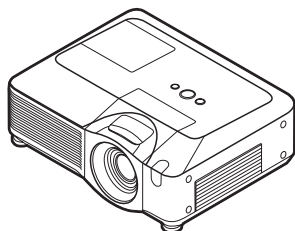


Projecteur

CP-X705W/CP-X615W

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



Merci d'avoir acheté ce projecteur.

⚠ AVERTISSEMENT ► Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire le « Manuel d'utilisation - Guide de sécurité » et les manuels associés pour vous assurer d'une utilisation appropriée de ce produit. Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

A propos de ce manuel

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

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

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



Veuillez consulter les pages indiquées après ce symbole.

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

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

Marques de commerce

- Mac est une marque déposée de Apple Computer, Inc.
 - VESA et SVGA sont des marques déposées de Video Electronics Standard Association.
 - Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.
 - **SRS WOW** est une marque déposée de SRS Labs, Inc.
 - WOW technologie est incorporé sous licence de SRS Labs, Inc.
 - HDMI, le logo HDMI et Interface Multimédia Haute Définition sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de HDMI Licensing LLC.
- Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Projecteur

Manuel d'utilisation - Guide de sécurité

Merci d'avoir acheté ce projecteur.



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

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

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

Explication des symboles

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

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

Symboles types



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



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



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

Consignes De Sécurité

AVERTISSEMENT

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

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

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

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

Soyez particulièrement vigilant pour des enfants et des animaux domestiques.

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

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

Ne jamais introduire de liquides ou de corps étrangers.

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

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

• Ne pas placer le projecteur près de l'eau (par exemple dans une salle de bains, sur une plage, etc.).

• N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité. Ne pas placer le projecteur en plein air.

• Ne placez pas de fleurs, de vases, de pots, de tasses, de produits de beauté, ni de liquides tels que de l'eau, etc. sur ou à proximité du projecteur.

• Ne placez pas de métaux, de combustibles, etc. sur ou à proximité du projecteur.

• Pour éviter que des corps étrangers ne pénètrent à l'intérieur du projecteur, ne le rangez pas dans la mallette ou la sacoche avec des objets autres que les accessoires du projecteur, les câbles signal et les connecteurs.

Il est interdit de le démonter ou de le modifier.

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

• N'ouvrez jamais le boîtier.

• Pour toute réparation ou nettoyage de l'intérieur de l'appareil, contactez votre revendeur.

Le projecteur ne doit subir aucun choc ou impact.

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

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

Ne placez pas le projecteur sur une surface instable.

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

• Ne placez pas le projecteur sur une surface instable, inclinée ou vibrante telle qu'un support branlant ou incliné.

• Utilisez les freins pour roulettes en plaçant le projecteur sur un support à roulettes.

• Ne placez pas le projecteur sur le côté, avec l'objectif dirigé vers le haut ou vers le bas.

• Dans le cas d'une installation de plafond ou le même, contactez votre revendeur avant installation.



Débranchez la prise murale.



Ne pas démonter.



Consignes De Sécurité (Suite)

AVERTISSEMENT

Faites attention, le projecteur peut atteindre des températures élevées.

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

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

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

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

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

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

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

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

Faites attention au branchement du cordon électrique.

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

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

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

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

Veillez à brancher le fil de terre.

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

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



Branchez solidement le fil de mise à la terre.

Consignes De Sécurité (Suite)

AVERTISSEMENT

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

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



Veillez lire avec attention le chapitre "Lampe".

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

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

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

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

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

• Ne placez pas le cordon près du chauffage.

• Évitez de trop courber le cordon électrique.

• N'essayez pas de réparer le cordon électrique.



Manipulez la pile de la télécommande avec précaution.

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

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

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

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

• Ne tenez pas la pile par les bornes métalliques.

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

• Évitez de court-circuiter la pile.

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

• Évitez que la pile subisse un choc physique.

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

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

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

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



Consignes De Sécurité (Suite)

ATTENTION

Soyez prudent lorsque vous déplacez le projecteur.

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

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



Ne placez aucun objet sur le projecteur.

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



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

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

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



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

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

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



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

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

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



Évitez d'exposer le projecteur à des températures élevées.

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



Éviter les champs magnétiques.

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



Consignes De Sécurité (Suite)

ATTENTION

Pour une déconnexion totale, retirez le cordon électrique.

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



Débranchez la prise murale.

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

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

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

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



REMARQUE

Évitez tout impact physique sur la télécommande.

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

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

Prenez soin de l'objectif.

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

Prenez soin du boîtier et de la télécommande.

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

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

À propos des points lumineux ou foncés.

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

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

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

Consignes De Sécurité (Suite)

REMARQUE

Note sur les consommables.

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

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

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

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

Évitez toute exposition à de forts rayonnements.

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

Éviter les interférences radio.

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

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

À propos des caractéristiques d'affichage.

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

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

Protocole de mise sous/hors tension.

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

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

Faites attention de ne pas vous fatiguer les yeux.

Reposez-vous les yeux régulièrement.

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

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

Connexion avec un ordinateur portable

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

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

Lampe

AVERTISSEMENT



HAUTE TENSION



HAUTE TEMPÉRATURE



HAUTE PRESSION

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

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

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

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

Pour de plus amples informations, contactez votre revendeur.



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

- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débranchez le cordon électrique de la prise et demandez une lampe de rechange à votre revendeur. Attention car des éclats de verre peuvent endommager l'intérieur du projecteur ou vous blesser, n'essayez donc pas nettoyer le projecteur ou de remplacer la lampe par vous-même.
- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), aérez soigneusement la pièce et évitez de respirer les vapeurs qui sortent des trous d'aération du projecteur ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche.
- Avant de remplacer une lampe, contrôlez si le commutateur de courant est éteint et si le câble d'alimentation est débranché ; attendez pendant au moins 45 minutes que la lampe soit suffisamment froide. Si vous touchez une lampe chaude vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



- N'ouvrez pas le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu. Cela risque d'être dangereux car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. Comme il est en outre dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur de remplacer la lampe même si elle ne s'est pas cassée.
- N'utilisez pas le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lorsque vous remplacez la lampe, contrôlez si les vis sont solidement vissées. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.



- N'utilisez que des lampes du type indiqué.
- Si la lampe se brise très vite après le premier usage, il peut y avoir un autre type de problème électrique. Dans ce cas, contactez votre revendeur local ou un service après-vente autorisé.
- Manipulez la lampe avec soin : Si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque la lampe explose et éclate en morceaux durant son utilisation.
- L'utilisation prolongée de la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairage ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devrez remplacer la lampe le plus tôt possible. N'utilisez pas de vieilles lampes (ou usées) ; elles pourraient se briser.

Réglementations

Avertissement FCC

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

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

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

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

Pour les utilisateurs au Canada

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

Garantie Et Service Après-vente

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

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

A propos de ce manuel	1	
Contenu	2	
Caractéristiques du projecteur	3	
Préparatifs	3	
Contenu de l'emballage	3	
Fixation du protège-objectif	3	
Identification des pièces composantes	4	
Projecteur	4	
Panneau de contrôle	5	
Panneau arrière	5	
Télécommande	6	
Mise en place	7	
Disposition	8	
Régler l'élévateur du projecteur	9	
Utiliser la barre et le logement de sécurité	9	
Connecter vos appareils	10	
Connecter l'alimentation électrique	12	
Télécommande	13	
Pointeur laser	14	
Mise en place des piles	14	
A propos du signal de télécommande	14	
Modifier la fréquence du signal de la télécommande	14	
Utiliser la télécommande en mode câblé	15	
Utiliser la télécommande en tant que souris et clavier d'ordinateur	15	
Mise sous/hors-tension	16	
Mise sous tension	16	
Mise hors tension	16	
Opération	17	
Régler le volume	17	
Coupure temporaire du son	17	
Sélectionner un signal d'entrée	17	
Rechercher un signal d'entrée	17	
Sélectionner un rapport de format	18	
Régler le zoom et la mise au point	19	
Régler la position de l'objectif	19	
Utiliser la fonction de réglage automatique	19	
Régler la position	20	
Corriger les distorsions trapézoïdales	20	
Utiliser la fonction de grossissement	21	
Geler l'écran	21	
Effacer l'écran temporairement	22	
Utiliser la fonction de menu	23	
MENU COURT	24	
ASPECT, KEYSTONE AUT  EXÉCUTION, KEYSTONE  , KEYSTONE  , MODE IMAGE, LUMIN.,		
MENU COURT (suite)	25	
CONTRASTE, COULEUR, TEINTE, NETTETE, SILENCIEUX, MIROIR, REIN., TEMPS FILTRE, LANGUE, Vers Menu Détaillé...		
Menu IMAGE	26	
LUMIN., CONTRASTE, GAMMA, TEMP COUL., COULEUR, TEINTE, NETTETE, IRIS ACTIF, MA MEMOIRE		
Menu AFFICHAGE	29	
ASPECT, SUR-BAL., POSIT.V, POSIT.H, PHASE.H, TAIL.H, EXÉCUT.D'AJUST AUTO		
Menu ENTR.	31	
PROGRESSIF, N.R.VIDÉO, YCS 3D, ESP. COUL., COMPONENT, FORMAT VIDEO, HDMI, BLOC IMAGE, RGB-IN, RESOLUTION		
Menu INSTALLAT°	35	
KEYSTONE AUT  EXÉCUTION, KEYSTONE  , KEYSTONE  , SILENCIEUX, MIROIR		
Menu AUDIO IN	37	
VOLUME, AIGUS, BASSE, SRS WOW, HAUT-PARL, AUDIO, HDMI AUDIO		
Menu ECRAN	38	
LANGUE, POS. MENU, SUPPR., DEMARRAGE, Mon Écran, V. Mon Ecran, MESSAGE, NOM DU SOURCE		
Menu OPT.	42	
RECHER. AUTO., KEYSTONE AUT  , MARCHE AUTO., AUTO OFF, TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, MA TOUCHE, SERVICE, SECURITE		
Menu RÉSEAU	55	
CONF., NOM DU PROJECTEUR, e-SHOT, INFOS, SERVICE		
Entretien	60	
Lampe	60	
Filtre à air	62	
Pile de l'horloge interne	64	
Autres procédures d'entretien	65	
Dépannage	66	
Messages liés	66	
A propos des voyants de lampes	67	
Phénomènes qui peuvent facilement être confondus avec des défauts de l'appareil	69	
Garantie et service après-vente	72	
Caractéristiques techniques	72	

Caractéristiques du projecteur

Ce projecteur est utilisé pour projeter des signaux visuels divers sur un écran. Son installation ne nécessite qu'un faible espace et il peut produire des images projetées de grande taille même à partir d'une courte distance.

