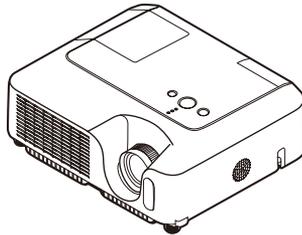


Projecteur

CP-X265

Manuel d'utilisation-Guide d'utilisation



Merci d'avoir acheté ce projecteur.

▲AVERTISSEMENT ► Avant utilisation, lire les "Manuel d'utilisation – Guide de sécurité" ainsi que ces manuels et assurez-vous de les avoir compris pour utiliser correctement l'appareil. Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

À propos du présent manuel

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

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

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

 Consultez les pages indiquées après ce symbole.

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

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

MARQUES DE COMMERCE

- VGA et XGA sont des marques déposées de International Business Machines Corporation.
- Apple et Mac sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- VESA et SVGA sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
- Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

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

Sommaire

À propos du présent manuel	1		Menu COURT	25	
Sommaire	2		ASPECT, KEYSTONE AUT EXÉCUTION, KEYSTONE, MODE IMAGE, LUMIN., CONTRASTE, COULEUR, TEINTE, NETTETE, SILENCIEUX, MIROIR, REIN., TEMPS FILTRE, LANGUE, Vers Menu Détaillé...		
Caractéristiques du projecteur	3		Menu IMAGE	27	
Préparatifs	3		LUMIN., CONTRASTE, GAMMA, TEMP COUL., COULEUR, TEINTE, NETTETE, MA MEMOIRE		
Le contenu de l'emballage.	3		Menu AFFICHAGE	30	
Fixation du protège-objectif.	3		ASPECT, SUR-BAL., POSIT. V, POSIT. H, PHASE. H, TAIL. H, EXÉCUT. D'AJUST. AUTO		
Identification			Menu ENTR.	32	
des pièces composantes	4		PROGRESSIF, N.R.VIDÉO, ESP. COUL., COMPONENT, FORMAT VIDEO, BLOC IMAGE, RGB IN, RESOLUTION		
Projecteur	4		Menu INSTALLAT°	35	
Touches De Commande	6		KEYSTONE AUT EXÉCUTION, KEYSTONE, SILENCIEUX, MIROIR, VOLUME, AUDIO		
Télécommande	6		Menu ECRAN	37	
Mise en place	7		LANGUE, POS. MENU, SUPPR., DEMARRAGE, Mon Écran, V. Mon Écran, MESSAGE, NOM DU SOURCE		
Disposition.	8		Menu OPT.	40	
Réglage de l'élévateur du projecteur	9		RECHER. AUTO., KEYSTONE AUT, MARCHÉ AUTO., MARCHÉ AUTO., AUTO OFF, TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, MA TOUCHE, SERVICE, SECURITE		
À propos du couvercle			Menu RÉSEAU	50	
Comment utiliser la barre de sécurité	10		DHCP, ADRESSE IP, MASQUE SOUS-RÉSEAU, INTERFACE PAR DÉFAUT, DÉCALAGE HORAIRE, HEURE ET DATE, e-SHOT, INFOS, SERVICE		
Connecter vos appareils	11		Entretien	53	
Connexion électrique.	14		Lampe	53	
Télécommande	15		Filtre à air	55	
Mise en place des piles	15		Remplacement de la pile d'horloge interne	57	
Utilisation de la télécommande	16		Autres procédures d'entretien	58	
Mise sous/hors tension	17		Dépannage	59	
Mise sous tension	17		Messages lies	59	
Mise hors tension	17		A propos du voyant lampes	60	
Opération	18		Les phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil	62	
Réglage du volume	18		Garantie et service après-vente	65	
Coupure temporaire du son.	18		Caractéristiques techniques	65	
Sélection d'un signal d'entrée	18				
Recherche d'un signal d'entrée	19				
Sélection d'un rapport de format	19				
Réglage du zoom et mise au point	19				
Utiliser la fonction de réglage automatique.	20				
Réglage de la position.	20				
Correction Des Distorsions Trapézoïdales	21				
Utilisation de la fonction de grossissement.	21				
Pour geler l'écran	22				
Effacement temporaire de l'écran	22				
Utilisation de l'écran de l'ordinateur	23				
Réglages multifonctionnels	24				
Utilisation de la fonction de menu	24				

Caractéristiques du projecteur

Cet appareil permet de faire la projection sur écran de différents signaux d'ordinateur tout comme des signaux NTSC/PAL/SECAM, ou des signaux de composants vidéo (SD/HD). Il nécessite un minimum d'espace pour l'installation et fournit une image de grande dimension à courte distance.

○ Luminosité élevée

Le développement d'une nouvelle lampe UHB (Ultra High Brightness) de 200W permet d'obtenir une image à luminosité supérieure sur l'écran. L'image demeure donc assez lumineuse et nette même lors de l'utilisation dans une salle très éclairée.

○ Faible bruit

Le projecteur est doté d'un mode SILENCIEUX qui réduit le bruit acoustique et permet un fonctionnement plus discret. Ce mode convient parfaitement à l'utilisation dans une pièce à faible luminance où le fonctionnement discret de l'appareil importe davantage que la luminosité.

○ Grande richesse de connectivité

Ce projecteur possède une grande variété de ports I/O. Il peut facilement se raccorder à diverses sources de signal, telles qu'un ordinateur, un lecteur DVD, etc. Sa grande richesse de connectivité vous offre plus d'options pour rendre vos présentations impressionnantes.

○ Corps compact

Même avec toutes les fonctions dont il est équipé, ce projecteur est extrêmement compact et mince, ce qui le rend davantage adaptable et utilisable en tout lieu désiré.

Préparatifs

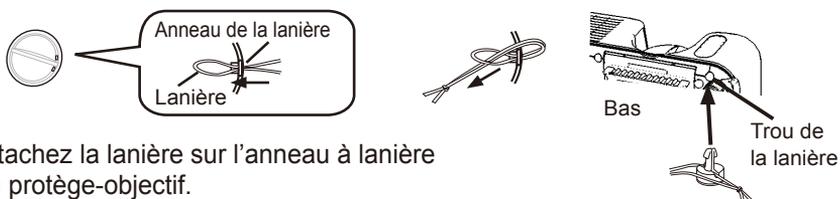
Le contenu de l'emballage

Consultez la section "Contenu de l'emballage" dans le "Manuel d'utilisation - Guide rapide". Votre projecteur doit être accompagné des éléments qui y sont indiqués. Si l'un ou l'autre des accessoires n'est pas présent dans l'emballage, contactez immédiatement votre revendeur.

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

Fixation du protège-objectif

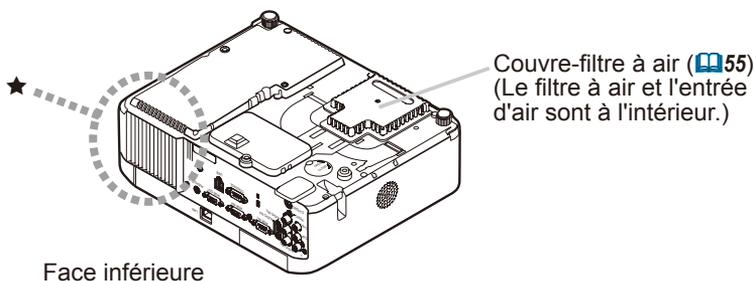
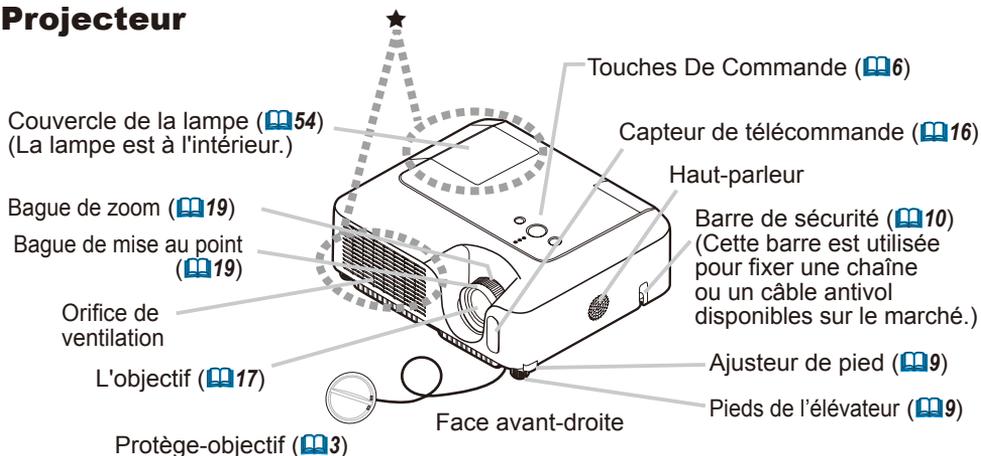
Pour éviter de le perdre, attachez le protège-objectif au projecteur en utilisant la lanière.



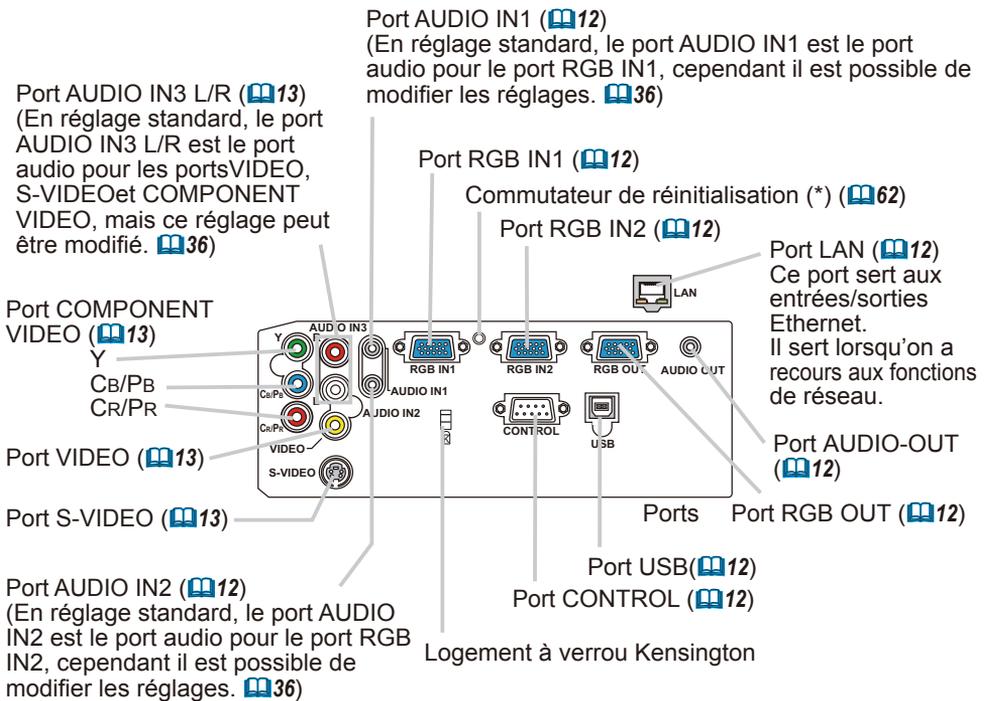
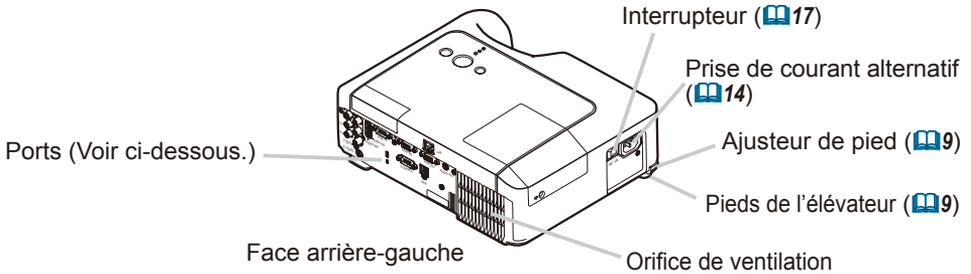
1. Attachez la lanière sur l'anneau à lanière du protège-objectif.
2. Insérez la lanière dans la rainure du rivet.
3. Poussez le rivet dans le trou de la lanière.

Identification des pièces composantes

Projecteur

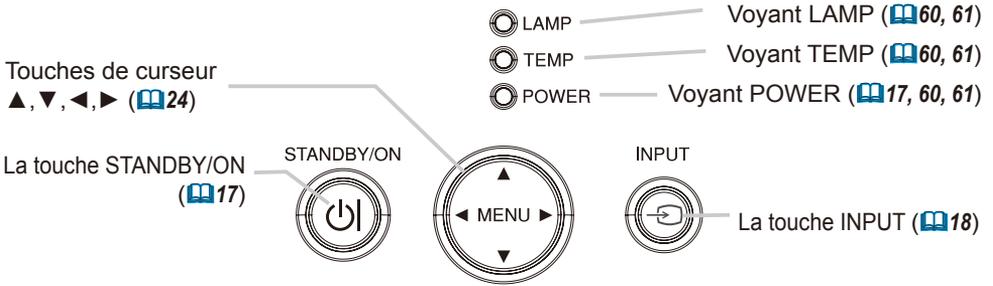


⚠️ AVERTISSEMENT ► Pendant l'utilisation du projecteur ou tout de suite après, éviter de toucher des endroits proches de la lampe et des orifices de ventilation. (★) Vous risquez de vous brûler.

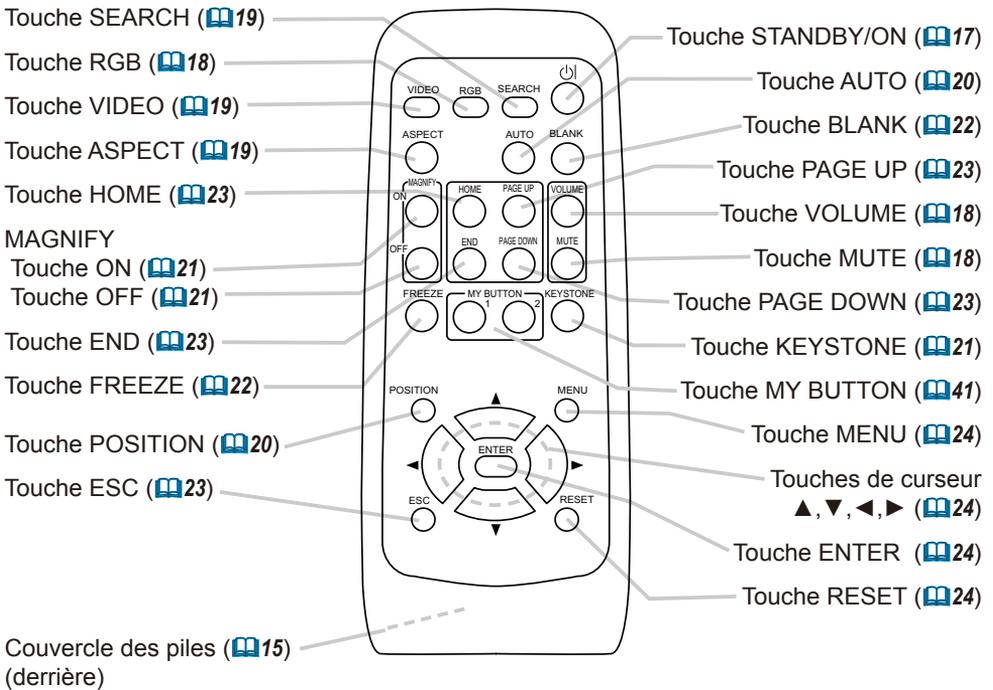


REMARQUE (*) À propos du commutateur de réinitialisation : Ce projecteur est contrôlé par un microprocesseur interne. Dans certaines situations exceptionnelles, il se peut que le projecteur ne fonctionne pas correctement et qu'il soit nécessaire de réinitialiser le microprocesseur. Le cas échéant, veuillez appuyer sur le commutateur de réinitialisation au moyen d'un bâtonnet à cocktail ou d'un objet similaire pour redémarrer le projecteur, puis laissez-le refroidir au moins 10 minutes sans l'utiliser. N'appuyez sur le commutateur de réinitialisation que dans les cas exceptionnels.

Touches De Commande



Télécommande



Mise en place

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

- Ne pas placer le projecteur sur une surface instable, en pente ou sujette à des vibrations, comme par exemple sur un support bancal ou incliné.
- Ne pas placer le projecteur sur le côté ou à la verticale, sauf pour effectuer l'entretien du filtre à air.

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

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

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

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

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

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

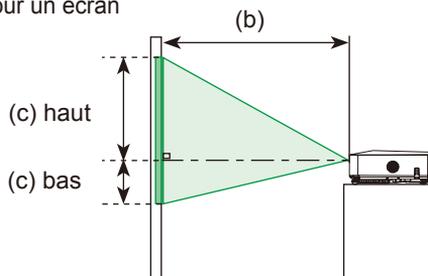
► Ajustez l'orientation du projecteur de sorte que son capteur de signaux de télécommande ne soit pas exposé directement aux rayons du soleil.

Disposition

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

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

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



(a) Taille de l'écran [po (m)]	Écran 4:3				Écran 16:9			
	(b) Distance de projection [m (po)]		(c) Hauteur de l'écran [cm (po)]		(b) Distance de projection [m (po)]		(c) Hauteur de l'écran [cm (po)]	
	min.	max.	bas	haut	min.	max.	bas	haut
30 (0,8)	0,9 (34)	1,1 (41)	5 (2)	41 (16)	1,0 (38)	1,1 (45)	-1 (0)	39 (15)
40 (1,0)	1,2 (46)	1,4 (56)	6 (2)	55 (22)	1,3 (50)	1,5 (61)	-2 (-1)	51 (20)
50 (1,3)	1,5 (58)	1,8 (70)	8 (3)	69 (27)	1,6 (63)	1,9 (76)	-2 (-1)	64 (25)
60 (1,5)	1,8 (70)	2,1 (84)	9 (4)	82 (32)	1,9 (76)	2,3 (91)	-2 (-1)	77 (30)
70 (1,8)	2,1 (81)	2,5 (98)	11 (4)	96 (38)	2,3 (89)	2,7 (107)	-3 (-1)	90 (35)
80 (2,0)	2,4 (93)	2,8 (112)	12 (5)	110 (43)	2,6 (102)	3,1 (122)	-3 (-1)	103 (41)
90 (2,3)	2,7 (105)	3,2 (126)	14 (5)	123 (49)	2,9 (115)	3,5 (138)	-4 (-1)	116 (46)
100 (2,5)	3,0 (117)	3,6 (140)	15 (6)	137 (54)	3,2 (127)	3,9 (153)	-4 (-2)	129 (51)
120 (3,0)	3,6 (140)	4,3 (169)	18 (7)	165 (65)	3,9 (153)	4,7 (184)	-5 (-2)	154 (61)
150 (3,8)	4,5 (176)	5,4 (211)	23 (9)	206 (81)	4,9 (192)	5,8 (230)	-6 (-2)	193 (76)
200 (5,1)	6,0 (235)	7,2 (282)	30 (12)	274 (108)	6,5 (256)	7,8 (307)	-8 (-3)	257 (101)
250 (6,4)	7,5 (294)	9,0 (353)	38 (15)	343 (135)	8,1 (320)	9,8 (384)	-10 (-4)	322 (127)
300 (7,6)	9,0 (352)	10,8 (423)	46 (18)	411 (162)	9,8 (384)	11,7 (461)	-12 (-5)	386 (152)

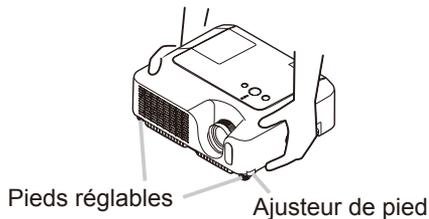
Réglage de l'élevateur du projecteur

⚠ ATTENTION ► Si vous appuyez sur les touches des ajusteurs de pied sans maintenir le projecteur, celui-ci peut tomber par terre, se renverser, écraser vos doigts, et éventuellement ne plus fonctionner correctement. Pour éviter d'endommager le projecteur et de vous blesser, toujours maintenir le projecteur chaque fois que vous utilisez les touches pour régler les pieds.

► Éviter d'incliner le projecteur à droite ou à gauche. Éviter également de le pencher vers l'avant ou vers l'arrière de plus de 30 degrés. Dépasser neuf degrés peut provoquer des défauts de fonctionnement et raccourcir la durée de vie des consommables.

► Placez le projecteur à l'horizontale, sauf lorsque vous l'inclinez au moyen du pied de réglage de la hauteur.

Si le projecteur est posé sur une surface inégale ou pour régler l'angle de projection, vous pouvez régler la hauteur du projecteur à l'aide des pieds de l'élevateur. La plage de réglage de des pieds de l'élevateur va de 0 à 9 degrés.



1. Après vous être assuré que le projecteur est bien refroidi, appuyez de manière continue sur les touches de réglage de la hauteur tout en tenant le projecteur. Les touches de réglage de la hauteur et les pieds de l'élevateur se trouvent des deux côtés du projecteur.
2. Soulevez ou baissez le projecteur à la hauteur voulue, puis relâchez les touches des ajusteurs.
Lorsque vous relâchez les touches, le pied va se bloquer en position.
3. En cas de besoin, vous pouvez perfectionner le réglage en hauteur en tordant à la main les pieds de l'élevateur.

Comment utiliser la barre de sécurité

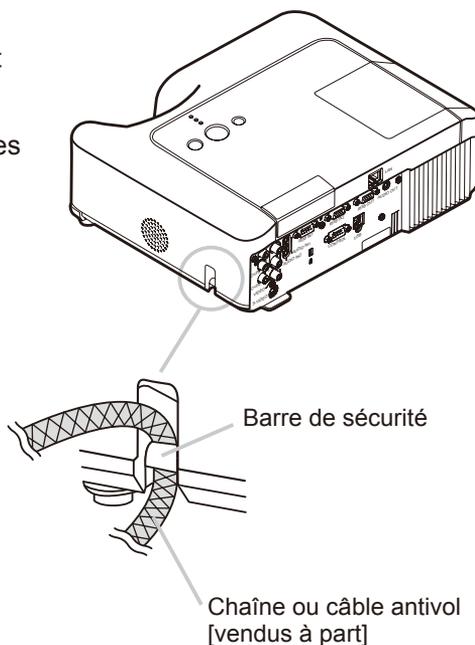
⚠AVERTISSEMENT ► Ne pas utiliser la barre de sécurité pour empêcher le projecteur de tomber. Si le projecteur tombe ou qu'il subit un choc, cela pourra l'endommager.

⚠ATTENTION ► La barre de sécurité n'est pas une mesure antivol à toute épreuve. C'est juste une mesure antivol additionnelle.

Une chaîne ou un câble antivol du type disponibles sur le marché peuvent être attachés à la barre de sécurité sur le projecteur.

1. Comment attacher

- La chaîne ou le câble antivol peuvent être attachés comme indiqué sur la Figure.
(Les chaînes ou câbles antivol utilisables sont des modèles jusqu'à 10 mm de diamètre.)



Connecter vos appareils

⚠ATTENTION ► Mettez tous les appareils hors tension avant de les connecter au projecteur.

Si vous tentez de connecter au projecteur un appareil sous tension, des bruits intenses risquent d'être générés ou d'autres anomalies peuvent se produire, causant un dysfonctionnement et/ou des dommages sur l'appareil et/ou le projecteur.

► Utilisez le câble auxiliaire ou un câble dédié pour la connexion. Certains câbles doivent être moulés. Il y a risque de dégradation de l'image si le câble utilisé est trop long. Consulter le revendeur pour les détails. Si les câbles ne disposent que d'une prise moulée, branchez cette prise sur le projecteur.

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

REMARQUE • Si vous connectez un ordinateur portable sur le projecteur, assurez-vous d'activer la sortie image externe RGB du portable (portable réglé sur l'affichage CRT ou sur LCD simultané et CRT). Pour de plus amples détails, consultez le mode d'emploi de votre ordinateur portable.

- Vissez soigneusement les vis des connecteurs.
- Certains ordinateurs peuvent posséder de multiples modes pour l'écran d'affichage. Il se peut que l'utilisation de certains de ces modes ne soient pas compatibles avec le projecteur.
- Pour certains modes de signaux RGB, un adaptateur Mac en option est nécessaire.
- Lorsque la résolution de l'image est modifiée sur un ordinateur, en fonction d'une donnée, la fonction d'ajustement automatique peut prendre un certain pour et peut ne pas être achevée. Dans ce cas, il se peut que vous ne soyez pas en mesure de visualiser une case de contrôle destinée à sélectionner " Oui/Non " pour la nouvelle résolution sur Windows. Alors la résolution reviendra au format d'origine. Il est recommandé d'utiliser d'autres moniteurs CRT ou LCD pour modifier la résolution.

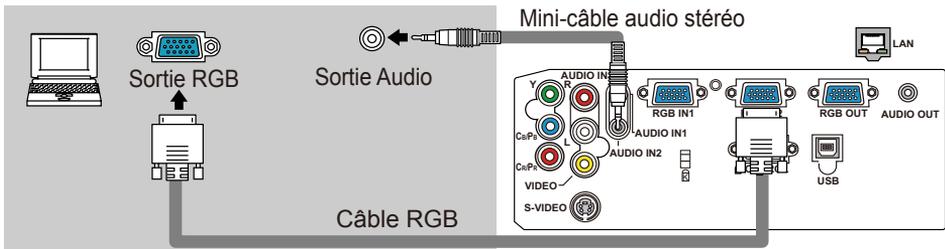
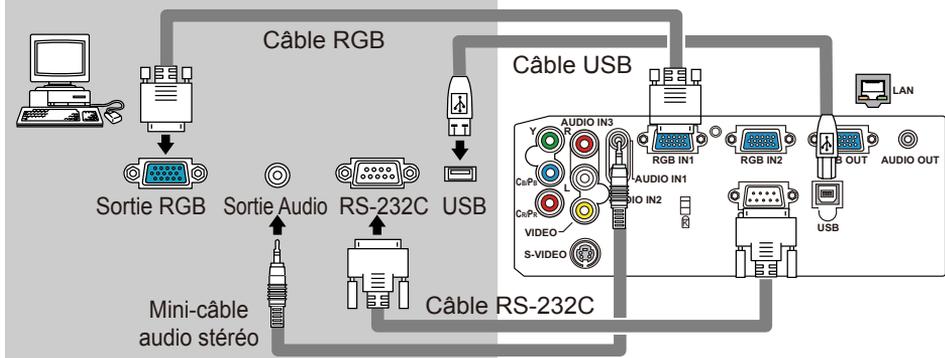
A propos des capacités Plug-and-Play

Plug-and-Play est un système qui relie l'ordinateur et son système d'exploitation aux périphériques (les unités d'affichage dans le cas présent). Ce projecteur est compatible avec la norme VESA DDC 2B. La fonction Plug-and-Play est disponible lorsque ce projecteur est connecté à un ordinateur compatible avec la norme VESA DDC (canal de données d'affichage).

