL ou SECONDAIRE. L'Empilement complexe commence quand un projecteur est réglé sur Principal et l'autre sur Secondaire dans la boîte de dialogue MODE FAISCEAU. Pour désactiver l'Empilement complexe, sélectionner DESACTI..

1. Mettre MODE FAISCEAU en surbrillance dans le menu FAISCEAU avec les boutons ▲/▼ puis presser le bouton ► pour afficher la boîte de dialogue MODE FAISCEAU.



2. Utiliser les boutons ▲/▼ dans la boîte de dialogue pour mettre PRINCIPAL, SECONDAIRE ou DESACTI. en surbrillance.

**DESACTI.** : Désactive l'Empilement complexe.

**PRINCIPAL** : Règle le projecteur sur Principal, qui sert de tour de contrôle.

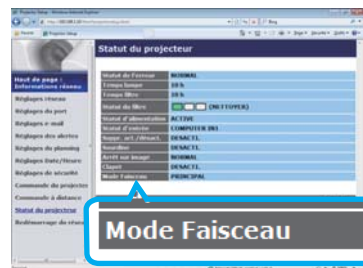
**SECONDAIRE** : Règle le projecteur sur Secondaire, qui fonctionne en tant que suiveur.

3. Presser le bouton ◀ pour revenir au menu précédent ou presser le bouton ► pour terminer le réglage. (📖 19)

REMARQUE • Après avoir réglé Principal ou Secondaire, l'information du réglage peut être vérifiée sur Contrôle web du projecteur.


(📖 [Guide Réseau](#) → [Contrôle web du projecteur](#))

Sélectionner Statut du projecteur dans le menu principal de Contrôle web du projecteur. L'élément Mode Faisceau s'affiche que le projecteur soit réglé sur PRINCIPAL ou SECONDAIRE et même si MODE FAISCEAU est réglé sur DESACTI..



### 3.3 Sélection du mode de fonctionnement de la lampe

Sélectionner le mode de fonctionnement de la lampe MULTIPLE ou ALTERNATIF.

1. Mettre MODE LAMPE en surbrillance dans le menu FAISCEAU avec les boutons ▲/▼ puis presser le bouton ► pour afficher la boîte de dialogue MODE LAMPE.
 
2. Utiliser les boutons ▲/▼ dans la boîte de dialogue pour mettre MULTIPLE ou ALTERNATIF en surbrillance.
 

**MULTIPLE** : Allume les projecteurs en même temps.  
**ALTERNATIF** : Allume les projecteurs l'un après l'autre.
3. Presser le bouton ◀ pour revenir au menu précédent ou presser le bouton ► pour terminer le réglage. (📖 19)

REMARQUE • Si MULTIPLE est sélectionné, un menu pour sélectionner PRINCIPAL ou SECONDAIRE apparaît à l'écran quand un bouton sur le panneau de contrôle du projecteur ou la télécommande est pressé.

Sélectionner le projecteur à contrôler. Se reporter aux exemples ci-dessous.

- Quand le bouton **MENU** est pressé, un menu pour sélectionner PRINCIPAL ou SECONDAIRE est affiché. Si PRINCIPAL est sélectionné, MENU COURT ou MENU AVANCÉ sur le projecteur Principal est affiché.
- Quand l'une des touches de **KEYSTONE**, **FOCUS + / -**, **ZOOM**, **ZOOM + / -** et **LENS SHIFT** est enfoncée, un menu pour sélectionner PRINCIPAL ou SECONDAIRE est affiché. Si PRINCIPAL est sélectionné, chaque menu ou dialogue du projecteur Principal est affiché.
- <Uniquement pour le **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**>  
 Quand la touche **ENTER** est enfoncée pendant trois secondes, un menu pour sélectionner PRINCIPAL ou SECONDAIRE est affiché. Si PRINCIPAL est sélectionné, le Moniteur du statut sur le projecteur Principal peut être commandé.

• Quand MULTIPLE est sélectionné pour MODE LAMPE, certaines restrictions sont appliquées comme suit.

- Les fonctions AUTO OFF et REPOS sur les deux projecteurs sont désactivées.
- Les mires pour PERSONNAL. de GAMMA et TEMP COUL. ne s'affichent pas.
- L'allumage des projecteurs est légèrement plus long. Il ne s'agit pas d'une anomalie.



(voir page suivante)

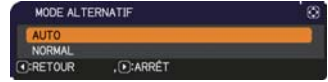
## 3.3 Sélection du mode de fonctionnement de la lampe (suite)

- REMARQUE • Quand MULTIPLE est sélectionné pour MODE LAMPE, les images projetées par les projecteurs Principal et Secondaire peuvent être différentes. Il est recommandé de régler les projecteurs comme suit.
- Régler la même image pour MODÈLE et DEMARRAGE sur les projecteurs Principal et Secondaire.
  - Capturer la même image pour Mon Écran sur les projecteurs Principal et Secondaire.
  - Sauvegarder la même image sur Mes images pour les projecteurs Principal et Secondaire.
  - Régler le même contenu de message pour la fonction Messenger ([Guide Réseau](#) → *Fonction Messenger*) sur les projecteurs Principal et Secondaire.
- Quand MULTIPLE est sélectionné pour MODE LAMPE, le décalage de l'image peut provoquer une dégradation de la qualité à l'écran. Effectuer le réglage INSTALLATION avant de régler la position de l'image car celle-ci changera quand le réglage INSTALLATION sera modifié. ([Guide d'utilisation](#) → *Menu INSTALLAT°*)
- Quand ALTERNATIF est sélectionné et qu'une erreur survient sur le projecteur en fonctionnement provoquant l'extinction de la lampe, l'autre projecteur se lancera immédiatement. Toutefois, si le câble RS-232C est débranché ou que l'alimentation n'est pas fournie, l'autre projecteur ne s'allumera pas.
  - Quand VERROU PIN ou DÉTECT.TRANSITION sur les deux projecteurs est réglé sur ACTIVE ([Guide d'utilisation](#) → *Menu SECURITE*), les deux projecteurs ne s'allumeront pas même si ALTERNATIF est sélectionné. Saisir le code de sécurité sur les deux projecteurs et l'un des projecteurs s'allumera.
  - Quand un Empilement complexe est utilisé, le voyant **POWER** situé sur le projecteur ne fonctionne pas comme en mode normal. ([Guide d'utilisation](#) → *Dépannage*) Lorsque les projecteurs Principaux et Secondaires sont en mode veille, le projecteur Principal détermine quel projecteurs doivent être mis en marche en fonction du réglage MODE FAISCEAU si la touche **ON** de la télécommande ou la touche **STANDBY/ON** du projecteur Principal est actionnée.
- L'indicateur **POWER** sur le projecteur Principal clignote en vert quand le projecteur Principal détermine quel projecteur allumer.
  - Si le projecteur Principal est allumé, l'indicateur **POWER** sur celui-ci passe au vert fixe après son allumage, comme à l'accoutumée.
  - Si le projecteur Secondaire est allumé, l'indicateur **POWER** sur le projecteur Principal passe à l'orange une fois le projecteur Secondaire allumé.
  - Si une erreur survient sur le projecteur Principal, le Secondaire s'allume et l'indicateur **POWER** sur le Principal passe au rouge fixe ou clignotant.

### 3.4 Sélection du mode de commutation de la lampe

Le réglage suivant est nécessaire uniquement quand ALTERNATIF est sélectionné dans la boîte de dialogue MODE LAMPE. (📖 15) Sélectionner le mode de commutation de la lampe AUTO ou NORMAL lors de l'utilisation de ALTERNATIF.

1. Mettre MODE ALTERNATIF en surbrillance dans le menu FAISCEAU avec les boutons ▲/▼ puis presser le bouton ► pour afficher la boîte de dialogue MODE ALTERNATIF.



2. Utiliser les boutons ▲/▼ dans la boîte de dialogue pour mettre AUTO ou NORMAL en surbrillance.  
**AUTO** : Allume le projecteur avec la lampe la moins utilisée.  
**NORMAL** : Allume le projecteur qui n'a pas été utilisé la dernière fois.
3. Presser le bouton ◀ pour revenir au menu précédent ou presser le bouton ► pour terminer le réglage. (📖 19)

REMARQUE • La boîte de dialogue MODE ALTERNATIF peut être utilisée sur le projecteur Principal quand ALTERNATIF est sélectionné dans la boîte de dialogue MODE LAMPE.

• Pour conserver la qualité et la fiabilité des deux projecteurs, le projecteur avec la lampe la moins utilisée peut être allumé et ce même si AUTO est sélectionné.

### 3.5 Sélection d'une source d'entrée pour l'appareil Secondaire

1. Mettre **SOURCE ENTRÉE SECONDAIRE** en surbrillance dans le menu FAISCEAU avec les boutons ▲/▼ puis presser le bouton ► pour afficher la boîte de dialogue **SOURCE ENTRÉE SECONDAIRE**.



2. Utiliser les boutons ▲/▼ dans la boîte de dialogue pour mettre **SUIVRE L'UNITÉ PRINCIPALE** ou **FIXÉ (COMPUTER IN 1)** en surbrillance.

**SUIVRE L'UNITÉ PRINCIPALE** : Règle la même source d'entrée sur le projecteur Secondaire pour le même port que sur le Principal.

**FIXÉ (COMPUTER IN 1)** : Règle la source d'entrée sur le projecteur Secondaire sur le port **COMPUTER IN1** qui est relié au port **MONITOR OUT** sur le projecteur Principal.

3. Presser le bouton ◀ pour revenir au menu précédent ou presser le bouton ► pour terminer le réglage. (📖 19)

**REMARQUE** • Si **FIXÉ (COMPUTER IN 1)** est sélectionné, les ports **COMPUTER IN1** ou **IN2** peuvent être sélectionnés en tant que source d'entrée sur le projecteur Principal. Si une des touches servant à sélectionner un port d'entrée sur la télécommande ou si la touche **INPUT** du projecteur est actionnée, le dialogue **SOURCE ENTRÉE PRINCIPALE** s'affichera à l'écran. Sélectionner **COMPUTER IN 1** ou **COMPUTER IN 2** avec les boutons ▲/▼.

- Si **FIXÉ (COMPUTER IN 1)** est sélectionné, le port **COMPUTER IN1** sur le projecteur Secondaire devrait être relié au port **MONITOR OUT** sur le projecteur Principal avec un câble informatique. L'image du port sélectionné est émise depuis le port **MONITOR OUT** sur le projecteur Principal vers le port **COMPUTER IN1** sur le projecteur Secondaire. Le réglage **SORTIE MONITEUR** sur le projecteur Principal est désactivé quand **FIXÉ (COMPUTER IN 1)** est sélectionné. (📖 [Guide d'utilisation](#) → [Menu INSTALLAT°](#))

- Si **FIXÉ (COMPUTER IN 1)** est sélectionné, les signaux vidéos peuvent être entrés sur les ports **COMPUTER IN1** ou **IN2** sur le projecteur Principal. Régler le port pour l'entrée du signal vidéo dans le menu **COMPUTER-IN** et régler le format vidéo dans le menu **FORMAT VIDEO**. Se reporter à [Entrée d'une image de l'appareil Principal vers le Secondaire](#) (📖 24) et [Entrée d'une image de l'appareil Principal vers le Secondaire - Signal vidéo \(soit composant soit vidéo\)](#). (📖 28)

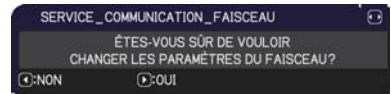
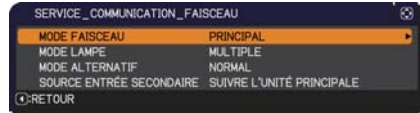
### 3.6 Sortie du menu d'Empilement complexe

Avant de sortir du menu pour l'Empilement complexe, il est recommandé de vérifier tous les paramètres dans le menu FAISCEAU. En ce qui concerne les boîtes de dialogue liées au menu FAISCEAU, presser le bouton ◀ pour revenir au menu FAISCEAU. Se reporter à ce qui suit pour sortir du menu d'Empilement complexe.

#### Menu FAISCEAU

Lors de la pression du bouton ◀ (qui sert de touche RETOUR) après avoir effectué certains changements aux réglages, une boîte de dialogue de confirmation apparaît.

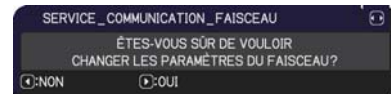
- La pression du bouton ▶ (qui sert de touche OUI) dans la boîte de dialogue sauvegarde le réglage et ferme la boîte de dialogue. L'écran passe au noir pendant l'application du réglage. Patienter un instant.
- La pression du bouton ◀ (qui sert de touche NON) dans la boîte de dialogue permet de revenir au menu COMMUNICATION sans sauvegarder le réglage. ([Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#) → [SERVICE](#))



#### Boîte de dialogue du menu FAISCEAU

Lors de la pression du bouton ▶ (qui sert de touche ARRÊT) après avoir effectué certains changements aux réglages, une boîte de dialogue de confirmation apparaît.

- La pression du bouton ▶ (qui sert de touche OUI) dans la boîte de dialogue sauvegarde le réglage et ferme la boîte de dialogue. L'écran passe au noir pendant l'application du réglage. Patienter un instant.
- La pression du bouton ◀ (qui sert de touche NON) dans la boîte de dialogue ferme cette dernière sans sauvegarder le réglage.





### 3.7 Informations importantes pour l'Empilement complexe

Cette section fournit des informations importantes pour le réglage des projecteurs Principal et Secondaire mais pas sur le fonctionnement des menus. Lire toutes les informations attentivement.

- Pour l'Empilement complexe, un projecteur doit être réglé sur Principal et l'autre sur Secondaire.
- Tous les boutons sauf **STANDBY/ON** sur le panneau de contrôle du projecteur Secondaire sont désactivés. Manipuler les projecteurs avec le panneau de contrôle du projecteur Principal ou la télécommande.
- La pression du bouton **STANDBY/ON** du projecteur Secondaire ne permet pas d'éteindre uniquement le projecteur Secondaire. Les projecteurs Principal et Secondaire s'éteignent quand le bouton est pressé pendant plus de 3 secondes. Et la pression du bouton n'allume ni le projecteur Principal, ni le Secondaire.
- Le projecteur Principal peut recevoir les signaux de la télécommande mais pas le Secondaire, par conséquent orienter la télécommande vers le Principal.
- <Uniquement pour le **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**>  
Chaque Moniteur du statut peut également être commandé individuellement depuis le panneau de contrôle respectif des projecteurs Principal et Secondaire. Seul le moniteur sur le projecteur mis sous tension peut être commandé avec la télécommande.
- Si une commande câblée est utilisée, relier le câble au projecteur Principal plutôt qu'au Secondaire.
- Pour les fonctions simples de clavier et souris PC, relier les projecteurs Principal et Secondaire à votre ordinateur avec des câbles USB. ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Utiliser la télécommande en tant que souris et clavier d'ordinateur](#))
- La fonction RECHER.AUTO. est désactivée quand le projecteur est utilisé en Empilement complexe.
- La communication réseau vers le Secondaire et Contrôle Web sur le Secondaire ne peut allumer le projecteur. Le projecteur Secondaire peut uniquement être contrôlé à travers le Principal.
- La fonction de Télécommande Web du projecteur Secondaire est désactivée. ([📖 Guide Réseau](#) → [3.1.11 Commande à distance](#))
- En cas de tentative d'allumage des projecteurs à l'aide de l'option Power on & Display on de la fonction Messenger, les projecteurs quittent l'Empilement complexe et affichent le message indiqué. Pour relancer l'Empilement complexe, sélectionner de nouveau PRINCIPAL/SECONDAIRE sur les deux projecteurs dans la boîte de dialogue MODE FAISCEAU ou éteindre/rallumer les deux projecteurs.

## 3.7 Informations importantes pour l'Empilement complexe (suite)

- Les projecteurs Principal et Secondaire ont les réglages communs suivants.
  - SOURDINE AV ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Arrêt temporaire de l'écran et de l'audio](#))
  - Option Loupe ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Utiliser la fonction de grossissement](#))
  - ASPECT et SUR-BAL. ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu AFFICHAGE](#))
  - COMPUTER-IN ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu ENTR.](#))
  - MESSAGE ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu ECRAN](#))
  - MA TOUCHE ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))
  - MODÈLE ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu ECRAN](#))
  - Clapet de l'objectif ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Masquage temporaire de l'image](#))
  - MINUT. CLAPET ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))
  - SAUT SOURCE ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))
- Les fonctions suivantes sont désactivées.
  - Exécution de KEYSTONE AUT ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu INSTALLAT°](#))
  - MODE PAUSE ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu INSTALLAT°](#))
  - RECHER. AUTO. ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))
  - Allumage/extinction de KEYSTONE AUT ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))
  - ALLUM. DIRECT ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))
  - AUTO OFF ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))
  - TYPE COMMUNICATION ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#) → [SERVICE](#) → [COMMUNICATION](#))
- La source d'entrée pour les ports suivants ne peut être sélectionnée.
  - **USB TYPE A, USB TYPE B, LAN**
- Quand l'Empilement complexe est utilisé, un message d'erreur s'affiche en cas d'erreur sur l'un des projecteurs.

Quand une erreur survient, une boîte de dialogue complète est affichée à l'écran. La boîte de dialogue complète est réduite après 20 secondes sans manipulation. Quand la boîte de dialogue réduite est affichée, la pression du bouton ◀ affiche la boîte de dialogue complète à nouveau.

Les numéros "1" et "2" au-dessus des icônes de projecteur représentent respectivement les projecteurs Principal et Secondaire.

Se reporter aux messages à l'écran tel qu'indiqué ci-dessous et prendre les mesures nécessaires pour résoudre le problème.



Boîte de dialogue complète

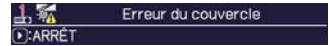


Boîte de dialogue réduite

## 3.7 Informations importantes pour l'Empilement complexe (suite)

**Exemple:**

**Erreur du couvercle :** Le cache de lampe est ouvert.



**Erreur du voyant :** La lampe ne s'allume pas.



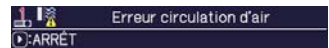
**Erreur du ventilateur :** Problème avec le ventilateur de refroidissement.