Préparatifs

Contenu de l'emballage

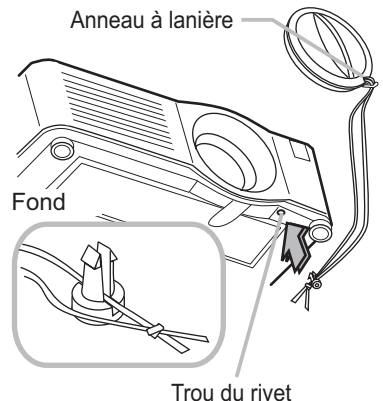
Voir le « Contenu de l'emballage » dans le manuel papier « Manuel d'utilisation (résumé) ». Votre projecteur doit être accompagné des éléments y étant indiqués. Contacter immédiatement le revendeur si des éléments sont manquants.

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

Fixation du protège-objectif

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

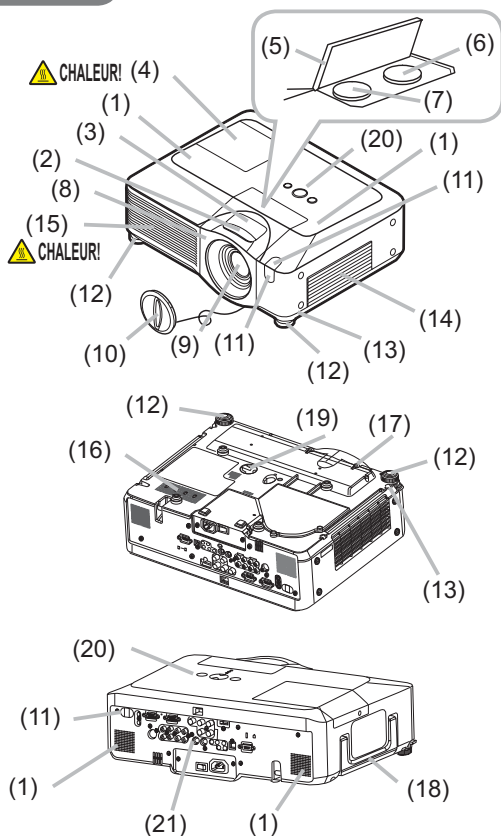
1. Attachez la lanière sur l'anneau à lanière du protège-objectif.
2. Insérez une extrémité de la lanière dans la rainure du rivet.
3. Pousser le rivet dans le trou du rivet.



Identification des pièces composantes

Projecteur

- (1) Hauts-parleurs (x 4) (📖37).
- (2) Bague de mise au point (📖19)
- (3) Bague de zoom (📖19)
- (4) Couvercle de la lampe (📖60)
La lampe est à l'intérieur.
- (5) Protection des cadrans de déplacement de l'objectif (📖19)
- (6) Cadrans de déplacement horizontal de l'objectif (📖19)
- (7) Cadrans de déplacement vertical de l'objectif (📖19)
- (8) Protection avant
- (9) Objectif (📖65)
- (10) Protège-objectif (📖3)
- (11) Capteurs distants (x 3) (📖14)
- (12) Pieds de l'élévateur (x 2) (📖9)
- (13) Boutons de l'élévateur (x 2) (📖9)
- (14) Couvercle-filtre (📖62)
Le filtre à air et l'entrée d'air sont à l'intérieur.
- (15) Sorties d'air
- (16) Entrées d'air
- (17) Trou du rivet (📖3)
- (18) Poignée
- (19) Couvercle des piles (📖64)
- (20) Panneau de contrôle (📖5)
- (21) Panneau arrière (📖5)



⚠️ AVERTISSEMENT ► CHALEUR! : Ne pas toucher les endroits proches de la couverture de la lampe et des sorties d'air pendant ou juste après l'utilisation à cause de la chaleur.

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

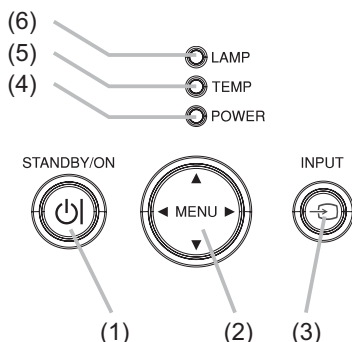
► Ne pas prendre le projecteur par la protection avant pour le redresser, vous risquez de le faire tomber.

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

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

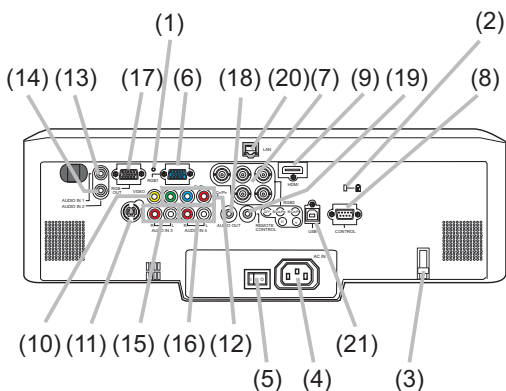
Panneau de contrôle

- (1) Touche STANDBY/ON (📖16)
- (2) Touche MENU (📖23)
Elle consiste en quatre curseurs.
- (3) Touche INPUT (📖17)
- (4) Voyant POWER (📖16)
- (5) Voyant TEMP (📖67)
- (6) Voyant LAMP (📖67)



Panneau arrière

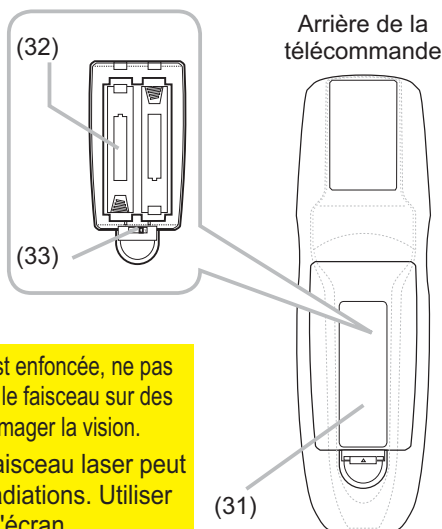
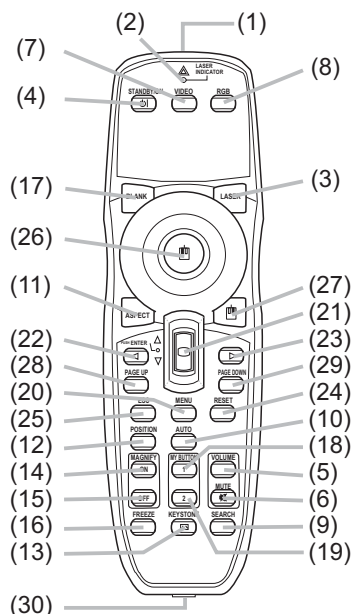
- (1) Commutateur d'arrêt (📖69)
- (2) Accroche de sécurité (📖9)
- (3) Barre de sécurité (📖9)
- (4) Prise de courant alternatif (📖12)
- (5) Interrupteur (📖16)
- (6) Port RGB1 (📖10)
- (7) Port RGB2 (G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr, H, V) (📖10)
- (8) Port CONTROL (📖10)
- (9) Port HDMI (📖10)
- (10) Port VIDEO (📖10)
- (11) Port S-VIDEO (📖10)
- (12) Ports COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) (📖10)
- (13) Port AUDIO IN1 (📖10)
- (14) Port AUDIO IN2 (📖10)
- (15) Ports AUDIO IN3 (R/L) (📖10)
- (16) Ports AUDIO IN4 (R/L) (📖10)
- (17) Port RGB OUT (📖10)
- (18) Port AUDIO OUT (📖10)
- (19) Port REMOTE CONTROL (📖10)
- (20) Port LAN (📖10)
- (21) Port USB (📖10)



⚠ ATTENTION ► Ne pas utiliser la barre et le logement de sécurité pour empêcher le projecteur de tomber ; ils ne sont pas conçus à cette fin.
► Utiliser le commutateur d'arrêt uniquement quand le projecteur n'est pas mis hors-tension en suivant la procédure normale car l'utilisation de ce commutateur interrompt le fonctionnement du projecteur sans l'avoir refroidi.