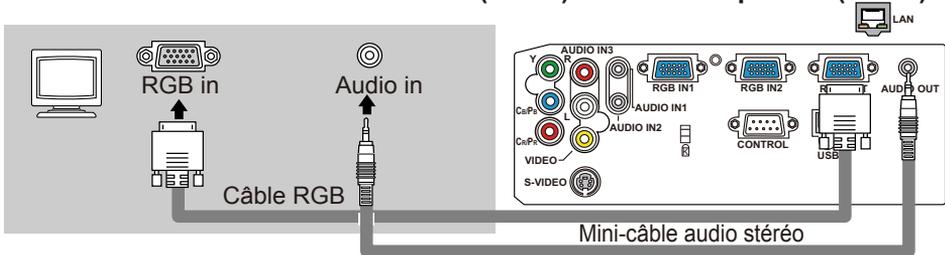
- Profitez de cette fonction en connectant le câble accessoire RGB au port RGB IN1 (compatible DDC 2B). Plug-and-Play ne fonctionnera peut-être pas correctement si un autre type de connexion est pratiqué.
- Utilisez les pilotes standard de l'ordinateur, puisque ce projecteur est considéré comme un écran Plug-and-Play.

Exemples de branchement à un ordinateur.

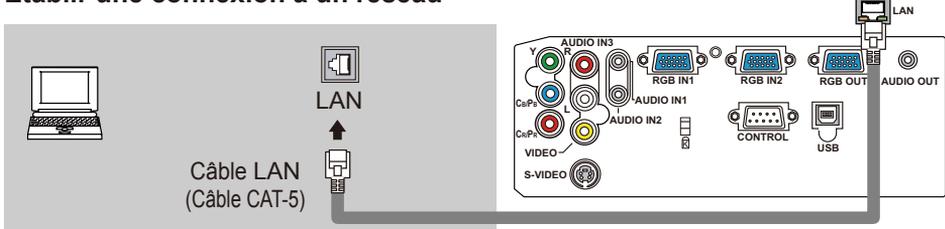
* En réglage standard, le port AUDIO IN1 est le port audio pour le port RGB IN1 et le port AUDIO IN2 est le port audio pour le port RGB IN2. Pour changer les réglages, veuillez consulter "AUDIO" (p.36) dans le menu "INSTALLAT.",.



Établir une connexion à un moniteur (sortie) et à un haut-parleur (sortie)



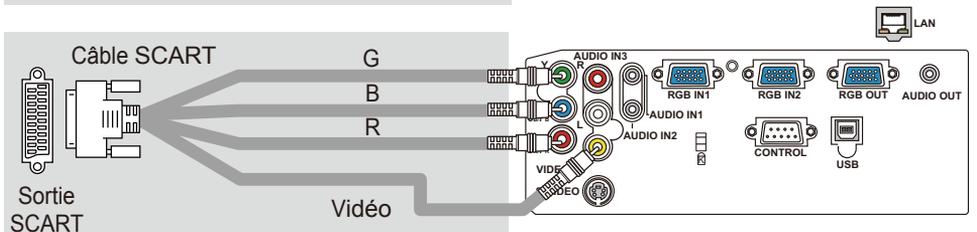
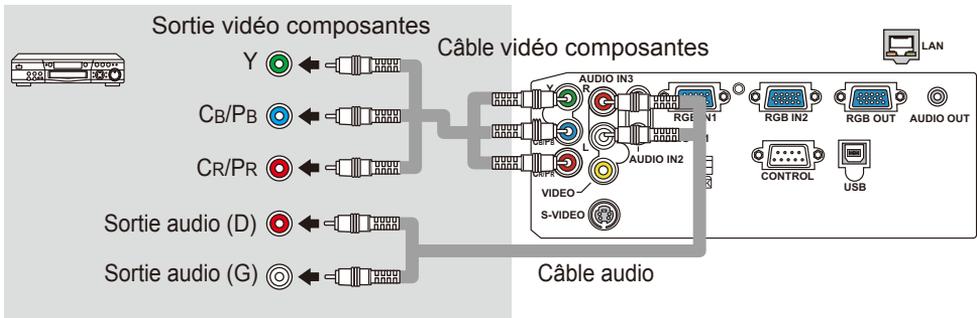
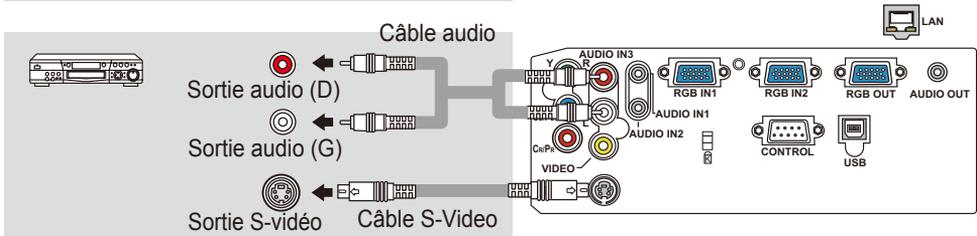
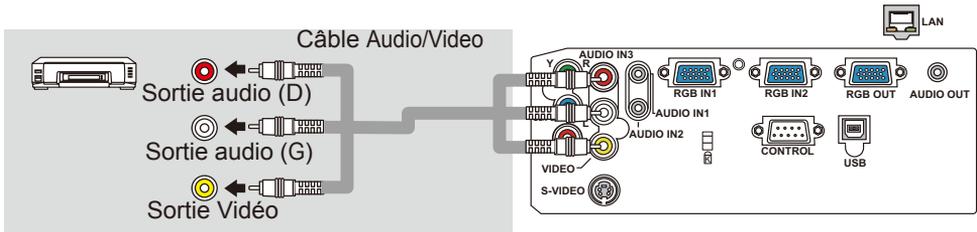
Établir une connexion à un réseau



⚠ ATTENTION ► Par mesure de sécurité, éviter de raccorder le port LAN à un réseau qui pourrait avoir une tension excessive.

Exemples de branchement avec un lecteur VCR/DVD.

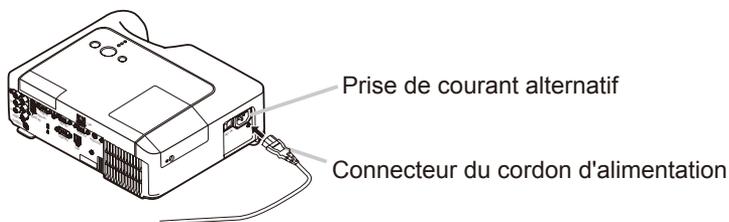
* En réglage standard, le port AUDIO IN3 L/R est le port audio attribué aux ports VIDEO, S-VIDEO et COMPONENT VIDEO. Pour changer les réglages, veuillez consulter "AUDIO" ( 36) sous le menu "INSTALLAT.",



Connexion électrique

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

- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation qui sont fournis avec le projecteur. Si votre appareil est endommagé, adressez-vous à votre revendeur pour qu'il le remplace par un appareil neuf et en bon état.
- Brancher le cordon d'alimentation uniquement dans les prises qui correspondent au voltage spécifié pour le cordon d'alimentation.
- Ne modifiez jamais le cordon électrique. **NE JAMAIS ESSAYER DE SUPPRIMER LA CONNEXION TERRE D'UNE PRISE A TROIS PHASES!**

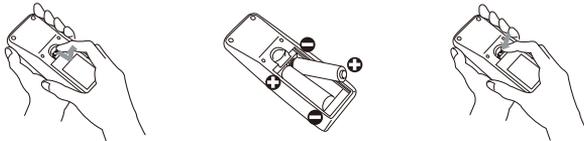


1. Brancher le connecteur du cordon d'alimentation à la prise c.a. du projecteur.
2. Brancher solidement le cordon d'alimentation dans la prise.

Télécommande

Mise en place des piles

- ⚠️ AVERTISSEMENT** ► Manipulez toujours les piles avec soin et utilisez les uniquement de la manière indiquée. Une mauvaise utilisation des piles comporte un risque d'explosion. Ne pas recharger, démonter ou jeter les piles dans un feu. Une mauvaise utilisation des piles comporte un risque de fissuration ou de fuite, pouvant causer un incendie, une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.
- Assurez-vous que vous utilisez bien les piles spécifiées. N'utilisez pas ensemble des piles de type différent. N'utilisez pas ensemble des piles usagées et des piles neuves.
 - Lorsque vous insérez les piles, assurez-vous que leurs bornes négatives et positives sont alignées dans le bon sens.
 - Rangez les piles dans un endroit hors de portée des enfants et des animaux domestiques. En cas d'ingestion, consultez immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
 - Ne pas court-circuiter, ou souder les piles.
 - Évitez le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
 - Si vous observez une fuite de liquide depuis la pile, essayez le solet remplacez la pile. En cas de contact du liquide écoulé avec le corps ou les vêtements, rincez immédiatement la partie atteinte avec de l'eau.
 - Respectez la législation locale en matière d'élimination des piles de batterie.



1. Enlever le couvercle des piles.
Faire glisser et enlever le couvercle des piles dans la direction de la flèche.
2. Insérez les piles.
Insérez les deux piles AA en alignant correctement leurs bornes positives et négatives par rapport aux indications inscrites sur la télécommande.
3. Fermer le couvercle des piles.
Remplacer le couvercle des piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au déclic.

Utilisation de la télécommande

⚠ATTENTION ► Manipulez la télécommande avec soin.

- Évitez d'échapper la télécommande ou de lui faire subir tout choc.
- Évitez de mouiller la télécommande ou de la poser sur des objets mouillés. Cela risquerait de causer un dysfonctionnement.
- Si la télécommande doit demeurer inutilisée pour une période prolongée, retirez les piles et rangez-les en lieu sûr.
- Remplacer les piles lorsque la télécommande commence à ne plus fonctionner correctement.
- Lorsqu'une lumière forte, comme la lumière du soleil frappant directement ou une lumière très proche (comme celle d'une lampe fluorescente à onduleur) frappe le capteur de la télécommande sur le projecteur, la télécommande peut ne plus fonctionner. Ajuster la direction du projecteur pour éviter que la lumière ne frappe directement le capteur de la télécommande sur le projecteur.

Les paramètres du signal du transmetteur télécommande et ceux du capteur télécommande du projecteur peuvent être modifiés.

Si la télécommande ne fonctionne pas correctement essayez de changer les paramètres du signal.

Modifier les paramètres du signal du transmetteur télécommande

(1) Paramètre 1 (FREQ. : NORMAL)

Pressez simultanément les touches MUTE et RESET et maintenez les pressées pendant à peu près 3 secondes.

(2) Paramètre 2 (FREQ. : HAUTE)

Pressez simultanément les touches MAGNIFY OFF et ESC et maintenez les pressées pendant à peu près 3 secondes.

- Le paramètre 1 est la valeur par défaut d'usine.
- Quand les piles ont été retirées de la télécommande, les paramètres utilisateurs sont conservés pour approximativement une demi-journée. Si les piles sont retirées de la télécommande pour plus d'une demi-journée, les paramètres seront réinitialisés au paramètre 1.

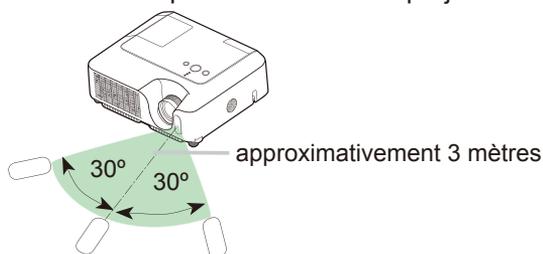
Modifier les paramètres du capteur télécommande du projecteur

Passez du paramètre 1 au paramètre 2 en utilisant l'option SERVICE/FREQ A DIST. du menu OPT. (43)

Si la télécommande semble ne pas fonctionner correctement, essayez de modifier les paramètres de la télécommande et du capteur de télécommande.

La télécommande ne fonctionnera pas correctement si les paramètres du transmetteur télécommande et ceux du capteur télécommande du projecteur ne sont pas identiques.

La télécommande fonctionne avec le capteur à distance du projecteur.



- Le capteur de signaux de télécommande a une portée de 3 mètres sur une plage de 60 degrés (30 degrés de chaque côté du capteur).
- Un signal à distance, réfléti à l'écran, etc., peut aussi être disponible. S'il est difficile d'envoyer un signal directement au capteur, essayez.
- Comme la télécommande utilise la lumière infrarouge pour envoyer les signaux au projecteur (DEL Classe 1) assurez vous qu'il n'y ait pas d'obstacles qui pourraient stopper le signal émit par la télécommande.

Mise sous/hors tension

⚠ AVERTISSEMENT ► Un puissant faisceau de lumière est émis lorsque l'appareil est sous tension. Évitez de regarder dans l'objectif ou dans les orifices de ventilation du projecteur.

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

Mise sous tension

1. Assurez vous que vous vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise.
2. Enlevez le protège-objectif et placez l'interrupteur sur la position de marche.

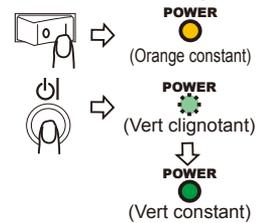
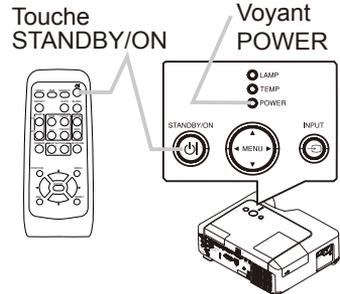
Le voyant d'alimentation (POWER) s'allumera en orange de manière constante. Patientez ensuite un instant, puisque les touches peuvent être inopérantes pendant quelques secondes.

(1) Quand MARCHÉ AUTO. du menu OPT. est réglé à ACTIVE: (☑40)

La lampe s'allumera automatiquement avec la mise sous tension si elle avait été éteinte par la mise hors tension de l'alimentation. Après mise sous tension l'indicateur de tension POWER commencera à clignoter en vert. Lorsque l'appareil est complètement allumé, l'indicateur cesse de clignoter et s'éclaire en vert.

(2) Si MARCHÉ AUTO. du menu OPT. est réglé à DESACTI, consultez le paragraphe 3.

3. Appuyez sur la touche STANDBY/ON du projecteur ou de la télécommande. Pour afficher l'image, sélectionnez le signal d'entrée en suivant les instructions de la section "Sélection d'un signal d'entrée" (☑18).



Mise hors tension

Lorsque vous coupez l'alimentation électrique, assurez vous d'avoir pris les deux précautions suivantes:

- (1) Ne pas remettre le courant pendant au moins 10 minute. Si vous négligez cette précaution, ceci pourra raccourcir la durée de vie de la lampe.
- (2) Pendant l'utilisation du projecteur ou tout de suite après, éviter de toucher des endroits proches de la lampe et des orifices de ventilation. (☑4 ★) Vous risquez de vous brûler.

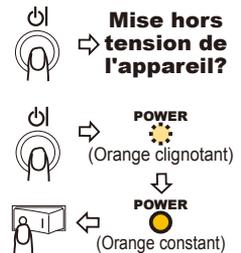
1. Appuyez sur la touche STANDBY/ON du projecteur ou de la télécommande. Le message "Mise hors tension de l'appareil?" va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.

2. Appuyez à nouveau sur la touche STANDBY/ON du projecteur ou de la télécommande pendant que le message est affiché.

La lampe du projecteur s'éteint et le voyant POWER commence à clignoter en orange.

Voyant POWER cesse alors de clignoter et lorsque le projecteur est froid elle s'éclaire fixement en orange.

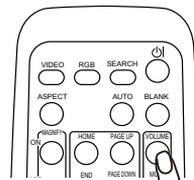
3. Assurez-vous que le voyant d'alimentation demeure allumé en orange sans clignoter, et placez le commutateur d'alimentation sur la position d'arrêt (OFF). Le voyant d'alimentation (POWER) s'éteindra. Fixez le protège-objectif.



Opération

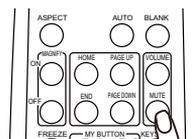
Réglage du volume

- Appuyez sur la touche VOLUME de la télécommande.
Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour vous aider à ajuster le volume.
- Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour régler le volume.
Appuyez à nouveau sur la touche VOLUME pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.



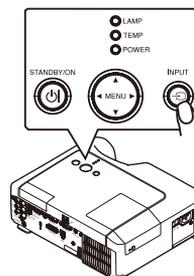
Coupure temporaire du son

- Appuyez sur la touche MUTE de la télécommande.
Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour indiquer que vous avez coupé le son.
Pour rétablir le son, appuyez sur la touche MUTE ou VOLUME.
Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.



Sélection d'un signal d'entrée

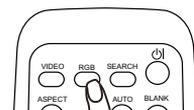
- Appuyez sur la touche INPUT du projecteur.
Chaque pression sur cette touche fait commuter le porte d'entrée du projecteur, comme suit.



- Appuyez sur la touche RGB de la télécommande pour sélectionner un port d'entrée pour le signal RGB.
Chaque pression sur cette touche fait commuter le porte d'entrée RGB du projecteur, comme suit.

RGB IN1 ↔ RGB IN2

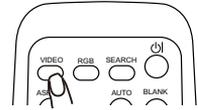
- Si la touche RGB est enfoncée (lorsqu'on passe de signaux VIDEO à des signaux RGB) alors que ACTIVE a été sélectionné pour l'élément RECHER. AUTO. dans le menu OPT., le projecteur va vérifier d'abord le port RGB IN1. Si aucune entrée ne se manifeste à ce port, le projecteur va vérifier le port RGB IN2.



Sélection d'un signal d'entrée (suite)

- Appuyez sur la touche VIDEO de la télécommande pour sélectionner un port d'entrée pour le signal vidéo. Chaque pression sur cette touche fait commuter le porte d'entrée vidéo du projecteur, comme suit.

COMPONENT VIDEO → S-VIDEO → VIDEO



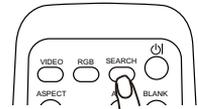
- Si la touche VIDEO est enfoncée (lorsqu'on passe de signaux RGB à des signaux VIDEO), alors que ACTIVE a été sélectionné pour l'élément RECHER. AUTO. dans le menu OPT., le projecteur va vérifier d'abord le port COMPONENT VIDEO. Si aucun signal d'entrée ne se manifeste à ce port, le projecteur va commencer à vérifier les autres ports dans l'ordre décrit plus haut.

Recherche d'un signal d'entrée

- Appuyez sur la touche SEARCH de la télécommande. Le projecteur vérifie ses ports d'entrée pour y trouver des signaux d'entrée.

Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur cesse de chercher et affiche l'image. S'il ne trouve aucun signal, le projecteur retourne à l'état sélectionné avant cette opération.

RGB IN1 → RGB IN2 → COMPONENT VIDEO → S-VIDEO → VIDEO



Sélection d'un rapport de format

- 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.

○ Avec un signal RGB

NORMAL → 4:3 → 16:9 → PETIT



○ Pour les signl vidéo, les signal s-vidéo ou les signal de composants vidéo

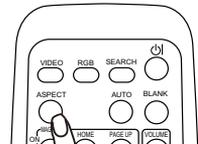
4:3 → 16:9 → 14:9 → PETIT



○ Pour un signal nul

4:3 (fixe)

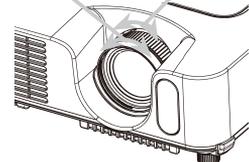
- Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal.
- L'exécution du réglage automatique initialise le paramètre de rapport d'aspect.



Réglage du zoom et mise au point

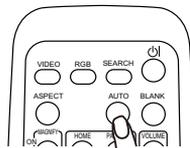
- Utilisez le bague de zoom pour ajuster la taille de l'image affichée sur l'écran.
- Utilisez la bague de mise au point pour faire la mise au point sur l'image.

Bague de mise au point Bague de zoom



Utiliser la fonction de réglage automatique

1. Appuyez sur la touche AUTO de la télécommande.



○ Avec un signal RGB

La position verticale, la position horizontale, la phase horizontale et la taille horizontale seront ajustées automatiquement.

Le rapport d'aspect sera ainsi remis à sa valeur par défaut.

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

○ À un signal vidéo ou signal s-vidéo.

Le format vidéo optimal sera automatiquement sélectionné pour les signaux d'entrée respectifs.

Cette fonction est disponible uniquement lorsque le mode AUTO est sélectionné pour l'option FORMAT VIDEO du menu ENTR. (33). Pour un signal vidéo composantes, le type de signal est automatiquement identifié, que cette fonction soit activée ou non.

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

Les positions verticales, horizontales ainsi que le rapport d'aspect seront remis à leurs valeurs par défaut.

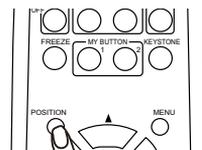
○ Pour un signal de composant vidéo

La phase horizontale sera automatiquement remise à sa valeur par défaut.

- Le réglage automatique prend environ 10 secondes. Notez aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées.

Réglage de la position

1. Appuyez sur la touche POSITION de la télécommande.
L'indication "POSITION" apparaît sur l'écran.
2. Utilisez les touches de curseur ▲/▼/◀/▶ pour ajuster la position de l'image.



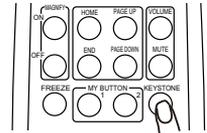
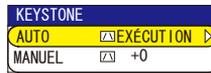
Si vous désirez réinitialiser le paramètre, appuyez sur la touche RESET de la télécommande pendant cette opération.

Appuyez à nouveau sur la touche POSITION pour terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra d'elle-même au bout de quelques secondes.

- Quand cette fonction est exécutée à un signal vidéo, il se peut qu'un élément supplémentaire, tel qu'une ligne, apparaisse à l'extérieur de l'image.

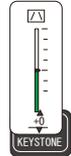
Correction Des Distorsions Trapézoïdales

- Appuyer sur la touche KEYSTONE de la télécommande. Une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran pour vous aider à corriger la distorsion.



- Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour sélectionner l'opération en mode AUTO ou MANUEL et appuyez sur la touche ► pour l'exécution suivante.

- 1) AUTO exécute la correction automatique de la distorsion en trapèze verticale.
- 2) MANUEL affiche un dialogue pour la correction de la distorsion en trapèze verticale. Utilisez les boutons ▲/▼ pour ajuster.

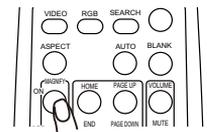


Appuyez à nouveau sur la touche KEYSTONE pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue va disparaître automatiquement après quelques secondes.

- La plage de réglage des corrections varie en fonction des entrées. Pour certaines entrées, il arrive que cette fonction ne soit pas très satisfaisante.
- Lorsque INVERS.V ou INVERS.H&V est sélectionné dans l'article MIROIR du menu INSTALLAT°, si l'écran du projecteur est incliné ou s'il est orienté vers le bas, il arrive que la fonction de correction automatique des distorsions trapézoïdales ne marche pas correctement.
- Lorsque le réglage du zoom est configuré du côté TÉLÉ, il arrive que cette correction soit excessive. Cette fonction doit être utilisée avec le zoom réglé, si possible, sur LARGE.
- Lorsque l'angle vertical est presque à 0 degrés, il arrive que la fonction de correction automatique des distorsions trapézoïdales ne marche pas.
- Lorsque l'angle vertical est presque à ± 30 degrés, il arrive que la fonction de correction automatique des distorsions trapézoïdales ne marche pas correctement.
- Cette fonction n'est pas accessible quand Délect. Transition est activé. (48)

Utilisation de la fonction de grossissement

- Appuyez sur la touche ON de MAGNIFY sur la télécommande. L'indication "MAGNIFIEZ" va apparaître sur l'écran (mais elle va disparaître au bout de quelques secondes sans opération) et le projecteur va entrer en mode de MAGNIFIEZ.



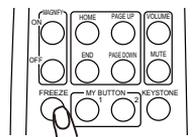
- Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour ajuster le niveau du zoom. Pour déplacer la zone de zoom, appuyez sur la touche POSITION en mode MAGNIFIEZ, puis utilisez les touches de curseur ▲/▼/◀/▶ pour déplacer la zone. Pour confirmer la zone de zoom, appuyez à nouveau sur la touche POSITION. Pour quitter le mode MAGNIFIEZ et revenir à l'écran normal, appuyez sur la touche OFF de MAGNIFY sur la télécommande.

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

Pour geler l'écran

1. Appuyez sur la touche FREEZE de la télécommande.
 - L'indication "REPOS" apparaît à l'écran, et le projecteur passe en mode REPOS.

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

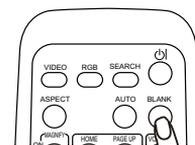


- Le projecteur quitte automatiquement le mode REPOS lorsque le signal d'entrée change, ou sur pression de l'une ou l'autre des touches suivantes sur la télécommande : STANDBY/ON, SEARCH, RGB, VIDEO, BLANK, AUTO, ASPECT, VOLUME, MUTE, KEYSTONE, POSITION, MENU, MAGNIFY et MY BUTTON.
- L'image risque de demeurer en permanence sur le panneau LCD si le projecteur affiche trop longtemps une image fixe. Ne pas laisser le projecteur en mode REPOS trop longtemps.

Effacement temporaire de l'écran

1. Appuyez sur la touche BLANK de la télécommande.
 - Un écran blanc s'affiche à la place de l'écran du signal d'entrée. Veuillez vous reporter à l'élément SUPPR. du menu ÉCRAN (p. 37).

Pour retirer cet écran blanc et rétablir l'écran du signal d'entrée, appuyez à nouveau sur la touche BLANK.