**Erreur de température :** La température du projecteur est trop élevée.



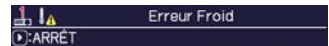
**Erreur circulation d'air :** La température du projecteur est trop élevée, vérifier que les ventilateurs d'échappement ne sont pas bloqués.



**Erreur du filtre :** La lecture sur la minuterie du filtre dépasse les heures indiquées dans le menu AVERT.FILTR. ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#) → [SERVICE](#))



**Erreur Froid :** La température du projecteur est trop faible.



- En cas de nécessité d'extinction d'un projecteur au motif par exemple d'actions correctives pour une erreur, éteindre les deux projecteurs de sorte que l'Empilement complexe puisse être relancé correctement lorsque les projecteurs sont rallumés.
- Si la fonction de sécurité VERROU PIN ou DÉTECT.TRANSITION sur les deux projecteurs est réglée sur ACTIVE, les deux projecteurs s'allument. Saisir d'abord le code de sécurité pour l'appareil Principal puis pour le Secondaire. Si le mode ALTERNATIF est sélectionné, l'un des projecteurs s'éteint automatiquement. ([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu SECURITE](#))
- Si la fonction de sécurité VERROU PIN ou DÉTECT.TRANSITION sur l'un des projecteurs est réglée sur ACTIVE, il est nécessaire de saisir le code de sécurité de la manière suivante lors de l'allumage du projecteur.
  - Dans le mode MULTIPLE, les deux projecteurs s'allument. Saisir le code de sécurité pour le projecteur verrouillé par la fonction de sécurité.
  - Dans le mode ALTERNATIF, si le projecteur verrouillé par la fonction de sécurité doit s'allumer dans le respect du réglage de mode ALTERNATIF, seul ce projecteur s'allume. Dans le cas contraire, les deux projecteurs s'allument. Saisir le code de sécurité pour le projecteur verrouillé par la fonction de sécurité. Une fois le verrouillage de sécurité relâché, l'un des projecteurs s'éteint si les deux projecteurs sont allumés.

## 4. Raccordement des câbles

Pour superposer deux images sur un même écran, la même image doit être entrée dans les projecteurs Principal et Secondaire. Il existe plusieurs méthodes d'entrée d'image dans les projecteurs. Ce chapitre décrit les différentes manières de raccorder les câbles. Lire ce chapitre pour trouver une méthode qui corresponde à vos besoins.

REMARQUE • Si l'Empilement simple sans raccord RS-232C est utilisé, les projecteurs Principal et Secondaire décrits à continuation n'existent pas. Principal est considéré comme un projecteur et Secondaire comme l'autre.

- Pour en savoir plus sur les caractéristiques des ports d'entrée, se reporter à [Connecter vos appareils](#) ([📖 Guide d'utilisation → Mise en place](#)) et [Connection to the ports.](#) ([📖 Operating Guide \(Guide d'utilisation\) - Technical](#))

### 4.1 Raccordement d'un câble RS-232C

En cas d'utilisation de l'Empilement complexe, raccorder un câble croisé **CONTROL** entre les ports RS-232C sur les projecteurs Principal et Secondaire. ([📖 8](#)) Ce raccord n'est pas nécessaire en cas d'utilisation de l'Empilement simple.

REMARQUE • Si le câble RS-232C reliant les deux projecteurs fonctionnant en Empilement complexe est débranché, les projecteurs sortent de l'Empilement complexe et se lance individuellement. L'Empilement complexe ne redémarre pas même si le câble est rebranché. Suivre les procédures ci-dessous pour relancer l'Empilement complexe.

- (1) Ne pas utiliser les projecteurs pendant plus de 10 secondes après le débranchement du câble pour permettre aux projecteurs de détecter le débranchement du câble.
- (2) Éteindre les deux projecteurs et leur permettre de refroidir suffisamment.
- (3) Rebrancher les deux projecteurs avec le câble RS-232C et les rallumer. L'Empilement complexe redémarre.

## 4.2 Raccordement des câbles de signal

Il existe deux méthodes d'entrée d'image dans le projecteur Secondaire. ([18](#), [19](#))

- Entrée d'une image du port **MONITOR OUT** du Principal vers le Secondaire.
- Entrée d'une image individuelle vers Secondaire et Principal.

Entrée d'une image de l'appareil Principal vers le Secondaire

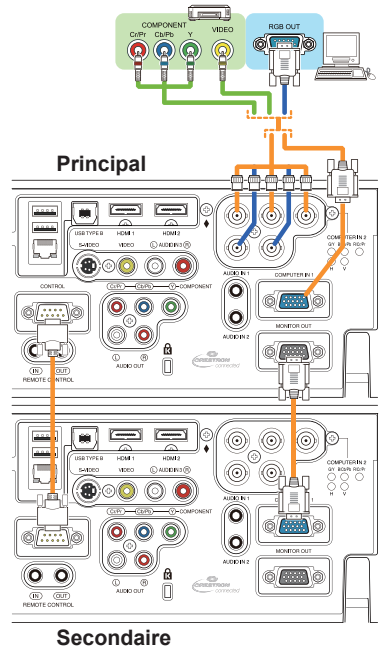
1. Relier le port **MONITOR OUT** sur Principal vers le port **COMPUTER IN1** sur Secondaire avec un câble informatique.
2. Relier le dispositif de sortie d'image vers l'un des ports d'entrée du Principal.

REMARQUES pour l'Empilement complexe

- **COMPUTER IN1** et **IN2** peuvent être utilisés en tant que port d'entrée pour le projecteur Principal dans l'Empilement complexe. Ne pas utiliser d'autres ports pour l'entrée de l'image.
- Il est possible d'entrer des signaux de composants vers **COMPUTER IN1** et **IN2**.
- Il est possible d'entrer des signaux vidéo vers la broche Y de vidéo composant de **COMPUTER IN1** et **IN2**.

REMARQUES pour l'Empilement simple

- **COMPUTER IN1** et **IN2** peuvent être utilisés en tant que port d'entrée pour le projecteur relié au câble informatique à son port **MONITOR OUT**. ([Guide d'utilisation](#) → [Menu INSTALLAT°](#)) Pour utiliser d'autres ports d'entrée, entrer l'image sur les appareils Secondaire et Principal individuellement.



Exemple de connexion pour l'Empilement complexe

Entrée d'une image individuelle vers Secondaire et Principal

1. Diviser le signal de sortie de votre dispositif d'images en deux avec un périphérique tel qu'un séparateur de signal.
2. Raccorder les ports de sortie du dispositif de sortie d'image vers les mêmes ports d'entrée sur les projecteurs Principal et Secondaire.

REMARQUES pour l'Empilement complexe • **LAN**, **USB TYPE A** et **USB TYPE B** peuvent être utilisés en tant que ports d'entrée pour le projecteur Principal dans l'Empilement complexe.

REMARQUES pour l'Empilement simple • Tous les ports compatibles avec le signal peuvent être utilisés. Entrer le même signal dans les deux projecteurs individuellement.

## 5. Réglage des ports d'entrée à l'aide du menu

### 5.1 Préparation à l'utilisation du menu

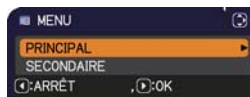
Quand un Empilement simple sans connexion RS-232C est utilisé, appuyez sur la touche correspondant au port sur la télécommande, ou bien sur la touche **INPUT** du projecteur pour sélectionner le port sur lequel le câble est connecté. Pour régler SORTIE MONITEUR, se reporter à *Menu INSTALLAT°* dans *Guide d'utilisation*. Le réglage est terminé.

Si l'Empilement complexe avec la connexion RS-232C est utilisé, tous les réglages ou modifications liés à la manipulation du menu d'Empilement complexe doivent être effectués sur le projecteur Principal. Le projecteur Principal fonctionne selon les réglages d'entrée pour l'Empilement complexe.

### 5.2 Vérification de l'état de fonctionnement du projecteur Principal

Pour l'Empilement complexe, tous les réglages ou modifications liés à la manipulation du menu doivent être effectués sur le projecteur Principal. Avant d'utiliser le menu de l'Empilement complexe, vérifier que le projecteur Principal fonctionne.

1. Presser le bouton **MENU** sur la télécommande.
2. Si la boîte de dialogue MENU indiquée sur la droite apparaît à l'écran, les deux projecteurs fonctionnent en mode MULTIPLE et le projecteur Principal fonctionne.



Se reporter à *5.4 Configuration du menu*. (📖 27)

Si la boîte de dialogue n'apparaît pas, MODE LAMPE est réglé sur ALTERNATIF et l'un des projecteurs, Principal ou Secondaire, fonctionne. Passer au suivant.

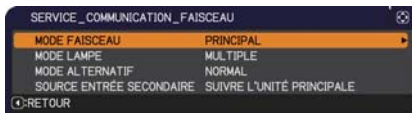
3. Utiliser les boutons ▲/▼/◀/▶ pour naviguer dans le menu suivant.

MENU AVANCÉ > OPT.

- > SERVICE > COMMUNICATION
- > FAISCEAU

Le menu FAISCEAU apparaît à l'écran.

(📖 *Guide d'utilisation* → *Menu OPT.*)



4. Vérifier le réglage MODE FAISCEAU dans le menu FAISCEAU.
  - Si PRINCIPAL est affiché, le projecteur Principal fonctionne. Se reporter à *5.4 Configuration du menu*. (📖 27)
  - Si SECONDAIRE est affiché, le projecteur Principal est éteint et le projecteur Secondaire fonctionne. Se reporter à *5.3 Allumage du projecteur Principal*. (📖 26)

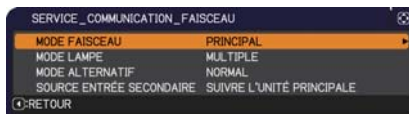
## 5.3 Allumage du projecteur Principal

Après avoir effectué la section [5.2 Vérification de l'état de fonctionnement du projecteur Principal](#), les deux projecteurs confirment le passage en mode ALTERNATIF et le projecteur Secondaire est en cours de fonctionnement. Étant donné que les paramètres de l'Empilement complexe peuvent être changés uniquement quand le projecteur Principal est actif, cette section explique comment passer du projecteur Secondaire au projecteur Principal.

1. Utiliser les boutons ▲/▼/◀/▶ pour naviguer dans le menu suivant.

MENU AVANCÉ > OPT.

> SERVICE > COMMUNICATION  
> FAISCEAU



Le menu FAISCEAU apparaît à l'écran.

([📖 Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))

2. Vérifier le réglage MODE ALTERNATIF dans le menu.

Si NORMAL est affiché, les deux projecteurs sont allumés tour à tour. Par conséquent, le projecteur Principal s'allumera uniquement après le redémarrage des projecteurs.

- (1) Appuyez sur la touche **STANDBY** de la télécommande ou sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur Principal, le projecteur Secondaire s'éteindra.
- (2) Une fois le projecteur refroidi, presser la touche **ON** ou **STANDBY/ON** pour le rallumer. Le projecteur Principal s'allume.

Si AUTO s'affiche, le projecteur avec la lampe la moins utilisée est allumé. Par conséquent, le projecteur Principal peut ne pas s'allumer et ce même si les projecteurs sont redémarrés. Suivre les procédures ci-dessous pour allumer le projecteur Principal.

- (1) Utiliser le bouton ▲/▼ pour mettre MODE FAISCEAU en surbrillance et presser le bouton ▶ pour afficher la boîte de dialogue MODE FAISCEAU.
  - (2) Utiliser le bouton ▲/▼ pour mettre en surbrillance DESACTI. et presser le bouton ▶ pour terminer le réglage. ([📖 19](#))
  - (3) Répéter les procédures ci-dessus pour afficher la boîte de dialogue MODE FAISCEAU de nouveau.
  - (4) Utiliser le bouton ▲/▼ pour mettre en surbrillance SECONDAIRE et presser le bouton ▶ pour terminer le réglage. ([📖 19](#))
  - (5) Après la sortie du menu, patienter au moins 10 secondes.
  - (6) Appuyez sur la touche **STANDBY** de la télécommande ou sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur Principal, le projecteur Secondaire s'éteindra.
  - (7) Une fois le projecteur refroidi, presser la touche **ON** ou **STANDBY/ON** pour le rallumer. Le projecteur Principal s'allume même si MODE LAMPE a été réglé sur AUTO.
3. Il est possible de modifier les réglages de l'Empilement complexe maintenant que le projecteur Principal est actif. Se reporter à [5.4 Configuration du menu](#). ([📖 27](#))

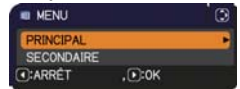
REMARQUE • Si le projecteur Principal ne peut être allumé en raison d'une erreur ou de certains problèmes, le projecteur Secondaire s'allume même si les procédures ci-dessus ont été suivies. Prendre les mesures nécessaires pour régler le projecteur Principal et modifier les réglages pour l'Empilement complexe.

## 5.4 Configuration du menu

Si l'Empilement complexe avec le raccord RS-232C est utilisé, observer les éléments suivants. Lors de l'entrée de signaux d'image de Secondaire via le Principal, les opérations diffèrent entre les signaux informatiques et les signaux vidéo tels que composant et vidéo.

Entrée d'une image de l'appareil Principal vers le Secondaire - Signal d'ordinateur

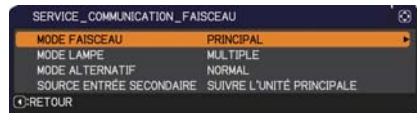
1. Si le menu FAISCEAU est déjà affiché à l'écran, passer à l'étape 3 ci-dessous. Dans le cas contraire, presser le bouton **MENU** sur la télécommande. Si la boîte de dialogue MENU est affichée, utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre PRINCIPAL en surbrillance et presser le bouton ►. Un menu s'affiche. Si la boîte de dialogue MENU n'est pas affichée, le menu FAISCEAU apparaît.



2. Utiliser les boutons ▲/▼/◀/► pour naviguer dans le menu suivant.

MENU AVANCÉ > OPT.

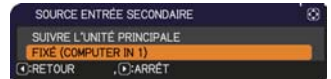
- > SERVICE > COMMUNICATION
- > FAISCEAU



Le menu FAISCEAU apparaît à l'écran.

([Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))

3. Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre SOURCE ENTRÉE SECONDAIRE en surbrillance et presser le bouton ► pour afficher la boîte de dialogue SOURCE ENTRÉE SECONDAIRE.



4. Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre FIXÉ (COMPUTER IN 1) en surbrillance et presser le bouton ► pour terminer le réglage. ([19](#))

5. Appuyez sur n'importe quelle touche pour sélectionner un port d'entrée sur la télécommande, ou bien sur la touche **INPUT** du projecteur Principal. Le dialogue SOURCE ENTRÉE PRINCIPALE s'affichera à l'écran. Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre en surbrillance le port sur lequel le câble de signal est relié et presser le bouton ► pour terminer le réglage.



REMARQUE • Quand FIXÉ (COMPUTER IN 1) est sélectionné, le réglage SORTIE MONITEUR est invalide. ([Guide d'utilisation](#) → [Menu INSTALLAT°](#))

- Quand FIXÉ (COMPUTER IN 1) est sélectionné, les sources d'entrée autre que **COMPUTER IN1** et **COMPUTER IN2** ne peuvent être sélectionnées.
- Lorsque FIXÉ (COMPUTER IN 1) est sélectionné, si vous appuyez sur une des touches servant à sélectionner un port d'entrée sur la télécommande ou bien sur la touche **INPUT** du projecteur Principal, le dialogue de sélection de la source d'entrée s'affichera.



## Entrée d'une image de l'appareil Principal vers le Secondaire - Signal vidéo (soit composant soit vidéo)

1. Si le menu FAISCEAU est déjà affiché à l'écran, passer à l'étape 3 ci-dessous. Dans le cas contraire, presser le bouton **MENU** sur la télécommande. Si la boîte de dialogue MENU est affichée, utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre PRINCIPAL en surbrillance et presser le bouton ►. Un menu s'affiche. Si la boîte de dialogue MENU n'est pas affichée, le menu FAISCEAU apparaît.

2. Presser le bouton **MENU** sur la télécommande ou le panneau de contrôle du projecteur Principal. Utiliser les boutons ▲/▼/◀/► pour ouvrir le dialogue COMPUTER-IN. ([Guide d'utilisation](#) → [Menu ENTR.](#))



3. Pour entrer les signaux de composant vers **COMPUTER IN1** ou **IN2**, régler le port sur AUTO. Puis, utiliser les boutons ▲/▼/◀/► pour mettre en surbrillance ARRÊT et presser le bouton ► pour terminer le réglage.  
Pour entrer les signaux vidéo vers **COMPUTER IN1** ou **IN2**, régler le port sur VIDEO. S'il est nécessaire de sélectionner un format vidéo, utiliser les boutons ▲/▼/◀/► pour mettre en surbrillance RETOUR et presser le bouton ◀ pour afficher le menu ENTR.. Dans le cas contraire, utiliser les boutons ▲/▼/◀/► pour mettre en surbrillance ARRÊT et presser le bouton ► pour terminer le réglage.

4. Sélectionner FORMAT VIDEO dans le menu ENTR. pour afficher la boîte de dialogue FORMAT VIDEO. Sélectionner AUTO ou un format approprié pour l'entrée du signal vidéo.



Puis, utiliser les boutons ▲/▼/◀/► pour mettre en surbrillance ARRÊT et presser le bouton ► pour terminer le réglage.

## Entrée d'une image individuelle vers Secondaire et Principal

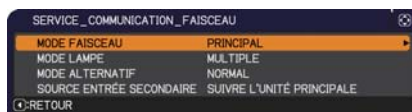
1. Si le menu FAISCEAU est déjà affiché à l'écran, passer à l'étape 3 ci-dessous. Dans le cas contraire, presser le bouton **MENU** sur la télécommande. Si la boîte de dialogue MENU est affichée, utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre PRINCIPAL en surbrillance et presser le bouton ►. Un menu s'affiche. Si la boîte de dialogue MENU n'est pas affichée, le menu FAISCEAU apparaît.
2. Utiliser les boutons ▲/▼/◀/► pour naviguer dans le menu suivant.