Télécommande

- (1) Pointeur laser (📖13)
Sortie du faisceau.
- (2) LASER INDICATOR (📖13)
- (3) Touche LASER (📖14)
- (4) Touche STANDBY/ON (📖16)
- (5) Touche VOLUME (📖17)
- (6) Touche MUTE (📖17)
- (7) Touche VIDEO (📖18)
- (8) Touche RGB (📖17)
- (9) Touche SEARCH (📖18)
- (10) Touche AUTO (📖19)
- (11) Touche ASPECT (📖18)
- (12) Touche POSITION (📖20)
- (13) Touche KEYSTONE (📖20)
- (14) Touche MAGNIFY - ON (📖21)
- (15) Touche MAGNIFY - OFF (📖21)
- (16) Touche FREEZE (📖21)
- (17) Touche BLANK (📖22)
- (18) Touche MY BUTTON - 1 (📖44)
- (19) Touche MY BUTTON - 2 (📖44)
- (20) Touche MENU (📖23)
- (21) Commutateur levier (📖23) : 3 fonctions comme ci-dessous.
Touche de curseur ▲ : pour glisser vers le coté marqué ▲.
Touche de curseur ▼ : pour glisser vers le coté marqué ▼.
Touche ENTER : pour abaisser le point central.
- (22) Touche de curseur ◀ (📖23)
- (23) Touche de curseur ▶ (📖23)
- (24) Touche RESET (📖23)
- (25) Touche ESC (📖23)
- (26) Touche gauche de souris (📖15)
- (27) Touche droite de souris (📖15)
- (28) Touche PAGE UP (📖15)
- (29) Touche PAGE DOWN (📖15)
- (30) Port de câblage de la télécommande (📖15)
- (31) Couvercle des piles (📖13)
- (32) Support des piles (📖13)
- (33) Interrupteur de fréquence (📖14)



⚠️ AVERTISSEMENT ► Lorsque la touche LASER est enfoncée, ne pas regarder dans la sortie du faisceau et ne pas pointer le faisceau sur des personnes ou des animaux ; le faisceau peut endommager la vision.

⚠️ ATTENTION ► Il doit être noté que le faisceau laser peut résulter en une exposition dangereuse aux radiations. Utiliser le pointeur laser uniquement en direction de l'écran.

Mise en place

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

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

- Ne 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.
- Consulter votre revendeur avant de l'accrocher au plafond ou autres installations particulières.

► Placer le projecteur dans un endroit frais et s'assurer que la ventilation y est suffisante. Il y a risque d'incendie, de brûlure et/ou de dysfonctionnement du projecteur si celui-ci surchauffe.

- Éviter de boucher, bloquer ou recouvrir d'une autre manière les orifices de ventilation du projecteur.
- Laisser un espace libre d'au moins 30 cm 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 dans un lieu directement exposé aux rayons du soleil, ni à proximité d'un objet chaud tel qu'un appareil de chauffage.
- Ne rien placer près de l'objectif ou des orifices de ventilation du projecteur, ni sur le dessus du projecteur.
- Ne placer aucun objet qui risquerait d'être aspiré ou d'adhérer aux orifices d'aspiration sous le projecteur. Quelques-unes des entrées d'air du projecteur se trouvent en effet sur la surface inférieure.
- Ne pas placer le projecteur dans un endroit où il risquerait d'être mouillé. Il existe un risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur s'il est humide ou si un liquide y est renversé.
- Ne pas placer le projecteur dans une salle de bain ou à l'extérieur.
- Ne placer aucun objet contenant du liquide à proximité du projecteur.

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

- Ne pas placer le projecteur près d'un humidificateur, d'une zone de fumeurs ou d'une cuisine.
- Positionner le projecteur de sorte que son capteur de signaux distant ne soit pas exposé directement aux rayons du soleil.

Disposition

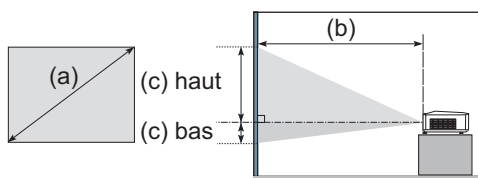
Se reporter aux illustrations et aux tableaux ci-dessous pour déterminer la taille de l'écran et la distance de projection. Les valeurs montrées dans le tableau sont calculées pour un écran de taille complète : 1024×768

(a) Format d'écran (en diagonale)

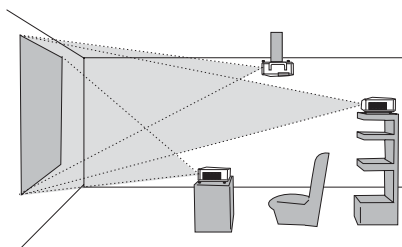
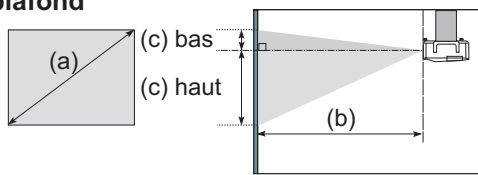
(b) Distance du projecteur à l'écran ($\pm 10\%$)

(c) Hauteur d'écran ($\pm 10\%$), quand le déplacement vertical de l'objectif (📖 19) est réglé complètement en haut.

Sur une surface horizontale



Suspendu au plafond



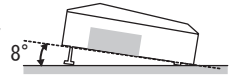
- Laisser un espace libre d'au moins 30 cm entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
- Consulter votre revendeur avant de l'accrocher au plafond ou autres installations particulières.

(a) Taille de l'écran [po (m)]	4 : 3 écran				16 : 9 écran			
	(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 (35)	1,1 (42)	5 (2)	41 (16)	1,0 (38)	1,2 (46)	-1 (0)	39 (15)
40 (1,0)	1,2 (47)	1,4 (57)	6 (2)	55 (22)	1,3 (51)	1,6 (62)	-2 (-1)	51 (20)
60 (1,5)	1,8 (71)	2,2 (86)	9 (4)	82 (32)	2,0 (78)	2,4 (94)	-2 (-1)	77 (30)
70 (1,8)	2,1 (83)	2,6 (100)	11 (4)	96 (38)	2,3 (91)	2,8 (110)	-3 (-1)	90 (35)
80 (2,0)	2,4 (96)	2,9 (115)	12 (5)	110 (43)	2,6 (104)	3,2 (126)	-3 (-1)	103 (41)
90 (2,3)	2,7 (108)	3,3 (130)	14 (5)	123 (49)	3,0 (117)	3,6 (141)	-4 (-1)	116 (46)
100 (2,5)	3,0 (120)	3,7 (144)	15 (6)	137 (54)	3,3 (131)	4,0 (157)	-4 (-2)	129 (51)
120 (3,0)	3,7 (144)	4,4 (174)	18 (7)	165 (65)	4,0 (157)	4,8 (189)	-5 (-2)	154 (61)
150 (3,8)	4,6 (181)	5,5 (217)	23 (9)	206 (81)	5,0 (197)	6,0 (237)	-6 (-2)	193 (76)
200 (5,1)	6,1 (241)	7,4 (291)	30 (12)	274 (108)	6,7 (263)	8,0 (317)	-8 (-3)	257 (101)
250 (6,4)	7,7 (302)	9,2 (364)	38 (15)	343 (135)	8,4 (329)	10,1 (396)	-10 (-4)	322 (127)
300 (7,6)	9,2 (363)	11,1 (437)	46 (18)	411 (162)	10,0 (395)	12,1 (476)	-12 (-5)	386 (152)
350 (8,9)	10,8 (424)	13,0 (510)	53 (21)	480 (189)	11,7 (462)	14,1 (556)	-15 (-6)	450 (177)

Régler l'élévateur du projecteur

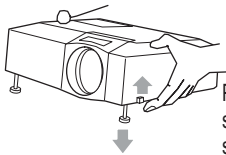
Si le projecteur est posé sur une surface inégale utiliser les pieds réglables pour mettre le projecteur à l'horizontale.

L'utilisation des pieds permet aussi d'incliner le projecteur pour améliorer l'angle de projection à l'écran, surélevant la partie avant du projecteur d'une amplitude de 8 degrés.

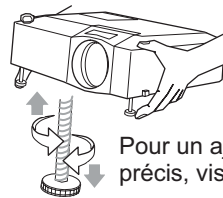


Ce projecteur a 2 pieds éleveurs et 2 boutons éleveurs. Un pied éleveur peut être ajusté après avoir soulevé le bouton éleveur correspondant.

1. Maintenir le projecteur et soulever les boutons éleveurs pour libérer les pieds éleveurs.
2. Ajuster la hauteur de la face avant du projecteur à la hauteur souhaitée.
3. Relâcher les boutons éleveurs pour verrouiller les pieds éleveurs.
4. Reposer doucement le projecteur après s'être assuré du verrouillage des pieds éleveurs.
5. Il est possible le cas échéant d'ajuster la hauteur des pieds éleveurs par vissage manuel pour permettre des ajustements plus précis. Maintenir le projecteur pendant le vissage des pieds.



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



Pour un ajustement précis, visser le pied.

⚠ ATTENTION ► Ne pas tenir les boutons éleveurs sans tenir le projecteur, vous risqueriez de le faire tomber.

► Ne pas modifier l'angle d'inclinaison du projecteur au-delà de 8 degrés à l'avant à l'aide des pieds réglables. Une inclinaison supérieure à la restriction pourrait provoquer un dysfonctionnement ou réduire la durée de vie de certaines parties ou même du projecteur en lui-même.

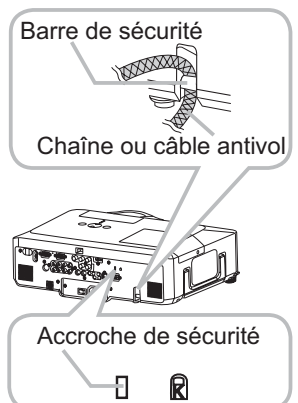
Utiliser la barre et le logement de sécurité

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

Le projecteur est aussi équipé d'un logement de sécurité pour le verrou Kensington.