- Le projecteur revient automatiquement à l'écran de signal d'entrée lorsqu'on appuie sur l'une des touches du projecteur même ou de la télécommande ou lorsque une des commandes (à l'exception des commandes get) est transmise par le port CONTROL.

Utilisation de l'écran de l'ordinateur

⚠ATTENTION ► Une mauvaise utilisation de la souris/ de clavier peut endommager votre équipement.

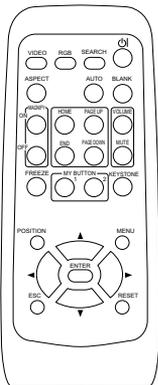
- Raccordez uniquement à un ordinateur lorsque vous utilisez cette fonction.
- Avant d'effectuer le raccordement, consultez les manuels qui accompagnent l'ordinateur à connecter.

REMARQUE • Dans certains cas, les ordinateurs portables PCs et d'autres ordinateurs munis de dispositifs de pointage intégrés (comme les trackball) ne puissent pas être contrôlés par la télécommande. Dans ce cas, avant de vous connecter, allez dans le BIOS (Paramétrage du système), sélectionnez la souris externe, et désactivez le dispositif de pointage. De plus la souris peut ne pas fonctionner si l'ordinateur n'est pas muni de l'utilitaire adéquat. Consulter le manuel de votre ordinateur pour plus de détails.

- Le contrôle USB peut être utilisé avec Windows 95 OSR 2.1 ou meilleur. Il se peut que vous ne puissiez pas utiliser la télécommande en fonction des configurations de votre ordinateur et des pilotes de la souris.
- Le contrôle USB peut être utilisé uniquement pour les fonctions listées ci-dessus. Vous ne pouvez pas faire des choses telles qu'appuyer sur deux touches en même temps (Par exemple appuyer sur deux touches tout en déplaçant le pointeur de la souris diagonalement.)
- Cette fonction n'est pas disponible pendant que la lampe chauffe (l'indicateur d'ALIMENTATION clignote en vert) pendant le réglage du volume et de l'affichage, la correction de la distorsion trapézoïdale, l'utilisation du zoom, de la fonction BLANK ou l'affichage de l'écran de menu.

Souris USB et commandes de clavier

1. Connecter le terminal USB du projecteur à l'ordinateur en utilisant un câble USB.

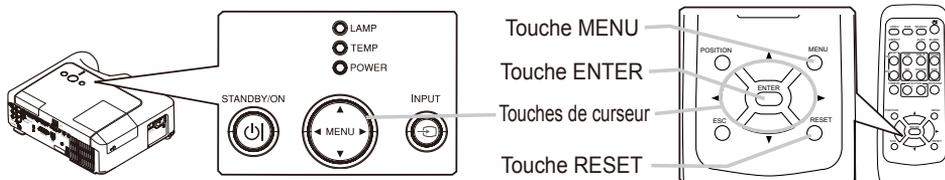


Fonctions disponibles	Opération de la télécommande
Pointeur de la souris	Utiliser les touches ▲, ▼, ◀, ▶
Effectuez un clic gauche avec la souris	Appuyer sur le touche ENTER
Effectuez un clic droit avec la souris	Appuyez sur le touche RESET
Appuyez sur la touche HOME du clavier	Appuyez sur le touche HOME
Appuyez sur la touche END du clavier	Appuyer sur le touche END
Appuyez sur la touche PAGE UP du clavier	Appuyez sur le touche PAGE UP
Appuyez sur la touche PAGE DOWN du clavier	Appuyez sur le touche PAGE DOWN
Appuyez sur la touche ESC du clavier	Appuyer sur le touche ESC

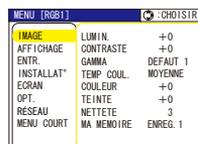
Réglages multifonctionnels

Utilisation de la fonction de menu

Ce projecteur offre les menus suivants : IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALL[®], ECRAN, OPT., RÉSEAU et MENU COURT. MENU COURT est composé des fonctions souvent utilisées, et les autres menus sont classés selon les objectifs respectifs. La méthode d'utilisation est la même pour tous les menus. Les opérations de base de ces menus sont telles qu'indiquées ci-dessous.

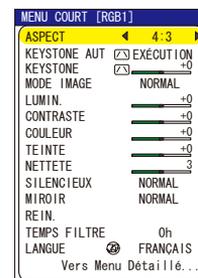


1. Appuyez sur la touche MENU de la télécommande ou sur une des touches de curseur sur le projecteur.
Le menu avancé (MENU) ou le menu simple (MENU COURT) apparaîtra.



Si vous avez accédé à MENU COURT

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



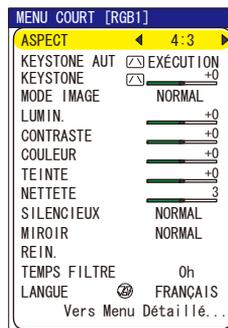
Dans le MENU avancé

2. Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour sélectionner un menu.
Pour passer à MENU COURT sélectionnez MENU COURT. Appuyez ensuite sur la touche de curseur ▶ du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre. L'affichage du menu sélectionné s'activera.
3. Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour sélectionner l'option à paramétrer.
Appuyez ensuite sur la touche de curseur ▶ ou sur la touche ENTER pour poursuivre. L'affichage de paramétrage de l'option sélectionnée apparaîtra.
4. Utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour paramétrer l'option.
 - Si vous désirez réinitialiser le paramètre, appuyez sur la touche RESET de la télécommande pendant l'opération. Notez que les options qui sont en cours d'utilisation pendant le paramétrage (ex.: LANGUE, PHASE.H, VOLUME etc.) ne sont pas réinitialisées.
 - Dans le MENU avancé, si vous désirez revenir à l'affichage précédent, appuyez sur la touche de curseur ◀ du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ESC de la télécommande.
5. Appuyez à nouveau sur la touche MENU de la télécommande pour fermer le menu et terminer cette opération.
Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra d'elle-même au bout d'environ 10 secondes.
- Certaines fonctions ne peuvent être exécutées lorsqu'un certain port d'entrée est sélectionné ou lorsqu'un certain signal d'entrée est affiché.

Menu COURT

Avec le menu COURT, vous pouvez accéder aux éléments affichés sur le tableau ci-dessous.

Sélectionnez un élément au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande. Effectuez ensuite l'opération désirée en vous reportant au tableau suivant.



Élément	Description
ASPECT	L'utilisation des touches ◀/▶ permet de commuter le mode de rapport de format. Se rapporter à la description de ASPECT dans le menu AFFICHAGE. (M30).
EXÉCUTION KEYSTONE AUT	L'utilisation du touche ▶ exécute la fonction de distorsion trapézoïdale automatique. Voir EXÉCUTION KEYSTONE AUT dans le menu INSTALLAT° (M35). Cette fonction ne sera pas accessible quand Détect. Transition est activé. (M48)
KEYSTONE	Effectuer le réglage KEYSTONE au moyen des touches ◀/▶ . Se rapporter à la description de KEYSTONE dans le menu INSTALLAT° (M35). Cette fonction ne sera pas accessible quand Détect. Transition est activé. (M48)
MODE IMAGE	L'utilisation des touches ◀/▶ permet de commuter le mode de type d'image. Les modes de type d'image correspondent à des combinaisons de mode GAMMA et de mode TEMP COUL.. Choisissez le mode qui convient à la source projetée. <div style="text-align: center;"> </div> <p>NORMAL: (TEMP COUL. = MOYENNE DEFAULT) + (GAMMA = #1 DEFAULT) CINÉMA: (TEMP COUL. = BASSE DEFAULT) + (GAMMA = #2 DEFAULT) DYNAMIQUE: (TEMP COUL. = HAUTE DEFAULT) + (GAMMA = #3 DEFAULT) PAN. (NOIR): (TEMP COUL. = HT INTENS-1 DEFAULT) + (GAMMA = #4 DEFAULT) PANNE. (VER): (TEMP COUL. = HT INTENS-2 DEFAULT) + (GAMMA = #4 DEFAULT) PANNE. BLANC: (TEMP COUL. = MOYENNE DEFAULT) + (GAMMA = #5 DEFAULT)</p> <ul style="list-style-type: none"> Lorsque la combinaison des modes GAMMA et TEMP COUL. est différente des modes pré-réglés ci-dessus, l'affichage du MODE IMAGE sur le menu est "PERSONNAL.". Veuillez vous reporter aux éléments GAMMA (M27) et TEMP COUL. (M28) du menu IMAGE. Quand cette fonction est exécutée, il se peut qu'un élément supplémentaire, tel qu'une ligne, apparaisse.
LUMIN.	Ajustez la luminosité avec les touches ◀/▶ . Se rapporter à la description de LUMIN. dans le menu IMAGE (M27).

Menu COURT (suite)

Élément	Description
CONTRASTE	Ajustez le contraste avec les touches ◀/▶ . Se rapporter à la description de CONTRASTE dans le menu IMAGE (📖27).
COULEUR	Ajustez la couleur d'ensemble avec les touches ◀/▶ . Se rapporter à la description de COULEUR dans le menu IMAGE (📖28).
TEINTE	Ajustez la teinte avec les touches ◀/▶ . Se rapporter à la description de TEINTE dans le menu IMAGE (📖28).
NETTETE	Ajustez la netteté avec les touches ◀/▶ . Se rapporter à la description de NETTETE dans le menu IMAGE (📖28). • Vous pourrez remarquer des bruits lorsque vous effectuez les réglages, mais ces bruits ne sont pas le signe d'un dysfonctionnement quelconque.
SILENCIEUX	L'utilisation des touches ◀/▶ permet d'activer/désactiver le mode silencieux. Se rapporter à la description de SILENCIEUX dans le menu INSTALLAT° (📖35).
MIROIR	L'utilisation des touches ◀/▶ permet de commuter le mode pour le statut du miroir. Se rapporter à la description de MIROIR dans le menu INSTALLAT° (📖36). Si Déteç. Transition est ACTIVE et le statut de MIROIR est modifié, l'alarme Déteç. Transition (📖48) sera affichée quand le projecteur est redémarré après que la tension ait été coupée.
REIN.	Cette opération réinitialise tous les paramètres du MENU COURT, sauf TEMPS FILTRE et LANGUE. Une boîte de dialogue apparaît pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionnez REIN. avec la touche ▲ .
TEMPS FILTRE	Cette opération réinitialise la minuterie du filtre, qui compte le temps d'utilisation du fil. Une boîte de dialogue apparaît pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionnez REIN. avec la touche ▲ . Se rapporter au TEMPS FILTRE dans le menu OPT. (📖41).
LANGUE	L'utilisation des touches ◀/▶ permet de sélectionner LANGUE pour commuter le langage de menu. Se rapporter à la description de LANGUE dans le menu ECRAN (📖37).
Vers Menu Détaillé...	Sélectionner "Vers Menu Détaillé..." et pressez la touche ▶ ou bien la touche ENTER pour utiliser les menus IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLAT°, ECRAN, OPT. et RÉSEAU.

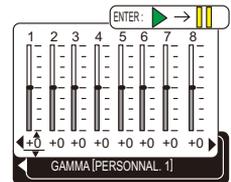
Menu IMAGE

Avec le menu IMAGE, vous pouvez accéder aux articles affichés sur le tableau ci-dessous.

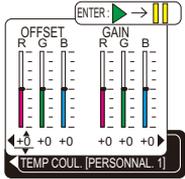
Sélectionnez un élément au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande, et appuyez sur la touche de curseur ► du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre. Effectuez ensuite l'opération désirée en vous reportant au tableau suivant.

MENU [RGB1]	CHOISIR
IMAGE	LUMIN. +0
AFFICHAGE	CONTRASTE +0
ENTR.	GAMMA DEF 1
INSTALLAT*	TEMP. COUL. MOYENNE
Ecran	COULEUR +0
OPT.	TEINTE +0
RÉSEAU	NETTETE 3
MENU COURT	MA. MEMOIRE ENREG. 1

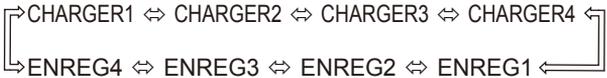
Élément	Description
LUMIN.	Ajustez la luminosité avec les touches ▲/▼ : Clair ⇄ Foncé
CONTRASTE	Ajustez le contraste avec les touches ▲/▼ : Fort ⇄ Faible
GAMMA	<p>Sélectionner le mode GAMMA au moyen de la touche ▲/▼ .</p> <p>#1 DEF 1 ⇄ #1 PERSONNAL. ⇄ #2 DEF 1 ⇄ #2 PERSONNAL. ⇄ #3 DEF 1</p> <p>⇄</p> <p>#5 PERSONNAL. ⇄ #5 DEF 1 ⇄ #4 PERSONNAL. ⇄ #4 DEF 1 ⇄ #3 PERSONNAL.</p> <p>Pour régler PERSONNAL..</p> <p>Sur sélection d'un mode PERSONNAL. et pression de la touche ► ou ENTER, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler le mode.</p> <p>Cette fonction est utile lorsque l'on désire changer la luminosité de certaines tonalités.</p> <p>Choisir un item en utilisant les touches ◀/▶, et régler le niveau au moyen des touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher une mire pour vérifier l'effet du réglage effectué, en appuyant sur la touche ENTER.</p> <p>Chaque fois que l'on appuie sur la touche ENTER, le modèle change comme ci-après.</p> <p>Aucun modèle ⇄ Échelle de gris (9 étapes) ⇄</p> <p>⇄ Rampe ⇄ Échelle de gris (15 étapes)</p> <p>Huit barres d'égalisation correspondent à huit tonalités du modèle de test sauf la plus obscure à l'extrémité gauche.</p> <p>Si on désire régler la 2^{ème} tonalité à partir de l'extrémité gauche sur le modèle de test (Échelle de gris (9 étapes)), utiliser la barre de réglage d'égalisation "1". La tonalité plus obscure à l'extrémité gauche du modèle de test ne peut pas être contrôlée avec n'importe quelle barre de réglage d'égalisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand cette fonction est exécutée, il se peut qu'un élément supplémentaire, tel qu'une ligne, apparaisse.



Menu IMAGE (suite)

Elément	Description
TEMP COUL.	<p>Choisir la température de couleur au moyen des touches ▲/▼.</p> <p>→ HAUTE DEFAUT ⇔ HAUTE PERSONNAL. ⇔ MOYENN DEFAUT ⇔ MOYENN PERSONNAL. ← → BASSE DEFAUT ⇔ BASSE PERSONNAL. ⇔ HT INTENS-1 DEFAUT ⇔ HT INTENS-1 PERSONNAL. ← → HT INTENS-2 DEFAUT ⇔ HT INTENS-2 PERSONNAL. ←</p> <p>Pour régler PERSONNAL..</p> <p>Sur sélection de PERSONNAL. et pression de la touche ► ou ENTER, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler l'option OFFSET et/ou GAIN du mode PERSONNAL..</p> <p>Les réglages OFFSET changent l'intensité de couleur de toutes les tonalités du modèle de test.</p> <p>Les réglages GAIN influencent principalement l'intensité de couleur sur les tonalités plus lumineuses du modèle de test.</p> <p>Choisissez l'option à régler avec les touches ◀/▶ et réglez le niveau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher une mire pour vérifier l'effet du réglage effectué, en appuyant sur la touche ENTER.</p> <p>Chaque fois que l'on appuie sur la touche ENTER, le modèle change comme ci-après.</p> <p>Aucun modèle ⇔ Échelle de gris (9 étapes) ⇐ ⇐ Rampe ⇔ Échelle de gris (15 étapes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand cette fonction est exécutée, il se peut qu'un élément supplémentaire, tel qu'une ligne, apparaisse. 
COULEUR	<p>Ajustez la couleur d'ensemble avec les touches ▲/▼.</p> <p>Fort ⇔ Faible</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cet élément peut être sélectionné uniquement avec un signal vidéo, un signal s-vidéo ou un signal vidéo de composante.
TEINTE	<p>Ajustez la teinte avec les touches ▲/▼.</p> <p>Verdâtre ⇔ Rougeâtre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cet élément peut être sélectionné uniquement avec un signal vidéo, un signal s-vidéo ou un signal vidéo de composante.
NETTETE	<p>Ajustez la netteté avec les touches ▲/▼.</p> <p>Fort ⇔ Faible</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vous pourrez remarquer des bruits et/ou un clignotement passager à l'écran lorsque vous effectuez les réglages, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

Menu IMAGE (suite)

Elément	Description
<p>MA MEMOIRE</p>	<p>L'exécution des fonctions respectives s'effectue en sélectionnant un mode de MA MEMOIRE avec les touches ▲/▼ puis en appuyant sur la touche ► ou ENTER.</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p>Ce projecteur a 4 mémoires numérotées pour le réglage des données.</p> <p>L'exécution de CHARGER 1, CHARGER 2, CHARGER 3 et CHARGER 4 charge les données sur la mémoire dont le numéro correspond avec le numéro de la commande, et ajuste automatiquement l'image en fonction des données.</p> <p>L'exécution de ENREG.1, ENREG.2, ENREG.3 et ENREG.4 place les données du réglage présent sur la mémoire dont le numéro correspond avec le numéro de la commande.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La donnée d'ajustement actuelle des éléments du menu IMAGE est conservée. • Vous pourrez remarquer des bruits et/ou un clignotement passager à l'écran, lorsque les données sont mises en mémoire, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement. <p>Quand les paramètres actuels ne sont pas enregistrés en mémoire, la boîte de dialogue suivante est affichée.</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #000080; color: white; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">Etat transitoire</p> <p style="text-align: center;">MEMORY : Appeler les données enregistrées</p> <p style="text-align: center;">◀ : QUITTE</p> </div> <p>Pour charger les paramètres enregistrés, appuyez sur la touche MEMORY. Si aucun paramètre n'a été enregistré, la boîte de dialogue suivante est affichée.</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #000080; color: white; padding: 2px; width: fit-content; margin: 10px auto; text-align: center;"> PAS DE DONNEES </div>

Menu AFFICHAGE

Avec le menu AFFICHAGE, vous pouvez accéder aux articles affichés sur le tableau ci-dessous.

Sélectionnez un élément au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande, et appuyez sur la touche de curseur ► du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre. Effectuez ensuite l'opération désirée en vous reportant au tableau suivant.

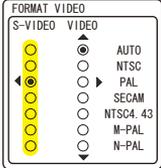
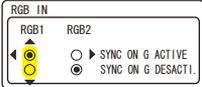
MENU [RGB1]		CHOISIR
1 IMAGE	ASPECT	4:3
AFFICHAGE	SUR-BAL.	5
ENTR.	POSIT. V	25
INSTALLAT*	POSIT. H	142
ECRAN	PHASE. H	16
OPT.	TAIL. H	1344
RESEAU	EXECUT. D'AJUST. AUTO	
MENU COURT		

Elément	Description
ASPECT	<p>L'utilisation des touches ◀/▶ permet de commuter le mode de rapport de format.</p> <p>Avec un signal RGB: NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ PETIT</p> <p>↑ Pour les signal vidéo, les signal s-vidéo ou les signal de composants vidéo 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ⇔ PETIT</p> <p>↑ Pour un signal nul 4:3 ⇔ 16:9</p> <ul style="list-style-type: none"> Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal.
SUR-BAL.	<p>Ajustez le taux de surbalayage avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Grande (Il réduit la taille de l'image) ⇔ Petite (Il agrandit la taille de l'image)</p> <ul style="list-style-type: none"> Cette rubrique ne peut être sélectionnée que pour un signal vidéo, signal s-vidéo ou un signal composant. Si ce réglage est trop grand, l'image risque d'être dégradée sur les bords du cadre de l'image. Dans ce cas, faites un réglage plus petit.
POSIT. V	<p>Ajustez la position verticale avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Vers le haut ⇔ Vers le bas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Un réglage excessif de la position verticale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, remettre la position verticale à sa définition standard. Pour ce faire, appuyer sur la touche REIN. lorsque POSIT.V est sélectionné. Ainsi, la POSIT.V reviendra à la définition standard. <p>Pour les signal vidéo, les signal s-vidéo ou les signal de composants vidéo L'étendue de POSIT.V dépend de la valeur SUR-BAL. Quand SUR-BAL. est à 10 il n'est pas possible de procéder à des ajustements.</p>
POSIT. H	<p>Ajustez la position horizontale avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Gauche ⇔ Droite</p> <ul style="list-style-type: none"> Un réglage excessif de la position horizontale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, remettre la position horizontale à sa définition standard. Pour ce faire, appuyer sur la touche REIN. lorsque POSIT.H est sélectionné. Ainsi, la POSIT.H reviendra à la définition standard. <p>Pour les signal vidéo, les signal s-vidéo ou les signal de composants vidéo L'étendue de POSIT.H dépend de la valeur SUR-BAL. Quand SUR-BAL. est à 10 il n'est pas possible de procéder à des ajustements.</p>
PHASE. H	<p>Ajustez la phase horizontale pour éliminer le scintillement avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Droite ⇔ Gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> Cet item peut être sélectionné seulement à un signal RGB ou un signal vidéo de composante.

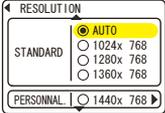
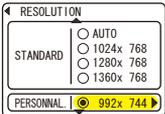
Menu AFFICHAGE (suite)

Elément	Description
TAIL. H	<p>Ajustez la taille horizontale avec les touches ▲/▼.</p> <p>Grande ⇔ Petite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique ne peut être sélectionnée que sur signal RGB. • Si ce réglage est excessif, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, réinitialisez le réglage en appuyant sur la touche RESET durant cette opération.
EXÉCUT. D'AJUST. AUTO	<p>La sélection de cet élément active la fonction de réglage automatique.</p> <p>À un signal RGB La position verticale, la position horizontale, la phase horizontale et la taille horizontale seront ajustées automatiquement. Le rapport d'aspect sera ainsi remis à sa valeur par défaut. S'assurer que la fenêtre d'application est réglée à sa dimension maximum avant d'essayer d'utiliser cette particularité. Les images obscures risquent encore d'être mal réglées. Utiliser un écran lumineux lorsque l'on effectue le réglage.</p> <p>À un signal vidéo ou signal s-vidéo. Le format vidéo optimal sera automatiquement sélectionné pour les signaux d'entrée respectifs. Cette fonction est disponible seulement lorsque AUTO est sélectionné à l'item "FORMAT VIDEO" du menu ENTR.. Pour un signal vidéo de composante, le type de signal est identifié automatiquement indépendamment de cette fonction.</p> <p>Pour les signal vidéo, les signal s-vidéo ou les signal de composants vidéo Les positions verticales, horizontales ainsi que le rapport d'aspect seront remis à leurs valeurs par défaut.</p> <p>Pour un signal de composant vidéo La phase horizontale sera automatiquement remise à sa valeur par défaut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le réglage automatique prend environ 10 secondes. Veuillez noter aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées.

Menu ENTR. (suite)

Elément	Description
COMPONENT	<p>Sélectionnez une fonction du port COMPONENT avec les touches ▲/▼. COMPONENT ⇔ SCART RGB</p> <p>Lorsque SCART RGB est sélectionné, le port COMPONENT VIDEO fonctionne comme un port pour l'entrée du signal SCART RGB et le port VIDEO comme un port SCART RGB d'entrée sync. L'entrée de signaux SCART RGB dans le projecteur est possible avec un adaptateur SCART et un câble SCART. Pour plus de détails, contactez votre revendeur.</p>
FORMAT VIDEO	<p>Paramétrez le format vidéo pour le port s-vidéo et le port vidéo.</p> <p>(1) Utilisez les touches ◀/▶ pour sélectionner le port d'entrée.</p> <p>(2) L'utilisation des touches ▲/▼ permet de commuter le mode pour le format vidéo. AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ↕ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ↕</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction fonctionne uniquement avec un signal vidéo provenant du port VIDEO ou du port S-VIDEO. • En mode AUTO le mode optimal est automatiquement sélectionné. • Il peut arriver cependant que l'opération en mode AUTO ne fonctionne pas de manière satisfaisante avec certains signaux. Si l'image devient instable (ex : une image irrégulière, un manque de couleur), sélectionnez le mode en fonction du signal d'entrée. 
BLOC IMAGE	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet d'activer/désactiver la fonction de verrou de cadre. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cet item agit seulement avec un signal RGB sous une fréquence verticale de 50 à 60 Hz. • Si vous sélectionnez ACTIVE, les images en mouvement sont meilleures. • Avec cette fonction il arrive que l'image soit légèrement dégradée. Dans ce cas, sélectionnez DESACTI.
RGB IN	<p>Règle le signal d'entrée RGB pour port RGB.</p> <p>(1) Utilisez les touches ◀/▶ pour choisir le port RGB à régler. RGB1 ⇔ RGB2</p> <p>(2) Utilisez les touches ▲/▼ pour choisir le type de signal d'entrée RGB. SYNC ON G ACTIVE ⇔ SYNC ON G DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir ACTIVE active le mode SYNG ON G. Le mode SYNC ON G autorise la réception de SYNC ON G. • En mode SYNC ON G, l'image peut être déformée avec certain signaux d'entrée. Dans ces cas, débranchez le connecteur de signal pour vous assurez qu'aucun signal n'est reçu, désactiver le mode SYNC ON G et rebranchez le signal. 