MENU AVANCÉ > OPT.

- > SERVICE > COMMUNICATION
- > FAISCEAU

Le menu FAISCEAU apparaît à l'écran.

([Guide d'utilisation](#) → [Menu OPT.](#))



(voir page suivante)

5.4 Configuration du menu - Entrée d'une image individuelle vers Secondaire et Principal (suite)

3. Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre SOURCE ENTRÉE SECONDAIRE en surbrillance et presser le bouton ► pour afficher la boîte de dialogue SOURCE ENTRÉE SECONDAIRE.
4. Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre SUIVRE L'UNITÉ PRINCIPALE en surbrillance et presser le bouton ► pour terminer le réglage. (📖19)
5. Appuyez sur n'importe quelle touche pour sélectionner un port d'entrée sur la télécommande, ou bien sur la touche **INPUT** du projecteur Principal. Le dialogue SOURCE ENTRÉE PRINCIPALE s'affichera à l'écran. Utiliser les boutons ▲/▼ pour mettre en surbrillance le port sur lequel le câble de signal est relié et presser le bouton ► pour terminer le réglage.



REMARQUE • Si SUIVRE L'UNITÉ PRINCIPALE est sélectionné, la sélection de la source d'entrée sur le projecteur Principal ou Secondaire se réalisera automatiquement sur l'autre projecteur avec la même source.

- Quand SUIVRE L'UNITÉ PRINCIPALE est sélectionné, **LAN**, **USB TYPE A** et **USB TYPE B** ne peuvent être sélectionnés.
- Lorsque SUIVRE L'UNITÉ PRINCIPALE est sélectionné, si vous appuyez sur une des touches servant à sélectionner un port d'entrée sur la télécommande ou bien sur la touche **INPUT** du projecteur Principal, le dialogue de sélection de la source d'entrée s'affichera.

## 6. Restrictions à la fonction Planning

Ce modèle est compatible avec la fonction Planning de l'option Contrôle web du projecteur. ([Guide Réseau](#) → 3.1.7 Réglages du planning) Il existe certaines restrictions sur les fonctions quand l'Empilement complexe avec le raccord RS-232C est utilisé. En ce qui concerne l'Empilement simple sans connexion RS-232C, il n'existe pas de restriction de ces fonctions.

Que l'Empilement soit complexe ou simple, noter les réglages Planning avant d'utiliser la fonction d'Empilement. Des changements de réglages inattendus peuvent survenir lors de l'utilisation de la fonction Empilement.

Se reporter à ce qui suit pour les restrictions concernant l'Empilement complexe. Si l'Empilement simple est utilisé, passer ce chapitre.

### Restrictions sur le projecteur Principal

Fonctions			MODE LAMPE			
			MULTIPLE	ALTERNATIF		MULTIPLE/ ALTERNATIF
	Sstatut d'alimentation	Principal	ALLUME	ALLUME	ETEINT	ETEINT
		Secondaire	ALLUME	ETEINT	ALLUME	ETEINT
Allume l'alimentation			✓	✓	✓	✓
Eteint l'alimentation			✓	✓	✓	✓
Source d'entrée			✓*1)	✓*1)	✓*1)	✓*1)
Mon image			✓	✓	X*2)	X*2)
Messenger			✓	✓	X*2)	X*2)
Diapositive			X*3)	X*3)	X*3)	X*3)

### Restrictions sur le projecteur Secondaire

Fonctions			MODE LAMPE			
			MULTIPLE	ALTERNATIF		MULTIPLE/ ALTERNATIF
	Sstatut d'alimentation	Principal	ALLUME	ALLUME	ETEINT	ETEINT
		Secondaire	ALLUME	ETEINT	ALLUME	ETEINT
Allume l'alimentation			X*3	X*3	X*3	X*3
Eteint l'alimentation			✓	✓	✓	✓
Source d'entrée			✓*1)	✓*1)	✓*1)	✓*1)
Mon image			✓	X*2)	✓	X*2)
Messenger			✓	X*2)	✓	X*2)
Diapositive			X*3)	X*3)	X*3)	X*3)

✓ : Ce Planning peut être entré vers Contrôle web du projecteur et être exécuté même si les projecteurs sont utilisés en Empilement complexe.

✓\*1): Ce Planning peut être entré vers Contrôle web du projecteur même si les

(voir page suivante)

## 6. Restrictions à la fonction Planning (suite)

projecteurs sont utilisés en Empilement complexe. Si le port d'entrée à changer selon la fonction Planning peut être utilisé en Empilement complexe, le Planning sera exécuté. Dans le cas contraire, il ne s'exécutera pas.

**X \*2):** Ce Planning peut être entré vers Contrôle web du projecteur quand les projecteurs fonctionnent en Empilement complexe, mais il ne s'exécutera pas.







**X \*3):** Ce Planning ne peut être entré vers Contrôle web du projecteur ni être exécuté quand les projecteurs sont utilisés en Empilement complexe.

- REMARQUE • Si le Planning n'est pas exécuté, un message d'erreur sera envoyé selon les conditions réglées dans Erreur d'exécution du planning sur Contrôle web du projecteur. ([📖 Guide Réseau](#) → [3.1.6 Réglages des alertes](#))
- Si la fonction Planning est réglée pour éteindre l'alimentation quand les projecteurs sont utilisés en Empilement complexe, les projecteurs Principal et Secondaire sont éteints.
  - Si la fonction Planning sur le projecteur Principal est réglée couper l'alimentation, les projecteurs s'allumeront en fonction du paramètre MODE LAMPE.
  - Quand les deux projecteurs sont utilisés en mode MULTIPLE et un menu est affiché sur l'un des projecteurs, la fonction Planning pour mes images et Messenger sur l'autre projecteur ne sera pas exécutée.
  - La partie du tableau qui "Éteint l'alimentation" concerne la coupure de l'alimentation et le passage en mode Attente en fonction des réglages de l'Empilement complexe ou en appuyant sur la touche **STANDBY** de la télécommande ou sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur Principal.
  - Les projecteurs ne peuvent être allumés avec la fonction Planning sur le projecteur Secondaire. Le régler sur le projecteur Principal si nécessaire.
  - Quand le projecteur Secondaire est éteint dans le respect du paramètre MODE ALTERNATIF, la fonction Planning sur le projecteur Secondaire pour éteindre son alimentation s'exécute sans erreur.

## 7. Dépannage








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

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
L'Empilement complexe ne fonctionne pas.	<p><b>Aucune alimentation n'est fournie au projecteur Principal et Secondaire.</b></p> <p>Pour utiliser l'option d'Empilement complexe, fournir l'alimentation AC aux projecteurs Principal et Secondaire. Si l'alimentation AC est fournie à un seul des projecteurs, l'Empilement complexe est désactivé.</p>	<p> <b>8</b> dans <i>Manuel d'utilisation (résumé)</i></p>
	<p><b>Le câble RS-232C entre les projecteurs Principal et Secondaire n'est pas correctement branché.</b></p> <p>Pour utiliser l'option d'Empilement complexe, raccorder un câble croisé RS-232C entre les projecteurs Principal et Secondaire. Si le câble n'est pas branché, le projecteur Principal ne peut contrôler le projecteur Secondaire.</p>	<p> <b>8</b></p>
	<p><b>Les réglages du menu pour l'Empilement complexe ne sont pas effectués correctement.</b></p> <p>Vérifier les réglages du menu FAISCEAU sur les projecteurs Principal et Secondaire. Pour utiliser l'option Empilement complexe, un projecteur doit être réglé sur Principal et l'autre sur Secondaire.</p>	<p> <b>14</b></p>
	<p><b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b></p> <p>S'il vous plaît vérifiez la connexion des câbles. Vérifier également que le branchement des câbles correspond aux réglages des ports dans le menu.</p>	<p> <b>24</b>  <b>10 - 14</b> dans <i>Guide d'utilisation</i></p>
Les projecteurs Principal et Secondaire ne sont pas synchronisés.	<p><b>Le câble RS-232C entre les projecteurs Principal et Secondaire n'est pas correctement branché.</b></p> <p>Brancher le câble RS-232C correctement et relancer le projecteur Principal.</p>	<p> <b>8</b></p>

(voir page suivante)

## 7. Dépannage (suite)

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Le menu FAISCEAU ne peut pas fonctionner.	<p><b>Les réglages sur les projecteurs ne sont pas effectués pour l'option d'Empilement complexe.</b></p> <p>Vérifier les réglages suivants sur les projecteurs Principal et Secondaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MODE PAUSE dans le menu INSTALLAT° : NORMAL</li> <li>- TYPE COMMUNICATION sous COMMUNICATION dans le menu SERVICE : DESACTI.</li> <li>- VERR. DU FAISCEAU dans le menu SECURITE : DESACTI.</li> </ul>	<p> 5</p>
Le projecteur ne répond pas à la télécommande.	<p><b>La télécommande est pointée vers le projecteur Secondaire.</b></p> <p>Lors du fonctionnement en Empilement complexe, seul le projecteur Principal peut recevoir les signaux de la télécommande. Par conséquent, pointer la télécommande vers le projecteur Principal.</p>	<p> 3</p>
Les images sont floues ou mal superposées.	<p><b>Les deux images ne se superposent pas correctement.</b></p> <p>Ajustez de sorte à superposer les images avec les caractéristiques ZOOM, FOCAL et DÉP. OBJECTIF.</p> <p>Si nécessaire, régler AJUSTEMENT et KEYSTONE aussi.</p>	<p> 6</p> <p> 11</p>
Les images des deux projecteurs ne se superposent pas correctement même après avoir réalisé le réglage fin.	<p><b>Il y a des différences de réglage entre les deux images.</b></p> <p>Essayer de résoudre le problème avec les mesures suivantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presser le bouton AUTO sur la télécommande ou exécuter EXÉCUT. D'AJUST.AUTO sur chacun des projecteurs.</li> <li>- Régler POSIT.H et POSIT.V sur chacun des projecteurs.</li> <li>- Vérifier le réglage RESOLUTION dans le menu ENTR. et saisir le même réglage s'il diffère entre Principal et Secondaire.</li> </ul>	<p> 27, 42 dans <i>Guide d'utilisation</i></p> <p> 41 dans <i>Guide d'utilisation</i></p> <p> 46 dans <i>Guide d'utilisation</i></p>

## Projector

# CP-X8150/CP-X8160/

# CP-WX8240/CP-WX8255/

# CP-SX8350/CP-WU8440/CP-WU8450

## User's Manual (detailed)

## Operating Guide – Technical

### Example of computer signal

Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (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)
1440 x 900	55.9	59.9	VESA	WXGA+ (60Hz)

(continued on next page)

### Example of computer signal

Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
*1 1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
*2 1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
*3 1680 x 1050	65.3	60.0	VESA	WSXGA+ (60Hz)
*1 1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)
*4 1920 x 1200	74.0	60.0	VESA	W-UXGA (60Hz) Reduced Blanking

\*1) Supported except for HDMI™ input.

\*2) Only for **CP-X8150**, **CP-X8160** and **CP-SX8350**.

\*3) Only for **CP-WX8240**, **CP-WX8255**, **CP-WU8440** and **CP-WU8450**.

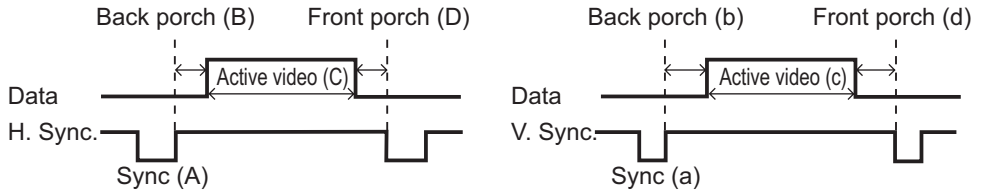
\*4) Only for **CP-WU8440** and **CP-WU8450**, but except for HDMI™ input.

- NOTE** • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a computer.
- Some computers may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
  - Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
  - Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200) or with W-UXGA only for **CP-WU8440** and **CP-WU8450**, the signal will be converted to the projector's panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
  - Automatic adjustment may not function correctly with some input signals.
  - The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.



## Initial set signals

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

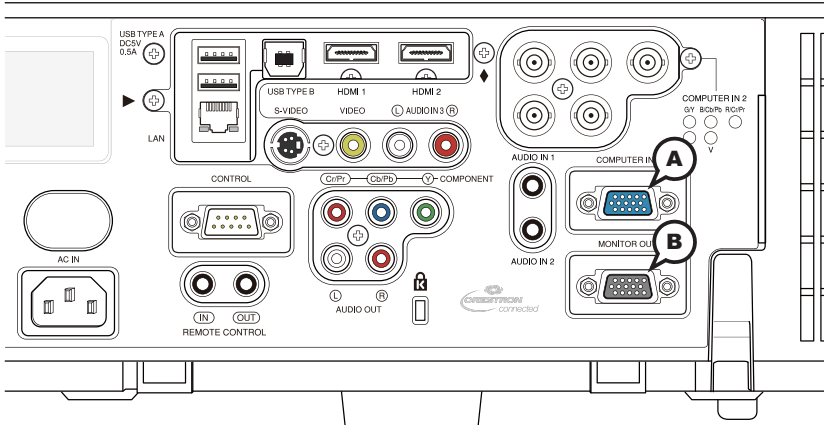


Resolution (H x V)	Horizontal signal timing (μs)				Vertical signal timing (lines)				Signal mode
	(A)	(B)	(C)	(D)	(a)	(b)	(c)	(d)	
720 x 400	2.0	3.0	20.3	1.0	3	42	400	1	TEXT
640 x 480	3.8	1.9	25.4	0.6	2	33	480	10	VGA (60Hz)
640 x 480	1.3	4.1	20.3	0.8	3	28	480	9	VGA (72Hz)
640 x 480	2.0	3.8	20.3	0.5	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)
1400 x 1050	1.2	2.0	11.4	0.7	3	33	1050	1	SXGA+ (60Hz)
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)
1920 x 1200	0.208	0.519	12.47	0.312	6	26	1200	3	W-UXGA (60Hz) Reduced Blanking

## 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, ⒷMONITOR OUT

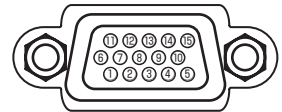
D-sub 15pin mini shrink jack

<Computer signal>

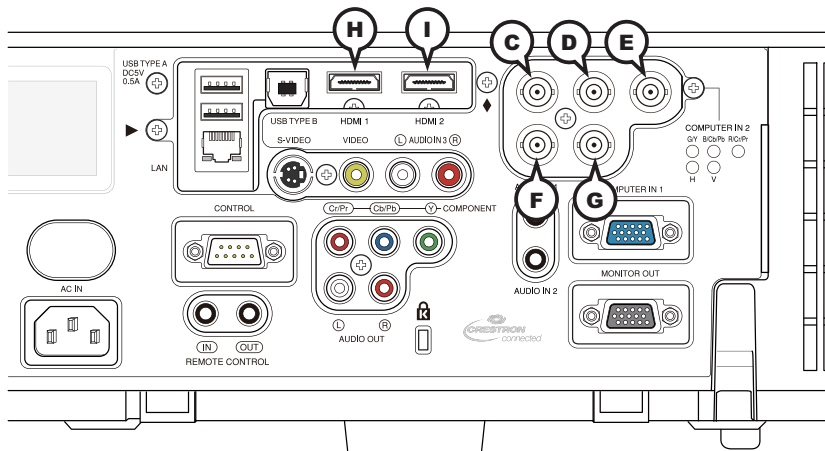
- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
- H/V. sync. signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. signal: TTL level

<Component video signal>

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



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



**COMPUTER IN2 (C)G/Y, (D)B/Cb/Pb, (E)R/Cr/Pr, (F)H, (G)V**

BNC jack x5

<Computer signal>

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

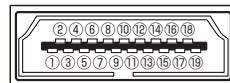
<Component video signal>

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

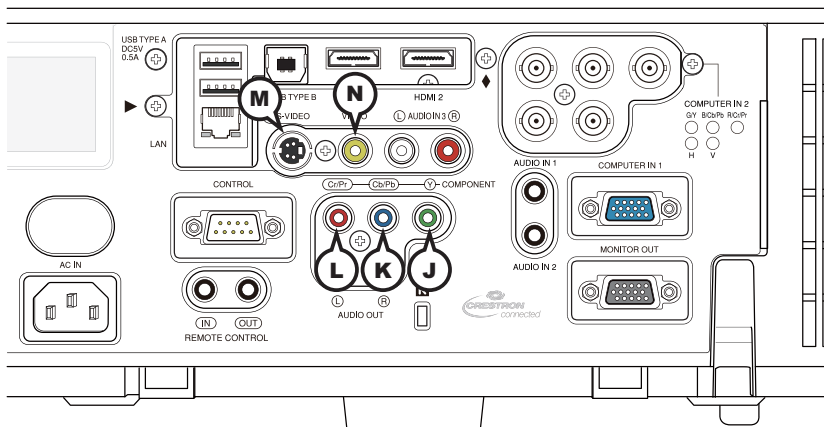
**(H)HDMI 1, (I)HDMI 2**

HDMI™ 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)		



### COMPONENT (J)Y, (K)Cb/Pb, (L)Cr/Pr

RCA jack x3

- Component video signal, Analog:
  - Y with composite sync,  $1.0 \pm 0.1V_{p-p}$ ,  $75\Omega$  terminated
  - Cb/Pb,  $0.7 \pm 0.1V_{p-p}$ ,  $75\Omega$  terminated
  - Cr/Pr,  $0.7 \pm 0.1V_{p-p}$ ,  $75\Omega$  terminated
- System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60