Pour de plus amples informations, consulter le manuel de l'outil de sécurité.

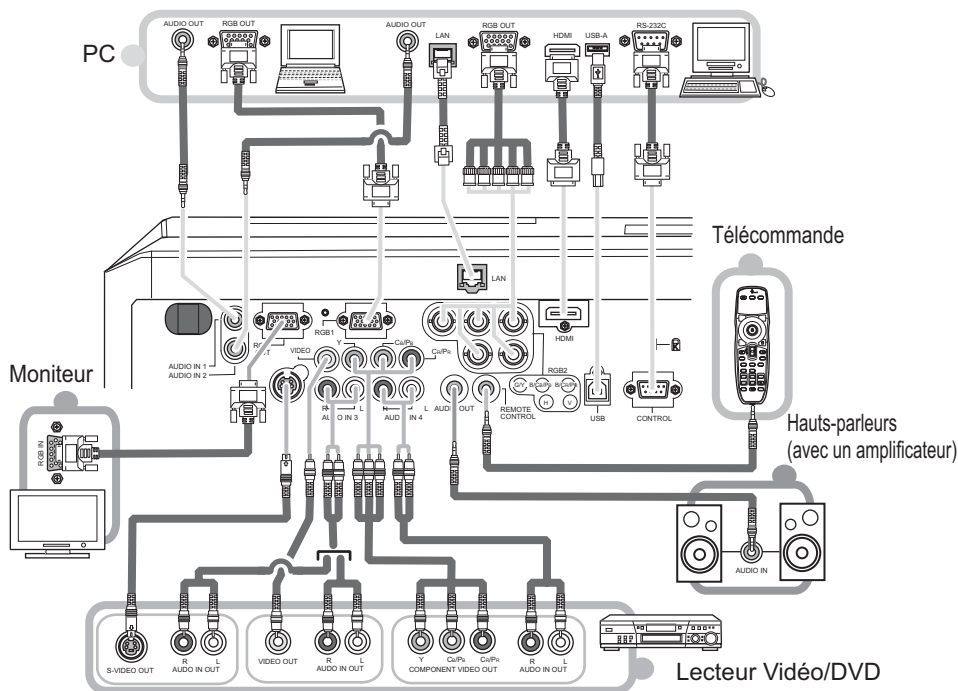
⚠ AVERTISSEMENT ► Ne pas utiliser la barre de sécurité et le logement de sécurité pour empêcher le projecteur de tomber ; ils ne sont pas conçus à cette fin.



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

Connecter vos appareils

S'assurer de bien lire les manuels de chacun des appareils avant de les connecter au projecteur. S'assurer que tous les appareils sont appropriés pour être connectés à ce produit et préparer les câbles requis pour la connexion. Se référer aux illustrations suivantes pour la connexion.



⚠ AVERTISSEMENT ► Ne pas démonter ou modifier le projecteur.

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

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

► Utiliser des accessoires appropriés ou les câbles spécialement prévus à cet effet. Renseignez-vous auprès de votre revendeur dans le cas de câbles non fournis. Il se peut que les réglementations requièrent qu'ils soient d'une longueur spécifique ou équipés d'un noyau de ferrite. Dans le cas de câbles moulés à une extrémité seulement, connecter cette extrémité au projecteur.

► S'assurer que les appareils sont bien connectés aux ports appropriés. Une connexion incorrecte peut résulter en un dysfonctionnement ou des dommages sur l'appareil et le projecteur.

Connecter vos appareils (suite)

- REMARQUE** • S'assurer de bien lire les manuels de chacun des appareils avant de les connecter au projecteur, et s'assurer que tous les appareils sont appropriés pour être connectés à ce produit. Avant la connexion à un ordinateur, vérifier le niveau de signal, la fréquence du signal et la résolution.
- Veuillez consulter l'administrateur du réseau. Ne pas connecter le port LAN à un réseau quelconque qui pourrait avoir une tension excessive,
 - Des adaptateurs peuvent être nécessaires pour l'entrée de certains signaux sur ce projecteur.
 - Certains ordinateurs possèdent des modes d'affichage écran multiples qui peuvent comprendre certains signaux qui ne sont pas compatibles avec ce projecteur.
 - Bien que ce projecteur puisse afficher des signaux avec une résolution atteignant UXGA (1600 x 1200), le signal sera converti en la résolution du panneau du projecteur avant son affichage. Les meilleures performances d'affichage seront obtenues si la résolution du signal d'entrée et celle du panneau du projecteur sont identiques.
 - Lors de la connexion, s'assurer que la forme du connecteur de câble est adaptée au port auquel il se connecte, et visser soigneusement les vis sur les connecteurs.
 - Lors de la connexion d'un ordinateur portable sur le projecteur, s'assurer d'activer la sortie RGB externe du portable (paramétrer l'ordinateur portable sur l'affichage CRT ou sur l'affichage LCD et CRT simultané). Pour de plus amples informations sur la manière dont cela est réalisé, consulter le mode d'emploi de l'ordinateur portable correspondant.
 - Quand la résolution de l'image est modifiée sur un ordinateur en fonction d'une donnée, la fonction d'ajustement automatique peut prendre un certain temps et peut ne pas être achevée. Dans ce cas, il se peut que vous ne soyez pas en mesure de visualiser une case de contrôle destinée à sélectionner "Oui/Non" pour la nouvelle résolution sous Windows. Alors la résolution reviendra au format d'origine. Il peut être recommandé d'utiliser d'autres moniteurs CRT ou LCD pour modifier la résolution.
 - Dans certains cas, le projecteur affichera soit une image non correcte soit pas d'image du tout sur l'écran. Par exemple, l'ajustement automatique peut ne pas fonctionner correctement avec certains signaux d'entrée. Un signal d'entrée sync composite ou sync G peut interférer avec ce projecteur, si bien que celui-ci n'affichera pas l'image correctement.
 - Le port HDMI de ce modèle est compatible avec HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) et par conséquent peut afficher un signal vidéo en provenance de lecteurs DVD ou similaire compatibles avec HDCP.

A propos des capacités Plug-and-Play

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

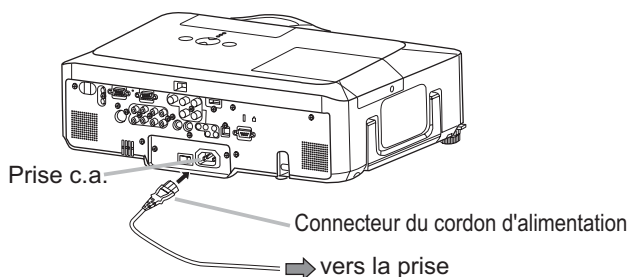
- Profiter de cette fonction en connectant un câble RGB au port RGB1 (compatible DDC 2B). Plug-and-Play ne fonctionnera peut-être pas correctement si un autre type de connexion est pratiqué.
- Utiliser les pilotes standard de votre ordinateur, puisque ce projecteur est un écran Plug-and-Play.

REMARQUE pour HDMI

- L'HDMI est compatible avec les signaux suivants.
 - Signal vidéo : 525i(480i), 525p(480p), 625i(576i), 750p(720p), 1125i(1080i), 1125p(1080p)
 - Signaux PC : Voir manuel d'utilisation (détaillé) - Technique
 - Signal audio : Format PCM linéaire
Fréquence d'échantillonnage 48 kHz / 44,1 kHz / 32 kHz
- Ce projecteur peut être connecté à un autre équipement possédant un connecteur HDMI ou DVI, mais avec certains appareils, le projecteur pourra ne pas fonctionner correctement, par exemple pas d'image ou pas de son.
- S'assurer d'utiliser un câble HDMI doté du logo HDMI.
- Quand le projecteur est connecté à un appareil équipé d'un connecteur DVI, utiliser un câble DVI à HDMI pour connecter l'entrée HDMI et un câble audio pour connecter l'entrée Audio.

Connecter l'alimentation électrique

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



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

- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur. S'il est endommagé, contacter le revendeur pour en obtenir un nouveau.
- Brancher le cordon d'alimentation uniquement dans une prise correspondant à la tension spécifiée pour ce cordon d'alimentation. La prise de courant doit être à proximité du projecteur et facilement accessible. Retirer le cordon d'alimentation pour une déconnexion totale.
- Ne jamais modifier le cordon d'alimentation.

Télécommande

Pointeur laser

Cette télécommande est équipée d'un pointeur laser à utiliser à la place du doigt ou d'une baguette. Le faisceau laser est émis et le LASER INDICATOR s'allume quand la touche LASER est enfoncée.



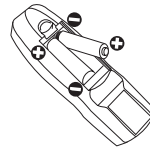
⚠ AVERTISSEMENT ► Le pointeur laser de la télécommande est utilisé à la place du doigt ou d'une baguette. Ne jamais regarder par la sortie du faisceau laser ou diriger le faisceau laser vers une tierce personne. Le faisceau laser peut entraîner des troubles de la vue.

⚠ ATTENTION ► L'utilisation de commandes ou de réglages ou l'exécution de procédures autres que celles qui sont spécifiées dans ce manuel risquent d'entraîner une exposition à un rayonnement dangereux.

Mise en place des piles

Installer les piles avant d'utiliser la télécommande. Remplacer les piles quand la télécommande commence à montrer des signes de dysfonctionnement. Retirer les piles de la télécommande et les ranger dans un lieu sûr si vous n'avez pas l'intention d'utiliser la télécommande pendant une période de temps prolongée.