Menu ENTR. (suite)

Elément	Description
RESOLUTION *2	<p>La résolution des signaux d'entrée pour RGB1 et RGB2 peut être réglée sur ce projecteur.</p> <p>(1) Dans le menu ENTR. choisissez RESOLUTION avec les touches ▲/▼ et pressez la touche ►. Le menu RESOLUTION sera affiché.</p>  <p style="text-align: right;">Menu RESOLUTION</p> <p>(2) Dans le menu RESOLUTION choisissez la résolution à laquelle vous souhaitez afficher en utilisant les touches ▲/▼. AUTO réglera automatiquement la résolution en fonction du signal d'entré.</p> <p>(3) Presser ► ou la touche ENTER en choisissant la résolution STANDARD ajustera automatiquement les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge, la taille horizontale, et choisira automatiquement un format de rapport. La fenêtre de dialogue INFOS (43) s'affichera.</p>  <p>(4) Pour régler la résolution à des valeurs non-standard, utilisez les touches ▲/▼ pour choisir PERSONNAL., la fenêtre de dialogue RESOLUTION PERSONNAL. s'affichera. Réglez les résolutions horizontales (HORIZONTAL) et verticales (VERTICAL) avec les touches ▲/▼/◀/►.*1</p>  <p style="text-align: right;">dialogue RESOLUTION PERSONNAL.</p> <p>(5) Pour enregistrer les paramètres, placez le curseur sur le chiffre le plus à droite et pressez la touche ►. Les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale seront ajustées automatiquement et le rapport de format sera sélectionné automatiquement. Après que la fenêtre de dialogue INFOS (43) ait été affichée pendant 10 secondes, l'écran va revenir au menu RESOLUTION en affichant la valeur modifiée.</p>  <p>(6) Pour retourner à la résolution précédente sans enregistrer les modifications, placez le curseur sur le chiffre le plus à gauche et pressez la touche ◀. L'écran va revenir au menu RESOLUTION en affichant la valeur précédente.</p> 

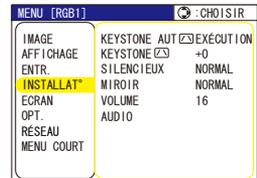
*1 Toutes les résolutions ne sont pas garanties.

*2 Cette fonction peut ne pas marcher correctement avec certaines images.

Menu INSTALLAT°

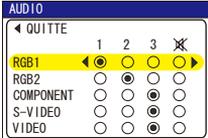
Avec le menu INSTALLAT° vous pouvez accéder aux articles affichés sur le tableau ci-dessous.

Sélectionnez un élément au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande, et appuyez sur la touche de curseur ► du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre. Effectuez ensuite l'opération désirée en vous reportant au tableau suivant.



Élément	Description
EXÉCUTION KEYSTONE AUT	<p>La sélection de cet élément active la correction automatique des distorsions trapézoïdales. Le projecteur corrige automatiquement la distorsion en trapèze verticale résultant de l'angle d'installation (avant/arrière).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction ne sera exécutée qu'une fois après sélection dans le Menu. Quand l'inclinaison du projecteur est modifiée, exécutez cette fonction de nouveau. • Lorsque INVERS.V ou INVERS.H&V est sélectionné dans l'article MIROIR, si l'écran du projecteur est incliné ou s'il est orienté vers le bas, il arrive que cette fonction ne marche pas correctement. • Lorsque le réglage du zoom est configuré du côté TÉLÉ, il arrive que cette correction soit excessive. Cette fonction doit être utilisée avec le zoom réglé, si possible, sur LARGE. • Lorsque l'angle vertical est presque à 0 degrés, il arrive que la fonction de correction automatique des distorsions trapézoïdales ne marche pas. • Lorsque l'angle vertical est presque à ±30 degrés, il arrive que la fonction de correction automatique des distorsions trapézoïdales ne marche pas correctement. • Cette fonction n'est pas accessible quand Déteçt. Transition est activé. (48)
KEYSTONE	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet de corriger la distorsion trapézoïdale. Plus haut dans les données ⇔ Plus bas dans les données</p> <ul style="list-style-type: none"> • La plage de réglage de cette fonction varie avec le type de signal en entrée. Avec certains signaux, il arrive que cette fonction ne marche pas correctement. • Cette fonction n'est pas accessible quand Déteçt. Transition est activé. (48)
SILENCIEUX	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet désactiver/d'activer le mode silencieux. NORMAL ⇔ SILENCIEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque le mode SILENCIEUX est sélectionné, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.

Menu INSTALLAT° (suite)

Elément	Description
<p>MIROIR</p>	<p>Sélectionnez le statut du miroir avec les touches ▲/▼ .</p>  <p>NORMAL ⇔ INVERS. H ⇔ INVERS. V ⇔ INVERS. H&V</p> <p>Si Défect. Transition est ACTIVE et le statut de MIROIR est modifié, l'alarme Défect. Transition (48) sera affichée quand le projecteur est redémarré après que la tension ait été coupée.</p>
<p>VOLUME</p>	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet de régler le volume. Haut ⇔ Bas</p>
<p>AUDIO</p>	<p>Affectation des ports audio. Choisir un port d'entrée image avec les touches ▲/▼ (1), puis utiliser les touches ◀ /▶ (2) pour choisir le port audio à verrouiller avec le port d'entrée. Si vous avez sélectionné off, aucun port audio ne fonctionnera pour le port entrée.</p> <p>(1) RGB1 ⇔ RGB2 ⇔ COMPONENT ⇔ S-VIDEO ⇔ VIDEO (2) 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ ✕</p> 

Menu ECRAN

Avec le menu ECRAN, vous pouvez accéder aux articles affichés sur le tableau ci-dessous.

Sélectionnez un élément au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande, et appuyez sur la touche de curseur ► du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre. Effectuez ensuite l'opération désirée en vous reportant au tableau suivant.

MENU [RGB1]		CHOISIR
IMAGE	LANGUE	FRANÇAIS
AFFICHAGE	POS. MENU	
ENTR.	SUPPR.	NOIR
INSTALLAT*	DEMARRAGE	ORIGINAL
ECRAN	Mon Écran	
OPT.	V. Mon Écran	DESACT1.
RESEAU	MESSAGE	ACTIVE
MENU COURT	NOM DU SOURCE	

Elément	Description
LANGUE	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet de changer la langue d'affichage sur écran.</p> <p>ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL ⇔ ITALIANO</p> <p>NORSK ⇔ NEDERLANDS ⇔ PORTUGUÊS ⇔ 日本語</p> <p>简体中文 ⇔ 繁體中文 ⇔ 한글 ⇔ SVENSKA ⇔ РУССКИЙ</p> <p>SUÓMI ⇔ POLSKI ⇔ TÜRKÇE</p>
POS. MENU	<p>Ajustez la position du menu avec les touches ◀/▶/▲/▼ .</p> <p>Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche MENU de la télécommande ou n'effectuez aucune opération pendant 10 secondes.</p>
SUPPR.	<p>Sélectionnez un type d'écran SUPPR avec les touches ▲/▼ .</p> <p>L'écran blanc est l'écran de la fonction d'écran blanc temporaire (22). On peut l'afficher en appuyant sur la touche BLANK de la télécommande.</p> <p>Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ BLEU ⇔ BLANC ⇔ NOIR</p> <p>L'écran Mon Écran est l'écran que vous pouvez enregistrer comme l'écran désiré, et l'écran ORIGINAL est l'écran standard existant. Les écrans BLEU, BLANC et NOIR sont les écrans sans configuration (uni) dans chaque couleur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran et l'écran ORIGINAL se transformeront en écran NOIR après quelques minutes. • En ce qui concerne l'écran Mon Écran, veuillez consulter l'élément " Mon Écran " dans ce tableau (38).

Menu ECRAN (suite)

Elément	Description
DEMARRAGE	<p>En utilisant les touches ▲/▼ on active le mode de l'écran de démarrage. L'écran DEMARRAGE est l'écran qui est affiché lorsqu'aucun signal n'est détecté ou lorsqu'un signal inadéquat est détecté.</p> <p>Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ DESACTI.</p>  <p>L'écran Mon Écran est l'écran que vous pouvez enregistrer comme l'écran désiré, et l'écran ORIGINAL est l'écran standard existant. Lorsque le mode DESACTI. est sélectionné, l'écran NOIR est utilisé.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour éviter qu'il n'y ait une rémanence à l'extinction, les écrans Mon Écran et ORIGINAL sont remplacés par un écran SUPPR. au bout de quelques minutes. Si l'écran SUPPR. a également été spécifié pour Mon Écran ou ORIGINAL, il passera à écran NOIR. • Concernant Mon Écran, veuillez consulter l'élément Mon Écran ci-dessous. <p>Au sujet de l'écran SUPPR., veuillez vous référer à la rubrique SUPPR. (37).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction ne sera pas accessible et sera verrouillée sur Mon Écran quand le MOT DE PASSE Mon Écran est activé dans le menu Sécurité.
Mon Écran	<p>Cette option sert à la capture de Mon Écran pour l'écran blanc et pour l'écran de démarrage. Veuillez exécuter l'affichage de l'entrée qui comprend l'image que vous désirez capturer.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sur sélection de cette option la boîte de dialogue intitulée "Mon Écran" s'affiche. Elle vous demandera si vous désirez commencer la capture de l'image à partir de l'écran actuel. Veuillez attendre que l'image cible s'affiche, et appuyez sur la touche ENTER de la télécommande lorsque l'image s'affiche. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra. Pour terminer cette opération, appuyez sur la touche RESET ou ESC de la télécommande. 2. L'utilisation des touches ◀/▶/▲/▼ permet d'ajuster la position du cadre. Veuillez déplacer le cadre sur la position de l'image que vous désirez utiliser. Pour certains signaux d'entrée, le cadre ne pourra pas être déplacé. Pour commencer l'enregistrement, appuyez sur la touche ENTER de la télécommande. Pour rétablir l'écran et retourner à la boîte de dialogue précédente, appuyez sur la touche RESET ou ESC de la télécommande. <p>L'enregistrement prendra quelques minutes. Une fois l'enregistrement terminé, l'écran d'enregistrement et le message "L'enregistrement de Mon Écran est terminé." s'affichent pendant quelques secondes. Si l'enregistrement échoue, le message "Une erreur de capture s'est produite. Veuillez essayer à nouveau." s'affiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction n'est pas disponible quand le MOT DE PASSE Mon Écran est activé dans le menu SÉCURITÉ. <p>REMARQUE: Le paramètre KEYSTONE ne peut pas être modifié lorsqu'on utilise la fonction Mon Écran.</p>
V. Mon Écran	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet d'activer/désactiver la fonction V. Mon Écran. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, l'exécution de l'option Mon Écran n'est pas possible. Utilisez cette fonction pour protéger le réglage actuel de Mon Écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction n'est pas disponible quand le MOT DE PASSE Mon Écran est activé dans le menu SÉCURITÉ.

Menu ECRAN (suite)

Elément	Description
MESSAGE	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet d'activer/désactiver la fonction de message. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque le mode ACTIVE est sélectionné, les fonctions des messages suivants sont activées. "AUTO EN COURS" pendant le réglage automatique "ENTREE NON DETEC." "SYNC.HORS PLAGE" "Recherche...." en cas de recherche d'un signal d'entrée. "Détection...." quand un signal d'entrée est détecté. L'indication du signal d'entrée par changement. L'indication du rapport de format par changement. L'indication de MA MEMOIRE par changement. L'indication du MODE IMAGE par changement. Les indications "REPOS" et " " quand on appuie sur la touche FREEZE pendant que l'écran est bloqué.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il faut se rappeler qu'on a choisi DESACTI. lorsque l'image est bloquée. <p>Il ne faut pas considérer l'état de repos comme un défaut (📖22).</p>
NOM DU SOURCE	<p>On peut attribuer un nom à chacun des port d'entrée de ce projecteur.</p> <p>(1) Utilisez les touches ▲/▼ du menu ECRAN pour sélectionner NOM DU SOURCE et pressez la touche ►. Le menu NOM DU SOURCE sera affiché.</p> <p>(2) Utilisez les touches ▲/▼ du menu NOM DU SOURCE pour sélectionner port et pressez la touche ►. La fenêtre de dialogue NOM DU SOURCE sera affichée.</p> <p>(3) Le nom actuel sera affiché sur la première ligne. Utilisez les touches ◀/▶/▲/▼, ENTER ou INPUT pour choisir et entrer les caractères. La touche RESET peut être utilisée pour effacer un caractère à la fois. Le nom peut utiliser 16 caractères au maximum.</p> <p>(4) Pour modifier un caractère déjà saisi, pressez la touche ▲ pendant que le curseur est sur la rangée [A-N] pour déplacer le curseur vers le nom affiché sur la première ligne. Utilisez les touches ◀/▶ pour sélectionner les caractères à modifier. Dès qu'un caractère dans le nom est sélectionné, utilisez la touche ▼ pour déplacer le curseur vers la zone d'entrée des caractères, sélectionnez et entrez un caractère comme décrit ci-dessus.</p> <p>(5) Choisissez [] et pressez les touches ENTER ou INPUT quand vous avez fini d'entrer le texte. Pour retourner au nom précédent sans enregistrer les modifications, pressez simultanément les touches ESC ou ◀ et la touche INPUT.</p> <div data-bbox="856 792 1059 917" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>NOM DU SOURCE</p> <p>RGB1 : RGB2 ▶</p> <p>RGB2 : DESKTOP PC</p> <p>COMPONENT : DVD</p> <p>S-VIDEO : CAMERA</p> <p>VIDEO : VTR</p> </div> <p>menu NOM DU SOURCE *Le coté droit du menu est vierge tant qu'un nom n'est pas spécifié</p> <div data-bbox="856 1019 1051 1149" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>NOM: RGB1</p> <p>RGB1</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N</p> <p>O P Q R S T U V W X Y Z</p> <p>a b c d e f g h i j k l m n</p> <p>o p q r s t u v w x y z</p> <p>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</p> <p>- _ # ! ? &</p> <p>ESCR [] ◀ ▶ QUITTE ENTER [] SUIVANT</p> </div> <div data-bbox="856 1187 1051 1317" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>NOM: RGB1</p> <p>RGB1</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N</p> <p>O P Q R S T U V W X Y Z</p> <p>a b c d e f g h i j k l m n</p> <p>o p q r s t u v w x y z</p> <p>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</p> <p>- _ # ! ? &</p> <p>ESCR [] ◀ ▶ QUITTE</p> </div> <div data-bbox="856 1370 1051 1500" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>NOM: RGB1</p> <p>RGB1</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N</p> <p>O P Q R S T U V W X Y Z</p> <p>a b c d e f g h i j k l m n</p> <p>o p q r s t u v w x y z</p> <p>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</p> <p>- _ # ! ? &</p> <p>ESCR [] ◀ ▶ QUITTE ENTER [] SUIVANT</p> </div>

Menu OPT.

Avec le menu OPT., vous pouvez accéder aux articles affichés sur le tableau ci-dessous.

Sélectionnez une option au moyen des touches de curseur ▲/▼ du projecteur ou de la télécommande, et appuyez sur la touche de curseur ► du projecteur ou de la télécommande, ou sur la touche ENTER de la télécommande pour poursuivre, sauf pour les options TEMPS LAMPE et TEMPS FILTRE.

MENU [RGB1]		CHOISIR
IMAGE	RECHER. AUTO.	DESACTI.
AFFICHAGE	KEYSTONE AUT	DESACTI.
ENTR.	MARCHE AUTO.	DESACTI.
INSTALLAT*	AUTO OFF	0min
ECRAN	TEMPS LAMPE	0h
OPT.	TEMPS FILTRE	0h
RESEAU	MA TOUCHE	
MENU COURT	SERVICE	
	SECURITE	

Élément	Description
RECHER. AUTO.	<p>Utilisez les touches ▲/▼ pour activer/désactiver la fonction automatique de recherche de signal.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur fait automatiquement le tour des ports d'entrée pour détecter un signal, dans l'ordre suivant. La recherche démarre à partir du port courant. Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur cesse de chercher et il affiche l'image.</p> <p>RGB IN1 ⇒ RGB IN2 ⇒ COMPONENT VIDEO ⇒ S-VIDEO ⇒ VIDEO</p>
KEYSTONE AUT	<p>Utilisez les touches ▲/▼ pour activer/désactiver la fonction de distorsion trapézoïdale automatique.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>ACTIVE: le projecteur détecte et la correction de distorsion trapézoïdale automatique s'activera dès que l'inclinaison du projecteur est modifiée.</p> <p>DESACTI.: Cette fonction est désactivée. Exécutez la fonction EXÉCUTION KEYSTONE AUT du menu INSTALLAT* pour avoir une correction de distorsion trapézoïdale automatique.</p> <p>Si le projecteur est suspendu au plafond cette fonction n'opérera pas correctement. Réglez la sur DESACTI.</p> <p>Cette fonction n'est pas accessible quand Déteçt. Transition est activé. (M48)</p>
MARCHE AUTO.	<p>Utilisez les touches ▲/▼ pour activer/désactiver la fonction MARCHE AUTO.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, la lampe s'allumera automatiquement avec la mise sous tension si elle avait été éteinte par la mise hors tension de l'alimentation.</p> <p>La lampe ne s'allumera pas automatiquement lors de la mise sous tension si elle a été éteinte selon les procédures suivante.</p> <ul style="list-style-type: none"> •La lampe a été éteinte avec la télécommande, une touche du projecteur ou la touche de mise hors de tension. •La lampe a été éteinte avec la fonction AUTO OFF (M41). •La lampe a été allumée par la fonction MARCHE AUTO.et s'est éteinte au bout de 30 minutes par absence de signal détecté. <p>Si aucune entrée n'est détecté après la mise sous tension et si le temps AUTO OFF est à 0, le projecteur sera mis hors tension après environ 30 minutes.</p> <p>Si aucune entrée n'est détecté après la mise sous tension et si le temps AUTO OFF est entre 1 et 99, le projecteur sera mis hors tension après que le nombre de minutes indiquées soit écoulé.</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 par le port CONTROL pendant la période correspondante, le projecteur ne sera pas mis hors tension.</p>

Menu OPT. (suite)

Elément	Description
AUTO OFF	<p>L'utilisation des touches ▲/▼ permet de spécifier le temps du décompte pour la mise hors tension automatique du projecteur.</p> <p>Long (max. 99 minutes) ⇔ Court (min. 0 minute = DISACTI.)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>La mise hors tension automatique n'a pas lieu si le temps spécifié est 0. Quand le temps est spécifié entre 1 et 99 et si ce temps s'écoule sans qu'il n'y ait eu de signal ou seulement un signal non conforme, la lampe du projecteur s'éteindra. Si une touche du projecteur ou de la télécommande est pressée, ou bien si une commande (à l'exception des commandes get) est transmise par le port CONTROL pendant la période correspondante, le projecteur ne sera pas mis hors tension. Veuillez consulter la section "Mise hors tension" (17).</p>
TEMPS LAMPE	<p>Le temps de lampe correspond au temps écoulé depuis la dernière réinitialisation. Il est indiqué dans le menu OPT. en tant que temps d'utilisation de la lampe. En appuyant sur la touche RESET de la télécommande ou sur le touche ► du projecteur pendant environ 3 secondes, un dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de lampe, sélectionnez REIN. avec la touche ▲.</p> <p>REIN. ⇔ ANNULER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réinitialisez le temps lampe seulement lorsque vous avez remplacé la lampe. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation de la lampe. • Concernant le remplacement de la lampe, veuillez consulter la section "Lampe" (53, 54).
TEMPS FILTRE	<p>Le temps de filtre correspond au temps écoulé depuis la dernière réinitialisation. Il est indiqué dans le menu OPT. en tant que temps d'utilisation du filtre à air. En appuyant sur la touche RESET de la télécommande ou sur le touche ► du projecteur pendant environ 3 secondes, un dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de filtre, sélectionnez REIN. avec la touche ▲.</p> <p>REIN. ⇔ ANNULER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réinitialisez le temps filtre seulement lorsque vous avez nettoyé ou remplacé le filtre à air. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation du filtre à air. • Concernant l'entretien du filtre à air, veuillez consulter la section "Filtre à air" (55, 56).
MA TOUCHE	<p>Assigne une fonction aux touches MY BUTTON1 et 2 de la télécommande fournie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • RGB1: assigne port à RGB1. • RGB2: assigne port à RGB2. • COMPONENT: assigne port à COMPONENT. • S-VIDEO: assigne port à S-VIDEO. • VIDEO: assigne port à VIDEO. • e-SHOT: affiche le menu e-SHOT. • INFOS: affiche ENTR.-INFOS (43) • EXÉCUTION KEYSTONE AUT: effectue automatiquement la correction de distorsion trapézoïdale. (35) • MA MEMOIRE: charge les paramètres MA MEMOIRE. (29) • MODE IMAGE: modifie le mode IMAGE (25) • REG. FILTRE: affiche le dialogue de confirmation de réinitialisation du temps filtre. (41) • VOLUME+: augmente le volume. • VOLUME-: réduit le volume.

Menu OPT. (suite)

Elément	Description
SERVICE	<p>Le menu SERVICE s'affiche lorsque cet élément est sélectionné. Sélectionnez une option avec les touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► ou ENTER de la télécommande pour poursuivre.</p> <p>VIT VENTIL ⇔ AJUSTMT AUTO ⇔ FANTÔME ⇔ AVERT.FILTR ⇔ VERR.TOUCHES</p> <p>↙ REGLAGE USINE ⇔ INFOS ⇔ FREQ A DIST. ↘</p> <p>VIT VENTIL L'utilisation des touches ▲/▼ permet de changer la vitesse de rotation des ventilateurs de refroidissement. L'option HAUT correspond au mode d'utilisation dans les régions montagneuses, etc. Veuillez utiliser cette fonction lorsque vous utilisez le projecteur dans des endroits situés en altitude, etc. HAUTE ⇔ NORMAL</p> <p>AJUSTMT AUTO Utilisez les touches ▲/▼ pour activer / désactiver le réglage automatique. Si vous avez choisi DESACTI., les réglages automatiques sont désactivés, mais un réglage approximatif intervient quand même automatiquement à partir des réglages de base. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selon les conditions comme l'image d'entrée, le câble des signaux à l'appareil, les conditions environnantes de l'appareil etc., le réglage automatique peut ne pas fonctionner correctement. Dans ce cas, veuillez choisir DESACTI. pour désactiver le réglage automatique, et réglez manuellement. <p>FANTÔME 1. Sélectionnez une couleur d'image fantôme avec les touches ◀/▶. 2. Réglez l'élément sélectionné avec les touches ▲/▼ pour faire disparaître l'image fantôme.</p> <p>AVERT. FILTR Utiliser la touche ▼/▲ pour régler l'horloge. Ainsi, vous pourrez ajuster les intervalles d'apparition du message de nettoyage du filtre à air: 50h ⇔ 100h ⇔ 200h ⇔ 300h ⇔ DÉSACTI.</p> <p>Une fois que vous aurez sélectionné "50h", "100h", "200h" ou "300h", le message "RAPPEL *** HEURES ONT PASSÉ DEPUIS LA DERNIERE INSPECTION DU FILTRE" s'affichera une fois que l'horloge atteint l'intervalle défini dans le menu. (59)</p> <p>Quand "DÉSACTI." est choisi, le message de nettoyage du filtre à air ne s'affichera pas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veuillez vérifier et nettoyer le filtre à air régulièrement, même si aucun message ne se manifeste. Si le filtre 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. • En général, il est recommandé de choisir "100h". Il faut être vigilant au niveau de l'environnement d'utilisation du projecteur et de l'état du filtre à air, plus particulièrement lorsque vous aurez choisi "200h", "300h" ou "DÉSACTI." <p>VERR. TOUCHES Pour activer ou désactiver le verrouillage des touches, appuyer sur les touches ▲/▼. Lorsque ACTIVE est sélectionné, les touches du projecteur ne fonctionnent pas à l'exception de la touche STANDBY/ON. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eviter de jouer avec les touches ou de les actionner fortuitement. Cette fonction n'a aucun effet sur la télécommande.