### (M)S-VIDEO

Mini DIN 4pin jack



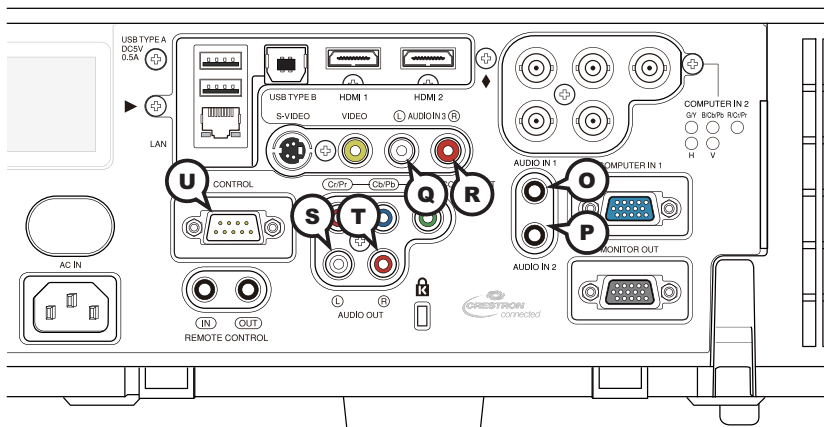
- S-video signal, Analog:
  - Brightness signal with composite sync,  $1.0 \pm 0.1V_{p-p}$ ,  $75\Omega$  terminated
  - Color signal,  $0.286V_{p-p}$  (NTSC, burst),  $75\Omega$  terminated
  - $0.300V_{p-p}$  (PAL/SECAM, burst)  $75\Omega$  terminated
- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)

Pin	Signal
1	C (color signal)
2	Y (brightness signal)
3	Ground
4	Ground

### (N)VIDEO

RCA jack

- Composite video signal, Analog,  $1.0 \pm 0.1V_{p-p}$ ,  $75\Omega$  terminator
- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)



**ⓐAUDIO IN1, ⓑAUDIO IN2**

Ø3.5 stereo mini jack

- Analog, 500 mVrms, 47kΩ input impedance

**AUDIO IN3 ⓐL, ⓑRR**

RCA jack x2

- Analog, 500 mVrms, 47kΩ input impedance

**AUDIO OUT ⓐSL, ⓑTR**

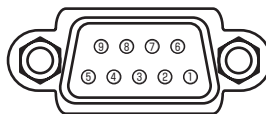
RCA jack x2

- Analog, 500 mVrms, 1kΩ output impedance

**ⓐCONTROL**

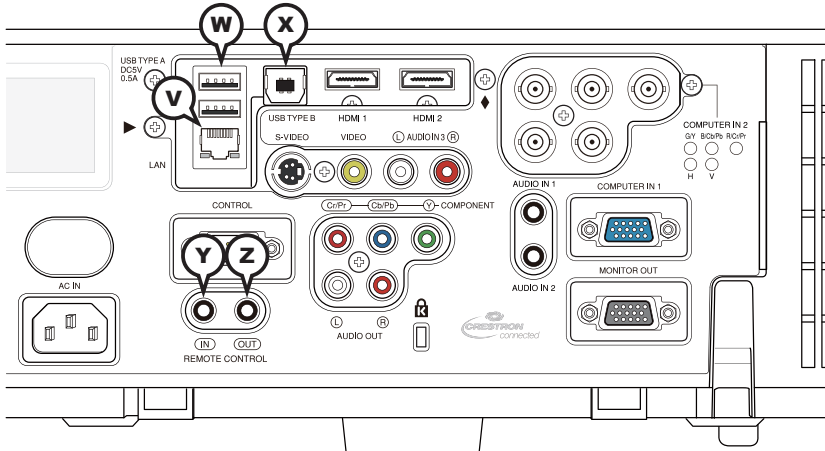
D-sub 9pin plug

\* About the details of RS-232C communication, please refer to the next section.



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)

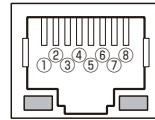
## Connection to the ports (continued)



### **V**LAN

RJ-45 jack

\* About the details of network communication, please refer to the **Network Guide**.

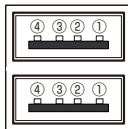


Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	TX+	4	-	7	-
2	TX-	5	-	8	-
3	RX+	6	RX-		

### **W**USB TYPE A

USB A type jack x2

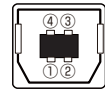
Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground



### **X**USB TYPE B

USB B type jack

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

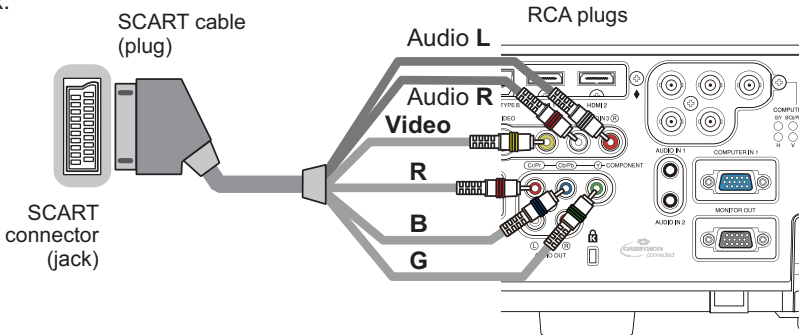


### REMOTE CONTROL **Y**IN, **Z**OUT

Ø3.5 stereo mini jack

To input SCART RGB signal;

ex.



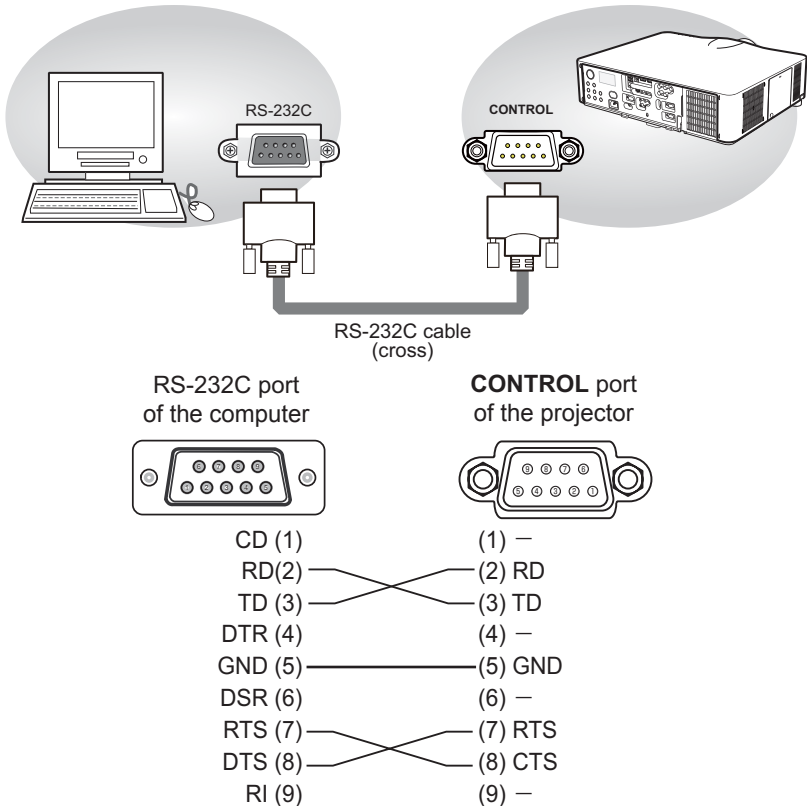
To input SCART RGB signal to the projector, use a SCART to RCA cable. Connect the plugs refer to above ex. For more reference, please consult your dealer.

## RS-232C Communication

When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer. For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (19).

### Connection

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





## Communicaion settings

### 1. Protocol

19200bps, 8N1

### 2. Command format ("h" shows hexadecimal)

Byte Number	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Command  Action	Header						Data						
	Header code		Packet	Data size		CRC flag		Action		Type		Setting code	
	L	H		L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
<SET>Change setting to desired value [(cL)(cH)] 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 to 4.

#### [CRC flag]

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

#### [Action]

Set functional code to byte number 7, 8.

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

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

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

#### [Type] [Setting code]

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

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

#### (1) ACK reply: 06h

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

#### (2) NAK reply: 15h

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

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

#### (3) Error reply: 1Ch + 0000h

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

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

#### (4) Data reply: 1Dh + xxxxh

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 device, 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 ignores 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

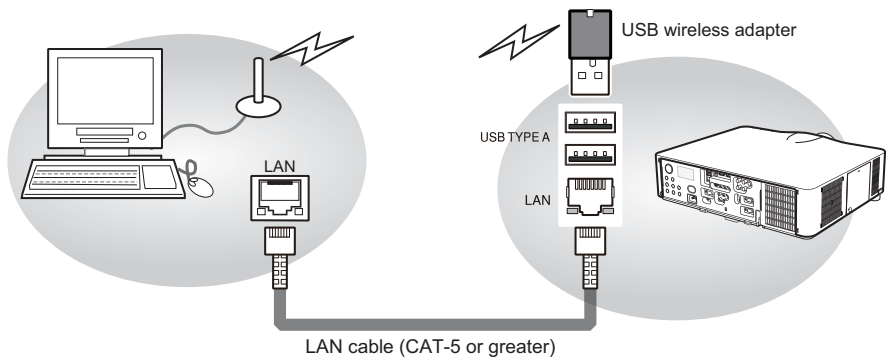
When the projector connects network, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer with web browser.

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

**NOTE** • If data is transferred via wireless and wired LAN at the same time, the projector may not be able to process the data correctly.

## Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. If you use wired LAN, connect the projector's **LAN** port to the computer's LAN port with a LAN cable. Use the cable that fulfills the specification shown in figure. If you use wireless LAN, insert the USB wireless adapter into one of the **USB TYPE A** ports of the projector.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.



## Communicaion Port

The following two ports are assigned for the command control.

- TCP #23
- TCP #9715

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

Port Settings		
<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. ConfirmThis 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 (1112).

##### (2) NAK reply : 15h

Refer to RS-232C communication (1112).

##### (3) Error reply : 1Ch + 0000h

Refer to RS-232C communication (1112).

##### (4) Data reply : 1Dh + xxxxh

Refer to RS-232C communication (1112).

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

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

### [TCP #9715]

#### 1. Command format

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

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

##### [Header]

02, Fixed

##### [Data Length]

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

##### [RS-232C commands]

Refer to RS-232C Communication command format (1111).

##### [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 + xxxhx + xxh

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

(6) Projector busy reply: 1Fh + xxxxxh + xxh

When the projector is too busy to receives the command ,the projector returens the error code.

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

## Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

## Authentication

The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm.

When the projector is connected to a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password, and digest the data with the MD5 algorithm, and add it in front of the commands to send.

Following is a sample of authentication process.

Authentication password: password (example)

Random 8 bytes: a572f60c (example)

1) Select a projector and receive the random 8 bytes from the projector.

→ "a572f60c"

2) Bind the random 8 bytes and the authentication password.

→ "a572f60cpassword"

3) Digest this bound with MD5 algorithm.

→ "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde"

4) Add this code in front of the commands and send the data.

→ "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" + [command].

5) When the sent 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

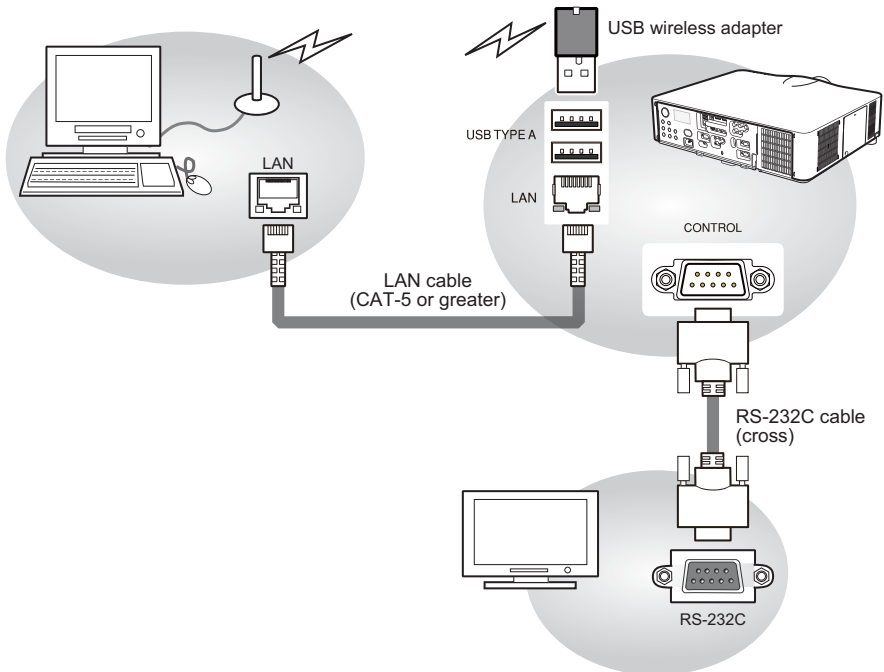
This projector is equipped with NETWORK BRIDGE function.

When the projector connects to the computer by wired or wireless 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 in the **Network Guide**.

**NOTE** • If data is transferred via wireless and wired LAN at the same time, the projector may not be able to process the data correctly.

## Connection

1. If you use wired LAN, connect the computer's LAN port and the projector's **LAN** port with a LAN cable. Use the cable that fulfills the specification shown in figure. If you use wireless LAN, insert the USB wireless adapter into the projector's **LAN** port.
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 in the COMMUNICATION menu of the OPTION - SERVICE menu.



## Communication settings

For communication setting, use the COMMUNICATION menu in the OPTION - SERVICE menu

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 and unplug both the projector and other devices before connecting them.
  - For details of Transmission method, refer to **6.4 Transmission method** in the **Network Guide**.



## RS-232C Communication / Network command table

Names	Operation Type	Header			CRC	Command Data		
						Action	Type	Setting code
Power	Set	Turn off	BE EF	03 06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03 06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03 06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
		[Example return]		00 00	01 00	02 00		
		[Off]	[On]	[Cool down]				
Input Source	Set	COMPUTER 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
		LAN	BE EF	03 06 00	CE D5	01 00	00 20	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03 06 00	5E D1	01 00	00 20	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03 06 00	FE D7	01 00	00 20	0C 00
		HDMI 1	BE EF	03 06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		HDMI 2	BE EF	03 06 00	6E D6	01 00	00 20	0D 00
		COMPONENT	BE EF	03 06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03 06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
	VIDEO	BE EF	03 06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00	
	Get		BE EF	03 06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00
Error Status	Get		BE EF	03 06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
			[Example return]		00 00	01 00	02 00	03 00
			[Normal]	[Cover error]	[Fan error]	[Lamp error]		
			04 00	05 00	07 00	08 00		
		[Temp error]	[Air flow error]	[Cold error]	[Filter error]			
FOCUS	Increment	BE EF	03 06 00	6A 93	04 00	00 24	00 00	
	Decrement	BE EF	03 06 00	BB 92	05 00	00 24	00 00	
ZOOM	Increment	BE EF	03 06 00	96 92	04 00	01 24	00 00	
	Decrement	BE EF	03 06 00	47 93	05 00	01 24	00 00	
LENS SHIFT - V	Increment	BE EF	03 06 00	D2 92	04 00	02 24	00 00	
	Decrement	BE EF	03 06 00	03 93	05 00	02 24	00 00	
LENS SHIFT - H	Increment	BE EF	03 06 00	2E 93	04 00	03 24	00 00	
	Decrement	BE EF	03 06 00	FF 92	05 00	03 24	00 00	
LENS SHIFT CENTERING	Execute	BE EF	03 06 00	B8 93	06 00	04 24	00 00	
LENS MEMORY INDEX	Set	1	BE EF	03 06 00	4B 92	01 00	07 24	00 00
		2	BE EF	03 06 00	DB 93	01 00	07 24	01 00
		3	BE EF	03 06 00	2B 93	01 00	07 24	02 00
		Get		BE EF	03 06 00	78 92	02 00	07 24
LENS MEMORY LOAD	Execute	BE EF	03 06 00	E8 90	06 00	08 24	00 00	
LENS MEMORY SAVE	Execute	BE EF	03 06 00	14 91	06 00	09 24	00 00	
LENS MEMORY CLEAR	Execute	BE EF	03 06 00	50 91	06 00	0A 24	00 00	

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header			CRC	Command Data			
						Action	Type	Setting code	
LENS MEMORY LENS SHIFT - V	Get	BE EF	03	06 00	A0 91	02 00	0D 24	00 00	
LENS MEMORY LENS SHIFT - H	Get	BE EF	03	06 00	E4 91	02 00	0E 24	00 00	
LENS MEMORY LENS TYPE	Get	BE EF	03	06 00	18 90	02 00	0F 24	00 00	
MAGNIFY	Get	BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00	
MAGNIFY Position H	Get	BE EF	03	06 00	C8 D7	02 00	10 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AE D7	04 00	10 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7F D6	05 00	10 30	00 00	
MAGNIFY Position V	Get	BE EF	03	06 00	34 D6	02 00	11 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 D6	04 00	11 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 D7	05 00	11 30	00 00	
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00	
SHADE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	F3 93	01 00	05 24	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	63 92	01 00	05 24	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C0 93	02 00	05 24	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
		DICOM SIM.	BE EF	03	06 00	73 C6	01 00	BA 30	41 00
	Get	BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00	
BRIGHTNESS	Get	BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00	
BRIGHTNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00	
CONTRAST	Get	BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00	
CONTRAST Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00	

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
GAMMA	Set	1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
		6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00
		7 DEFAULT	BE EF	03	06 00	A7 EA	01 00	A1 30	26 00
		7 CUSTOM	BE EF	03	06 00	A7 FE	01 00	A1 30	16 00
User GAMMA COLOR TEMP Pattern	Set	Get	BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
		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
User GAMMA Point 1	Set	Get	BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00
User GAMMA Point 1 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00	
User GAMMA Point 2	Set	Get	BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00
User GAMMA Point 2 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00	
User GAMMA Point 3	Set	Execute	BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	00 00
		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
User GAMMA Point 3 Reset	Set	Decrement	BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00
		Execute	BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	00 00
User GAMMA Point 4	Set	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	Set	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	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header			CRC	Command Data			
						Action	Type	Setting code	
User GAMMA Point 6	Get	BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00	
User GAMMA Point 6 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	00 00	
User GAMMA Point 7	Get	BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00	
User GAMMA Point 7 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00	
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
COLOR TEMP GAIN R	Set	6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
COLOR TEMP GAIN R Reset	Set	Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00
		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
COLOR TEMP GAIN R Reset	Set	Decrement	BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00
		Execute	BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00
COLOR TEMP GAIN G	Set	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
User GAMMA Point 8 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	00 00	
COLOR TEMP GAIN B	Set	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
User GAMMA Point 8 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	00 00	

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header			CRC	Command Data			
						Action	Type	Setting code	
COLOR TEMP OFFSET R	Get	BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET R Reset	Execute	BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	00 00	
COLOR TEMP OFFSET G	Get	BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET G Reset	Execute	BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00	
COLOR TEMP OFFSET B	Get	BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET B Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00	
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	NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
		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
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
	(*) NATIVE	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	08 20	08 00	
Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00		

(\*) Supported except for **CP-X8150** and **CP-X8160**.