1. Faire glisser et enlever le couvercle des piles dans la direction de la flèche.
2. Insérer les deux piles AA (**HITACHI MAXELL**, numéro de pièce **LR6** ou **R6P**) en alignant correctement leurs bornes positives et négatives tel qu'indiqué dans la télécommande.
3. Replacer le couvercle des piles dans la direction de la flèche en le poussant jusqu'au déclic.



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

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

A propos du signal de la télécommande

La télécommande fonctionne avec les capteurs distants du projecteur. Ce projecteur a trois capteurs distants ; un à l'avant un au sommet et un à l'arrière. Les capteurs peuvent être respectivement activés ou désactivés avec « RÉCEPT. A DIST. », dans la rubrique SERVICE du menu OPT. (46). Quand activé, chaque capteur capte le signal dans les limites suivantes.

Capteur avant et capteur sommet :

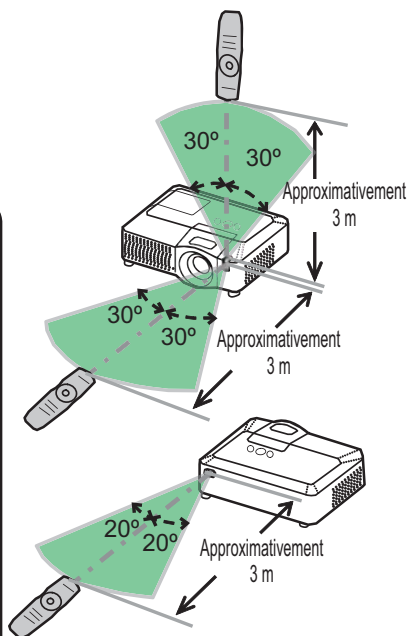
60 degrés (30 degrés de part et d'autre du capteur) dans une limite d'environ 3 mètres.

Capteur arrière :

40 degrés (20 degrés de part et d'autre du capteur) dans une limite d'environ 3 mètres.

REMARQUE • Le signal de télécommande réfléchi sur l'écran ou autre peut être disponible.. S'il est difficile d'envoyer un signal directement au capteur, essayer de réfléchir le signal.

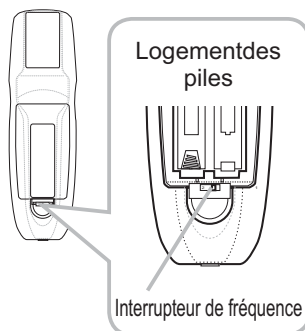
- La télécommande utilise une lumière infrarouge pour envoyer des signaux au projecteur (DEL Classe 1), aussi, s'assurer qu'il n'existe pas d'obstacle qui pourraient stopper le signal émit pas la télécommande.
- La télécommande peut montrer des signes de dysfonctionnement si une lumière forte (telle que la lumière directe du soleil) ou une source de lumière très proche (telle qu'une lampe fluorescente) atteint le capteur distant du projecteur. Ajuster la position du projecteur pour éviter ces sources de lumière.



Modifier la fréquence du signal de la télécommande

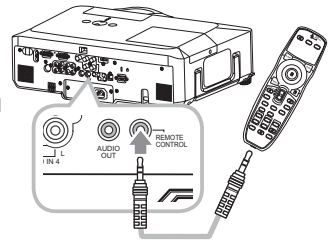
La télécommande fournie propose deux modes de fréquence pour le signal : mode 1 et mode 2. Si la télécommande ne fonctionne pas correctement, essayer de changer la fréquence du signal. Se rappeler que la « FRÉQ A DIST. » dans la rubrique SERVICE du menu OPT. (46) du projecteur à contrôler doit être paramétrée sur le même mode que la télécommande. Pour paramétrer le mode de la télécommande, positionner l'interrupteur de fréquence situé à l'intérieur du logement des piles en face du numéro de mode choisi.

Arrière de la télécommande



Utiliser la télécommande en mode câblé

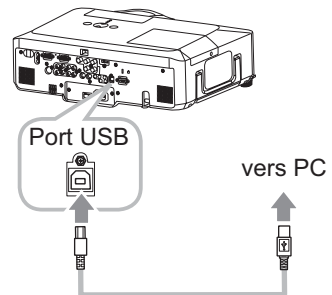
La télécommande fournie peut être utilisée en mode câblé quand le port de contrôle câblé situé à sa base est connecté au port REMOTE CONTROL situé à l'arrière du projecteur avec un câble audio à mini-prises stéréo de 3,5 mm de diamètre. Cette fonction est utile dans un environnement où le signal de la télécommande a du mal à atteindre le projecteur.



REMARQUE • Pour connecter la télécommande au projecteur, utiliser un câble audio à mini-prises stéréo de 3,5 mm de diamètre.

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

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



(1) Touche gauche de souris

Appuyer sur la touche au centre de la télécommande est équivalent à cliquer sur la touche gauche de la souris. Orienter cette touche dans une des huit directions déplace le pointeur de la souris d'ordinateur sur l'écran dans la même direction.

(2) Touche droite de souris

Appuyer sur la touche est équivalent à cliquer sur la touche droite de la souris.

(3) Levier interrupteur

Déplacer l'interrupteur en position ▲ est équivalent à appuyer sur la touche [↑] sur le clavier. Déplacer l'interrupteur en position ▼ est équivalent à appuyer sur la touche [↓] sur le clavier.

(4) Touche curseur ◀

Appuyer sur cette touche est équivalent à appuyer sur la touche [←] sur le clavier.

(5) Touche curseur ▶

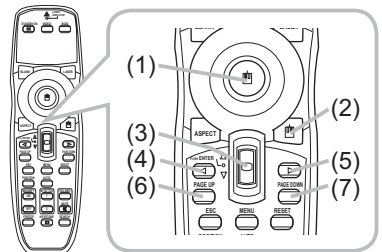
Appuyer sur cette touche est équivalent à appuyer sur la touche [→] sur le clavier.

(6) Touche PAGE UP

Appuyer sur cette touche est équivalent à appuyer sur la touche PAGE UP sur le clavier.

(7) Touche PAGE DOWN

Appuyer sur cette touche est équivalent à appuyer sur la touche PAGE DOWN sur le clavier.



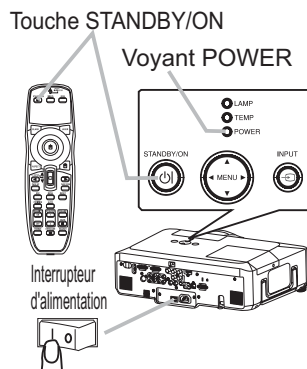
REMARQUE • Si la fonction souris et clavier simplifiés de ce produit ne fonctionne pas correctement, effectuer les vérifications suivantes.

- Quand un câble USB connecte ce projecteur à un PC équipé d'un dispositif de pointage interne (par ex. trackball) comme dans le cas des ordinateurs portables, ouvrir le menu paramétrage du BIOS, puis choisir la souris externe et désactiver le dispositif de pointage interne car ce dernier peut avoir la priorité sur cette fonction.
- Cette fonction demande une version de Windows supérieure ou équivalente à Windows 95 OSR 2.1. Elle peut également ne pas fonctionner selon la configuration de l'ordinateur et les pilotes de souris.
- L'utilisation simultanée de deux touches ou plus les annule toutes les deux sauf dans le cas d'un glisser-déposer de la souris.
- Cette fonction est activée uniquement quand le projecteur fonctionne correctement.

Mise sous/hors-tension

Mise sous tension

1. S'assurer que le cordon d'alimentation est solidement et correctement branché au projecteur et à la prise.
2. Enlever le protège-objectif et placer l'interrupteur sur la position ON (marquée « I »).
Le voyant d'alimentation s'allumera en orange de manière constante (📖 67). Patienter alors un instant puisque les touches peuvent être inopérantes pendant quelques secondes.
3. Appuyer sur la touche STANDBY/ON sur le projecteur ou la télécommande.



La lampe du projecteur s'allumera et l'indicateur POWER va se mettre à clignoter en vert. Quand la mise sous tension est achevée, l'indicateur s'arrête de clignoter et reste allumé en permanence en vert.

Pour afficher l'image, sélectionner le signal d'entrée selon la section « Sélectionner un signal d'entrée » (📖 18).

Mise hors tension

1. Appuyer sur la touche STANDBY/ON sur le projecteur ou la télécommande.
Le message « Mise hors tension ? » va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.
2. Appuyer à nouveau sur la touche STANDBY/ON sur le projecteur ou la télécommande pendant que le message est affiché.
La lampe du projecteur va s'éteindre et le voyant POWER va commencer à clignoter en orange. Ensuite, le voyant POWER va s'arrêter de clignoter et s'éclairer en continu en orange quand le refroidissement de la lampe sera terminé.
3. S'assurer que le voyant d'alimentation reste constamment allumé en orange et placer l'interrupteur d'alimentation sur la position OFF (marquée « O »).
Le voyant POWER va s'éteindre. Fixer le protège-objectif.

Après l'avoir mis hors tension, ne pas remettre le projecteur sous tension pendant au moins dix minutes. Une remise sous tension trop rapide du projecteur pourrait réduire la durée de vie de certaines parties du projecteur.

⚠️ AVERTISSEMENT ► Une lumière puissante est émise quand le projecteur est mis sous tension. Ne pas regarder dans l'objectif ou à l'intérieur du projecteur à travers un de ses orifices.
► Ne pas toucher les endroits à proximité de la couverture de la lampe et des bouches d'air pendant ou juste après l'utilisation en raison de la forte chaleur.