Menu OPT. (suite)

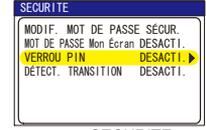
Elément	Description
SERVICE	<p>FREQ A DIST. Utilisez les touches ▲/▼ pour changer les paramètres du capteur télécommande du projecteur (☞16).</p> <p>1:NORMAL ⇔ 2: HAUTE</p> <p>Les éléments cochés sont activés. Les valeurs d'usine ont 1: NORMAL et 2:HAUT activés. Si la télécommande ne fonctionne pas correctement réglez les 2 paramètres soit sur 1 soit sur 2 selon les instructions Paramètres de la télécommande (☞16). Les deux ne peuvent pas être désactivés simultanément.</p> <p>INFOS Sur sélection de cet élément la boîte de dialogue intitulée “ENTR.-INFOS.” s'affiche.Elle indique des informations concernant l'entrée actuelle.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 30%;"> ← ENTR.-INFOS RGB 1024x768 @60Hz BLOC IMAGE </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 30%;"> ← ENTR.-INFOS S-VIDEO SECAM AUTO </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 30%;"> ← ENTR.-INFOS COMPONENT 576i @50 SCART RGB </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Le message “BLOC IMAGE” signifie que la fonction de verrou de cadre est activée. • Le message “SCART RGB” signifie que le port COMPONENT VIDEO fonctionne en tant que port d'entrée SCART RGB. Veuillez vous référer à l'élément “ COMPONENT ” dans ce tableau (☞33). • Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée s'il n'y a aucun signal ou en mode de sortie synchronisée. <p>REGLAGE USINE Pour exécuter cette fonction, sélectionnez REIN. avec la touche ▲. L'exécution de cette fonction rétablit les réglages initiaux pour tous les éléments de menu. Il faudrait prendre note que les items TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, LANGUE et OPT._ SECURITE ne sont pas remis à zéro.</p> <p>REIN. ⇐ ANNULER</p>

Menu OPT. (suite)

Elément	Description
<p>SECURITE</p>	<p>Ce projecteur est équipé de fonctions de SÉCURITÉ. L'enregistrement de l'utilisateur est nécessaire avant d'utiliser les fonctions de SÉCURITÉ. Contactez votre revendeur.</p> <p>1. Utilisation des fonctions de SECURITE</p> <p>1.1 Saisie du MOT DE PASSE</p> <p>1.1-1 Utilisez les touches ▲/▼ du menu OPT. pour sélectionner SECURITE et pressez la touche ►. La fenêtre de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affichera. La valeur d'usine du MOT DE PASSE est 3046. Ce MOT DE PASSE peut être changé (1.2 Modifier MOT DE PASSE).</p> <div data-bbox="338 589 825 646" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>REMARQUE : Il est fortement recommandé de modifier la valeur d'usine aussitôt que possible.</p> </div> <p>1.1-2 Utilisez les touches ▲/▼◀/► pour saisir le MOT DE PASSE enregistré. Déplacez le curseur jusqu'au chiffre le plus à droite de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE et pressez la touche ► pour afficher le menu SECURITE. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affichera de nouveau. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi 3 fois, le projecteur se mettra hors tension. Par la suite, le projecteur se mettra hors tension dès qu'un MOT DE PASSE incorrect est saisi.</p> <p>1.2 Modifier MOT DE PASSE</p> <p>1.2-1 Utilisez les touches ▲/▼ du menu SECURITE pour sélectionner MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR. et pressez la touche ► pour afficher la fenêtre de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE.</p> <p>1.2-2 Utilisez les touches ◀/►/▲/▼ pour saisir le MOT DE PASSE enregistré.</p> <p>1.2-3 Déplacez le curseur vers le coté droit de la fenêtre de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE et pressez la touche ► pour afficher la fenêtre de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE, entrez le même MOT DE PASSE de nouveau.</p> <p>1.2-4 Déplacez le curseur vers le coté droit de la fenêtre de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et pressez la touche ► et le message NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE sera affiché pendant 20 secondes, prenez note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle. Pressez la touche ENTER de la télécommande ou la touche INPUT du projecteur pour effacer le message NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE.</p> <div data-bbox="338 1482 896 1511" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>REMARQUE : N'oubliez pas votre MOT DE PASSE.</p> </div>



dialogue ENTRER MOT DE PASSE



menu SECURITE



dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE



dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE



message NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE

Menu OPT. (suite)

Elément	Description
SECURITE	<p>1.3 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</p> <p>1.3-1 Suivez la procédure indiquée en 1.1-1 pour afficher la fenêtre de dialogue ENTRER MOT DE PASSE.</p> <p>1.3-2 Pendant que la fenêtre de dialogue ENTRER MOT DE PASSE est affichée, pressez et maintenez appuyée la touche RESET de la télécommande pendant 3 secondes, ou bien pressez et maintenez appuyées les touches INPUT et ► du projecteur pendant 3 secondes.</p> <p>Demande Code à 10 chiffres sera affiché. REMARQUE: Si il n'y a pas de saisie pendant 55 seconde alors que Demande Code est affiché, le menu s'effacera. Si nécessaire, répétez la procédure à partir de 1.3-1.</p> <p>1.3-3 Contactez votre revendeur avec Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que votre information utilisateur enregistrée sera confirmée.</p>
	<p>2. Utiliser la fonction MOT DE PASSE Mon Écran</p> <p>La fonction de MOT DE PASSE Mon Écran peut être utilisée pour interdire l'accès à la fonction Mon Écran et pour empêcher l'image Mon Écran enregistrée d'être remplacée.</p> <p>2.1 Activer la fonction MOT DE PASSE Mon Écran</p> <p>2.1-1 Utilisez les touches ▲/▼ du menu SECURITE pour choisir MOT DE PASSE Mon Écran et pressez la touche ► pour afficher le menu MOT DE PASSE Mon Écran active/desacti..</p> <p>2.2 Régler MOT DE PASSE</p> <p>2.2-1 Affichez le menu Mon Écran en utilisant la procédure décrite en 2.1-1.</p> <p>2.2-2 Utilisez la touche ▲/▼ dans le menu MOT DE PASSE Mon Écran active/desacti. pour choisir ACTIVE.</p> <p>La fenêtre de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) sera affichée.</p> <p>2.2-3 Utilisez les touches ▲/▼/◀/► pour saisir MOT DE PASSE. Déplacez le curseur vers le coté droit de la fenêtre de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit) et pressez la touche ► pour afficher la fenêtre de dialogue VERIFIER MOT DE PASSE, entrez le même MOT DE PASSE de nouveau.</p>



Demande Code
(MOT DE PASSE)



Menu MOT DE PASSE
Mon Écran active/
desacti.



dialogue ENTRER
MOT DE PASSE (petit)



dialogue VERIFIER
MOT DE PASSE

Menu OPT. (suite)

Elément	Description
<p>SECURITE</p>	<p>2.2-4 Déplacez le curseur vers le coté droit de la fenêtre de dialogue VERIFIER MOT DE PASSE et pressez la touche ► pour afficher MOT DE PASSE pendant 20 secondes, prenez note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle. Après que MOT DE PASSE ait été affiché pendant 20 secondes, l'écran va revenir au menu MOT DE PASSE Mon Écran active/desacti.</p>  <p>dialogue PASSE</p> <p>Presser la touche ENTER de la télécommande ou la touche INPUT du projecteur effacera la boîte de dialogue MOT DE PASSE.</p> <p>Si un MOT DE PASSE a été enregistré pour Mon Écran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fonction d'enregistrement Mon Écran ainsi que le menu ne seront pas accessibles. • Le paramètre DEMARRAGE sera verrouillée sur Mon Écran (et le menu ne sera pas disponible). <p>Effacer MOT DE PASSE Mon Écran permettra d'utiliser normalement les deux fonctions.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>REMARQUE : N'oubliez pas votre MOT DE PASSE Mon Écran.</p> </div> <p>2.3 Désactiver MOT DE PASSE</p> <p>2.3-1 Suivez la procédure indiquée en 2.1-1 pour afficher le menu MOT DE PASSE Mon Écran active/desacti.</p> <p>2.3-2 Choisissez DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Entrez le MOT DE PASSE enregistré et l'écran va revenir au menu Mon Écran active/desacti.</p> <p>Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu se fermera. Si nécessaire, répétez la procédure à partir de 2.3-1.</p> <p>2.4 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</p> <p>2.4-1 Suivez la procédure indiquée en 2.1-1 pour afficher le menu MOT DE PASSE Mon Écran active/desacti.</p> <p>2.4-2 Choisissez DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Demande Code à 10 chiffres sera affiché dans la fenêtre de dialogue.</p>  <p>dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)</p> <p>2.4-3 Contactez votre revendeur avec Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que votre information utilisateur enregistrée sera confirmée.</p> <p>3. Utiliser la fonction VERROU PIN</p> <p>VERROU PIN est une fonction qui empêche l'utilisation du projecteur à moins qu'un Code enregistré ne soit saisi.</p> <p>3.1 Enregistrer le code PIN</p> <p>3.1-1 Utilisez les touches ▲/▼ du menu SECURITE pour choisir VERROU PIN et pressez les touches ► ou ENTER pour afficher le menu VERROU PIN active/desacti.</p>  <p>menu VERROU PIN active/desacti</p> <p>3.1-2 Utilisez les touches ▲/▼ du menu VERROU PIN active/desacti pour choisir ACTIVE et la fenêtre de BOITE PIN sera affichée.</p>

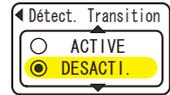
Menu OPT. (suite)

Elément	Description
<p>SECURITE</p>	<p>3.1-3 Saisir un code de verrouillage en 4 parts en utilisant les touches ▲/▼/◀/▶ , RGB et INPUT.</p> <p>Une fenêtre de confirmation va s'afficher. Saisir le même code PIN. Ceci achèvera l'enregistrement du code PIN.</p> <p>REMARQUE: Si il n'y a pas de saisie pendant 55 seconde alors que le fenêtre BOITE PIN ou de CONFIRMATION est affichée, le menu s'effacera. Si nécessaire, répétez la procédure à partir de 3.1-1. Par la suite, à chaque fois que le projecteur est remis sous tension après que l'alimentation sous mise hors tension, la BOITE PIN sera affichée. Entrer le Code PIN enregistré.</p> <p>Le projecteur peut être utilisé après la saisie du Code PIN enregistré. Si un Code PIN incorrect est saisi, la BOITE PIN s'affichera de nouveau. Si un Code PIN incorrect est entré 3 fois, le projecteur se mettra hors tension. Par la suite, le projecteur se mettra hors tension à chaque fois qu'un Code PIN erroné sera entré. Le projecteur se mettra aussi hors tension si aucune entrée n'est détectée pendant 5 minutes alors que la BOITE PIN est affichée.</p> <p>Cette fonction ne sera pas activée que quand le projecteur est mis sous tension après que l'alimentation ait été coupée.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> REMARQUE : N'oubliez pas votre Code PIN. </div> <p>3.2 Désactiver la fonction VERROU PIN</p> <p>3.2-1 Suivez la procédure indiquée en 3.1-1 pour afficher le menu V. Mon Écran active/desacti. Utilisez les touches ▲/▼ pour choisir DESACTI. et la BOITE PIN sera affichée.</p> <p>Entrer le code PIN enregistré pour désactiver la fonction VERROU PIN. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu se fermera.</p> <p>3.3 Si vous avez oublié votre code PIN</p> <p>3.3-1 Pendant que la BOITE PIN est affichée, pressez et maintenez appuyée la touche RESET pendant 3 secondes, ou bien pressez et maintenez appuyées les touches INPUT et ▶ pendant 3 secondes. Demande Code à 10 chiffres sera affiché.</p> <p>REMARQUE: Si il n'y a pas de saisie pendant 5 minutes alors que Demande Code est affiché, le projecteur se mettra hors tension.</p> <p>3.3-2 Contactez votre revendeur avec Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé après que votre information utilisateur enregistrée soit confirmée.</p>

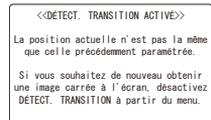


Menu OPT. (suite)

Elément	Description
<p>SECURITE</p>	<p>4. Utiliser la fonction Déteçt. Transition Si la fonction Déteçt. Transition est ACTIVE, elle réagira éventuellement de la manière suivante quand le projecteur est mis sous tension.</p> <ul style="list-style-type: none"> •L'alarme Déteçt. Transition indiquée si-dessous peut apparaître à l'écran si le projecteur a été déplacé ou ré-installé. •L'alarme Déteçt. Transition peut apparaître à l'écran si le paramètre MIROIR a été modifié. •Tant que la fonction Déteçt. Transition est activée, la fonction d'ajustement Keystone est inaccessible. <p>4.1 Activer la fonction Déteçt. Transition</p> <p>4.1-1 Utilisez les touches ▲/▼ du menu SECURITE pour choisir Déteçt. Transition et pressez les touches ► ou ENTER pour afficher le menu Déteçt. Choisissez ACTIVE et les valeurs actuelles de l'angle dans lequel est incliné le projecteur ainsi que des paramètres miroir et keystone seront enregistrés.</p> <p>REMARQUE: Cette fonction peut ne pas être efficace si le projecteur n'est pas dans une position stable lorsque ACTIVE est sélectionné.</p> <p>4.1-2 Si cette fonction est ACTIVE et que les valeurs de l'angle dans lequel est incliné le projecteur ainsi que des paramètres miroir et keystone au moment de l'activation sont différentes des valeurs préenregistrées, l'Alarme Déteçt. Transition sera affichée et le projecteur n'affichera pas le signal d'entrée.</p> <p>Pour afficher le signal d'entrée, désactivez Déteçt. Transition dans le menu SÉCURITÉ ou bien installez le projecteur aux valeurs préenregistrées d'angle, de miroir et de keystone. Si l'alarme Déteçt. Transition est affichée pendant 5 minutes, la lampe s'éteindra. Cette fonction ne sera activée que quand le projecteur est mis sous tension après que l'alimentation ait été coupée.</p> <p>4.2 éçler MOT DE PASSE du Déteçt. Transition</p> <p>4.2-1 Utilisez les touches ▲/▼ du menu SECURITE pour choisir Déteçt. Transition et pressez les touches ► ou ENTER pour afficher le menu Déteçt. Transition active/desacti.</p> <p>4.2-2 Utilisez les touches ▲/▼ du menu Déteçt. Transition active/desacti pour choisir ACTIVE. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) sera affichée.</p> <p>4.2-3 Utilisez les touches ▲/▼/◀/► pour saisir MOT DE PASSE. Déplacez le curseur vers le coté droit de la fenêtre de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE (petit) et pressez la touche ► pour afficher la fenêtre de dialogue VERIFIER MOT DE PASSE, entrez le même MOT DE PASSE de nouveau.</p> <p>4.2-4 Déplacez le curseur vers le coté droit de la fenêtre de dialogue VERIFIER NOUVEAU MOT DE PASSE et pressez la touche ► pour afficher le MOT DE PASSE pendant 20 secondes, prenez note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle. Après que MOT DE PASSE ait été affiché pendant 20 secondes, l'écran va revenir au menu Déteçt. Transition active/desacti. Presser la touche ENTER de la télécommande ou la touche INPUT du projecteur effacera la boîte de dialogue MOT DE PASSE.</p> <p style="text-align: center;">REMARQUE : N'oubliez pas votre MOT DE PASSE Déteçt. Transition.</p>



Menu Déteçt. Transition active/desacti



Alarme Déteçt. Transition



dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit)



dialogue VERIFIER MOT DE PASSE



dialogue PASSE

Menu OPT. (suite)

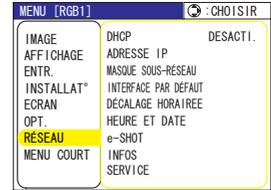
Elément	Description
SECURITE	<p>4.3 Rendre inactif le Délect. Transition</p> <p>4.3-1 Suivez la procédure indiquée en 4.1-1 pour afficher le menu Délect. Transition active/desacti.</p> <p>4.3-2 Choisissez DESACTI. pour afficher la boite de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Entrez le MOT DE PASSE enregistré et l'écran va revenir au menu Délect Transition active/desacti. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu se fermera. Si nécessaire, répétez la procédure à partir de 4.3-1.</p>
	<p>4.4 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</p> <p>4.4-1 Suivez la procédure indiquée en 4.1-1 pour afficher le menu Délect. Transition active/desacti.</p> <p>4.4-2 Choisissez DESACTI. pour afficher la boite de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Demande Code à 10 chiffres sera affiché dans la fenêtre de dialogue.</p>
	<p>4.4-3 Contactez votre revendeur avec Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que votre information utilisateur enregistrée sera confirmée.</p>



dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)

Menu RÉSEAU

Sélectionner [RÉSEAU] à partir du menu principal pour accéder aux fonctions suivantes.



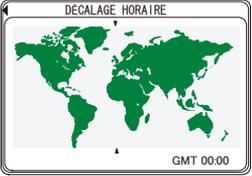
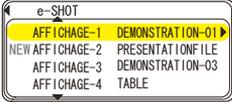
REMARQUE • Le réglage usine pour le protocole DHCP est “ACTIVE”. Il n’est pas nécessaire de définir [DHCP], [ADRESSE IP], [MASQUE SOUS-RÉSEAU] ou [INTERFACE PAR DÉFAUT] si votre réseau a activé le protocole DHCP. (Manuel d’utilisation – Fonctions Réseau)

• Si vous n’utilisez pas SNTP (Manuel d’utilisation – Fonctions Réseau), vous devrez définir HEURE ET DATE lors de l’installation initiale. Veuillez vous référer à l’élément HEURE ET DATE dans la liste qui suit.

REMARQUE Veuillez consulter votre administrateur réseau avant de raccorder un point d’accès existant à votre réseau. Une mauvaise définition réseau sur ce projecteur peut causer des problèmes sur le réseau.

Élément	Description
DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)	<p>DHCP ACTIVE/DESACTI.: Utiliser les touches ▲/▼ pour activer ou désactiver le protocole DHCP. ACTIVE ⇔ DESACTI. Sélectionner DESACTI. lorsque le réseau n’a pas activé le protocole DHCP.</p> 
ADRESSE IP	<p>Pour entrer ADRESSE IP: Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer l’ADRESSE IP. Cette fonction ne peut être utilisée que lorsque le DHCP est sur “DESACTI.”. ~Remarque~ L’ADRESSE IP est le numéro qui identifie le projecteur dans le réseau. Vous ne pourrez pas avoir deux appareils avec la même ADRESSE IP sur le même réseau.</p> 
MASQUE SOUS-RÉSEAU	<p>Pour entrer le MASQUE SOUS-RÉSEAU: Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer le même MASQUE SOUS-RÉSEAU que celui utilisé par votre PC. Cette fonction ne peut être utilisée que lorsque le DHCP est sur “DESACTI.”.</p> 

Menu RÉSEAU (suite)

Élément	Description
INTERFACE PAR DÉFAUT	<p>Pour entrer INTERFACE PAR DÉFAUT: Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer l'adresse INTERFACE PAR DÉFAUT (le nœud d'un réseau d'ordinateurs utilisé comme point d'accès à d'autres réseaux). Cette fonction ne peut être utilisée que lorsque le protocole DHCP est sur "DESACTI."</p> 
DÉCALAGE HORAIRE	<p>Pour entrer DÉCALAGE HORAIRE: Utiliser les touches ▲/▼ pour entrer DÉCALAGE HORAIRE. Définir le même DÉCALAGE HORAIRE que celui qui est défini dans votre PC. Si vous n'êtes pas sûr de la valeur à définir, consultez votre administrateur réseau. Utilisez la touche ◀ pour revenir au menu après avoir effectué le réglage DÉCALAGE HORAIRE.</p> 
HEURE ET DATE	<p>Pour Entrer HEURE ET DATE: Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ pour entrer l'année (deux derniers chiffres), le mois, la date, l'heure et les minutes.</p> <p>~Remarque~ lorsque SNTP est activé, le projecteur passera au dessus de ce réglage et ira récupérer l'information HEURE ET DATE depuis le serveur temps. Voir [Réglages date/heure] dans [Manuel d'utilisation – Fonctions Réseau: Comment configurer et contrôler le projecteur par le biais d'un browser web] pour les réglages du SNTP.</p>
e-SHOT	<p>Afichage e-SHOT: Utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner un élément et la touche ▶ ou les touches ENTER pour afficher l'image.</p> <p>Affichage1 Affichage2 Affichage3 Affichage4</p>  <p>Le nom des images enregistrées est affiché avec 16 caractères ou moins. Exemple: DEMONSTRATION-01 Le préfixe "NEW" est ajouté sur la ligne si l'image a été enregistrée récemment. Une fois l'image affichée, le préfixe "NEW" sera effacé. Lorsqu'une image est affichée, Vous pourrez utiliser les touches ▲/▼ pour faire défiler les pages des images. Utiliser les touches ◀ ou ESC pour revenir au menu. Appuyer sur la touche RESET de la télécommande pendant qu'une image est affichée a pour effet de faire apparaître le menu REIN. L'image affichée peut être effacée du menu REIN. avec la touche ENTER de la télécommande ou la touche INPUT du projecteur. Si vous ne désirez pas effacer l'image, utilisez la touche ESC de la télécommande ou appuyer simultanément sur les touches ◀ et INPUT du projecteur.</p> <p>~Remarque~</p> <ul style="list-style-type: none"> • les éléments ne contenant aucune image enregistrée ne peuvent pas être sélectionnés. • Les images peuvent être changées avec les touches ▲/▼ pendant le déchargement des données image.  

Menu RÉSEAU (suite)

Elément	Description
<p>INFOS</p>	<p>Affichage INFOS : Utiliser les touches ► ou ENTER pour voir l'information réseau et vérifier les réglages.</p> <div data-bbox="797 266 1044 410" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">◀ RÉSEAU- INFOS</p> <p>NOM</p> <p>ADRESSE IP 192.168.1.254</p> <p>MASQUE SOUS-RÉSEAU 255.255.255.0</p> <p>INTERFACE PAR DÉFAUT 0.0.0.0</p> <p>ADRESSE MAC 00:00:87:56:AC:7C</p> <p>DÉCALAGE HORAIRE GMT 00:00</p> <p>HEURE ET DATE 2000/1/1 8:15</p> </div> <p>~Remarque~</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seuls les 16 premiers caractères du nom du projecteur sont affichés. • Si l'horloge ne donne plus l'heure même après avoir réglé correctement HEURE ET DATE, il se peut que la pile de l'horloge intégrée au projecteur soit morte. Dans ce cas, remplacer la pile en suivant les instructions de remplacement de la pile. (p.57)
<p>SERVICE</p>	<p>Exécuter cette fonction aura pour résultat de redémarrer et re-initialiser la Fonction Réseau. Sélectionner REDÉMARRER avec la touche ►.</p> <div data-bbox="538 716 715 792" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">◀ SERVICE REDÉMARRER ►</p> </div> <p>Utiliser la touche ▲ pour mettre en action.</p> <div data-bbox="532 850 715 959" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">◀ REDÉMARRER ▲ EXÉCUTION ANNULER ▼</p> </div> <p>Si vous choisissez de redémarrer la connexion réseau sera coupée. Si DHCP est activé, l'adresse IP peut être changée. Après avoir choisi REDÉMARRER, le menu RÉSEAU ne sera pas accessible pendant environ 30 secondes.</p>

Fonctions Réseau

Veuillez vous référer à l'autre document joint concernant les Fonctions Réseau.

Entretien

Lampe

 AVERTISSEMENT  HAUTE TENSION  HAUTE TEMPÉRATURE  HAUTE PRESSION	
<p>► Le projecteur utilise une lampe en verre à vapeur de 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 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.</p>	
<p>► Comment se débarrasser de la lampe • Ce produit contient une lampe au mercure ; Ne la jetez pas à la poubelle avec les déchets ordinaires. Il faut s'en débarrasser conformément à la réglementation s'appliquant à l'environnement. En ce qui concerne le recyclage de la lampe, consultez le site www.lamprecycle.org. (aux Etats-Unis). Pour vous débarrasser du produit, veuillez contacter l'administration compétente en la matière ou www.eiae.org (aux Etats-Unis) ou www.epsc.ca (au Canada). Pour de plus amples informations, contactez votre revendeur.</p>	
 <p>Débranchez la prise d'alimentation de l'appareil de la prise de courant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débranchez le cordon électrique de la prise et demandez une lampe de rechange à votre revendeur. 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 la lampe, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, puis attendez au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude vous risquez de vous brûler et de l'endommager.
	<ul style="list-style-type: none"> • Ne jamais dévisser d'autres vis que celles spécifiées (désignées par une flèche). • 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.
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez uniquement une lampe du type spécifié. • Si la lampe se brise très vite après le premier usage, il peut y avoir un autre type de problème électrique. Dans ce cas, contactez votre revendeur local ou un service après-vente autorisé. • Manipulez la lampe avec soin : Si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque 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.

Lampe (suite)

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

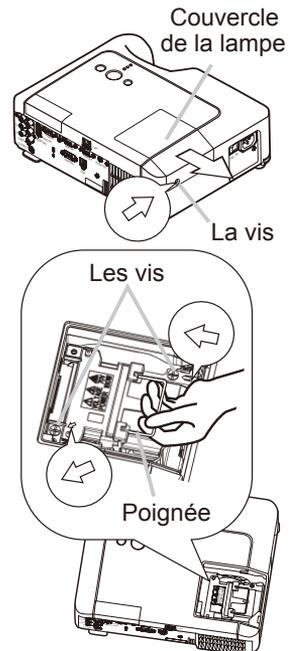
Numéro-type de la lampe = DT00751.

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

Si vous remplacez la lampe vous-même,

3. Desserrer la vis du couvercle de la lampe (indiquée par une flèche), puis faire glisser ce couvercle sur le côté pour le retirer.
4. Desserrez les 2 vis (indiquées par une flèche) de la lampe et retirez doucement la lampe en la saisissant par les poignées.
5. Insérez la nouvelle lampe, puis resserrez fermement les deux vis pour l'immobiliser en place.
6. Remettre le couvercle de la lampe en position en le faisant glisser et serrer fermement la vis du couvercle.
7. Allumer le projecteur et réinitialiser le temps lampe avec la fonction TEMPS LAMPE dans le menu OPT. (41).

- (1) Appuyer sur la touche MENU pour afficher un menu. Attendez que MENU COURT se soit affiché pour passer à l'étape suivante (2).
- (2) Mettez vous sur "Vers Menu Détaillé..." dans le menu, à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►.
- (3) Mettez vous sur "OPT." dans la colonne de gauche du menu à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►.
- (4) Mettez vous sur TEMPS LAMPE à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►. Une boîte de dialogue apparaît.
- (5) Appuyer sur la touche ▲ pour sélectionner "REIN." dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le TEMPS LAMPE.



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

Filtre à air

⚠️ AVERTISSEMENT ► Avant de procéder à l'entretien, assurez-vous que l'interrupteur a bien mis le projecteur hors tension et que le cordon d'alimentation n'est pas branché, puis attendez que le projecteur soit assez refroidi. Si vous effectuez l'entretien du projecteur alors qu'il est chaud, vous risquez de vous électrocuter, de griller la lampe ou de provoquer un dysfonctionnement du projecteur.

► Utilisez 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.

► Le filtre à air doit être nettoyé régulièrement. Si le filtre à air commence à être colmaté sous l'effet des poussières ou d'autres substances, la température interne de l'appareil va monter. Ceci peut causer le feu, un grillage de la lampe ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

REMARQUE • Remplacez le filtre à air lorsqu'il est endommagé ou trop sale, ainsi que lorsque vous remplacez la lampe.

• Ne réinitialiser le temps filter que lorsque vous avez nettoyé ou remplacé le filtre à air, afin d'avoir une indication correcte du temps d'utilisation du filtre. (41)

• Le projecteur peut afficher un message du type "VÉR. DÉBIT AIR" ou mettre le projecteur hors tension, pour empêcher la chaleur interne de monter.

Si le filtre à air commence à être colmaté sous l'effet des poussières ou d'autres substances, la température interne de l'appareil va monter. Ceci peut causer le feu, un grillage de la lampe ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

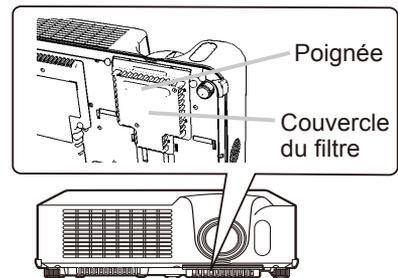
Si un message vous invite à nettoyer le filtre à air, faites-le le plus tôt possible. Veuillez vérifier et nettoyer le filtre à air régulièrement, même si aucun message ne se manifeste. Ne manquez pas de remplacer le filtre à air lorsqu'il est endommagé ou trop sale. Il est recommandé d'avoir toujours un filtre à air de rechange pour le cas où.

Pour vous munir d'un filtre à air, veuillez contacter votre revendeur et lui indiquer le numéro-type du filtre.

Numéro-type du filter = NJ22222.

Lorsque vous remplacez la lampe, veuillez remplacer le filtre à air en même temps. Un filtre à air du type spécifié accompagnera la lampe de rechange du projecteur.