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header			CRC	Command Data			
						Action	Type	Setting code	
OVER SCAN	Get	BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00	
OVER SCAN Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00	
V POSITION	Get	BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00	
V POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00	
H POSITION	Get	BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00	
H POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00	
H PHASE	Get	BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00	
H SIZE	Get	BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00	
H SIZE Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00	
AUTO ADJUST EXECUTE	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	
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00	

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
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 1 FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	BA 77	01 00	13 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	2A 76	01 00	13 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	DA 76	01 00	13 22	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	89 77	02 00	13 22	00 00
HDMI 2 FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	1D 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	1D 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	1D 22	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	61 75	02 00	1D 22	00 00
HDMI 1 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
HDMI 2 RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	7A D9	01 00	23 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	EA D8	01 00	23 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	1A D8	01 00	23 20	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	49 D9	02 00	23 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 1	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
FRAME LOCK - HDMI 2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	97 C0	01 00	5D 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	07 C1	01 00	5D 30	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	A4 C0	02 00	5D 30	00 00

(continued on next page)

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header			CRC	Command Data			
						Action	Type	Setting code	
AUTO KEYSTONE V EXECUTE	Execute	BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00	
KEYSTONE V	Get	BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00	
KEYSTONE V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00	
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
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	



**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
(*) 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	
PERFECT FIT Memory Save-1	Execute	BE EF	03	06 00	29 95	06 00	48 21	00 00	
PERFECT FIT Memory Save-2	Execute	BE EF	03	06 00	D5 94	06 00	49 21	00 00	
PERFECT FIT Memory Save-3	Execute	BE EF	03	06 00	91 94	06 00	4A 21	00 00	
PERFECT FIT Memory Load-1	Execute	BE EF	03	06 00	6D 95	06 00	4B 21	00 00	
PERFECT FIT Memory Load-2	Execute	BE EF	03	06 00	19 94	06 00	4C 21	00 00	
PERFECT FIT Memory Load-3	Execute	BE EF	03	06 00	E5 95	06 00	4D 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	
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	
INSTALLATION	Set	FRONT / DESKTOP	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		REAR / DESKTOP	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		REAR / CEILING	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		FRONT / CEILING	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	

(\*) Only for **CP-X8150**, **CP-X8160**, **CP-WX8240** and **CP-WX8255**.

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
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 - LAN	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	1A F6	01 00	BB 20	00 00
		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	
MONITOR OUT - USB TYPE A	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	B6 F4	01 00	B6 20	00 00
		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	
MONITOR OUT - USB TYPE B	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	6E F7	01 00	BC 20	00 00
		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	
MONITOR OUT - HDMI 1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	7A F4	01 00	B3 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	BA F6	01 00	B3 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	8A B5	01 00	B3 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	49 F4	02 00	B3 20	00 00	
MONITOR OUT - HDMI 2	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	92 F6	01 00	BD 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	52 F4	01 00	BD 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	62 B7	01 00	BD 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	A1 F6	02 00	BD 20	00 00	
MONITOR OUT - COMPONENT	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	F2 F4	01 00	B5 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	32 F6	01 00	B5 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 B5	01 00	B5 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	C1 F4	02 00	B5 20	00 00	
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00	
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00	
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00	

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header			CRC	Command Data			
						Action	Type	Setting code	
VOLUME - COMPUTER IN1	Get	BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00	
VOLUME - COMPUTER IN2	Get	BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00	
VOLUME - 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 - HDMI 1	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 - HDMI 2	Get	BE EF	03	06 00	61 CE	02 00	6D 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	07 CE	04 00	6D 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	D6 CF	05 00	6D 20	00 00	
VOLUME - COMPONENT	Get	BE EF	03	06 00	01 CC	02 00	65 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 CC	04 00	65 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 CD	05 00	65 20	00 00	
VOLUME - S-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00	
VOLUME - VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00	
VOLUME - 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	
VOLUME - ALL	Get	BE EF	03	06 00	CD C3	02 00	50 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AB C3	04 00	50 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7A C2	05 00	50 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	

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header				CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
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	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
		AUDIO LAN	BE EF	03	06 00	8A D3	01 00	3B 20	11 00
	OFF	BE EF	03	06 00	DA DF	01 00	3B 20	00 00	
Get	BE EF	03	06 00	E9 DF	02 00	3B 20	00 00		
AUDIO SOURCE - USB TYPE A	Set	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
		AUDIO USB TYPE A	BE EF	03	06 00	B6 D0	01 00	36 20	10 00
	OFF	BE EF	03	06 00	76 DD	01 00	36 20	00 00	
Get	BE EF	03	06 00	45 DD	02 00	36 20	00 00		
AUDIO SOURCE - USB TYPE B	Set	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
		AUDIO USB TYPE B	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	3C 20	12 00
	OFF	BE EF	03	06 00	AE DE	01 00	3C 20	00 00	
Get	BE EF	03	06 00	9D DE	02 00	3C 20	00 00		
AUDIO SOURCE - HDMI 1	Set	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
		AUDIO HDMI 1	BE EF	03	06 00	7A C4	01 00	33 20	20 00
	OFF	BE EF	03	06 00	BA DD	01 00	33 20	00 00	
Get	BE EF	03	06 00	89 DD	02 00	33 20	00 00		
AUDIO SOURCE - HDMI 2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	C2 DE	01 00	3D 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	32 DE	01 00	3D 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	A2 DF	01 00	3D 20	03 00
		AUDIO HDMI 2	BE EF	03	06 00	02 C7	01 00	3D 20	21 00
	OFF	BE EF	03	06 00	52 DF	01 00	3D 20	00 00	
Get	BE EF	03	06 00	61 DF	02 00	3D 20	00 00		
AUDIO SOURCE - COMPONENT	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
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 - AUDIO OUT STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00	
LAN SOUND ENABLE	Set	Disable	BE EF	03	06 00	BA F0	01 00	A3 20	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	2A F1	01 00	A3 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	89 F0	02 00	A3 20	00 00	
USB TYPE A SOUND ENABLE	Set	Disable	BE EF	03	06 00	CE F1	01 00	A4 20	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	5E F0	01 00	A4 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	FD F1	02 00	A4 20	00 00	
USB TYPE B SOUND ENABLE	Set	Disable	BE EF	03	06 00	32 F0	01 00	A5 20	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	A2 F1	01 00	A5 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	01 F0	02 00	A5 20	00 00	
HDMI 1 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	
HDMI 2 AUDIO	Set	1	BE EF	03	06 00	52 C7	01 00	41 20	01 00
		2	BE EF	03	06 00	A2 C7	01 00	41 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	F1 C6	02 00	41 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
		簡体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁体中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한국어	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00
POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00		

**NOTE)** Not all of the languages in this table are supported.

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
LANGUAGE	Set	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
		دیسریعلا غوللا	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
		اکسراف	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		
<b>NOTE) Not all of the languages in this table are supported.</b>									
MENU POSITION V	Set	Get	BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
		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	
MENU POSITION H	Set	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	
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

**RS-232C Communication / Network command table (continued)**

Names	Operation Type	Header			CRC	Command Data		
						Action	Type	Setting code
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03 06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE 1	BE EF	03 06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE 2	BE EF	03 06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE 3	BE EF	03 06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE 4	BE EF	03 06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
		CIRCLE 1	BE EF	03 06 00	13 DA	01 00	22 30	05 00
		CIRCLE 2	BE EF	03 06 00	E3 DA	01 00	22 30	06 00
		MAP 1	BE EF	03 06 00	83 D4	01 00	22 30	10 00
MAP 2	BE EF	03 06 00	13 D5	01 00	22 30	11 00		
		STACK	BE EF	03 06 00	83 C0	01 00	22 30	20 00
TEMPLATE On/Off	Set	OFF	BE EF	03 06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03 06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00	
C. C. - DISPLAY	Set	OFF	BE EF	03 06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03 06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00	
		AUTO	BE EF	03 06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
		Get	BE EF	03 06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00
C. C. - MODE	Set	CAPTIONS	BE EF	03 06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03 06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	35 63	02 00	01 37	00 00	
C. C. - CHANNEL	Set	1	BE EF	03 06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03 06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03 06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03 06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
		Get	BE EF	03 06 00	71 63	02 00	02 37	00 00
SOURCE SKIP - COMPUTER IN1	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	FE 78	01 00	20 22	00 00
		SKIP	BE EF	03 06 00	6E 79	01 00	20 22	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	CD 78	02 00	20 22	00 00	
SOURCE SKIP - COMPUTER IN2	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	CE 79	01 00	24 22	00 00
		SKIP	BE EF	03 06 00	5E 78	01 00	24 22	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	FD 79	02 00	24 22	00 00	
SOURCE SKIP - LAN	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	DA 7A	01 00	2B 22	00 00
		SKIP	BE EF	03 06 00	4A 7B	01 00	2B 22	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	E9 7A	02 00	2B 22	00 00	
SOURCE SKIP - USB TYPE A	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	76 78	01 00	26 22	00 00
		SKIP	BE EF	03 06 00	E6 79	01 00	26 22	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	45 78	02 00	26 22	00 00	
SOURCE SKIP - USB TYPE B	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	AE 7B	01 00	2C 22	00 00
		SKIP	BE EF	03 06 00	3E 7A	01 00	2C 22	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	9D 7B	02 00	2C 22	00 00	
SOURCE SKIP - HDMI 1	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	BA 78	01 00	23 22	00 00
		SKIP	BE EF	03 06 00	2A 79	01 00	23 22	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	89 78	02 00	23 22	00 00	
SOURCE SKIP - HDMI 2	Set	NORMAL	BE EF	03 06 00	52 7A	01 00	2D 22	00 00
		SKIP	BE EF	03 06 00	C2 7B	01 00	2D 22	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	61 7A	02 00	2D 22	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting code
SOURCE SKIP - COMPONENT	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	32 78	01 00	25 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	A2 79	01 00	25 22	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	01 78	02 00	25 22	00 00	
SOURCE SKIP - S- VIDEO	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	46 79	01 00	22 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	D6 78	01 00	22 22	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 79	02 00	22 22	00 00	
SOURCE SKIP - VIDEO	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	02 79	01 00	21 22	00 00
		SKIP	BE EF	03	06 00	92 78	01 00	21 22	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 79	02 00	21 22	00 00	
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00	
AUTO KEYSTONE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00	
DIRECT POWER ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00	
AUTO POWER OFF	Get	BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00	
	Get	BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00	
SHADE TIMER	Set	1h	BE EF	03	06 00	27 92	01 00	06 24	01 00
		3h	BE EF	03	06 00	47 93	01 00	06 24	03 00
		6h	BE EF	03	06 00	17 90	01 00	06 24	06 00
	Get	BE EF	03	06 00	84 93	02 00	06 24	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 Lower Bytes	Get	BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00	
LAMP TIME Higher Bytes	Get	BE EF	03	06 00	2A FD	02 00	9E 10	00 00	
LAMP TIME Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00	
FILTER TIME Lower Bytes	Get	BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00	
FILTER TIME Higher Bytes	Get	BE EF	03	06 00	D6 FC	02 00	9F 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			CRC	Command Data			
						Action	Type	Setting code	
MY BUTTON-1	Set	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
		SHADE	BE EF	03	06 00	5A 26	01 00	00 36	32 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		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
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
		MUTE	BE EF	03	06 00	FA 20	01 00	00 36	38 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	9A 3A	01 00	00 36	1E 00
ECO MODE	BE EF	03	06 00	0A 25	01 00	00 36	37 00		
	Get	BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00	
MY BUTTON-2	Set	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
		SHADE	BE EF	03	06 00	A6 27	01 00	01 36	32 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		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
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
		MUTE	BE EF	03	06 00	06 21	01 00	01 36	38 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	66 3B	01 00	01 36	1E 00
ECO MODE	BE EF	03	06 00	66 25	01 00	01 36	36 00		
	Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00	
MY BUTTON-3	Set	SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	22 2A	01 00	02 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	E2 3C	01 00	02 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	12 28	01 00	02 36	25 00
		SHADE	BE EF	03	06 00	E2 27	01 00	02 36	32 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	42 3F	01 00	02 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	D2 3E	01 00	02 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	22 3E	01 00	02 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	12 3C	01 00	02 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	B2 3F	01 00	02 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	82 3D	01 00	02 36	14 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	72 38	01 00	02 36	1B 00
		MUTE	BE EF	03	06 00	42 21	01 00	02 36	38 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	22 3B	01 00	02 36	1E 00
ECO MODE	BE EF	03	06 00	B2 24	01 00	02 36	37 00		
	Get	BE EF	03	06 00	B1 32	02 00	02 36	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header			CRC	Command Data		
						Action	Type	Setting code
MY BUTTON-4	Set	SLIDESHOW	BE EF	03 06 00	DE 2B	01 00	03 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03 06 00	1E 3D	01 00	03 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03 06 00	EE 29	01 00	03 36	25 00
		SHADE	BE EF	03 06 00	1E 26	01 00	03 36	32 00
		INFORMATION	BE EF	03 06 00	BE 3E	01 00	03 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03 06 00	2E 3F	01 00	03 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03 06 00	DE 3F	01 00	03 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03 06 00	EE 3D	01 00	03 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03 06 00	4E 3E	01 00	03 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03 06 00	7E 3C	01 00	03 36	14 00
		TEMPLATE	BE EF	03 06 00	8E 39	01 00	03 36	1B 00
	MUTE	BE EF	03 06 00	BE 20	01 00	03 36	38 00	
RESOLUTION	BE EF	03 06 00	DE 3A	01 00	03 36	1E 00		
ECO MODE	BE EF	03 06 00	4E 25	01 00	03 36	37 00		
	Get	BE EF	03 06 00	4D 33	02 00	03 36	00 00	
REMOTE RECEIV. FRONT	Set	Off	BE EF	03 06 00	FF 32	01 00	00 26	00 00
		On	BE EF	03 06 00	6F 33	01 00	00 26	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	CC 32	02 00	00 26	00 00	
REMOTE RECEIV. REAR	Set	Off	BE EF	03 06 00	03 33	01 00	01 26	00 00
		On	BE EF	03 06 00	93 32	01 00	01 26	01 00
	Get	BE EF	03 06 00	30 33	02 00	01 26	00 00	
REMOTE ID	Set	ALL	BE EF	03 06 00	9F 30	01 00	08 26	00 00
		1	BE EF	03 06 00	0F 31	01 00	08 26	01 00
		2	BE EF	03 06 00	FF 31	01 00	08 26	02 00
		3	BE EF	03 06 00	6F 30	01 00	08 26	03 00
	4	BE EF	03 06 00	5F 32	01 00	08 26	04 00	
	Get	BE EF	03 06 00	AC 30	02 00	08 26	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	

## PJLink command

Commands	Control Description	Parameter or Response
POWR	Power Control	0 = Standby 1 = Power On
POWR ?	Power Status inquiry	0 = Standby 1 = Power On 2 = Cool Down
INPT	Input Source selection	11 = COMPUTER IN 1 12 = COMPUTER IN 2 21 = COMPONENT 22 = S-VIDEO 23 = VIDEO 31 = HDMI 1 33 = HDMI 2 41 = USB TYPE A 51 = LAN 52 = USB TYPE B
INPT ?	Input Source inquiry	11 = COMPUTER IN 1 12 = COMPUTER IN 2 21 = COMPONENT 22 = S-VIDEO 23 = VIDEO 31 = HDMI 1 33 = HDMI 2 41 = USB TYPE A 51 = LAN 52 = USB TYPE B
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 21 22 23 31 33 41 51 52
NAME ?	Projector Name inquiry	Responds with the name set in the item PROJECTOR NAME of the NETWORK menu
INF1 ?	Manufacturer's Name inquiry	HITACHI
INF2 ?	Model Name inquiry	CP-X8150 CP-X8160 CP-WX8240 CP-WX8255 CP-SX8350 CP-WU8440 CP-WU8450
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 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/> (as of Dec. 2011)

## Projecteur

# CP-X8150/CP-X8160/CP-WX8240/ CP-WX8255/CP-SX8350/CP-WU8440/ CP-WU8450

## 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. 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	Connexion électrique.....	8
Explication des conventions et symboles.....	2	Mise sous tension.....	9
Instructions de sécurité importantes.....	2	Réglage de l'élévateur du projecteur... ..	10
Réglémentations.....	3	Réglage de la position de l'objectif ... ..	10
À propos des interférences		Affichage de l'image .....	11
électro-magnétiques .....	3	Mise hors tension .....	12
À propos des déchets d'équipements		Remplacement de la lampe.....	13
électriques et électroniques.....	4	Nettoyer et remplacer le filtre à air ... ..	15
Contenu de l'emballage.....	4	Utiliser le manuel sur CD.....	17
Préparer la télécommande .....	5	Caractéristiques techniques .....	18
Disposition .....	6	Dépannage	
Connecter vos appareils.....	7	- Garantie Et Service Après-vente ... ..	20
Attacher le couvercle d'adaptateur.....	8		

# 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.

► Conserver les petites pièces à l'écart des enfants et des animaux. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.