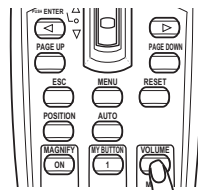
REMARQUE • Mettre les appareils sous/hors-tension dans le bon ordre. Mettre le projecteur sous tension avant les appareils qui y sont branchés. Mettre le projecteur hors tension après les autres appareils qui y sont connectés.

- Quand la rubrique MARCHE AUTO. du menu OPT. est paramétrée sur ACTIVE, et que l'alimentation a été précédemment coupée au niveau de l'interrupteur, une commutation de l'interrupteur sur la position marche allumera la lampe de projection sans qu'il soit nécessaire d'appuyer sur la touche STANDBY/ON (📖 42).
- Utiliser le commutateur d'arrêt (📖 69) uniquement quand le projecteur n'est pas mis hors tension en suivant la procédure normale.

Opération

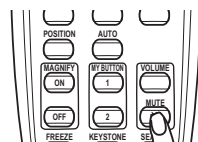
Régler le volume

- Appuyer sur la touche VOLUME de la télécommande.
Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran pour vous aider à régler le volume.
- Utiliser les touches ▲/▼ du curseur pour régler le volume.
Pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération, appuyer à nouveau sur la touche VOLUME. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement après quelques secondes.
 - Quand aucun port audio n'est sélectionné pour le port d'entrée d'image utilisé, le réglage du volume est désactivé. Se reporter à la rubrique AUDIO du menu AUDIO IN. (📖37)



Coupure temporaire du son

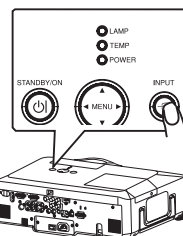
- Appuyer sur la touche MUTE de la télécommande.
Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran indiquant que vous avez coupé le son. Pour rétablir le son, appuyer sur la touche MUTE ou VOLUME. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement après quelques secondes.
 - Tant qu'aucune entrée audio n'est sélectionnée pour le port d'entrée d'image utilisé, le son reste toujours coupé. Se reporter à la rubrique AUDIO du menu AUDIO IN. (📖37)



Sélectionner un signal d'entrée

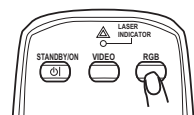
- Appuyer sur la touche INPUT sur le projecteur.
Chaque pression de la touche fait commuter le port d'entrée du projecteur comme suit.

(*) → RGB1 → RGB2 → HDMI —————
 VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) ←



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

→ RGB1 → RGB2 → HDMI

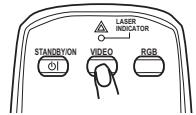


- Si la touche RGB est appuyée (lors du passage d'un signal VIDEO à un signal RGB) quand ACTIVE est sélectionné pour la rubrique RECHER. AUTO. dans le menu OPT., le projecteur vérifiera en premier le port RGB 1. Si aucun signal d'entrée n'est détecté au niveau du port, le projecteur vérifiera les autres ports dans l'ordre donné ci-dessus.(*)

(suite à la page suivante)

Sélection d'un signal d'entrée (suite)

- Appuyer sur la touche VIDEO de la télécommande pour sélectionner une entrée pour le signal vidéo. Chaque pression de la touche fait commuter le port d'entrée vidéo du projecteur comme suit.



COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) → S-VIDEO → VIDEO



- Si la touche VIDEO est appuyée (lors du passage d'un signal RGB à un signal VIDEO) quand ACTIVE est sélectionné pour la rubrique RECHER. AUTO. dans le menu OPT., le projecteur vérifiera en premier le port COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R). Si aucun signal d'entrée n'est détecté au niveau du port, le projecteur vérifiera les autres ports dans l'ordre donné ci-dessus. (17 (*))

Rechercher un signal d'entrée

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



RGB1 → RGB2 → HDMI → COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) → S-VIDEO → VIDEO



Sélectionner un rapport de format

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

○ Pour un signal RGB

NORMAL → 4:3 → 16:9 → PETIT



○ Pour un signal HDMI

NORMAL → 4:3 → 16:9 → 14:9 → PETIT



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

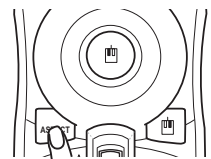
4:3 → 16:9 → 14:9 → PETIT



○ Pour aucun signal

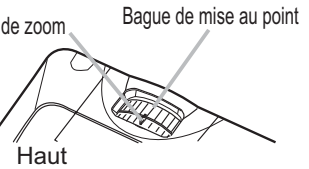
4:3 (fixé)

- Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal.



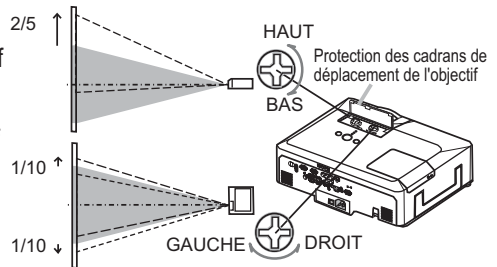
Régler le zoom et la mise au point

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



Régler la position de l'objectif

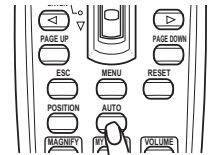
1. Utiliser le cadran de déplacement vertical de l'objectif pour déplacer l'image vers le haut ou le bas.
2. Utiliser le cadran de déplacement horizontal de l'objectif pour déplacer l'image vers la gauche ou vers la droite.



REMARQUE • Il est recommandé d'ajuster l'image vers le haut quand l'objectif est déplacé verticalement.

Utiliser la fonction de réglage automatique

1. Appuyer sur la touche AUTO de la télécommande.



○ Pour un signal RGB

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

S'assurer que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction.

Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée.

Utiliser une image claire pour faire le réglage.

○ Pour un signal vidéo et un signal s-vidéo

Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le menu ENTR. (📖32). La position verticale et la position horizontale seront paramétrées automatiquement par défaut.

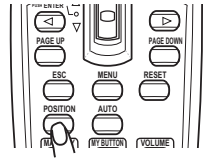
○ Pour un signal vidéo de composante

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

- La fonction de réglage automatique prend environ 10 secondes. Remarquer aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées. Quand cette fonction est réalisée pour un signal vidéo, un élément supplémentaire tel qu'une ligne peut apparaître en dehors de l'image.
- Les éléments réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand DETAIL ou DESACTI. est sélectionné pour la rubrique AJUSTMT AUTO de la rubrique SERVICE du menu OPT. (📖45).

Régler la position

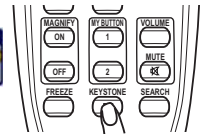
- Appuyer sur la touche POSITION sur la télécommande.
L'indication « POSITION » va apparaître sur l'écran.
- Utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ du curseur pour régler la position de l'image.
Si vous souhaitez réinitialiser le paramètre, appuyer sur la touche RESET sur la télécommande pendant l'opération.
Appuyer à nouveau sur la touche POSITION pour terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement après quelques secondes.



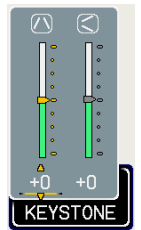
- Quand cette fonction est appliquée à un signal vidéo, signal s-vidéo ou signal de composants vidéo, il se peut qu'une image telle qu'une ligne supplémentaire apparaisse à l'extérieur de l'image.
- Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo, signal s-vidéo, ou signal de composant d'entrée 525i(480i) ou 625i(576i) à partir du port COMPONENT, l'étendue de l'ajustement dépend du SUR-BAL. dans le menu AFFICHAGE (📖 29). Le réglage n'est pas possible quand SUR-BAL. est réglé sur 10.

Corriger les distorsions trapézoïdales

- Appuyer sur la touche KEYSTONE sur la télécommande. Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran pour vous aider à corriger la distorsion.
- Utiliser les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner l'opération en mode AUTO ou MANUEL, et appuyer sur la touche ▶ pour l'exécution suivante.
 - AUTO exécute la correction automatique de la distorsion trapézoïdale verticale.
 - MANUEL affiche un dialogue pour la correction de la distorsion trapézoïdale.
Utiliser les touches ◀/▶ du curseur pour sélectionner la direction à modifier (⏏ ou ⏏), puis utiliser les touches ▲/▼ pour régler.



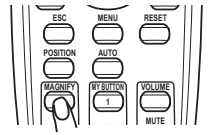
Pour fermer la boîte de dialogue et terminer cette opération, appuyer à nouveau sur la touche KEYSTONE. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement après quelques secondes.



- La plage de réglage de cette fonction variera en fonction des entrées. Il se peut que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.
- Lorsque INVERS.V ou INVERS.H&V est sélectionné dans la rubrique MIROIR du menu INSTALLAT°, il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante lorsque le projecteur est incliné ou orienté vers le bas.
- Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle).
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas lorsque le projecteur est à l'horizontale (environ $\pm 3^\circ$).
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de ± 30 degrés.
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut (ou pas totalement en bas uniquement pour l'objectif de type FL-601 en option (📖 45)).
- Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement horizontal de l'objectif n'est pas réglé au centre.
- Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (📖 51).