1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez la lampe refroidir au moins 45 minutes.
2. Lorsque le projecteur est monté au plafond, appliquer d'abord l'aspirateur sur le filtre et autour, afin d'éviter la pénétration de poussières ou autres substances de ce type.
3. Maintenir le projecteur avec une main et utiliser la seconde main pour tirer le couvre-filtre en direction de la flèche. Retirer le filtre à air.



Filtre à air (suite)

4. Utiliser l'aspirateur au niveau du filtre à air et du couvre-filtre. Ne manquez pas de remplacer le filtre à air lorsqu'il est endommagé ou trop sal.

5. Remettre le filtre à air à sa position initiale. Bloquer correctement le filtre à air en position en appuyant sur chacun des six points indiqués par des signes ▷.

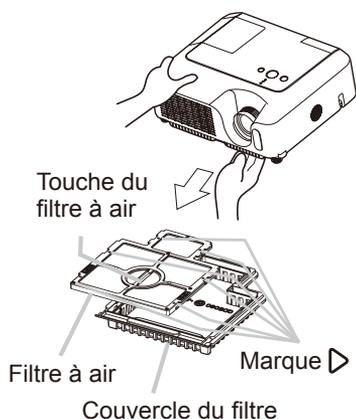
Assurez vous qu'il n'y pas de poussière ou de saleté qui subsistent après que le couvre-filtre a été remis en place. S'il reste encore de la poussière ou de la saleté, prenez un aspirateur pour l'enlever, avec le couvre-filtre installé sur le filtre à air.

Refixer le couvre-filtre sur le projecteur en faisant correspondre le couvre-filtre avec les entailles d'accroche.

Tout en maintenant la poignée, enfoncer le couvre-filtre jusqu'à ce qu'il soit bien bloqué en position.

6. Allumer le projecteur et réinitialiser le temps filtre avec la fonction TEMPS FILTRE dans le menu OPT. (41).

- (1) Appuyer sur la touche MENU pour afficher un menu. Quand le message MENU COURT appara-ît, sauter l'étape suivante (2).
- (2) Mettez vous sur "OPT." dans la colonne de gauche du menu à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►.
- (3) Mettez vous sur "TEMPS FILTRE" à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►. Une boîte de dialogue apparaît.
- (4) Appuyer sur la touche ▲ pour sélectionner "REIN." dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le TEMPS FILTRE.

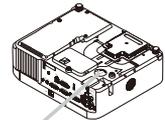


Remplacement de la pile d'horloge interne

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

- ⚠ AVERTISSEMENT** ► Manipulez toujours les piles avec soin et utilisez les uniquement de la manière indiquée. Une mauvaise utilisation des piles comporte un risque d'explosion. Ne pas recharger, démonter ou jeter les piles dans un feu. Une mauvaise utilisation des piles comporte un risque de fissuration ou de fuite, pouvant causer un incendie, une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.
- Assurez-vous que vous utilisez bien les piles spécifiées. N'utilisez pas ensemble des piles de type différent. N'utilisez pas ensemble des piles usagées et des piles neuves.
 - Lorsque vous insérez les piles, assurez-vous que leurs bornes négatives et positives sont alignées dans le bon sens. Si la pile est placée dans le logement de pile dans le sens inversé, il pourrait être difficile de l'enlever.
 - Rangez les piles dans un endroit hors de portée des enfants et des animaux domestiques. En cas d'ingestion, consultez immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
 - Ne pas court-circuiter, ou souder les piles.
 - Évitez le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conservez les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
 - Si vous observez une fuite de liquide depuis la pile, essuyez le solet remplacez la pile. En cas de contact du liquide écoulé avec le corps ou les vêtements, rincez immédiatement la partie atteinte avec de l'eau.
 - Respectez la législation locale en matière d'élimination des piles de batterie.

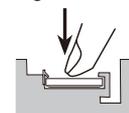
1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Une fois que vous vous êtes assuré que le projecteur a suffisamment refroidi, Tournez lentement le projecteur de sorte que sa face supérieure soit sur le haut.
3. Enlever le couvercle des piles. Faire tourner le couvercle des piles avec un objet comme une pièce de monnaie par exemple, conformément à la direction inscrite "OPEN". Alors, le couvercle se soulève. Saisir le petit ergot du couvercle des piles pendant que vous retirez ce couvercle.
4. Retirer la pile usagée. Appuyer sur la languette de retenue de pile dans le boîtier. La pile se soulève alors toute seule. Retirer la pile.
5. Mettre une pile neuve. **La pile de rechange devra être impérativement une HITACHI MAXELL Pièce No. CR2032. Si vous utilisez une autre pile, il y a un risque de feu ou d'explosion.** Insérez la nouvelle pile dans le boîtier prévu à cet effet, en positionnant correctement la borne négative \ominus comme indiqué à l'intérieur du boîtier; de cette façon, le signe + sera visible de face. Enfoncer suffisamment la pile pour qu'elle soit bien fixée dans le boîtier.
6. Refermer le couvercle des piles. Remettre le couvercle des piles en place, puis tourner le dans la direction indiquée "CLOSE", au moyen d'une pièce de monnaie par exemple pour bien fermer le couvercle.



Couvercle des piles

Languette de retenue
Ergot

Signe "+"



Si la pile est placée dans le support de batterie à l'envers, suivez le procédé ci-dessous pour l'enlever et la recharger correctement.

1. Enlevez le couvercle de pile comme décrit dans les Étapes 1 à 3 ci-dessus.
2. Renversez le projecteur de nouveau, de sorte que le dessus du projecteur soit dirigé vers le haut.
3. Tout en soulevant le côté du projecteur le plus proche de l'objectif, serrez la griffe métallique du support de pile. La pile risque de tomber hors du support, et dans ce cas faites bien attention à ne pas la perdre.
4. Renversez le projecteur une fois de plus, de sorte que le fond soit dirigé vers le haut, et rechargez la batterie correctement.

REMARQUE • Le temps de l'horloge interne sera réinitialisé lorsque la pile est enlevée. Nous vous prions de reconfigurer le temps à travers le menu ou un navigateur après avoir remplacé la pile. (Prière de se référer à [p. 51](#) et aux Fonctions de Réseau- Manuel d'utilisation: Date/Time Settings pour plus de détails).

Autres procédures d'entretien

⚠️AVERTISSEMENT ► Avant de procéder à l'entretien, assurez-vous que l'interrupteur est en position d'arrêt et que le cordon d'alimentation n'est pas branché, puis attendez que le projecteur soit assez refroidi. Il y a risque de brûlure et/ou de dysfonctionnement du projecteur si l'entretien est effectué alors que le projecteur est très chaud.

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

► Évitez de mouiller le projecteur ou d'y verser du liquide. Il y a risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur.

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

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

- N'utiliser aucun autre produit nettoyant ou chimique que ceux listés ci-dessous.
- Ne pas polir ou essuyer avec des objets durs.

Intérieur du projecteur

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

Entretien de l'objectif

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

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

Entretien du coffret et de la télécommande

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

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Après vous être assuré que le projecteur est bien refroidi, essuyez légèrement avec une gaze de coton ou un chiffon doux.

En cas de souillure intense, imbitez le chiffon d'eau ou de solution détergente neutre et passez-le légèrement après l'avoir bien essoré. Essayez ensuite à l'aide d'un chiffon doux et sec.

Dépannage

Messages liés

Lorsque l'appareil est mis sous tension, il se peut que des messages tels que ceux indiqués ci-dessous soient affichés. Lorsqu'un tel message apparaît à l'écran, veuillez réagir comme indiqué ci-dessous. Si le même message apparaît après votre intervention, ou si un message autre que ceux indiqués apparaît, adressez-vous à votre revendeur ou à la société chargée du service après-vente.

Bien que ces messages disparaîtront automatiquement après quelques minutes. Bien que ces messages disparaîtront automatiquement en quelques minutes, le message réapparaîtra à chaque fois que l'appareil est mis sous tension.

Message	Description
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> PAS D'ENTREE DETECTEE *** </div>	Il n'y a pas de signal d'entrée. Veuillez vérifier la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> SYNCHRO HORS PORTEE *** fH **kHz fV **Hz </div>	La fréquence verticale ou horizontale du signal d'entrée n'est pas de l'ordre spécifié. Veuillez vérifier les spécifications de l'unité ou celles de la source du signal.
VÉR. DÉBIT AIR	La température de la portion interne augmente. Veuillez couper l'alimentation et permettre à l'unité de se refroidir pendant environ 20 minutes. Une fois les éléments suivants vérifiés, remettez sous tension. <ul style="list-style-type: none"> • Est ce que quelque chose obstrue l'ouverture du conduit de ventilation ? • Est ce que le filtre à air est sale ? • Est ce que la température externe dépasse les 35°C ? Si la même indication s'affiche après le traitement, veuillez spécifier HAUT pour VIT VENTIL (vitesse du ventilateur) dans l'option SERVICE du menu OPT..
RAPPEL *** HEURES ONT PASSÉ DEPUIS LA DERNIERE INSPECTION DU FILTRE PROCÉDER A L'ENTRETIEN DU FILTRE POUR FAIRE DISPARAÎTRE L'AVERTISSEMENT REMETTRE LE TEMPORISATEUR A ZÉRO APRÈS NETTOYAGE DU FILTRE VOIR MANUEL POUR PLUS D'INFORMATION	Une note de précaution sur le nettoyage du filtre à air. Coupez immédiatement le courant et nettoyez ou changez le filtre à air après avoir consulté le chapitre "Filtre à air" de ce manuel (📖55). Veuillez à remettre à zéro la minuterie du filtre à air après son nettoyage ou son remplacement (📖41).

A propos du voyant lampes

L'éclairage continu ou clignotant du voyant POWER, du voyant LAMPE et du voyant TEMP ont des significations telles que décrites ci-dessous. Veuillez agir en fonction des instructions de la table. Si le même message continue à s'afficher ou qu'un autre message s'affiche, adressez-vous à votre revendeur ou à un service après-vente.

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

A Propos Du Voyant Lampes (suite)

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

REMARQUE • Lorsque la partie interne de l'appareil a été surchauffée, la source d'alimentation est coupée automatiquement et l'appareil mis hors tension pour des raisons de sécurité, et les voyants lumineux deviennent également inopérants. Dans ce cas, appuyez sur le côté "O" (arrêt) du commutateur d'alimentation, et attendez au moins 45 minutes. Après avoir constaté que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier que la lampe et le couvercle sont bien mis en place et remettez l'appareil sous tension.

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

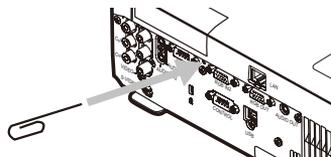
⚠️ AVERTISSEMENT ► N'utilisez jamais le projecteur si des conditions anormales surviennent telles que de la fumée ou une odeur étrange produites par l'appareil, s'il est trop bruyant ou si le boîtier, ses éléments ou les câbles sont endommagés, ou encore si des liquides ou des corps étrangers ont pénétré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

1. Avant de demander une réparation, veuillez vérifier les éléments en question indiqués sur le tableau suivant.

Dans certains cas cette opération peut régler le problème.

Si la situation ne peut pas être corrigée,

2. Le microprocesseur du projecteur a peut-être besoin d'être réinitialisé. Veuillez appuyer sur le commutateur de réinitialisation au moyen d'un bâtonnet à cocktail ou d'un objet similaire, et le projecteur redémarrera.



3. Il se peut qu'il y ait un réglage inadéquat. Veuillez utiliser la fonction REGLAGE USINE du menu SERVICE dans le menu OPT. (40) pour rétablir les valeurs d'usine de tous les réglages.

Si le problème persiste même après l'entretien, veuillez contacter votre revendeur ou un réparateur.

Phénomène	Cas n'impliquant un défaut ou un dérangement de l'appareil	Pages de référence
Le courant ne passe pas	Le cordon d'alimentation n'est pas branché. Brancher correctement le cordon d'alimentation.	14
	L'interrupteur de la source d'alimentation principale n'est pas sur ON. Mettre l'interrupteur sur () (On).	17
	La source d'alimentation principale a été interrompue pendant l'opération, comme dans le cas d'une coupure de courant (panne généralisée), etc. Veuillez mettre l'appareil hors tension et permettre au dispositif de se refroidir durant au moins 2 minutes, puis remettez l'appareil sous tension.	17
	Soit il n'y pas de lampe et/ou de couvercle de la lampe mis en place, soit ils n'ont pas été fixés correctement. Veuillez mettre l'appareil hors tension et permettre au dispositif de se refroidir durant au moins 45 minutes. Après que le projecteur est suffisamment refroidi, veuillez vérifier que la lampe et le couvercle de la lampe sont correctement fixés puis remettre le projecteur sous tension.	53, 54
Il ne produit ni son ni image.	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Branchez correctement les câbles de connexion.	12, 13
	La source des signaux ne fonctionne pas correctement. Branchez correctement le dispositif d'émission des signaux en se référant au manuel concernant le dispositif d'émission des signaux.	–
	Les paramètres d'entrée sont mélangés. Sélectionner le signal d'entrée et corriger les paramètres.	18, 19

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

Phénomène	Cas n'impliquant un défaut ou un dérangement de l'appareil	Pages de référence
Il n'y a pas de son.	Les câbles de signal ne sont pas branchés correctement. Brancher les câbles audio correctement.	12, 13
	La fonction MUTE ne marche pas. Utiliser la télécommande pour remettre le son avec les touches MUTE ou VOLUME.	18
	Le volume son est beaucoup trop faible. Régler le volume à un niveau plus haut à l'aide de la fonction menu ou de la télécommande.	18
	Le réglage AUDIO n'est pas correct. Régler correctement l'élément AUDIO IN dans le menu CONF..	36
Aucune image ne s'affiche.	Le protège-objectif est en place. Retirer le cache-objectif.	17
	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Branchez correctement les câbles de connexion.	12, 13
	Le réglage de la luminosité a été paramétré à un niveau extrêmement bas. Réglez la LUMIN. sur un niveau plus élevé avec la fonction de menu ou la télécommande.	25
	L'ordinateur ne peut pas détecter le projecteur en tant que moniteur Plug and Play. Vérifiez que l'ordinateur peut détecter les moniteurs Plug and Play en connectant un autre moniteur Plug and Play.	11
	L'écran SUPPR. est affiché. Pressez la touche BLANK sur la télécommande.	22
L'affichage sur écran vidéo est bloqué.	La fonction REPOS est activée. Appuyer sur la touche FREEZE pour rendre l'écran normal.	22
Les couleurs ont une mauvaise apparence, la teinte est pauvre	Le réglage des couleurs est incorrect. Effectuez les réglages de l'image en modifiant les paramètres de TEMP COUL., COULEUR, TEINTE et/ou ESP. COUL., au moyen des fonctions de menu.	26, 28, 32
	Le réglage de ESP. COUL. est inadéquat. Réglez ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 ou REC601.	32

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

Phénomène	Cas n'impliquant un défaut ou un dérangement de l'appareil	Pages de référence
Les images apparaissent foncées	Le réglage de la luminosité et/ou du contraste a été paramétré à un niveau extrêmement bas. Réglez LUMIN. et/ou CONTRASTE à un niveau plus élevé au moyen de la fonction menu.	25, 26
	La fonction SILENCIEUX fonctionne. Sélectionnez NORMAL pour l'option SILENCIEUX du menu INSTALLAT°.	26, 35
	La lampe approche de la fin de sa durée de vie. Remplacez la lampe.	53, 54
Les images sont floues	Les réglages de la focale et/ou de la phase horizontale n'ont pas été effectués correctement. Faites la mise au point avec la bague de mise au point, et/ou ajustez PHASE.H avec la fonction de menu.	19, 30
	L'objectif est sale ou embué. Nettoyez l'objectif en consultant le chapitre " Entretien de l'objectif ".	58

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

Garantie et service après-vente

Si l'appareil présente un problème, veuillez tout d'abord consulter d'abord le chapitre "Dépannage" et effectuez les contrôles conseillés. Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou à la société chargée du service après-vente. Ils vous indiqueront dans quelles conditions la garantie s'applique.

Caractéristiques techniques

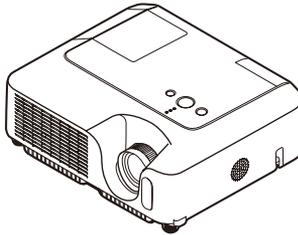
Caractéristiques techniques

REMARQUE • Les caractéristiques peuvent être modifiées sans avis préalable.

Poste		Caractéristiques techniques
Nom de produit		Projecteur à cristaux liquides
Panneau à cristaux liquides	Dimension du panneau	1,6 cm (0,63 type)
	Système d'excitation	Matrice active TFT
	Pixels	786.432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale)
Objectif		Xoom F=1,7 ~ 1,9 f=18,9 ~ 22,6 mm
Lampe		200W UHB
Haut-parleur		1W x1
Alimentation		AC100-120V/3,5A, AC220-240V/1,5A
Consommation		330W
Température ambiante		5 ~ 35°C (fonctionnement)
Dimensions		306 (W) x 86 (H) x 249 (D) mm (Sans compter les parties saillantes) • Veuillez consulter la figure suivante.
Poids (masse)		3,3 kg
Ports		Entrée RGB: RGB IN1 ..Mini-prise D-sub 15 broches x 1 RGB IN2 ..Mini-prise D-sub 15 broches x 1 Sortie RGB: RGB OUT ..Mini-prise D-sub 15 broches x 1 Entrée audio: AUDIO 1 Mini-prise stéréo x 1 AUDIO 2 Mini-prise stéréo x 1 AUDIO 3RCA x 2 Sortie audio: AUDIO OUT ..Mini prise stéréo x 1 Entrée vidéo: COMPONENT VIDEO (Y, CB/PB, CR/PR)..... RCA x3 S-VideoMin DIN x1 Video RCA x1 Port de communication : CONTROL...Prise D-sub 9 broches x 1 USB Prise USB(B) x 1 LANRJ-45 x 1
Articles vendus séparément	Lampe	DT00751
	Filtre à air	NJ22222
	Autres	• Veuillez consulter votre revendeur.

Projecteur CP-X265

Manuel d'utilisation – Fonctions Réseau



Ce manuel a été rédigé uniquement pour l'explication des fonctions réseau. Pour tout point relatif à la sécurité, à l'utilisation de l'appareil ou autre, veuillez vous référer au Manuel d'utilisation - Guide rapide ou Guide de sécurité.

⚠ AVERTISSEMENT • Avant d'utiliser les fonctions réseau, lisez attentivement le Manuel d'utilisation et le Guide rapide pour vous assurer que votre projecteur est réglé correctement.

• Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

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

- Le fabricant décline toute responsabilité en cas d'erreur qui se seraient glissées dans le manuel.
- La reproduction, la transmission ou la duplication de quelque partie que ce soit de ce document est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

MARQUES DE COMMERCE

- Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.
 - Netscape est une marque déposée de Netscape Communications Corporation.
 - JavaScript est une marque déposée de Sun Microsystems, Inc.
- Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Sommaire

Fonctions réseau	2
Réglages	6
Contrôle du projecteur	22
Alertes dysfonctionnements et avertissements par e-mail ...	26
Gestion du projecteur par SNMP	28
Contrôle du projecteur par tâches programmées	29
Affichage e-Shot (Transfert d'images fixes)	32
Contrôle des commandes par le réseau	34



Fonctions réseau

Ce projecteur est équipé des fonctions réseau suivantes.

Configuration et contrôle du projecteur par le biais d'un Navigateur web

Vous pouvez changer les réglages du projecteur ou le contrôler par le biais du réseau en utilisant un Navigateur web depuis un PC relié au même réseau.

([📖4](#))

Alertes dysfonctionnements et avertissements par e-mail

Le projecteur peut envoyer une alerte automatiquement sur une adresse e-mail prédéfinie lorsqu'il a besoin d'un entretien ou qu'il y a eu une erreur.

([📖26](#))

Gestion du projecteur par SNMP

Ce projecteur est conforme au SNMP (Simple Network Management Protocol), ce qui permet le contrôle à distance avec un logiciel SNMP. En plus, il est à même d'envoyer des alertes d'erreur et d'avertissement à un PC en particulier.

([📖28](#))

Contrôle du projecteur par tâches programmées

Vous pouvez programmer le projecteur pour qu'il exécute un certain nombre de fonctions à partir de HEURE ET DATE.

([📖29](#))

Transfert d'images fixes

Le projecteur peut afficher des images fixes qui ont été transférées par le réseau.

([📖32](#))

Contrôle du projecteur par RS-232C via le réseau

Le projecteur peut être contrôlé avec des commandes RS-232C sur un réseau.

([📖34](#))

Avant d'utiliser les fonctions réseau...

Pour utiliser les fonctions réseau de ce projecteur, celui-ci devra être configuré pour correspondre à votre réseau. Veuillez consulter votre administrateur réseau avant de raccorder le projecteur à ce réseau. Une mauvaise configuration réseau du projecteur peut provoquer des problèmes sur votre réseau.

Raccordez vous à l'interface (le routeur/PC qui envoie le trafic vers une destination à l'extérieur du sous-réseau du dispositif de transmission) depuis la borne réseau du projecteur avec un câble CAT-5 et effectuer les réglages suivants:

Si vous utilisez un réseau avec DHCP activé:

Les réglages réseau du projecteur peuvent être configurés automatiquement quand **[DHCP]** dans le menu réseau est sur **[TURN ON]**. Veuillez vous référer au DHCP dans le menu réseau. ([📖 Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation : Menu RÉSEAU](#)) Si une adresse IP fixe/statique est nécessaire, il vous faudra alors configurer votre projecteur en suivant les étapes décrites dans les paragraphes qui suivent.

Si vous utilisez un système réseau qui n'a pas activé DHCP ou si vous utilisez une adresse IP sur un système réseau équipé du DHCP activé:

Configurez les réglages suivants sur le Menu RÉSEAU. ([📖 Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation : Menu RÉSEAU](#))

1. **[DHCP]**: Désactive DHCP (Mettre **[DHCP]** sur **[TURN OFF]**).
2. **[IP ADDRESS]**: Entrez une adresse IP appropriée pour que le projecteur puisse se connecter à votre réseau.
3. **[SUBNET MASK]**: Entrez un Masque sous-réseau approprié au projecteur pour vous connecter à votre réseau.
4. **[DEFAULT GATEWAY]**: Entrez l'adresse d'interface appropriée (le routeur/ PC qui envoie le trafic vers une destination à l'extérieur du sous-réseau du dispositif de transmission) pour que le projecteur puisse se connecter à votre réseau.

Configuration et contrôle du projecteur par le biais d'un Navigateur web

Vous pouvez régler ou contrôler le projecteur par un réseau depuis un Navigateur web sur un PC connecté au même réseau.

- REMARQUE** • Utiliser Internet Explorer version 5.5 ou plus, ou Netscape version 6.2 ou plus.
- Si JavaScript est désactivé dans la configuration de votre Navigateur web, vous devrez l'activer pour utiliser correctement les pages web de votre projecteur. Veuillez consulter les pages Aide de votre Navigateur web pour voir dans le détail comment activer JavaScript.
 - Ce projecteur est adapté au SSL (Secure Socket Layer). Veuillez indiquer "https://" quand vous entrez l'adresse du projecteur.
 - Si aucune opération n'est effectuée par l'intermédiaire d'un navigateur pendant environ 50 secondes, le système fermera la session automatiquement. Ouvrez de nouveau la session pour continuer les opérations par l'intermédiaire d'un navigateur.
 - Après avoir ouvert la session, une petite fenêtre blanche apparaîtra derrière la fenêtre principale d'opération. Ne fermez pas cette petite fenêtre blanche. Si celle-ci est fermée, le système fermera la session automatiquement après une certaine période même si une opération est effectuée. La petite fenêtre blanche se fermera quand la fenêtre principale d'opération est fermée.
 - La petite fenêtre blanche peut être considérée un pop-up et être bloquée si on utilise Windows XP Service Pack 2, ou un autre logiciel de sécurité. Si Service Pack 2 bloque cette fenêtre, le message suivant sera affiché: "Pop-up blocked. To see this pop-up or additional options click here..." Sélectionnez "Temporarily Allow Pop-ups" ou "Always Allow Pop-ups From This Site..." pour ouvrir la fenêtre.
 - Nous recommandons à l'utilisateur d'installer toutes les dernières versions de navigateurs web. En particulier, les utilisateurs qui font tourner Internet Explorer sur une version de Microsoft Windows antérieure à Windows XP Service Pack 2 auront intérêt à installer la version sécurisée Q832894 (MS04-004), au risque de voir un mauvais affichage de l'interface Explorer.
- Lorsque l'on utilise une version plus ancienne d'Internet Explorer, le navigateur web se déconnectera après 50 secondes pendant les opérations.

Configuration et contrôle du projecteur par le biais d'un Navigateur web (Suite)

Lorsque vous configurez le projecteur par le biais d'un Navigateur web, on vous demandera d'entrer un ID (code identifiant) et un mot de passe. Il y a deux types d'ID, l'ID Administrateur et l'ID Utilisateur. Le tableau ci-dessous montre les différences entre les deux types.

Elément	Description	ID Administrateur	ID Utilisateur
Network Information	Affiche les réglages de configuration réseau du projecteur en cours.	√	√
Network Settings	Affiche et configure les réglages réseau.	√	N/A
Port Settings	Affiche et configure les réglages de port communication.	√	N/A
Mail Settings	Affiche et configure les réglages d'adressage e-mail..	√	N/A
Alert Settings	Affiche et configure les alertes dysfonctionnement et avertissements.	√	N/A
Schedule Settings	Affiche et configure les réglages de tâches programmées.	√	N/A
Date/Time Settings	Affiche et configure les réglages de date et heure.	√	N/A
Security Settings	Affiche et configure les mots de passe et autre réglages de sécurité.	√	N/A
Projector Control	Contrôle le projecteur.	√	√
Projector Status	Affiche et configure l'état actuel du projecteur.	√	√
Network Restart	Fait redémarrer la connexion réseau du projecteur.	√	N/A

Les réglages usine standard pour l'ID administrateur et l'ID utilisateur sont indiqués ci-dessous.