► 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.

- Pour transporter le projecteur, positionner les mains sur la prise en main située sous l'unité.

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

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

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

# Réglementations

## À propos des interférences électro-magnétiques

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.

FRANÇAIS

### **Au Canada**

Cet appareil numérique de la classe A est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

### **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.

## Réglementations (suite)

### À propos des déchets d'équipements électriques et électroniques

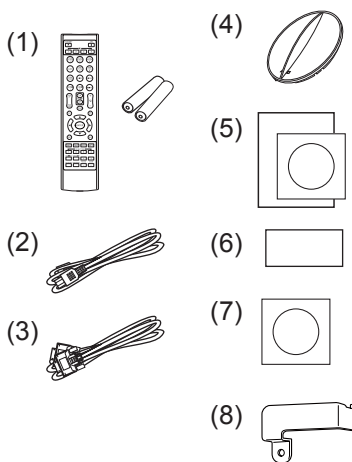


Le marquage est en conformité avec la directive 2002/96/EC du DEEE (déchets d'équipements électriques et électroniques). Ce marquage indique l'obligation de ne pas déposer cet équipement comprenant des piles ou batteries déchargées ou usées dans des décharges publiques, mais d'utiliser les systèmes spécifiques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

### Contenu de l'emballage

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

- (1) Télécommande avec deux piles AA
- (2) Cordon d'alimentation
- (3) Câble d'ordinateur
- (4) Capuchon d'objectif
- (5) Manuel d'utilisation (Livre x1, CD x1)
- (6) Étiquette de sécurité
- (7) CD logiciels
- (8) Couverture d'adaptateur



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Conserver les petites pièces à l'écart des enfants et des animaux. Ne pas mettre dans la bouche. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.

**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.

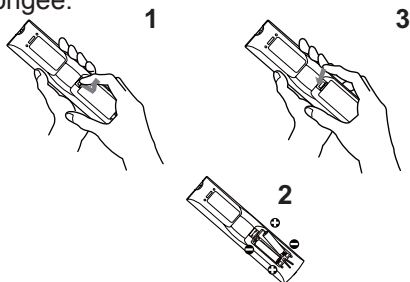
• Le projecteur peut émettre un bruit de cliquetis lorsqu'il est incliné, déplacé ou secoué, si un volet contrôlant le flux de l'air à l'intérieur du projecteur a bougé. Sachez qu'il ne s'agit pas d'une défaillance ou d'un dysfonctionnement.



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



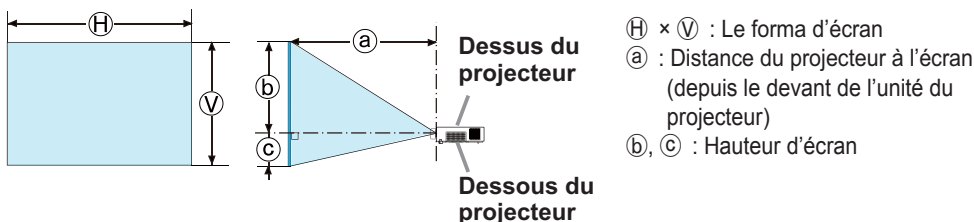
FRANÇAIS

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

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

## Disposition

Se reporter aux tableaux **T-1** à **T-6** au dos de ce manuel, ainsi qu'aux indications suivantes pour définir la taille d'écran et la distance de projection.  
Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Installer le projecteur à un endroit où vous avez facilement accès à la prise de courant.

- Installer le projecteur à l'horizontale et de manière stable.
- Ne pas utiliser d'accessoires de montage autres que ceux spécifiés par le fabricant. Lisez attentivement le manuel des accessoires de montage et conservez-le à des fins de référence.
- Pour une installation spéciale, type montage au plafond, ne pas oublier de consulter d'abord votre revendeur. Des accessoires de montage et services spécifiques peuvent être requis.
- Ne placez pas le projecteur sur le côté, ou à la verticale.
- Ne rien fixer ni mettre sur le projecteur, à moins que le manuel ne spécifie le contraire.
- Ne pas installer le projecteur à proximité d'objets thermoconducteurs ou inflammables.
- 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.
- Ne placez pas le projecteur dans un endroit où il risquerait d'être mouillé.

**⚠ ATTENTION** ► Placez le projecteur dans un endroit frais et assurez-vous que la ventilation y est suffisante.

- Laissez un espace libre d'au moins 30 cm entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
- Evitez de boucher, bloquer ou recouvrir d'une autre manière les orifices de ventilation du projecteur.
- Ne pas installer le projecteur dans des endroits exposés aux champs magnétiques. Le faire peut provoquer un dysfonctionnement des ventilateurs de refroidissement à l'intérieur du projecteur.
- Evitez de placer le projecteur dans des endroits à forte concentration de fumée, d'humidité ou de poussière.
- Ne pas mettre le projecteur près d'humidificateurs.

**AVIS** ► 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.

► Régler correctement le paramètre **ALTITUDE** de l'élément **SERVICE**, dans le menu **OPT**. En règle générale, il est recommandé de laisser ce paramètre sur **AUTO**. Si le projecteur est utilisé avec un mauvais réglage, cela risque d'endommager le projecteur ou les pièces qui se trouvent à l'intérieur. Pour en savoir plus, consulter le **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.

## Connecter 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.

Procédez à la connexion après avoir vérifié que le projecteur et les périphériques sont hors tension, en vous reportant aux instructions suivantes. Se reporter aux illustrations **F-1** à **F-4** au dos de ce manuel.

Pour en savoir plus, consulter le **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.

Avant de connecter le projecteur à un système réseau, bien lire aussi le **Manuel d'utilisation - Guide Réseau**.

**⚠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. Il peut faire l'objet d'une norme.
- 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.
- La chaleur peut s'accumuler dans l'adaptateur USB sans fil. Pour éviter de possibles brûlures, débranchez le cordon d'alimentation du projecteur pendant 10 minutes avant de toucher l'adaptateur.
- Lorsque vous utilisez l'adaptateur USB sans fil, veillez à connecter l'adaptateur au port **USB TYPE A** le plus éloigné du port **LAN** et à utiliser le couvercle d'adaptateur fourni. (📖8)

**⚠ATTENTION** ► Pour un câble qui a une âme uniquement sur une extrémité, connectez l'âme au projecteur. Les réglementations EMI peuvent l'exiger.

- 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.
- L'adaptateur USB sans fil désigné, vendu séparément en option, est nécessaire pour utiliser la fonction réseau sans-fil de ce projecteur. Avant de connecter l'adaptateur USB sans fil, éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation.
- 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.

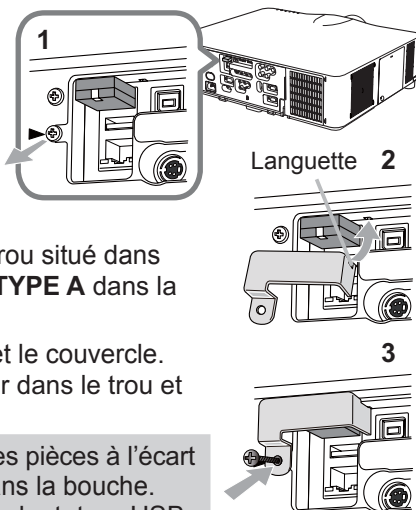
**REMARQUE** • Ne mettez pas le projecteur sous ou hors tension alors qu'il est connecté à un appareil en fonctionnement, à moins que le manuel de l'appareil n'indique de le faire.

- La fonction de certains ports d'entrée peut être sélectionnée en fonction de vos besoins d'utilisation. Pour en savoir plus, consulter le **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.
- Prenez garde de ne pas raccorder par erreur un connecteur à un port erroné.
- Si un périphérique de stockage USB surdimensionné bloque le port **LAN**, utilisez une rallonge USB pour connecter le périphérique de stockage USB.

## Attacher le couvercle d'adaptateur

Lorsque vous utilisez l'adaptateur USB sans fil, veuillez à le brancher au port **USB TYPE A** situé le plus loin du port **LAN** et à utiliser le couvercle d'adaptateur fourni.

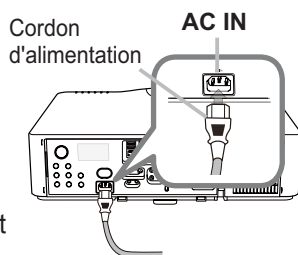
1. Desserrer la vis (marquée d'un triangle) sur la partie inférieure gauche des ports **USB TYPE A**.
2. Insérer la languette du couvercle dans le trou situé dans la partie supérieure droite des ports **USB TYPE A** dans la direction de la flèche.
3. Aligner les trous des vis sur le projecteur et le couvercle. Puis insérer les vis déposées du projecteur dans le trou et les serrer.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Conserver les petites pièces à l'écart des enfants et des animaux. Ne pas mettre dans la bouche.  
► Pour éviter toute brûlure, ne pas toucher l'adaptateur USB sans fil avant 10 minutes après avoir débranché la prise.

## 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 le raccordement de l'alimentation électrique, le voyant **POWER** s'allume en continu en orange.
- Ne pas oublier que lorsque la fonction **ALLUM. DIRECT** est active, la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Ne branchez pas le projecteur à une source d'alimentation lorsqu'aucun objectif n'est en place.

► 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.

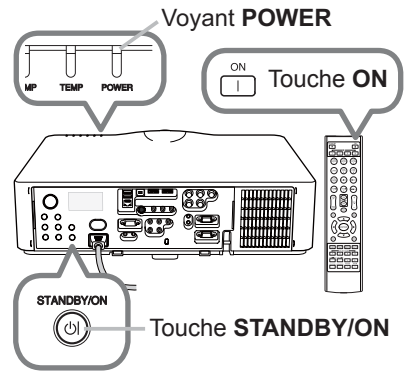
- Ne touchez pas au cordon électrique lorsque vous avez les mains mouillées.
- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur. S'il est endommagé, contacter le revendeur pour en obtenir un nouveau. Ne jamais modifier le cordon d'alimentation.
- Connecter uniquement le cordon d'alimentation 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.
- Brancher la prise de masse de l'alimentation de l'unité à la masse du bâtiment en utilisant un câble d'alimentation approprié (fourni).

**AVIS** ► Ce produit est également conçu pour les systèmes électriques de régime IT ayant une tension phase-phase de 220 à 240 V.

## Mise sous tension

1. Assurez vous que vous vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise.
2. Assurez vous que le voyant **POWER** reste constamment allumé en orange. Ôter ensuite le protège-objectif.
3. Appuyer sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou sur la touche **ON** de la télécommande.

La lampe du projecteur s'allume ensuite et le voyant **POWER** commence à clignoter en vert. Une fois la mise sous tension achevée, le voyant s'arrête de clignoter et reste allumé en permanence en vert.



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

**REMARQUE** • Allumer le projecteur avant de bancher les accessoires.  
• La fonction ALLUM. DIRECT active, allumera le projecteur lors du branchement à l'alimentation. Pour plus d'informations, se référer au **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.

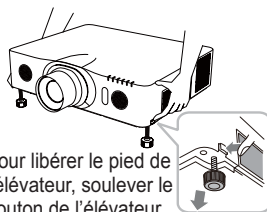
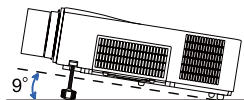
## Réglage de l'élevateur du projecteur

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

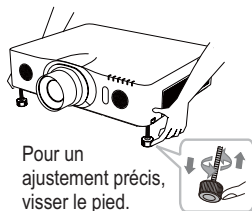
Les pieds permettent aussi d'améliorer l'angle de projection à l'écran, vous pouvez ainsi surélever la face avant avec une amplitude de 9 degrés.

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

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



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



Pour un ajustement précis, visser le pied.

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

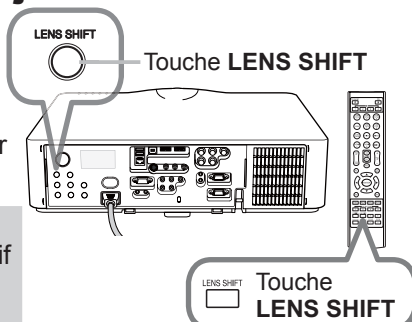
► Ne modifiez pas l'angle d'inclinaison du projecteur au-delà de 9 degrés à l'avant à l'aide des pieds réglables. Une inclinaison supérieure à la restriction pourrait provoquer un dysfonctionnement ou réduire la durée de vie de certaines parties ou même du projecteur en lui-même. Uniquement pour le **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**, il est possible d'installer le projecteur dans n'importe quel sens avec les accessoires de montage spécifiés. Consultez votre revendeur pour une telle installation spéciale.

## Réglage de la position de l'objectif

Le fait de décaler la position de l'objectif décale la position de projection.

Après avoir appuyé sur la touche **LENS SHIFT** (sur le panneau de commande ou la télécommande), utilisez les touches du curseur pour décaler la position de l'objectif.

**⚠ ATTENTION** ► Ne touchez pas l'objectif et ne placez aucun objet à proximité. L'objectif en mouvement pourrait entrer en collision avec eux et provoquer une blessure.

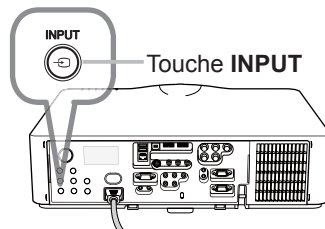
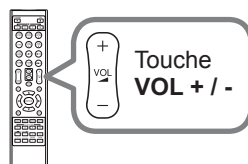
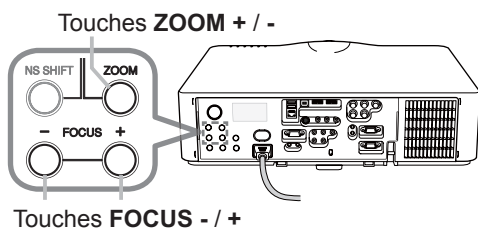


**REMARQUE** • Le projecteur peut ignorer les indications des touches pendant le déplacement de l'objectif.  
• En général, le réglage central de l'objectif permet d'obtenir une meilleure qualité d'image.

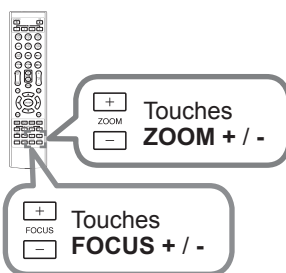
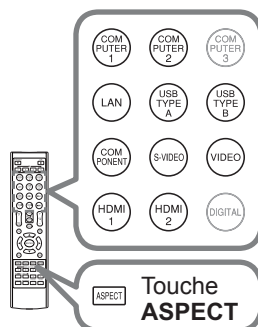
## Affichage de l'image

1. Activer le signal source. Mettre le signal source sous tension et envoyer le signal vers le projecteur.
2. Utilisez les touches **VOL + / -** pour régler le volume.
3. Appuyez sur la touche **INPUT** du projecteur. Chaque pression sur cette touche fait commuter le porte d'entrée du projecteur, comme suit.  
Il est aussi possible de choisir une entrée signal à partir de la télécommande. Pour sélectionner le signal d'entrée de chaque port, appuyer sur l'une des touches suivantes : **COMPUTER 1/2, LAN, USB TYPE A/B, HDMI 1/2, COMPONENT, S-VIDEO** ou **VIDEO**.

4. Appuyez sur la touche **ASPECT** de la télécommande. Chaque pression sur la touche fait commuter le mode de rapport de format du projecteur, dans l'ordre.
5. Utiliser les touches **ZOOM + / -** de la télécommande ou la touche **ZOOM** et les touches du curseur **◀/▶** du projecteur pour régler la taille de l'écran.
6. Utiliser les touches **FOCUS + / -** du projecteur ou de la télécommande pour contrôler la mise au point de l'image.



Touches pour les ports d'entrée



**⚠ ATTENTION** ► Pour afficher un écran blanc pendant que la lampe du projecteur est allumée, utiliser la fonction clapet de l'objectif ou SOURDINE AV. (veuillez vous reporter au **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**) Toute autre mesure risque d'endommager le projecteur.

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

## Mise hors tension

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

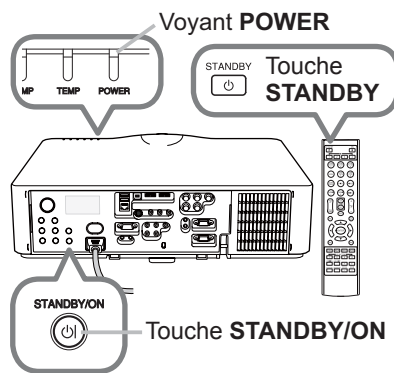
Le message "Mise hors tension de l'appareil?" va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.

2. Appuyer sur la touche **STANDBY/ON** ou **STANDBY** de nouveau lorsque les messages sont affichés.

La lampe du projecteur va s'éteindre et le voyant **POWER** va commencer à clignoter en orange. Ensuite, le voyant **POWER** va s'arrêter de clignoter et s'éclairer en continu en orange quand la lampe se sera complètement refroidie.

3. Fixez le capuchon d'objectif après que le voyant **POWER** s'allume en orange et en continu.

Ne pas remettre le projecteur sous tension avant que s'écoulent au moins 10 minutes avant la mise hors tension. 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** ► 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 **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.



# 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 <CP-X8150, CP-WX8240, CP-WU8440>: DT01281**

**Numéro type <CP-X8160, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8450>: DT01291**

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 avec les accessoires de montage spécifiés ou si la lampe a cassé, veuillez consulter votre revendeur pour le changement de la lampe.

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

3. Desserrer la vis (marquée d'une flèche) sur le couvercle de la lampe, puis faire glisser vers le bas et soulever le couvercle de la lampe pour le retirer.

4. Desserrer les 3 vis (marquées d'une flèche) de la lampe et extraire la lampe en tirant lentement sur les poignées. Ne desserrez jamais les autres vis.