Utiliser la fonction de grossissement

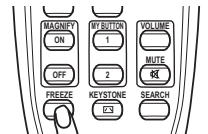
- Appuyer sur la touche ON de MAGNIFY sur la télécommande.
L'indication « MAGNIFIEZ » va apparaître sur l'écran et le projecteur va entrer en mode de MAGNIFIEZ. Une pression ferme sur la touche ON de MAGNIFY juste après avoir démarré le projecteur, agrandit l'image deux fois. L'indication va disparaître au bout de quelques secondes sans opération.
- Utiliser les touches ▲/▼ de curseur pour régler le niveau du zoom. L'image sur l'écran peut être agrandie jusqu'à 4 fois.
Pour déplacer la zone de zoom, appuyer sur la touche POSITION dans le mode MAGNIFIEZ, puis utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ du curseur pour déplacer la zone. Pour confirmer la zone de zoom, appuyer à nouveau sur la touche POSITION. Pour quitter le mode MAGNIFIEZ et revenir à l'écran normal, appuyer sur la touche OFF de MAGNIFY sur la télécommande.
 - Le projecteur quitte automatiquement le mode MAGNIFIEZ quand le signal d'entrée est changé ou quand les conditions d'affichage sont modifiées.
 - Dans le mode MAGNIFIEZ, l'état de distorsion trapézoïdale peut varier, mais il sera rétabli quand le projecteur quittera le mode MAGNIFIEZ.



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

Geler l'écran

- Appuyer sur la touche FREEZE sur la télécommande.
L'indication « REPOS » va apparaître sur l'écran (toutefois l'indication n'apparaîtra pas quand l'option DESACTI. est sélectionnée pour la rubrique MESSAGE dans le menu ECRAN (☞41)), et le projecteur va entrer en mode REPOS durant lequel l'image se fige.
Pour quitter le mode REPOS et revenir à l'écran normal, appuyer à nouveau sur la touche FREEZE.
 - Le projecteur quitte automatiquement le mode REPOS quand une des touches du projecteur ou une des touches de la télécommande parmi STANDBY/ON, SEARCH, RGB, VIDEO, BLANK, AUTO, VOLUME, MUTE, KEYSTONE, MENU, MAGNIFY et MY BUTTON1/2 (sauf quand MA MEMOIRE ou MODE IMAGE sont assignés) (☞44) est appuyée.
 - L'image risque de demeurer en permanence sur le panneau LCD si le projecteur continue de projeter une image figée pendant trop longtemps. Ne pas laisser le projecteur en mode REPOS trop longtemps.

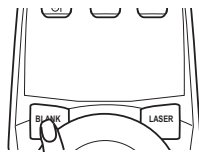


Effacer l'écran temporairement

1. Appuyer sur la touche BLANK sur la télécommande.
Un écran blanc va s'afficher au lieu de l'écran du signal d'entrée. Se reporter à l'élément SUPPR. dans le menu ECRAN (📖38).

Pour quitter cet écran blanc et retourner à l'écran du signal d'entrée, appuyer à nouveau sur la touche BLANK.

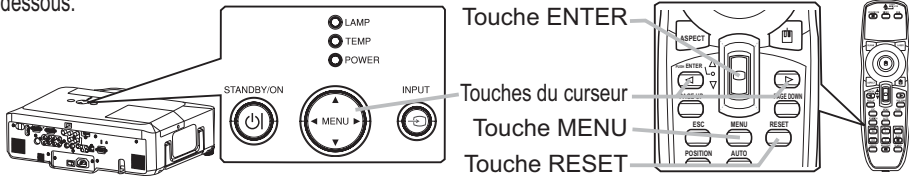
- Le projecteur revient automatiquement à l'écran de signal d'entrée quand une des touches du projecteur ou une des touches de la télécommande (sauf les touches ASPECT, POSITION, MAGNIFY ou FREEZE, et également sauf MY BUTTON1/2 si KEYSTONE AUT ☐ ou MA MEMOIRE ou MODE IMAGE y est assigné (📖44)) est appuyée.



REMARQUE • Le son n'est pas connecté à la fonction d'effacement temporaire de l'écran. Le cas échéant, régler le volume ou couper tout d'abord le son.

Utiliser la fonction de menu

Ce projecteur offre les menus suivants : IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT., RÉSEAU, et MENU COURT. Le MENU COURT est composé des fonctions souvent utilisées, et les autres menus sont classés selon leurs objectifs respectifs et présentés de manière commune dans le Menu Détaillé. 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. Appuyer sur la touche MENU sur la télécommande ou sur une des touches de curseur sur le projecteur.

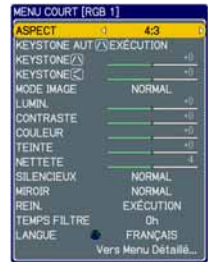
Le MENU Détaillé ou MENU COURT qui a la priorité immédiatement après la mise sous tension apparaîtra.

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



Dans le MENU COURT

2. Si vous souhaitez passer au MENU détaillé, sélectionner « Vers Menu Détaillé... »
3. Utiliser les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner une option à paramétrer.
4. Utiliser les touches ◀/▶ du curseur pour paramétrer l'option.



Dans le MENU détaillé

2. Utiliser les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner un menu. Pour passer à MENU COURT, sélectionner MENU COURT. Appuyer ensuite sur la touche ▶ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner une option. L'affichage du menu sélectionné sera activé.
3. Utiliser les touches ▲/▼ du curseur pour sélectionner une option à paramétrer. Appuyer ensuite sur la touche ▶ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour poursuivre. Le menu de paramétrage de l'option sélectionnée apparaîtra.
4. Utiliser les touches ▲/▼ du curseur pour paramétrer l'option.
 - Certaines fonctions ne peuvent être exécutées lorsqu'un certain port d'entrée est sélectionné ou lorsqu'un certain signal d'entrée est affiché.
 - Si vous souhaitez réinitialiser le paramètre, appuyer sur la touche RESET sur la télécommande pendant l'opération. Remarque que les options qui sont en cours d'utilisation pendant le paramétrage (par ex. LANGUE, PHASE.H, VOLUME etc.) ne peuvent pas être réinitialisées.
 - Dans le MENU détaillé, quand vous souhaitez retourner à l'affichage précédent, appuyer sur la touche ◀ du curseur sur le projecteur ou la télécommande, ou sur la touche ESC de la télécommande.
5. Appuyer à nouveau sur la touche MENU sur la télécommande pour fermer le menu et terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement après environ 10 secondes.

MENU COURT

A partir du menu COURT, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description																								
ASPECT	Commuter le mode de rapport de format avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique ASPECT dans le menu AFFICHAGE (📖29).																								
KEYSTONE AUT ⏏ EXÉCUTION	Exécuter la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec la touche ▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE AUT ⏏ EXÉCUTION dans le menu INSTALLAT° (📖35).																								
KEYSTONE ⏏	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE ⏏ dans le menu INSTALLAT° (📖35).																								
KEYSTONE ⏏	Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE ⏏ dans le menu INSTALLAT° (📖36).																								
MODE IMAGE	<p>Commuter le mode d'image avec les touches ◀/▶. Les modes d'image correspondent à des combinaisons de modes GAMMA et TEMP COUL. Choisir un mode approprié selon la source projetée.</p> <p> ↻ NORMAL ⇔ CINÉMA ⇔ DYNAMIQUE ⇔ PAN. (NOIR) ↻ ↻ JOUR ⇔ PANNE. BLANC ⇔ PANNE. (VERT) ↻ </p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>TEMP COUL.</th> <th>GAMMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NORMAL</td> <td>MOYENNE DEFAULT</td> <td>#1 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>CINÉMA</td> <td>BASSE DEFAULT</td> <td>#2 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>DYNAMIQUE</td> <td>HAUTE DEFAULT</td> <td>#3 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>PAN. (NOIR)</td> <td>HT INTENS-1 DEFAULT</td> <td>#4 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>PANNE. (VERT)</td> <td>HT INTENS-2 DEFAULT</td> <td>#4 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>PANNE. BLANC</td> <td>MOYENNE DEFAULT</td> <td>#5 DEFAULT</td> </tr> <tr> <td>JOUR</td> <td>HT INTENS-3 DEFAULT</td> <td>#6 DEFAULT</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Quand la combinaison des modes GAMMA et TEMP COUL. est différente des modes préréglés ci-dessus, l'affichage sur le menu pour le MODE IMAGE est « PERSONNAL. ». Se reporter aux rubriques GAMMA (📖26) et TEMP COUL. (📖27) dans le menu IMAGE. • Quand cette fonction est exécutée, il se peut qu'un élément supplémentaire tel qu'une ligne, apparaisse. 		TEMP COUL.	GAMMA	NORMAL	MOYENNE DEFAULT	#1 DEFAULT	CINÉMA	BASSE DEFAULT	#2 DEFAULT	DYNAMIQUE	HAUTE DEFAULT	#3 DEFAULT	PAN. (NOIR)	HT INTENS-1 DEFAULT	#4 DEFAULT	PANNE. (VERT)	HT INTENS-2 DEFAULT	#4 DEFAULT	PANNE. BLANC	MOYENNE DEFAULT	#5 DEFAULT	JOUR	HT INTENS-3 DEFAULT	#6 DEFAULT
	TEMP COUL.	GAMMA																							
NORMAL	MOYENNE DEFAULT	#1 DEFAULT																							
CINÉMA	BASSE DEFAULT	#2 DEFAULT																							
DYNAMIQUE	HAUTE DEFAULT	#3 DEFAULT																							
PAN. (NOIR)	HT INTENS-1 DEFAULT	#4 DEFAULT																							
PANNE. (VERT)	HT INTENS-2 DEFAULT	#4 DEFAULT																							
PANNE. BLANC	MOYENNE DEFAULT	#5 DEFAULT																							
JOUR	HT INTENS-3 DEFAULT	#6 DEFAULT																							

(suite à la page suivante)

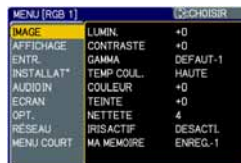
MENU COURT (suite)