Elément	ID	Mot de passe
Administrator ID	Administrateur	<blanc>
User ID	Utilisateur	<blanc>

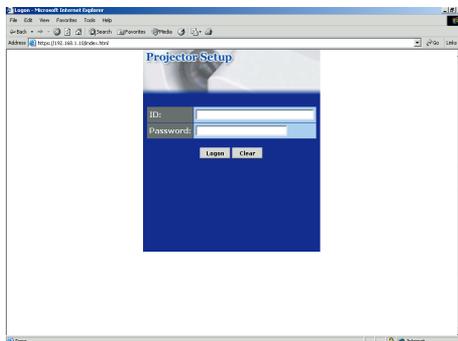
Réglages

Veillez suivre les indications suivantes pour configurer ou contrôler le projecteur par le biais d'un Navigateur web.

Exemple: si l'IP Adress du projecteur est sur 192.168.1.10:

- 1) Entrez **[https://192.168.1.10]** dans la barre adresse du Navigateur, ce qui a pour effet d'afficher l'écran indiqué à la Fig. 1.
- 2) Entrez votre ID et votre mot de passe, puis cliquez **[Login]**.

Fig. 1



Si votre identification a réussi, l'un des deux écrans de la Fig.2 ou de la Fig.3 apparaîtra.

Fig. 2 (Identific. avec ID administrateur)

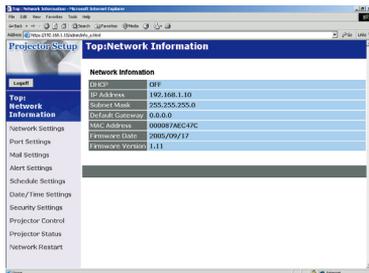
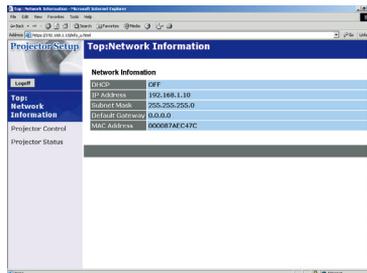
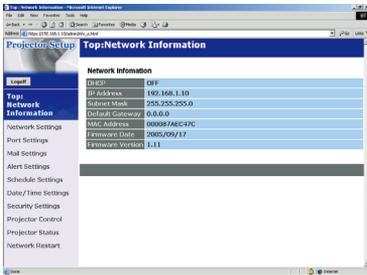


Fig. 3 (Identific. avec ID utilisateur)



- 3) Cliquez sur l'opération ou l'élément de configuration souhaité dans le menu principal situé sur la gauche de l'écran (Fig. 2 ou Fig. 3).

Network Information



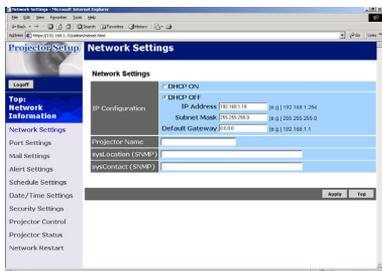
Toutes les images écran illustrées dans ce manuel sont basées sur une identification faite avec un ID administrateur..

Toutes les fonctions limitées à l'administrateur ne seront pas affichées quand on utilise un ID utilisateur. Veuillez consulter les explications de chacun des tableaux.

Affiche les réglages de configuration réseau en cours.

Élément	Description
DHCP	Affiche les réglages de configuration DHCP.
IP Address	Affiche l'adresse IP actuelle.
Subnet Mask	Affiche le Masque sous-réseau.
Default Gateway	Affiche l'Interface par défaut.
MAC Address	Affiche l'adresse MAC.
Firmware Date	Affiche le poinçon temps du firmware réseau. Cette information ne s'affiche que lorsque l'identification est faite avec un ID administrateur.
Firmware Version	Affiche la version du firmware réseau. Cette information ne s'affiche que lorsque l'identification est faite avec un ID administrateur.

Network Settings



Affiche et configure les réglages réseau.

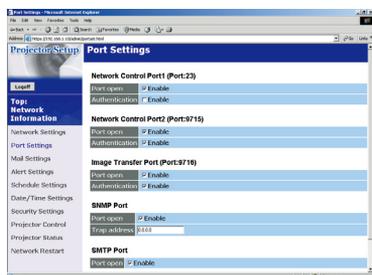
Élément	Description
IP Configuration	Configure les réglages.
DHCP ON	Active DHCP.
DHCP OFF	Désactive DHCP.
IP Address	Configure l'adresse IP quand DHCP est désactivé.
Subnet Mask	Configure le Masque sous-réseau quand DHCP est désactivé.
Default Gateway	Configure l'Interface par défaut quand DHCP est désactivé.
Projector Name	Configure le nom du projecteur.
SysLocation	Configure la localisation de référence quand on utilise SNMP.
SysContact	Configure l'information contact de référence quand on utilise SNMP.

Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

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

- Si vous raccordez le projecteur à un réseau existant, veuillez consulter votre Administrateur réseau avant de définir les adresses serveur.

Port Settings



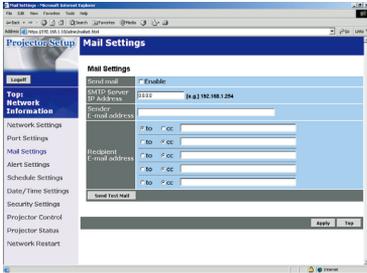
Affiche et configure les réglages des ports de communication.

Élément	Description
Network Control Port1 (Port:23)	Configure le port 1 de contrôle de commande (Port:23).
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser le port 23.
Authentication	Cliquez la case [Enable] lorsqu'une identification est demandée pour ce port.
Network Control Port2 (Port:9715)	Configure le port 2 de contrôle de commande (Port:9715).
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser le port 9715.
Authentication	Cliquez la case [Enable] lorsqu'une identification est demandée pour ce port.
Image Transfer Port (Port:9716)	Configure le port de transfert d'image (Port:9716).
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser le port 9716.
Authentication	Cliquez la case [Enable] lorsqu'une identification est demandée pour ce port.
SNMP Port	Configure le port SNMP.
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser SNMP.
Trap address	Configure la destination du SNMP Trap dans le format IP.
SMTP Port	Configure le port SMTP.
Port open	Cliquez la case [Enable] pour utiliser la fonction e-mail.

Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

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

Mail Settings



Affiche et configure les réglages d'adressage e-mail.

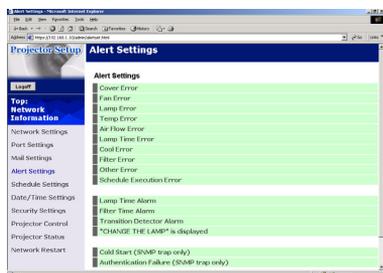
Élément	Description
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour utiliser la fonction e-mail. Configure les conditions d'envoi des e-mail sous [Alert Settings] .
SMTP Server IP Address	Configure l'adresse du serveur des messages en format IP.
Sender E-mail address	Configure l'adresse e-mail de l'expéditeur. L'adresse e-mail de l'expéditeur peut avoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Recipient E-mail address	Configure l'adresse e-mail jusqu'à cinq destinataires. Vous pouvez aussi préciser [TO] ou [CC] pour chaque adresse. L'adresse e-mail du destinataire peut avoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.

Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

REMARQUE • Avec la touche [Send Test Mail], vous pourrez vérifier si les réglages messages fonctionnent correctement.

- Si vous raccordez le projecteur à un réseau existant, veuillez consulter votre administrateur réseau avant de définir les adresses serveur.

Alert Settings



Affiche et configure les alertes dysfonctionnements et avertissements.

Élément	Description
Cover Error	Configure les réglages d'alerte erreur couvercle.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
Fan Error	Configure les réglages d'alerte erreur ventilateur.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.

Alert Settings (Suite)

Elément	Description
Lamp Error	Configure les réglages d'alerte erreur lampe.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
Temp Error	Configure les réglages d'alerte erreur temp.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
Air Flow Error	Configure les réglages d'alerte erreur flux d'air.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.

Alert Settings (Suite)

Élément	Description
Lamp Time Error	Configure les réglages d'alerte Erreur Temps de lampe.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
Cool Error	Configure les réglages d'alerte erreur refroidissement.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
Filter Error	Configure les réglages d'alerte erreur filtre.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.

Alert Settings (Suite)

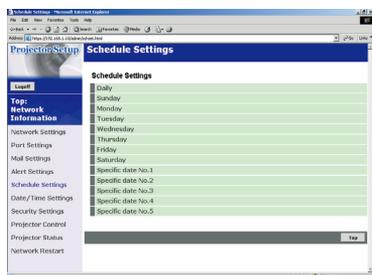
Elément	Description
Other Error	Configure les autres réglages d'alerte erreur.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
Schedule Execution Error	Configure les réglages d'alerte erreur exécution des tâches programmées.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
Lamp Time Alarm	Configure les réglages d'alerte erreur temps lampe.
Alarm Time	Configure le temps lampe à alerte.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.

Alert Settings (Suite)

Élément	Description
Filter Time Alarm	Configure les réglages d'alerte erreur temps filtre.
Alarm Time	Configure le temps filtre à alerte.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
Transition Detector Alarm	Configure les réglages d'alerte erreur détecteur de transition.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
"CHANGE THE LAMP" is displayed	Configure les réglages d'alerte quand "REPLACER LA LAMPE." est affiché.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Send Mail	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes e-mail de cette rubrique.
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La ligne objet peut recevoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut recevoir jusqu'à 1024 caractères alphanumériques.
Cold Start	Configure les réglages d'alerte erreur démarrage à froid.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.
Authentication Failure	Configure les réglages d'alerte erreur faute d'identification.
SNMP Trap	Cliquez la case [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap de cette rubrique.

Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

Schedule Settings



Affiche et configure les réglages de tâches programmées.

Élément	Description
Daily	Configure le programme journalier.
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme journalier.
Schedule List	Affiche le programme journalier en cours.
Sunday	Configure le programme du dimanche.
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme du dimanche.
Schedule List	Affiche le programme du dimanche en cours.
Monday	Configure le programme du lundi.
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme du lundi.
Schedule List	Affiche le programme du lundi en cours.
Tuesday	Configure le programme du mardi.
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme du mardi.
Schedule List	Affiche le programme du mardi en cours.
Wednesday	Configure le programme du mercredi.
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme du mercredi.
Schedule List	Affiche le programme du mercredi en cours.
Thursday	Configure le programme du jeudi.
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme du jeudi.
Schedule List	Affiche le programme du jeudi en cours.
Friday	Configure le programme du vendredi.
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme du vendredi.
Schedule List	Affiche le programme du vendredi en cours.
Saturday	Configure le programme du samedi.
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme du samedi.
Schedule List	Affiche le programme du samedi en cours.

Schedule Setting (Suite)

Élément	Description
Specific date No.1	Configure le programme d'une date donnée (No.1).
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme de la date donnée (No.1).
Month/Day	Configure le mois et la date.
Schedule List	Affiche le programme de la date en cours (No.1).
Specific date No.2	Configure le programme d'une date donnée (No.2).
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme de la date donnée (No.2).
Month/Day	Configure le mois et la date.
Schedule List	Affiche le programme de la date en cours (No.2).
Specific date No.3	Configure le programme d'une date donnée (No.3).
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme de la date donnée (No.3).
Month/Day	Configure le mois et la date.
Schedule List	Affiche le programme de la date en cours (No.3).
Specific date No.4	Configure le programme d'une date donnée (No.4).
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme de la date donnée (No.4).
Month/Day	Configure le mois et la date.
Schedule List	Affiche le programme de la date en cours (No.4).
Specific date No.5	Configure le programme d'une date donnée (No.5).
Schedule	Cliquez la case [Enable] pour activer le programme de la date donnée (No.5).
Month/Day	Configure le mois et la date.
Schedule List	Affiche le programme de la date en cours (No.5).

Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

Schedule Setting (Suite)

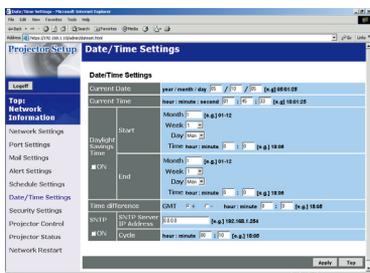
Pour ajouter des fonctions et événements en plus, cliquez sur la touche **[Add New]** et régler les éléments suivants:

Elément	Description
Time	Configure l'heure où les commandes sont exécutées.
Command	Configure les commandes à exécuter.
Power Parameter	Configure les paramètres de contrôle d'alimentation électrique.
Input Source Parameter	Configure les paramètres de permutation d'entrée de signal.
Display Image Parameter	Configure les paramètres d'affichage des données de transfert d'images.

Cliquer la touche **[Register]** pour ajouter de nouvelles commandes à la liste programme.

Cliquez sur la touche **[Delete]** pour effacer des commandes de la liste des tâches programmées.

Date/Time Settings



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

Elément	Description
Current Date	Configure la date du moment en format année/mois/jour.
Current Time	Configure la date du moment en format heure:minutes:secondes.

Date/Time Settings (Suite)

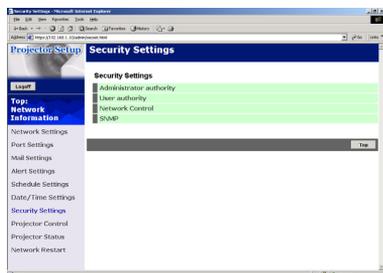
Élément	Description
Daylight Savings Time	Cliquez sur la case [ON] pour activer les heures d'économies diurnes et régler les points suivants.
Start	Configure la date et l'heure où les économies diurnes commencent.
Month	Configure le mois où les économies diurnes commencent (1~12).
Week	Configure la semaine du mois où les économies diurnes commencent (First, 2, 3, 4, Last).
Day	Configure le jour de la semaine où les économies diurnes commencent (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).
Hour	Configure l'heure où les économies diurnes commencent (0 ~ 23).
Minute	Configure la minute où les économies diurnes commencent (0 ~ 59).
End	Configure la date et l'heure où les économies diurnes se terminent.
Month	Configure le mois où les économies diurnes se terminent (1 ~ 12).
Week	Configure la semaine du mois où les économies diurnes se terminent (First, 2, 3, 4, Last).
Day	Configure le jour de la semaine où les économies diurnes se terminent (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).
Hour	Configure l'heure où les économies diurnes se terminent (0 ~ 23).
Minute	Configure la minute où les économies diurnes se terminent (0 ~ 59).
Time difference	Configure le décalage horaire (hours:minutes). Ce réglage assure le même décalage horaire que celui que vous avez sur votre PC. Si vous n'êtes pas sûr de ce décalage, veuillez consulter votre administrateur réseau.
Sntp	Cliquez sur la case [ON] pour récupérer l'information de date et heure depuis le serveur SNTP et définir les points suivants.
Sntp Server IP Address	Configure l'adresse serveur SNTP en format IP.
Cycle	Configure la périodicité de récupération de l'information de date et heure depuis le serveur SNTP (hours:minutes).

Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

REMARQUE • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connexion réseau. Faites redémarrer la connexion réseau quand les réglages de configuration ont été modifiés. Le redémarrage de la connexion réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

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

Security Settings



Affiche et configure les mots de passe et autres réglages de sécurité.

Élément	Description
Administrator authority	Configure l'ID administrateur et le mot de passe.
Administrator ID	Configure l'ID administrateur. Le texte peut avoir jusqu'à 32 caractères alphanumériques.
Administrator Password	Configure le mot de passe de l'administrateur. Le texte peut avoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Re-enter Administrator Password	Saisit de nouveau le mot de passe ci-dessus pour vérification.
User authority	Configure l'ID utilisateur et le mot de passe.
User ID	Configure l'ID utilisateur. Le texte peut avoir jusqu'à 32 caractères alphanumériques.
User Password	Configure le mot de passe utilisateur. Le texte peut avoir jusqu'à 255 caractères alphanumériques.
Re-enter User Password	Saisit de nouveau le mot de passe ci-dessus pour vérification.

Security Settings (Suite)

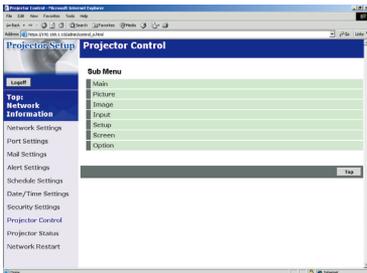
Élément	Description
Network Control	Configure le mot de passe d'identification pour contrôle de commande.
Authentication Password	Configure le mot de passe d'identification. Le texte peut avoir jusqu'à 16 caractères alphanumériques.
Re-enter Authentication Password	Saisit de nouveau le mot de passe ci-dessus pour vérification.
SNMP	Configure le nom de la communauté si vous utilisez le SNMP.
Community Name	Configure le nom de la communauté. Le texte peut avoir jusqu'à 64 caractères alphanumériques.

Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

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

Contrôle du projecteur

Projector Control



Les éléments décrits dans le tableau ci-dessous peuvent être réalisés avec le menu **[Projector Control]**.

Sélectionner un élément avec les touches portant les flèches haut et bas de votre clavier.

La plupart des sujets ont un sous-menu.

Veuillez vous référer au tableau ci-dessous pour plus de détails.

Contrôle du projecteur.

Elément	Description
Main	
Power	Met l'appareil sous ou hors tension.
Input Source	Sélectionne la source d'entrée.
Picture Mode	Sélectionne le réglage du mode Image.
Blank On/Off	Active ou désactive Suppr.
Mute	Active ou désactive Silencieux en mode.
Freeze	Sélectionne la définition de Repos.
Magnify	Contrôle la définition de Magnifiez.
Picture	
Brightness	Réglages de Lumin.
Contrast	Réglages de Contraste.
Gamma	Sélectionne la définition Gamma.
Color Temp	Sélectionne la définition Temp Coul.
Color	Réglages de Couleur.
Tint	Réglages de Teinte.
Sharpness	Réglages de Netteté.
MyMemory Recall	Rappelle les données Ma Memoire.
MyMemory Save	Enregistre les données Ma Memoire.

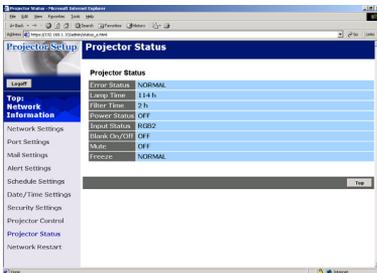
Projector Control (Suite)

Élément	Description
Image	
Aspect	Sélectionne la définition Aspect.
Over Scan	Sélectionne la définition Sur-Bal.
V Position	Réglages de Posit.V.
H Position	Réglages de Posit.H.
H Phase	Réglages de Phase.H.
H Size	Réglages de Tail.H.
Auto Adjust	Exécute Ajust Auto.
Input	
Progressive	Sélectionne la définition Progressif.
Video NR	Sélectionne la définition N.R.Vidéo.
Color Space	Sélectionne Esp. Coul.
Component	Sélectionne la définition du terminal Component.
C-Video Format	Sélectionne la définition Format Vidéo.
S-Video Format	Sélectionne la définition format S-vidéo.
Frame Lock	Active/Désactive Bloc Image.
RGB in-1	Sélectionne le type du signal d'entrée RGB1.
RGB in-2	Sélectionne le type du signal d'entrée RGB2.
Setup	
Aoto Keystone Execute	Exécute la correction automatique de distorsion Keystone.
Keystone	Réglages de Keystone.
Whisper	Sélectionne Vit Ventil. (Normal ou Silencieux)
Mirror	Sélectionne l'état Miroir.
Volume	Réglages de Volume.
Audio-RGB1	Assigne Audio-RGB1 comme borne d'entrée.
Audio-RGB2	Assigne Audio-RGB2 comme borne d'entrée.
Audio-Video	Assigne Audio-Video comme borne d'entrée.
Audio-S-Video	Assigne Audio-S-Video comme borne d'entrée.
Audio-Component	Assigne Audio-Component comme borne d'entrée.

Projector Control (Suite)

Élément	Description
Screen	
Language	Sélectionne Langue pour l'OSD.
Menu Position V	Réglages de la Pos. Menu vertical.
Menu Position H	Réglages de la Pos. Menu horizontal.
Blank	Sélectionne le mode Suppr.
Startup	Sélectionne le mode écran Damarrage.
MyScreen Lock	Active ou désactive le V. Mon Écran.
Message	Active ou désactive la fonction Message.
Option	
Auto Search	Active ou désactive la fonction de recherche automatique de signal.
Auto Keystone	Active ou désactive la fonction de correction automatique de distorsion Keystone.
Auto on	Active ou désactive la fonction MARCHÉ AUTO.
Auto off	Configure l'horloge pour éteindre le projecteur quand aucun signal n'a été détecté.
My Button-1	Attribue une fonction à la touche MY BUTTON1 sur la télécommande intégrée.
My Button-2	Attribue une fonction à la touche MY BUTTON2 sur la télécommande intégrée.
Auto Adjust	Active/désactive le réglage automatique.
Remote Freq. Normal	Active/désactive
Remote Freq. High	Active/désactive

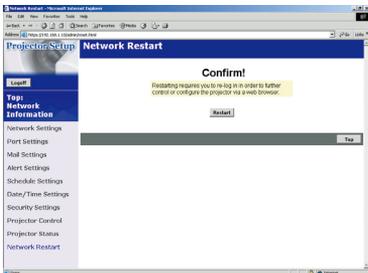
Projector Status



Affiche et configure l'état actuel du projecteur.

Élément	Description
Error Status	Affiche la situation erreur en cours.
Lamp Time	Affiche le temps d'utilisation actuel de la lampe utilisée.
Filter Time	Affiche le temps d'utilisation actuel du filtre.
Power Status	Affiche l'état de l'alimentation en cours.
Input Status	Affiche la source de signal d'entrée en cours.
Blank On/Off	Affiche l'état actuel Suppr., activé ou désactivé.
Mute	Affiche l'état actuel Silencieux, activé ou désactivé.
Freeze	Affiche l'état actuel Repos, activé ou désactivé.

Network Restart



Redémarrage de la connection réseau du projecteur.

Élément	Description
Restart	Fait redémarrer la connection réseau du projecteur dans le but d'activer les réglages de la nouvelle configuration.

REMARQUE • Redémarrer implique que vous repassiez par les étapes d'identification (re-log on) afin d'aller plus loin dans le contrôle du projecteur ou de le configurer par l'intermédiaire d'un Navigateur web.

Logoff

Si vous cliquez sur logoff, l'écran logon va apparaître ( : Fig. 1).

Alertes dysfonctionnements et avertissements par e-mail

Le projecteur peut envoyer une alerte automatiquement sur une adresse e-mail prédéfinie lorsqu'il a besoin d'un entretien ou qu'il y a eu une erreur.

REMARQUE • Il est possible d'indiquer jusqu'à cinq destinataires e-mail.
• Le projecteur peut être dans l'impossibilité d'envoyer des messages si l'alimentation est désactivée soudainement.

Réglages e-mail 10

Pour utiliser les fonctions e-mail du projecteur, veuillez définir les points suivants avec un Navigateur web.

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

- 1) Entrez [**https://192.168.1.10**] dans la barre adresse du Navigateur web.
- 2) Entrez l'ID administrateur et le mot de passe, puis cliquez sur [**Logon**].
- 3) Cliquez sur [**Port Settings**] dans le menu principal.
- 4) Cliquez la case [**Enable**] pour ouvrir le port SMTP.
- 5) Cliquez sur la touche [**Apply**] pour enregistrer les réglages.

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

- 6) Cliquez sur [**Mail Settings**] et configurez les sujets à configurer. Veuillez vous référer à la rubrique **Mail Settings** dans **Configuration et contrôle du projecteur par le biais d'un Navigateur web** pour plus d'information.
- 7) Cliquez sur la touche [**Apply**] pour enregistrer les réglages.

REMARQUE • Cliquez sur la touche [**Send Test Mail**] dans [**Mail Settings**] pour vérifier que les réglages e-mail sont corrects. Les courriels qui suivront seront envoyés aux adresses spécifiées.

Ligne sujet: Test Mai	<Désignation du projecteur>
Text : Send Test Mail	
Date	<Date du test>
Time	<Heure du test>
IP Address	< Adresse IP du pojecteur>
MAC Address	<Adresse MAC du pojecteur>

Réglages e-mail (Suite)

- 8) Configurez les alertes dysfonctionnement et avertissements en les définissant par E-mail. Cliquez sur **[Alert Settings]** dans le menu principal.
- 9) Sélectionner et configurer chaque rubrique d'alerte. Veuillez vous référer à **Alert Settings** dans **Configuration et contrôle du projecteur par le biais d'un Navigateur web** pour plus d'information.
- 10) Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

Les e-mails de dysfonctionnement/avertissement sont formatés comme suit:

Ligne sujet:	<Titre du mail>	<Nom du projecteur>
Text	: <Texte du mail>	
	Date	<Date du dysfonctionnement/avertissement>
	Time	<Heure du dysfonctionnement/avertissement>
	IP Address	<Adresse IP du projecteur>
	MAC Address	<Adresse MAC du projecteur>

Gestion du projecteur par SNMP

Quand le SNMP est activé, le projecteur peut envoyer des Alertes Dysfonctionnement/Avertissement vers un PC prédéfini.

REMARQUE • Il est préférable que les fonctions SNMP soient mises en application par un administrateur réseau.
• Un logiciel de gestion de SNMP doit être installé sur l'ordinateur pour contrôler le projecteur par SNMP.

Réglages du SNMP 9

Configurer les points suivants avec un Navigateur web en utilisant le SNMP.

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

- 1) Entrez [**https://192.168.1.10**] dans la barre adresse du Navigateur web.
- 2) Entrez l'ID administrateur et le mot de passe, puis cliquez sur [**Logon**].
- 3) Cliquez sur [**Port Settings**] dans le menu principal.
- 4) Cliquez la case [**Enable**] pour ouvrir le Port SNMP.
Installer l'adresse IP pour envoyer le SNMP Trap lorsqu'il se produit un dysfonctionnement ou un avertissement.

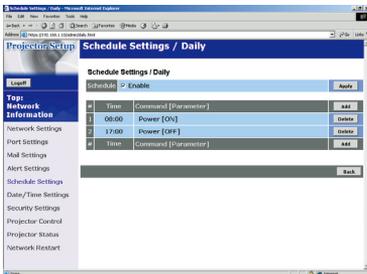
REMARQUE • Un Redémarrage Réseau est nécessaire après que les réglages de configuration du SNMP Trap ont été changés. Cliquez sur [**Network Restart**] et configurez les points suivants.