5. Introduisez la lampe neuve et resserrez fermement les 3 vis qui ont été desserrées à l'étape précédente pour verrouiller la lampe dans son emplacement.

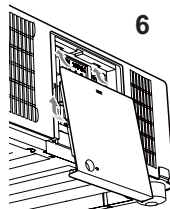
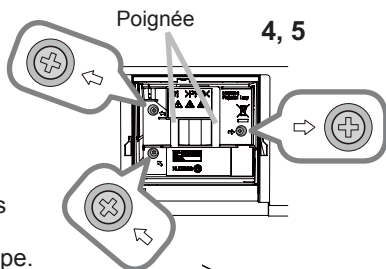
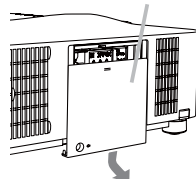
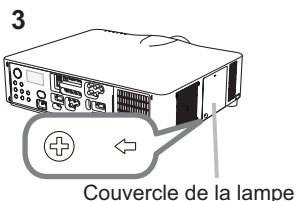
6. Faites glisser le couvercle de la lampe dans sa position initiale en faisant correspondre les parties verrouillantes de celui-ci et du projecteur. Puis, resserrez fermement la vis du couvercle de la lampe.

7. Mettre le projecteur sous tension et réinitialiser le temps de lampe en utilisant la fonction TEMPS LAMPE du menu OPT..

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

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

**REMARQUE** • Ne réinitialisez le temps lampe qu'après avoir remplacé la lampe. Vous aurez ainsi 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 éraflez 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).
- N'ouvrez pas le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu au plafond. Cela risque d'être dangereux, car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. En outre, comme il est dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur local de remplacer la lampe, même si l'ampoule n'est pas cassée.
- N'utilisez pas le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lors du remplacement de la lampe, assurez-vous que les vis sont vissées fermement. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.



- Utilisez uniquement une lampe du type spécifié. L'utilisation d'une lampe non spécifiquement conçue pour ce modèle peut être à l'origine d'un incendie, endommager le produit ou raccourcir sa durée de vie.
- Si la lampe se brise très vite après le premier usage, il peut y avoir un autre type de problème électrique. Dans ce cas, contactez votre revendeur local ou un service après-vente autorisé.
- Manipulez la lampe avec soin : si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque que l'ampoule éclate durant son utilisation.
- Utiliser de manière prolongée la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairage ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devez remplacer la lampe le plus tôt possible. N'utilisez pas de vieilles lampes (ou usagées) ; elles pourraient se briser.

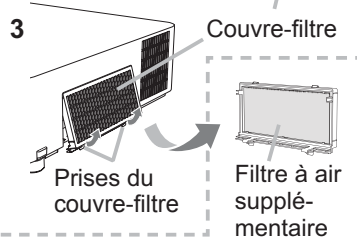
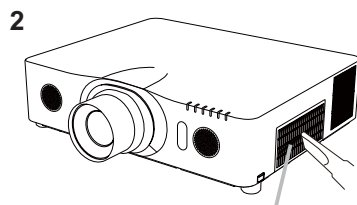
# Nettoyer et remplacer le filtre à air

Le filtre à air doit être vérifié et nettoyé régulièrement. Il est nécessaire de nettoyer le filtre rapidement lorsque les voyants ou un message vous le recommandent. L'unité de filtre avec 2 épaisseurs de filtres se trouve à l'intérieur du couvercle-filtre. En outre, le filtre à air supplémentaire est fixé dans la partie interne du couvercle-filtre du **CP-X8160**, **CP-WX8255** et **CP-WU8450**. Si l'un des filtres est endommagé ou très sale, changer l'intégralité de l'ensemble du filtre. Commander un ensemble de filtre avec le numéro type suivant auprès de votre revendeur lors de l'achat d'un nouvel appareil.

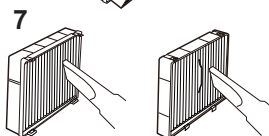
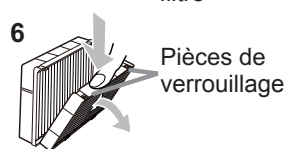
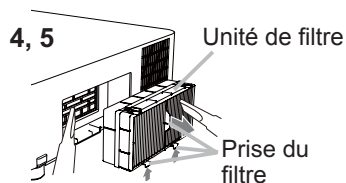
**Numéro type <CP-X8150, CP-WX8240, CP-SX8350, CP-WU8440>: MU06642**

**Numéro type <CP-X8160, CP-WX8255, CP-WU8450>: UX38241**

1. Eteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Utilisez un aspirateur sur et autour du couvercle-filtre.
3. Soulevez les prises du porte-filtre pour retirer ce dernier.
4. Appuyez légèrement sur les boutons du côté inférieur pour déverrouiller le côté inférieur du filtre. Tirez sur le bouton central pour ôter le filtre.
5. Utilisez un aspirateur sur la bouche du filtre au niveau du projecteur et sur le côté extérieur de l'unité de filtre.
6. Le filtre est constitué de deux parties. Appuyez sur les parties qui s'emboîtent pour les déverrouiller puis séparez les deux parties.
7. Utilisez un aspirateur pour nettoyer l'intérieur de chaque partie du filtre. Si les filtres sont détériorés ou salis, remplacez-les des filtres neufs.
8. Combinez les deux parties pour remonter le filtre.
9. Remplacez l'unité de filtre dans le projecteur.



**<Uniquement pour le CP-X8160, CP-WX8255 et CP-WU8450>**



(voir page suivante)

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

10. Remettez en place le couvre-filtre.

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

**⚠AVERTISSEMENT** ► Avant de manipuler le filtre air, s'assurer que le cordon d'alimentation n'est pas branché et que le projecteur a suffisamment refroidi.  
► Utiliser uniquement un filtre à air du type spécifié. Ne pas utiliser le projecteur sans le filtre à air et le couvre-filtre. Ceci peut causer le feu, ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.  
► Nettoyer le filtre à air régulièrement. Si le filtre à air commence à être bouché sous l'effet des poussières ou autres, la température interne de l'appareil va augmenter. Ceci peut causer le feu, des brûlures ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

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

## 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 : 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 et 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. Consulter notre site Web internet pour y trouver les informations les plus récentes relatives à ce projecteur. (📖 20)

• 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	<p><b>CP-X8150, CP-X8160:</b> 786.432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale)</p> <p><b>CP-WX8240, CP-WX8255:</b> 1.024.000 pixels (1280 horizontale x 800 verticale)</p> <p><b>CP-SX8350:</b> 1.470.000 pixels (1400 horizontale x 1050 verticale)</p> <p><b>CP-WU8440, CP-WU8450:</b> 2.304.000 pixels (1920 horizontale x 1200 verticale)</p>
Lampe	<p><b>CP-X8150, CP-WX8240, CP-WU8440:</b> 245W UHP</p> <p><b>CP-X8160, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8450:</b> 330W UHP</p>
Haut-parleur	8 W x 2
Alimentation/ Courant nominal	<p><b>CP-X8150, CP-WX8240, CP-WU8440:</b> AC100-120 V: 3,8 A, AC220-240 V: 1,9 A</p> <p><b>CP-X8160, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8450:</b> AC100-120 V: 4,9 A, AC220-240 V: 2,4 A</p>
Consommation	<p><b>CP-X8150, CP-WX8240, CP-WU8440:</b> AC100-120 V: 375 W, AC220-240 V: 355 W</p> <p><b>CP-X8160, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8450:</b> AC100-120 V: 480 W, AC220-240 V: 455 W</p>
Température ambiante	<p><b>CP-X8150, CP-WX8240, CP-SX8350, CP-WU8440:</b> 0 ~ 40 °C (fonctionnement)</p> <p><b>CP-X8160, CP-WX8255, CP-WU8450:</b> 0 ~ 45 °C (fonctionnement)</p> <p>* Lorsque le projecteur est utilisé à une altitude élevée, même avec le <b>CP-X8160, CP-WX8255</b> ou <b>CP-WU8450</b>, la durée de vie des composants optiques peut être réduite en raison de températures périphériques supérieures à 40 °C environ. Il est recommandé de réduire la température autant que possible.</p>
Dimensions	<p>498 (W) x 135 (H) x 396 (D) mm</p> <p>* Sans compter les parties saillantes. Se reporter à l'illustration <b>F-5</b> au dos de ce manuel.</p>
Poids (masse)	<p><b>CP-X8150, CP-WX8240:</b> Approximativement. 8,3 kg</p> <p><b>CP-X8160, CP-WX8255:</b> Approximativement. 8,6 kg</p> <p><b>CP-SX8350, CP-WU8440, CP-WU8450:</b> Approximativement. 8,7 kg</p>

(voir page suivante)

## Caractéristiques techniques (suite)

Poste	Caractéristiques techniques
Ports	<p><b>COMPUTER IN1</b> ..... D-sub 15 broches mini-jack x1  <b>COMPUTER IN2</b> (H, V, G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr) .. Prise BNC x5  <b>HDMI 1</b> ..... Connecteur HDMI x1  <b>HDMI 2</b> ..... Connecteur HDMI x1  <b>MONITOR OUT</b> ..... D-sub 15 broches mini-jack x1  <b>COMPONENT</b> (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ..... jack RCA x3  <b>S-VIDEO</b> ..... Mini-prise DIN à 4 broches x1  <b>VIDEO</b> ..... jack RCA x1  <b>AUDIO IN1</b> ..... 3,5 mm (stéréo) mini-jack x1  <b>AUDIO IN2</b> ..... 3,5 mm (stéréo) mini-jack x1  <b>AUDIO IN3 (L, R)</b> ..... jack RCA x2  <b>AUDIO OUT (L, R)</b> ..... jack RCA x2  <b>USB TYPE A</b> ..... connecteur USB type A x2  <b>USB TYPE B</b> ..... connecteur USB type B x1  <b>CONTROL</b> ..... D-sub 9 broches x1  <b>LAN</b> ..... jack RJ45 x1  <b>REMOTE CONTROL IN</b> ..... 3,5 mm (stéréo) mini-jack x1  <b>REMOTE CONTROL OUT</b> ..... 3,5 mm (stéréo) mini-jack x1</p>
Articles vendus séparément	<p><b>Lampe:</b>  DT01281 &lt;CP-X8150, CP-WX8240, CP-WU8440&gt;  DT01291 &lt;CP-X8160, CP-WX8255, CP-SX8350, CP-WU8450&gt;</p> <p><b>Ensemble du filtre:</b>  MU06642 &lt;CP-X8150, CP-WX8240, CP-SX8350, CP-WU8440&gt;  UX38241 &lt;CP-X8160, CP-WX8255, CP-WU8450&gt;</p> <p><b>Unité d'objectif:</b> SL-702 (Objectif courte portée)  ML-703 (Objectif moyenne portée)  LL-704 (Objectif longue portée)  UL-705 (Objectif ultra longue portée)</p> <p><b>Accessoire de montage:</b>  HAS-8150 (Patte de montage)  HAS-204L (Adaptateur standard pour montage)  HAS-304H (Adaptateur long pour montage)</p> <p><b>Adaptateur USB sans fil:</b> USB-WL-11N</p> <p>* Pour plus d'informations, consulter votre revendeur.</p>

## Dépannage - Garantie Et Service Après-vente

Si des phénomènes anormaux se produisent (fumée, odeur suspecte, bruit excessif) cesser d'utiliser le projecteur immédiatement.

Si un problème relatif au projecteur se produit, consulter la section "Dépannage" du **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation, Guide d'empilement rapide et Guide Réseau**, et effectuer l'intégralité des tests proposés.

Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou au service après-vente.

On vous indiquera quelle condition de la garantie s'applique.

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

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](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.

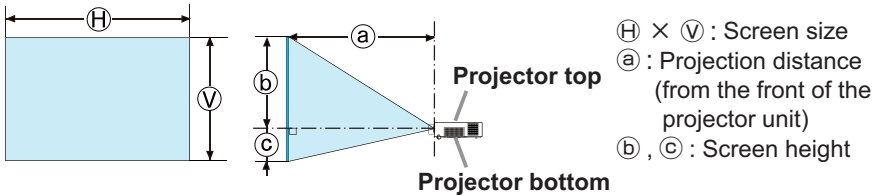
### Marques de commerce

- Mac<sup>®</sup>, Macintosh<sup>®</sup> et Mac OS<sup>®</sup> sont des marques déposées de Apple Inc.
- Pentium<sup>®</sup> est une marque déposée de Intel Corp.
- 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<sup>™</sup>, 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. 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)





**T-1 CP-X8150 with SL-702**

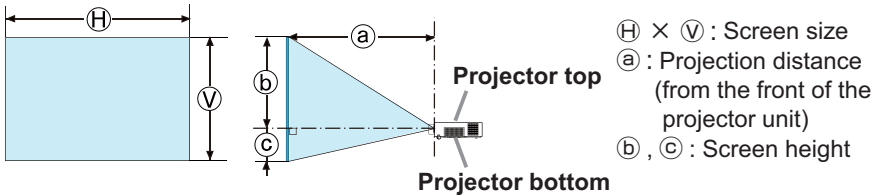
(1024 x 768, ±10%)

Screen type	4 : 3								16 : 9											
	Screen size		Projection distance				Screen height		Screen size		Projection distance				Screen height					
	(H)	(V)	(a) min.	(a) max.	(b)	(c)	(H)	(V)	(a) min.	(a) max.	(b)	(c)	(b)	(c)						
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch		
30"	0.6	0.5	0.9	37	1.4	55	51	20	-6	-2	0.7	0.4	1.0	40	1.5	60	50	20	-12	-5
40"	0.8	0.6	1.2	49	1.9	73	69	27	-8	-3	0.9	0.5	1.3	53	2.0	79	66	26	-17	-7
50"	1.0	0.8	1.5	61	2.3	91	86	34	-10	-4	1.1	0.6	1.7	66	2.5	99	83	33	-21	-8
60"	1.2	0.9	1.8	73	2.8	109	103	41	-11	-5	1.3	0.7	2.0	79	3.0	119	100	39	-25	-10
70"	1.4	1.1	2.1	84	3.2	127	120	47	-13	-5	1.5	0.9	2.3	92	3.5	138	116	46	-29	-11
80"	1.6	1.2	2.4	96	3.7	145	137	54	-15	-6	1.8	1.0	2.7	105	4.0	158	133	52	-33	-13
90"	1.8	1.4	2.8	108	4.1	163	154	61	-17	-7	2.0	1.1	3.0	118	4.5	177	149	59	-37	-15
100"	2.0	1.5	3.1	120	4.6	181	171	68	-19	-8	2.2	1.2	3.3	131	5.0	197	166	65	-42	-16
150"	3.0	2.3	4.6	180	6.9	271	257	101	-29	-11	3.3	1.9	5.0	196	7.5	295	249	98	-62	-25
200"	4.1	3.0	6.1	239	9.2	361	343	135	-38	-15	4.4	2.5	6.6	261	10.0	393	332	131	-83	-33
250"	5.1	3.8	7.6	299	11.5	451	429	169	-48	-19	5.5	3.1	8.3	326	12.5	491	415	163	-104	-41
300"	6.1	4.6	9.1	359	13.7	541	514	203	-57	-23	6.6	3.7	9.9	391	15.0	589	498	196	-125	-49
500"	10.2	7.6	15.2	597	22.9	901	857	338	-95	-38	11.1	6.2	16.5	650	24.9	982	830	327	-208	-82

**T-2 CP-X8160 with ML-703**

(1024 x 768, ±10%)

Screen type	4 : 3								16 : 9											
	Screen size		Projection distance				Screen height		Screen size		Projection distance				Screen height					
	(H)	(V)	(a) min.	(a) max.	(b)	(c)	(H)	(V)	(a) min.	(a) max.	(b)	(c)	(b)	(c)						
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30"	0.6	0.5	0.9	37	1.9	73	46	18	0	0	0.7	0.4	1.0	40	2.0	80	44	17	-6	-2
40"	0.8	0.6	1.2	49	2.5	97	61	24	0	0	0.9	0.5	1.4	53	2.7	106	58	23	-8	-3
50"	1.0	0.8	1.6	61	3.1	121	76	30	0	0	1.1	0.6	1.7	67	3.4	132	73	29	-10	-4
60"	1.2	0.9	1.9	73	3.7	146	91	36	0	0	1.3	0.7	2.0	80	4.0	159	87	34	-12	-5
70"	1.4	1.1	2.2	86	4.3	170	107	42	0	0	1.5	0.9	2.4	93	4.7	185	102	40	-15	-6
80"	1.6	1.2	2.5	98	4.9	194	122	48	0	0	1.8	1.0	2.7	106	5.4	211	116	46	-17	-7
90"	1.8	1.4	2.8	110	5.5	218	137	54	0	0	2.0	1.1	3.0	120	6.0	238	131	51	-19	-7
100"	2.0	1.5	3.1	122	6.2	242	152	60	0	0	2.2	1.2	3.4	133	6.7	264	145	57	-21	-8
150"	3.0	2.3	4.6	183	9.2	363	229	90	0	0	3.3	1.9	5.1	199	10.0	396	218	86	-31	-12
200"	4.1	3.0	6.2	244	12.3	484	305	120	0	0	4.4	2.5	6.7	266	13.4	527	291	114	-42	-16
250"	5.1	3.8	7.7	305	15.4	605	381	150	0	0	5.5	3.1	8.4	332	16.7	659	363	143	-52	-20
300"	6.1	4.6	9.3	366	18.4	725	457	180	0	0	6.6	3.7	10.1	398	20.1	790	436	172	-62	-25
500"	10.2	7.6	15.5	609	30.7	1209	762	300	0	0	11.1	6.2	16.9	664	33.4	1317	726	286	-104	-41


**T-3 CP-WX8240 with SL-702**

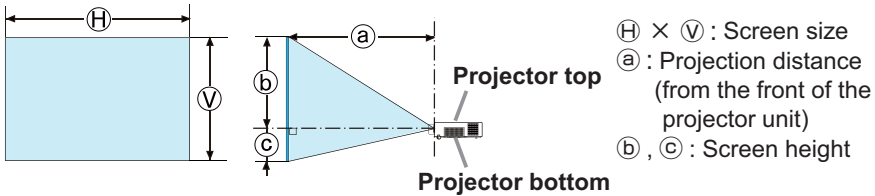
(1280 x 800, ±10%)

Screen type	16 : 10										4 : 3									
	Screen size		Projection distance				Screen height				Screen size		Projection distance				Screen height			
	(H)	(V)	(a) min.		(a) max.		(b)		(c)		(H)	(V)	(a) min.		(a) max.		(b)		(c)	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30"	0.6	0.4	1.0	39	1.5	58	50	20	-10	-4	0.6	0.5	1.1	44	1.7	66	57	23	-11	-5
40"	0.9	0.5	1.3	52	2.0	77	67	26	-13	-5	0.8	0.6	1.5	58	2.2	87	76	30	-15	-6
50"	1.1	0.7	1.6	64	2.4	96	84	33	-17	-7	1.0	0.8	1.8	73	2.8	109	95	38	-19	-8
60"	1.3	0.8	2.0	77	2.9	115	101	40	-20	-8	1.2	0.9	2.2	87	3.3	131	114	45	-23	-9
70"	1.5	0.9	2.3	89	3.4	135	118	46	-24	-9	1.4	1.1	2.6	101	3.9	152	133	53	-27	-11
80"	1.7	1.1	2.6	102	3.9	154	135	53	-27	-11	1.6	1.2	2.9	115	4.4	174	152	60	-30	-12
90"	1.9	1.2	2.9	115	4.4	173	151	60	-30	-12	1.8	1.4	3.3	130	5.0	195	171	68	-34	-14
100"	2.2	1.3	3.2	127	4.9	192	168	66	-34	-13	2.0	1.5	3.7	144	5.5	217	191	75	-38	-15
150"	3.2	2.0	4.8	191	7.3	287	252	99	-50	-20	3.0	2.3	5.5	216	8.3	325	286	113	-57	-23
200"	4.3	2.7	6.4	254	9.7	383	337	132	-67	-26	4.1	3.0	7.3	287	11.0	433	381	150	-76	-30
250"	5.4	3.4	8.0	317	12.1	478	421	166	-84	-33	5.1	3.8	9.1	359	13.7	541	476	188	-95	-38
300"	6.5	4.0	9.7	380	14.6	573	505	199	-101	-40	6.1	4.6	10.9	430	16.5	649	572	225	-114	-45
500"	10.8	6.7	16.1	633	24.3	955	841	331	-168	-66	10.2	7.6	18.2	716	27.5	1081	953	375	-191	-75

**T-4 CP-WX8255 with ML-703**

(1280 x 800, ±10%)

Screen type	16 : 10										4 : 3									
	Screen size		Projection distance				Screen height				Screen size		Projection distance				Screen height			
	(H)	(V)	(a) min.		(a) max.		(b)		(c)		(H)	(V)	(a) min.		(a) max.		(b)		(c)	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30"	0.6	0.4	1.0	39	2.0	78	45	18	-4	-2	0.6	0.5	1.1	44	2.2	88	51	20	-5	-2
40"	0.9	0.5	1.3	52	2.6	103	60	24	-6	-2	0.8	0.6	1.5	59	3.0	117	68	27	-7	-3
50"	1.1	0.7	1.6	65	3.3	129	75	29	-7	-3	1.0	0.8	1.9	73	3.7	146	85	33	-8	-3
60"	1.3	0.8	2.0	78	3.9	154	90	35	-9	-4	1.2	0.9	2.2	88	4.4	175	102	40	-10	-4
70"	1.5	0.9	2.3	91	4.6	180	105	41	-10	-4	1.4	1.1	2.6	103	5.2	204	119	47	-12	-5
80"	1.7	1.1	2.6	104	5.2	206	120	47	-12	-5	1.6	1.2	3.0	117	5.9	233	135	53	-14	-5
90"	1.9	1.2	3.0	117	5.9	231	135	53	-13	-5	1.8	1.4	3.4	132	6.6	262	152	60	-15	-6
100"	2.2	1.3	3.3	129	6.5	257	150	59	-15	-6	2.0	1.5	3.7	147	7.4	291	169	67	-17	-7
150"	3.2	2.0	4.9	194	9.8	385	224	88	-22	-9	3.0	2.3	5.6	220	11.1	436	254	100	-25	-10
200"	4.3	2.7	6.6	259	13.0	513	299	118	-30	-12	4.1	3.0	7.4	293	14.7	580	339	133	-34	-13
250"	5.4	3.4	8.2	323	16.3	641	374	147	-37	-15	5.1	3.8	9.3	366	18.4	725	423	167	-42	-17
300"	6.5	4.0	9.8	388	19.5	769	449	177	-45	-18	6.1	4.6	11.1	439	22.1	870	508	200	-51	-20
500"	10.8	6.7	16.4	646	32.5	1281	748	294	-75	-29	10.2	7.6	18.6	731	36.8	1450	847	333	-85	-33



**T-5 CP-SX8350 with SL-702**

(1400 x 1050, ±10%)

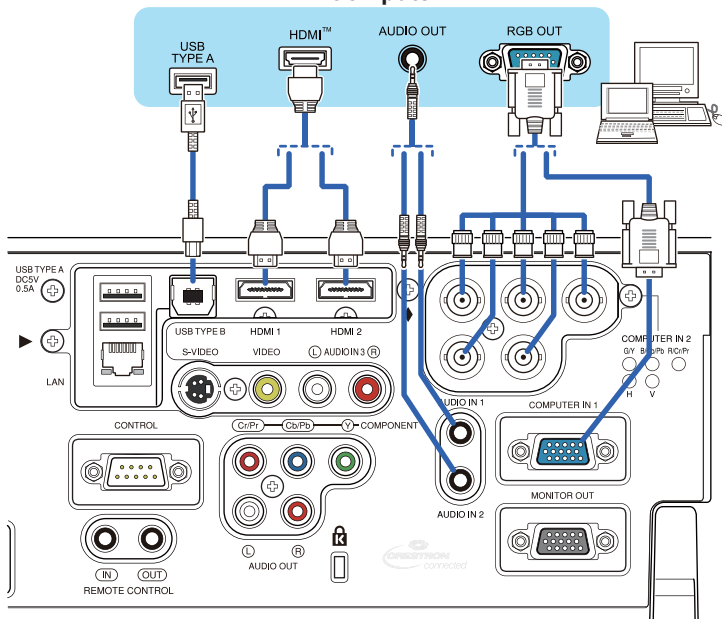
Screen type	4 : 3										16 : 9									
	Screen size		Projection distance				Screen height				Screen size		Projection distance				Screen height			
	(H)	(V)	(a) min.		(a) max.		(b)		(c)		(H)	(V)	(a) min.		(a) max.		(b)		(c)	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30"	0.6	0.5	0.7	29	1.1	44	41	16	5	2	0.7	0.4	0.8	32	1.2	48	39	15	-1	0
40"	0.8	0.6	1.0	39	1.5	58	55	22	6	2	0.9	0.5	1.1	42	1.6	63	51	20	-2	-1
50"	1.0	0.8	1.2	48	1.8	73	69	27	8	3	1.1	0.6	1.3	53	2.0	79	64	25	-2	-1
60"	1.2	0.9	1.5	58	2.2	87	82	32	9	4	1.3	0.7	1.6	63	2.4	95	77	30	-2	-1
70"	1.4	1.1	1.7	67	2.6	101	96	38	11	4	1.5	0.9	1.9	73	2.8	110	90	35	-3	-1
80"	1.6	1.2	2.0	77	2.9	115	110	43	12	5	1.8	1.0	2.1	84	3.2	126	103	41	-3	-1
90"	1.8	1.4	2.2	86	3.3	130	123	49	14	5	2.0	1.1	2.4	94	3.6	141	116	46	-4	-1
100"	2.0	1.5	2.4	96	3.7	144	137	54	15	6	2.2	1.2	2.6	104	4.0	157	129	51	-4	-2
150"	3.0	2.3	3.6	143	5.5	216	206	81	23	9	3.3	1.9	4.0	156	6.0	235	193	76	-6	-2
200"	4.1	3.0	4.8	191	7.3	287	274	108	30	12	4.4	2.5	5.3	207	7.9	313	257	101	-8	-3
250"	5.1	3.8	6.0	238	9.1	359	343	135	38	15	5.5	3.1	6.6	259	9.9	391	322	127	-10	-4
300"	6.1	4.6	7.2	285	10.9	430	411	162	46	18	6.6	3.7	7.9	311	11.9	469	386	152	-12	-5
500"	10.2	7.6	12.1	475	18.2	717	686	270	76	30	11.1	6.2	13.1	517	19.8	781	643	253	-21	-8

**T-6 CP-WU8440 / CP-WU8450 with ML-703**

(1920 x 1200, ±10%)

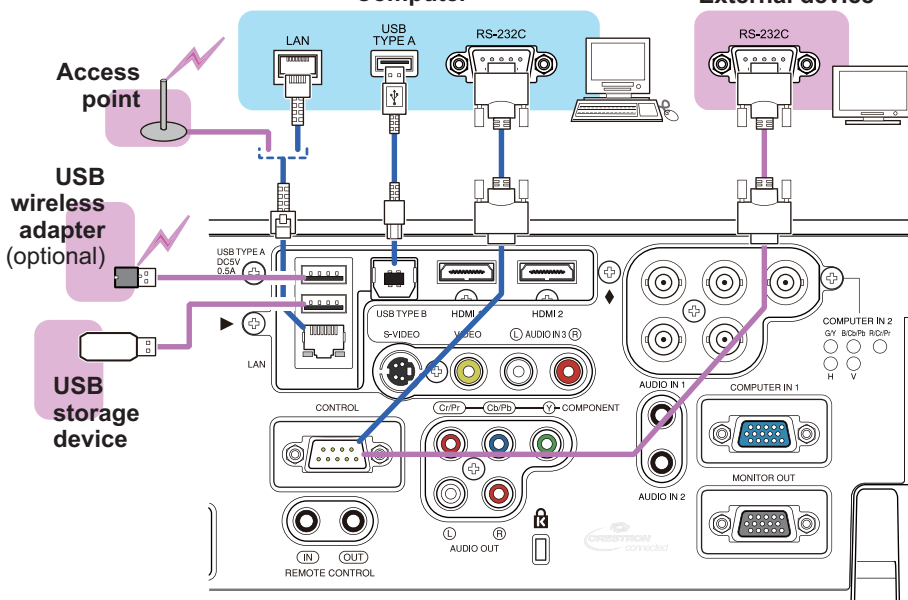
Screen type	16 : 10										4 : 3									
	Screen size		Projection distance				Screen height				Screen size		Projection distance				Screen height			
	(H)	(V)	(a) min.		(a) max.		(b)		(c)		(H)	(V)	(a) min.		(a) max.		(b)		(c)	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30"	0.6	0.4	1.0	38	1.9	76	45	18	-4	-2	0.6	0.5	1.1	43	2.2	86	51	20	-5	-2
40"	0.9	0.5	1.3	51	2.6	101	60	24	-6	-2	0.8	0.6	1.5	58	2.9	114	68	27	-7	-3
50"	1.1	0.7	1.6	64	3.2	126	75	29	-7	-3	1.0	0.8	1.8	72	3.6	143	85	33	-8	-3
60"	1.3	0.8	1.9	76	3.8	151	90	35	-9	-4	1.2	0.9	2.2	86	4.3	171	102	40	-10	-4
70"	1.5	0.9	2.3	89	4.5	176	105	41	-10	-4	1.4	1.1	2.6	100	5.1	200	119	47	-12	-5
80"	1.7	1.1	2.6	101	5.1	202	120	47	-12	-5	1.6	1.2	2.9	115	5.8	228	135	53	-14	-5
90"	1.9	1.2	2.9	114	5.8	227	135	53	-13	-5	1.8	1.4	3.3	129	6.5	256	152	60	-15	-6
100"	2.2	1.3	3.2	127	6.4	252	150	59	-15	-6	2.0	1.5	3.6	143	7.2	285	169	67	-17	-7
150"	3.2	2.0	4.8	190	9.6	377	224	88	-22	-9	3.0	2.3	5.5	215	10.8	427	254	100	-25	-10
200"	4.3	2.7	6.4	253	12.8	503	299	118	-30	-12	4.1	3.0	7.3	286	14.5	569	339	133	-34	-13
250"	5.4	3.4	8.0	316	16.0	628	374	147	-37	-15	5.1	3.8	9.1	358	18.1	711	423	167	-42	-17
300"	6.5	4.0	9.6	379	19.1	754	449	177	-45	-18	6.1	4.6	10.9	429	21.7	853	508	200	-51	-20
500"	10.8	6.7	16.1	632	31.9	1256	748	294	-75	-29	10.2	7.6	18.2	715	36.1	1422	847	333	-85	-33

Computer

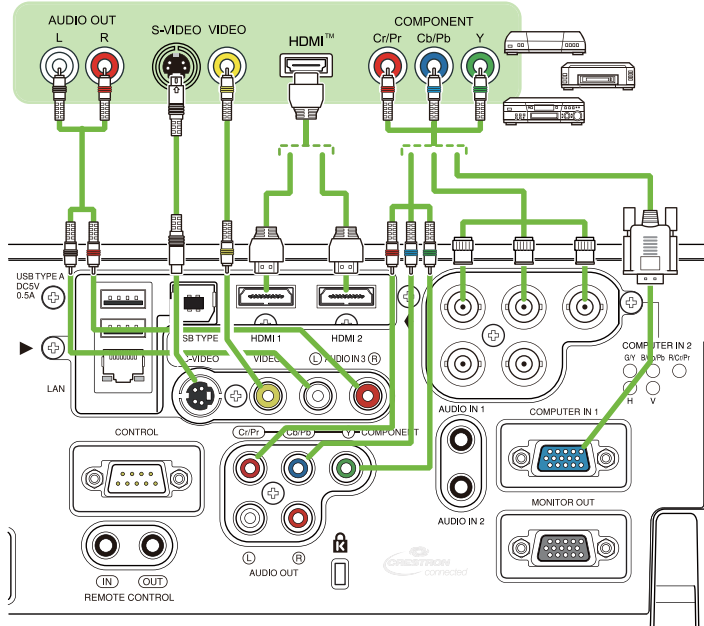


Computer

External device



### VCR/DVD/Blu-ray Disc™ player

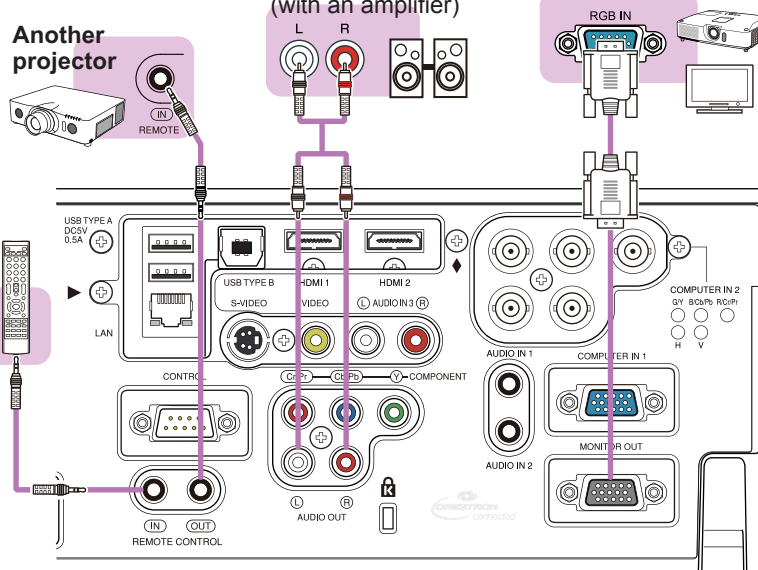


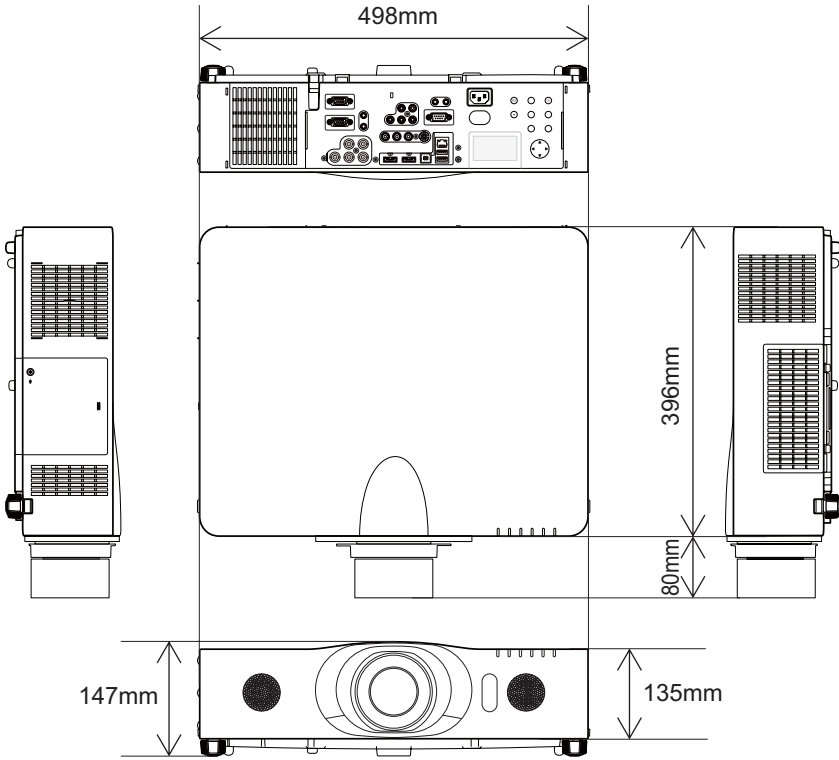
### Speakers (with an amplifier)

### Monitor

### Another projector

(Wired) Remote control





**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 esplicita 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. Gulli, 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/>