- 5) Cliquez sur [**Security Settings**] dans le menu principal.
- 6) Cliquez sur [**SNMP**] et définissez le Nom de Communauté sur l'écran affiché.

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

- 7) Configurez les réglages pour Trap transmission des Dysfonctionnements/Avertissements. Cliquez sur [**Alert Settings**] dans le menu principal et sélectionnez la rubrique Failure/Warning à configurer.
- 8) Cliquez la case [**Enable**] pour envoyer le trap SNMP pour Dysfonctionnements/Avertissements. Vider la case [**Enable**] quand il n'y a pas nécessité de faire une transmission de SNMP trap.
- 9) Cliquez sur la touche [**Apply**] pour enregistrer les réglages.

Contrôle du projecteur par tâches programmées



Le projecteur peut être contrôlé automatiquement en établissant les tâches programmées.

REMARQUE • Vous pourrez programmer les événements de contrôle suivants: Power ON/OFF, Input Source et Transferred Image Display.

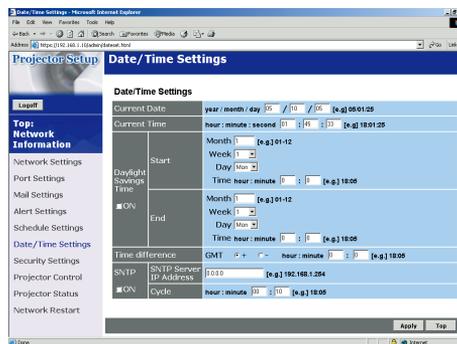
- Il y a trois types de programmes, 1) daily 2) day of the week 3) specific date.
- L'ordre de priorité des événements programmés est le suivant 1) specific date 2) day of the week 3) daily.
- Dans les événements programmés, il est possible de prévoir jusqu'à cinq dates spécifiques. La priorité est donnée à ceux qui ont le chiffre le plus bas, lorsque plus d'un événement a été programmé à la même date et à la même heure (p.ex, 'Specific day No. 1' aura la priorité sur 'Specific day No. 2', etc...)
- Assurez vous de bien avoir défini la date et l'heure avant d'activer tel ou tel événement programmé.

Réglages date/heure (18)

Le réglage date/heure peut se faire avec un Navigateur web.

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

- 1) Entrez **[https://192.168.1.10]** dans la barre adresse du Navigateur web. Entrez l'ID administrateur et le mot de passe, puis cliquez sur **[Logon]**.
- 2) Cliquez sur **[Date/Time Settings]** dans le menu principal et configurez les différents points à configurer. Veuillez vous référer à la rubrique **Date/Time Settings** dans **Configuration et contrôle du projecteur par le biais d'un Navigateur web** pour plus d'information.
- 3) Cliquer sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.



REMARQUE • Un redémarrage Réseau est nécessaire après que l'heure des économies diurnes ou que la configuration SNTP ont été changés.

- La pile de l'horloge interne risque d'être morte si l'horloge ne donne plus l'heure, alors que DATE ET HEURE ont été réglés correctement. Remplacer la pile conformément aux instructions de changement de pile.

(18) **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation : Remplacement de la pile d'horloge interne)**

- Le temps de l'horloge interne risque de ne pas rester précis. L'usage SNTP est recommandé pour conserver un temps précis.

Réglages des tâches programmées (📖16)

Les programmes peuvent être réglés depuis un Navigateur web.

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

- 1) Entrez [**https://192.168.1.10**] dans la barre adresse du Navigateur web.
- 2) Entrez l'ID administrateur et le mot de passe, puis cliquez sur [**Logon**].
- 3) Cliquez sur [**Schedule Settings**] dans le menu principal et sélectionnez la rubrique de programme recherchée.
- 4) Cliquez la case [**Enable**] pour activer le programme.
- 5) Entrez la Date (Month/Day) pour programmer une date particulière.
- 6) Cliquez sur [**Add**] et réglez l'heure, la commande et les paramètres, puis cliquez sur [**Add This Schedule**] si vous souhaitez ajouter une commande.
- 7) Cliquez sur la touche [**Delete**] si vous désirez effacer un programme.
- 8) Cliquez sur la touche [**Apply**] pour enregistrer les réglages.

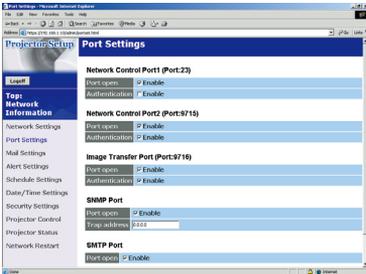
Il y a trois types de programmes:

- 1) Daily: Exécute une tâche spécifique chaque jour à l'heure indiquée.
- 2) Sunday ~ Saturday: Exécute une tâche spécifique un jour particulier de la semaine.
- 3) Specific Date: Assure une opération spécifique à une date et une heure particulières.

REMARQUE • En mode d'attente, le témoin d'alimentation clignotera en vert pendant environ 3 secondes lorsqu'au moins 1 programme "Power ON" est sauvegardé.

• Quand on utilise la fonction de programmation des tâches, le cordon d'alimentation doit être branché au projecteur et la sortie comme l'interrupteur d'alimentation doivent être activés, [|]. La fonction programme ne peut pas être activée lorsque l'interrupteur d'alimentation est désactivé, [O] ou que les fusibles d'un local ont sauté. Le témoin d'alimentation émet une couleur orange ou verte lorsque le projecteur est sous tension.

Affichage e-Shot (Transfert d'images fixes)



Le projecteur peut afficher une image fixe qui peut être reroutée par le réseau.

Port de Communication

Pour e-Shot, le port suivant est utilisé.

TCP #9716



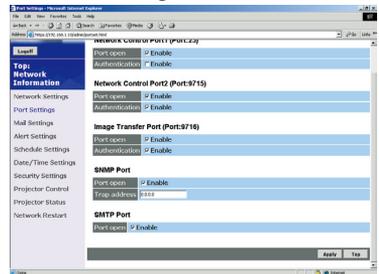
REMARQUE • e-Shot n'est pas disponible au travers des ports de communication utilisés pour les contrôles de commande (TCP #23 et TCP #9715).

Réglages e-Shot (Transfert d'images fixes)

Configurez les points suivants à l'aide d'un Navigateur web lorsque vous utilisez le e-Shot.

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

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



Réglages e-Shot (Transfert d'images fixes) (Suite)

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

- 6) Cliquez sur **[Security Settings]** dans le menu principal.
- 7) Sélectionnez **[Network Control]** et entrez le mot de passe d'identification souhaité. * Voir REMARQUE1.
- 8) Cliquez sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages. * Voir REMARQUE2.

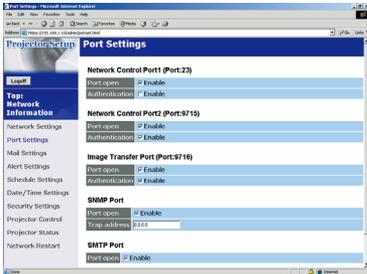
REMARQUE1 • Le mot de passe sera le même pour **[Network Control Port1 (Port: 23)]**, **[Network Control Port2 (Port: 9715)]**, et **[Image Transfer Port (Port: 9716)]**.

REMARQUE2 • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que le réseau a redémarré. Faire redémarrer la connection réseau à chaque fois que des réglages de configuration ont été changés. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

Transmission e-Shot (Transfert d'images fixes)

La transmission e-Shot implique que vous disposiez d'une application exclusive pour votre PC. Vous pouvez télécharger cette application depuis le site web de Hitachi. Veuillez vous référer au manuel pour l'application des indications à l'utilisateur.

Contrôle des commandes par le réseau



Vous pouvez configurer et contrôler le projecteur par le réseau avec les commandes RS-232C.

Port de Communication

Les deux ports suivants sont assignés au contrôle des commandes.

TCP #23

TCP #9715

REMARQUE • Le contrôle de commande n'est pas disponible par le port de communication (TCP #9716) utilisé pour la transmission e-Shot.

Réglages des contrôles de commande (📖)

Configurer les points suivants depuis un Navigateur web lorsque vous utilisez le contrôle de commande.

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

- 1) Entrez [**https://192.168.1.10**] dans la barre adresse du Navigateur web.
- 2) Entrez l'ID administrateur et le mot de passe, puis cliquez sur [**Logon**].
- 3) Cliquez sur [**Port settings**] dans le menu principal.
- 4) Cliquez la case [**Enable**] pour ouvrir [**Network Control Port (Port: 23)**] afin d'utiliser le TCP #23. Cliquez la case [**Enable**] pour le réglage [**Authentication**] quand une identification est nécessaire, sinon vider la case.
- 5) Cliquez la case [**Enable**] pour ouvrir [**Network Control Port (Port: 9715)**] afin d'utiliser TCP #9715. Cliquez la case [**Enable**] pour le réglage [**Authentication**] quand une identification est nécessaire, sinon vider la case.
- 6) Cliquer sur la touche [**Apply**] pour enregistrer les réglages.

Réglages des contrôles de commande (Suite)

Quand le réglage d'identification est désactivé, il est nécessaire d'effectuer les réglages suivants.

( 20)

- 7) Cliquez sur **[Security Settings]** dans le menu principal.
- 8) Cliquez sur **[Network Control]** et entrez le mot de passe identifiant souhaité. * Voir REMARQUE1.
- 9) Cliquez sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages. * Voir REMARQUE2.

REMARQUE1 • Le mot de passe sera le même pour **[Network Control Port1 (Port: 23)]**, **[Network Control Port2 (Port: 9715)]**, et **[Image Transfer Port (Port: 9716)]**.

REMARQUE2 • Les réglages de la nouvelle configuration sont activés une fois que vous aurez fait redémarrer votre connection réseau. Faire redémarrer la connection réseau à chaque fois que des réglages de configuration ont été changés. Le redémarrage de la connection réseau se fait en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

Formats de Commande

Les formats de commande varient d'un port de communication à l'autre.

TCP #23

Vous pourrez utiliser les commandes RS-232C sans modifier quoi que ce soit. Le format de données de réponse est le même qu'avec les commandes RS-232C.

Vous recevrez la réponse ci-dessous lorsque vous activez l'identification et qu'il y a eu erreur d'identification.

<Réponse dans le cas d'une erreur d'identification>

Réponse	Code d'erreur	
0x1F	0x04	0x00

TCP #9715

Format d'envoi de données

Le formatage ci-dessous est ajouté au Header (0x02), Longueur des données (0x0D), Checksum (1 byte) et ID de connexion (1 byte) des Commandes de RS-232C.

Header	Longueur des données	Commandes de RS-232C	Checksum	ID de connexion
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

Header→ 0x02, fixe

Longueur des données→ Nombre de bytes de commande RS-232C (0x0D, fixe)

Commandes de RS-232C→ Commandes RS-232C qui commencent par 0xBE 0xEF (13 bytes)

Checksum→ Cette valeur sert à faire le zéro dans l'addition des 8 bits inférieurs depuis le titre jusqu'à la checksum.

ID de connexion→ Valeur aléatoire entre 0 et 255 (Cette valeur est jointe à la donnée réponse)

Formats de données de réponse

L'ID de connection est joint aux données de réponse des commandes du RS-232C (mêmes données que les données de connection ID du format d'envoi).

<Réponse ACK>

Réponse	ID de connection
0x06	1 byte

<Réponse NAK>

Réponse	ID de connection
0x15	1 byte

<Réponse erreur>

Réponse	Code d'erreur	ID de connection
0x1C	2 bytes	1 byte

<Réponse données>

Réponse	Données	ID de connection
0x1D	2 bytes	1 byte

<Réponse projecteur occupé>

Réponse	Code d'état	ID de connection
0x1F	2 bytes	1 byte

<Réponse d'erreur d'identification>

Réponse	Code d'erreur d'identification		ID de connection
0x1F	0x04	0x00	1 byte

Interruption Automatique de Connection

La connection TCP sera coupée automatiquement suite à une absence de communication de 30 secondes après que la connection ait été établie.

Identification

Lorsque l'identification est activée, le projecteur n'acceptera pas les commandes dont l'identification n'a pas réussi. Le projecteur utilise un système d' "identification-défi" avec un algorithme MD5 (Message Digest 5).

Quand le projecteur est connecté à un LAN, une donnée de huit bytes sera renvoyée si l'identification est activée. Relier les 8 bytes reçus avec le mot de passe identifiant et faire assimiler cette liaison par l'algorithme MD5, puis ajouter ceci devant les commandes à envoyer.

Les lignes qui suivent montrent un exemple dans lequel le mot de passe identifiant est sur "mot de passe" et où les huit bytes aléatoires sont "a572f60c".

- 1) Sélection du projecteur.
- 2) Réception des huit bytes aléatoires "a572f60c" depuis le projecteur.
- 3) Lier les huit bytes "a572f60c" avec le mot de passe "mot de passe", ce qui donne "a572f60cpassword".
- 4) Faire assimiler cette liaison "a572f60cpassword" par l'algorithme MD5, ce qui donne:
"e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
- 5) Ajouter ce résultat "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" devant les commandes et envoyer les données.
Envoyer "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde"+command.
- 6) Lorsque les données d'envoi sont correctes, la commande sera exécutée et les données de réponse renvoyées. Dans le cas contraire, un message d'erreur d'identification sera renvoyé.

Projector

CP-X265

User's Manual – Operating Guide

Technical

Example of computer signal

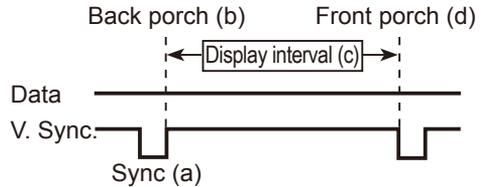
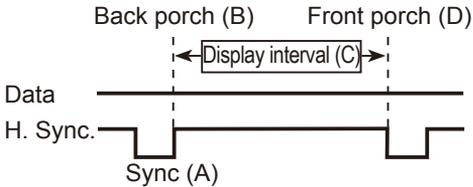
Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	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 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)

NOTE • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a 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), the signal will be converted to the projector's panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
- Automatically adjustment may not function correctly with some input signals.
- The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.

Initial set signals

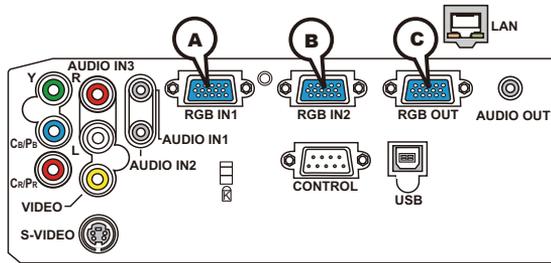
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some computer models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



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

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

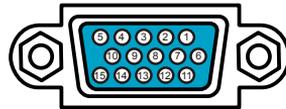
Connection to the ports



Ⓐ RGB IN1, Ⓑ RGB IN2, Ⓒ RGB OUT

D-sub 15pin mini shrink jack

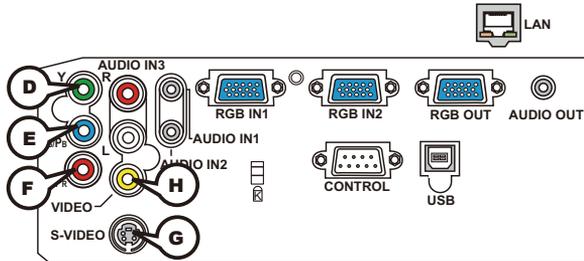
- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
- H/V. sync. Signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. Signal: TTL level



At RGB signal

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

Connection to the ports



COMPONENT VIDEO (D)Y, (E)Cb/Pb, (F)Cr/Pr

RCA jack x3

- System: 525i(480i), 525p(480p), 625i(576i), 750p(720p), 1125i(1080i)

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

(G)S-VIDEO

Mini DIN 4pin jack

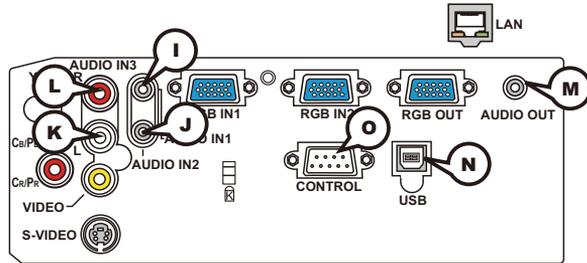


Pin	Signal
1	Color signal $0.286V_{p-p}$ (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal $0.300V_{p-p}$ (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, $1.0V_{p-p}$, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

(H)VIDEO

RCA jack

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



I AUDIO IN-1 (Ø3.5 stereo mini jack), **J AUDIO IN-2**, **K L AUDIO 3 L/R** (RCA jack)

- 200mVrms(max.) 35kΩ termination

M AUDIO OUT (Ø3.5 stereo mini jack)

- 200mVrms(max.) 1kΩ output impedance

N USB

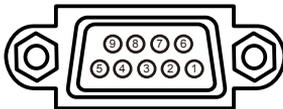
USB B type jack



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

O CONTROL

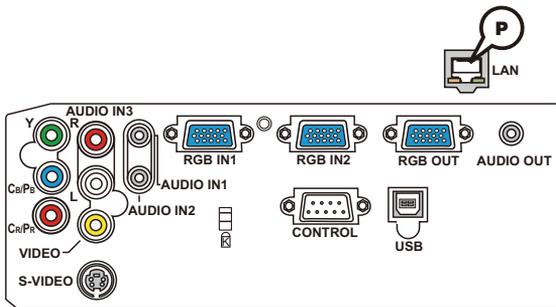
D-sub 9pin plug



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

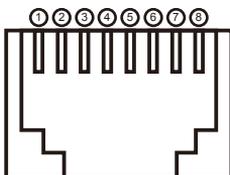
Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

Connection to the ports



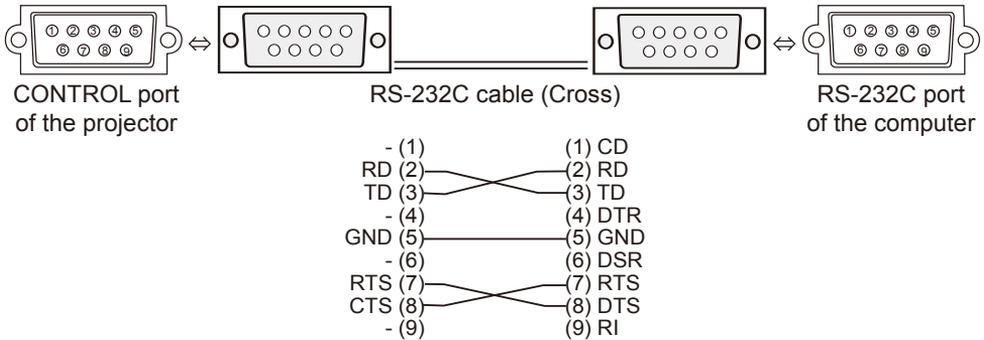
PLAN

RJ-45 jack



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

RS-232C Communication



Connecting the cable

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

Communications setting

19200bps, 8N1

1. Protocol

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

2. Header

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

CRC_low : Lower byte of CRC flag for command data

CRC_high : Upper byte of CRC flag for command data

3. Command data

Command data chart

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

Action (byte_0 - 1)

Action	Classification	Content
1	SET	Change setting to desired value.
2	GET	Read projector internal setup value.
4	INCREMENT	Increment setup value by 1.
5	DECREMENT	Decrement setup value by 1.
6	EXECUTE	Run a command.

Requesting projector status (Get command)

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

Changing the projector settings (Set command)

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

Using the projector default settings (Reset Command)

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

Increasing the projector setting value (Increment command)

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

Decreasing the projector setting value (Decrement command)

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

When the projector cannot understand the received command

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

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

When the projector cannot execute the received command.

When the projector cannot execute the received command, the error code '1CH' + 'xxxxH' is sent back to the computer. When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code.

Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, an error code will be returned to the computer.

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.

- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
- The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
- Commands are not accepted during warm-up.

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting Code	
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
		(Example return)	00 00 (Off)	01 00 (On)	02 00 (Cool down)				
Input Source	Set	RGB IN 1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		RGB IN 2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00	
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
		(Example return)	00 00 (Normal)	01 00 (Cover error)	02 00 (Fan error)	03 00 (Lamp error)	04 00 (Temp error)	05 00 (Air flow error)	06 00 (Lamp time error)
BRIGHTNESS	Get		BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00
BRIGHTNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00
CONTRAST	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00
CONTRAST Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
	Get	BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00	
(Example return)	00 00 (Normal)	01 00 (Cinema)	04 00 (Dynamic)	10 00 (Custom)	20 00 BOARD(BLACK)	21 00 BOARD(GREEN)	22 00 (WHITEBOARD)		
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	
Get	BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00		

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 step gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00	
User Gamma Point 1	Get	BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00	
User Gamma Point 2	Get	BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00	
User Gamma Point 3	Get	BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00	
User Gamma Point 4	Get	BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00	
User Gamma Point 5	Get	BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00	
User Gamma Point 6	Get	BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00	
User Gamma Point 7	Get	BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00	
User Gamma Point 8	Get	BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00	
COLOR TEMP	Set	LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		MIDDLE	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		CUSTOM-LOW	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		CUSTOM-MID	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		CUSTOM-HIGH	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		CUSTOM-Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
	CUSTOM-Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00	
	Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN R	Get	BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
COLOR TEMP GAIN G	Get	BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN B	Get	BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET R	Get	BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET G	Get	BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET B	Get	BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00	
COLOR	Get	BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00	
COLOR Reset	Execute	BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00	
TINT	Get	BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00	
TINT Reset	Execute	BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00	
SHARPNESS	Get	BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00	
SHARPNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00	
PROGRESSIVE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00	
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MIDDLE	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	
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

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting Code	
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
			BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		SMALL	BE EF	03	06 00	FE D1	01 00	08 20	02 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
	Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00	
OVER SCAN	Get	BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00	
OVER SCAN Reset	Execute	BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00	
V POSITION	Get	BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00	
V POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00	
H POSITION	Get	BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00	
H POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00	
H PHASE	Get	BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00	
H SIZE	Get	BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00	
H SIZE Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00	
AUTO ADJUST	Execute	BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00	
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPT240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00	
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00	
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	CB D6	01 00	14 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	5B D7	01 00	14 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	F8 D6	02 00	14 30	00 00	
RGB1 IN-1	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
		SYNC ON G ON	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00	
RGB IN-2	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
		SYNC ON G ON	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 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	
WHISPER	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		WHISPER	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00	
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00	
AUDIO - RGB1	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00	
AUDIO - RGB2	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00	
AUDIO - Video	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00	
AUDIO - S-Video	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00	
AUDIO - Component	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
MUTE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00	
LANGUAGE	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
	SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00	
POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00		
TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00		
	Get	BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00	
MENU POSITION H	Get	BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00	
MENU POSITION H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00	
MENU POSITION V	Get	BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00	
MENU POSITION V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00	

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
BLANK	Set	My Screen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
	BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00	
	Get		BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
BLANK On/Off	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00
START UP	Set	My Screen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
My Screen LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
MESSAGE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00
AUTO SEARCH	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
AUTO ON	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00
AUTO KEYSTONE EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
AUTO KEYSTONE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	EAD1	01 00	0F 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	7AD0	01 00	0F 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9D1	02 00	0F 20	00 00
AUTO OFF	Get		BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
LAMP TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00
MAGNIFY	Get		BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
REMOTE FREQ NORMAL	Set	Disable	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00	
REMOTE FREQ HIGH	Set	Disable	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00	
MY BUTTON-1	Set	RGB1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		RGB2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		Video	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE EXECUTE	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		e-SHOT	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
	VOLUME+	BE EF	03	06 00	CA 3C	01 00	00 36	17 00	
VOLUME-	BE EF	03	06 00	3A 39	01 00	00 36	18 00		
Get	BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00		
MY BUTTON-2	Set	RGB1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		RGB2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		Video	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE EXECUTE	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		e-SHOT	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
	VOLUME+	BE EF	03	06 00	36 3D	01 00	01 36	17 00	
VOLUME-	BE EF	03	06 00	C6 38	01 00	01 36	18 00		
Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00		

RS-232C Communication (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data		
						CRC	Action	Type
VOLUME-RGB1	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-RGB2	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-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-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-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

HITACHI

Inspire the Next

Hitachi, Ltd. Japan
292 Yoshida-cho
Totsuka-ku, Yokohama-city
Kanagawa 244-0817

HITACHI EUROPE LTD.

Consumer Affairs Department
PO Box 3007
Maidenhead
SL6 8ZE

UNITED KINGDOM

Tel: 0870 405 4405
Email: consumer.mail@Hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE GmbH

Munich Office
Dornacher Strasse 3
D-85622 Feldkirchen bei München

GERMANY

Tel: +49 -89-991 80-0
Fax: +49 - 89 - 991 80 -224
Hotline: +49 - 180 - 551 25 51 (12ct/min.)
Email: HSE-DUS.Service@Hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE SRL

Via T. Gulli n.39
20147 MILAN

ITALY

Tel: 02 487861
Fax: 02 48786381
Servizio Clienti
Tel. 02 38073415
Email: customerservice.italy@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.S

Lyon Office
B.P.45, 4 Allée des Sorbiers 69671 Bron Cedex

FRANCE

Tel: 04 72 14 29 70
Fax: 04 72 14 29 99
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.
152 33 Chalandri
Athens

GREECE

Tel: 1-6837200
Fax: 1-6835694
Email: service.hellas@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

Gran Via Carlos III
86 Planta 5a Edificios

Trade - Torre Este

08028 Barcelona

SPAIN

Tel: 93 409 2550
Fax: 93 491 3513
Email: atencion.cliente@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE AB

Box 77
S-164 94 KISTA

SWEDEN

Tel: 08 562 711 00
Fax: 08 562 711 11
Email: csgswe@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD.

Norwegian Branch Office
Strandveien 18
1366 Lysaker

NORWAY

Tel: 02205 9060
Fax: 02205 9061
Email: csgnor@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD.
BENELUX BRANCHE OFFICE
BERGENSESTEENWEG 421
1600 SINT-PIETERS-LEEUV
BELGIUM
Tel:0032/2 363 99 01
Fax:0032/2 363 99 00
Email:info@hitachi.be

www.hitachidigitalmedia.com