Rubrique	Description
LUMIN.	Ajuster la luminosité avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique LUMIN. dans le menu IMAGE (📖26).
CONTRASTE	Ajuster le contraste avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique CONTRASTE dans le menu IMAGE (📖26).
COULEUR	Ajuster l'intensité de la couleur d'ensemble avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique COULEUR dans le menu IMAGE (📖27).
TEINTE	Ajuster la teinte avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique TEINTE dans le menu IMAGE (📖27).
NETTETE	Ajuster la netteté avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique NETTETE dans le menu IMAGE (📖27).
SILENCIEUX	Activer/désactiver le mode silencieux avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique SILENCIEUX dans le menu INSTALLAT° (📖36).
MIROIR	Commuter le mode pour le statut de miroir avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique MIROIR dans le menu INSTALLAT° (📖36).
REIN.	Cette opération permet de réinitialiser tous les paramètres du MENU COURT sauf le TEMPS FILTRE et la LANGUE. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner REIN. avec la touche ▲.
TEMPS FILTRE	Le temps d'utilisation du filtre à air est affiché dans le menu. Cette opération réinitialise la minuterie du filtre qui compte le temps d'utilisation du filtre à air. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner REIN. avec la touche ▲. Se reporter à la rubrique TEMPS FILTRE dans le menu OPT. (📖43).
LANGUE	Modifier la langue d'affichage avec les touches ◀/▶ . Se reporter à la rubrique LANGUE dans le menu ECRAN (📖38).
Vers Menu Détaillé...	Sélectionner « Vers Menu Détaillé... » dans le menu et presser la touche ▶ ou ENTER pour utiliser les menus IMAGE, AFFICHAGE, AUDIO IN, ECRAN, OPT. ou RÉSEAU.

Menu IMAGE

A partir du menu IMAGE, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.

Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner une rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.




Rubrique	Description
LUMIN.	Ajuster la luminosité avec les touches ▲/▼. Clair ↔ Foncé
CONTRASTE	Régler le contraste avec les touches ▲/▼. Fort ↔ Faible
GAMMA	<p>Commuter sur le mode gamma avec les touches ▲/▼. #1 DEFAULT ↔ #1 PERSONNAL. ↔ #2 DEFAULT ↔ #2 PERSONNAL. ↔ #3 DEFAULT ↓ ↑ #6 PERSONNAL. #3 PERSONNAL. ↓ ↑ #6 DEFAULT ↔ #5 PERSONNAL. ↔ #5 DEFAULT ↔ #4 PERSONNAL. ↔ #4 DEFAULT</p> <p>Pour régler PERSONNAL.</p> <p>Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► ou de la touche ENTER, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler le mode. Cette fonction est utile quand on souhaite changer la luminosité de certaines tonalités. Choisir une rubrique avec les touches ◀/▶, et régler le niveau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche ENTER.</p> <p>Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER, le modèle change comme ci-après.</p> <p>Aucun modèle ⇒ Echelle de gris (9 étapes) ⇨ ⇨ Rampe ⇨ Echelle de gris (15 étapes).</p> <p>Huit barres d'égalisation correspondent à huit tonalités du modèle de test (échelle de gris (9 étapes)) sauf la plus obscure sur l'extrémité gauche. Si vous souhaitez régler la 2ème tonalité à partir de l'extrémité gauche sur le modèle de test, utiliser la barre de réglage d'égalisation « 1 ». La tonalité la plus obscure sur l'extrémité gauche du modèle de test ne peut pas être contrôlée avec aucune des barres de réglage d'égalisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand cette fonction est exécutée, des lignes ou autres distorsions peuvent apparaître.



(suite à la page suivante)

Menu IMAGE (suite)

Rubrique	Description
<p>TEMP COUL.</p>	<p> commuter le mode de température de couleur avec les touches ▲/▼ .</p> <p>→ HAUTE DEFAULT ⇔ HAUTE PERSONNAL. ⇔ MOYENN DEFAULT ⇔ MOYENN PERSONNAL. ←</p> <p>↳ BASSE DEFAULT ⇔ BASSE PERSONNAL. ⇔ HT INTENS-1 DEFAULT ⇔ HT INTENS-1 PERSONNAL. ←</p> <p>↳ HT INTENS-2 DEFAULT ⇔ HT INTENS-2 PERSONNAL. ←</p> <p>Pour régler PERSONNAL.</p> <p>Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► ou de la touche ENTER, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler les options OFFSET et GAIN du mode sélectionné.</p> <p>Les réglages OFFSET changent l'intensité de la couleur sur toutes les tonalités du modèle de test. Les réglages de GAIN influencent principalement l'intensité de la couleur sur les tonalités plus lumineuses du modèle de test.</p> <p>Choisir l'option à régler avec les touches ◀/▶ , et régler le niveau avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche ENTER.</p> <p>Chaque fois que vous appuyez sur la touche ENTER, le modèle change comme ci-après.</p>  <p>Aucun modèle ⇨ Echelle de gris (9 étapes) ⇨</p> <p>↳ Rampe ⇨ Echelle de gris (15 étapes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand cette fonction est exécutée, des lignes ou autres distorsions peuvent apparaître.
<p>COULEUR</p>	<p>Régler l'intensité de la couleur d'ensemble avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Forte ⇔ Faible</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo, un signal de composantes vidéo ou un signal HDMI.
<p>TEINTE</p>	<p>Régler la teinte avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Verdâtre ⇔ Rougeâtre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo, un signal de composantes vidéo ou un signal HDMI.
<p>NETTETE</p>	<p>Régler la netteté avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Forte ⇔ Faible</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des bruits et/ou un clignotement passager de l'écran peuvent être remarqués lors des réglages. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

(suite à la page suivante)

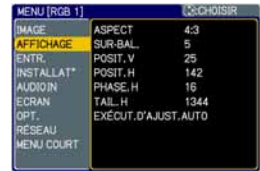
Menu IMAGE (suite)

Rubrique	Description								
IRIS ACTIF	<p>Modifier le mode de contrôle de l'iris actif avec les touches ▲/▼. PRESENT. ⇔ THÉÂTRE ⇔ DESACTI.</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <table border="1" data-bbox="311 338 1005 504"> <thead> <tr> <th data-bbox="311 338 528 368"></th> <th data-bbox="528 338 1005 368">Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="311 368 528 421">PRESENT.</td> <td data-bbox="528 368 1005 421">L'iris actif affiche les meilleures images de présentation aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 421 528 474">THÉÂTRE</td> <td data-bbox="528 421 1005 474">L'iris actif affiche les meilleures images de théâtre aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 474 528 504">DESACTI.</td> <td data-bbox="528 474 1005 504">L'iris actif est toujours ouvert.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Il est possible que l'écran scintille quand les modes PRESENT. ou THÉÂTRE sont sélectionnés. Dans ce cas, sélectionner DESACTI. 		Fonction	PRESENT.	L'iris actif affiche les meilleures images de présentation aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.	THÉÂTRE	L'iris actif affiche les meilleures images de théâtre aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.	DESACTI.	L'iris actif est toujours ouvert.
		Fonction							
	PRESENT.	L'iris actif affiche les meilleures images de présentation aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.							
	THÉÂTRE	L'iris actif affiche les meilleures images de théâtre aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.							
DESACTI.	L'iris actif est toujours ouvert.								
MA MEMOIRE	<p>Ce projecteur a 4 mémoires pour le réglage des données (pour chacune des rubriques du menu IMAGE). Sélectionner une fonction avec les touches ▲/▼ et exécuter-la en appuyant sur la touche ► ou ENTER.</p> <p style="text-align: center;"> ↳ CHARGER-1 ⇔ CHARGER-2 ⇔ CHARGER-3 ⇔ CHARGER-4 ↳ ↳ ENREG.-4 ⇔ ENREG.-3 ⇔ ENREG.-2 ⇔ ENREG.-1 ↳ </p> <p><u>CHARGER-1, CHARGER-2, CHARGER-3, CHARGER-4</u> L'exécution d'une fonction CHARGER charge les données de la mémoire dont le numéro correspond à celui du nom de la fonction, et ajuste automatiquement l'image en fonction des données.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les fonctions CHARGER dont la mémoire correspondante est vide sont ignorées. • Ne pas oublier que les paramètres ajustés courants seront perdus lors du chargement de données. Si vous souhaitez conserver les paramètres courants, enregistrez-les avant d'exécuter une fonction CHARGER. • Vous pourrez remarquer des bruits et un clignotement passager de l'écran lorsque les données seront chargées. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement. • Les fonctions CHARGER peuvent également être exécutées par la touche MY MEMORY qui peut être paramétrée avec la rubrique MA TOUCHE dans le menu OPT. (44). <p><u>ENREG.-1, ENREG.-2, ENREG.-3, ENREG.-4</u> L'exécution d'une fonction ENREG. enregistre les données courantes d'ajustement dans la mémoire correspondant au numéro compris dans le nom de la fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas oublier que les données courantes enregistrées d'une mémoire seront perdues lors de l'enregistrement de nouvelles données dans cette mémoire. 								

Menu AFFICHAGE

Avec le menu AFFICHAGE, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.

Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
ASPECT	<p> commuter le mode de rapport de format avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Pour un signal RGB NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ PETIT ↑—————↑</p> <p>Pour un signal HDMI NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ⇔ PETIT ↑—————↑</p> <p>Pour les signaux vidéo, s-vidéo ou de composants vidéo 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ⇔ PETIT ↑—————↑</p> <p>Pour aucun signal 4:3 (fixé)</p> <ul style="list-style-type: none"> Le mode NORMAL conserve le rapport de format initial du signal.
SUR-BAL.	<p>Ajuster le taux de surbalayage avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Grand (il réduit la taille de l'image) ⇔ Petit (il agrandit la taille de l'image)</p> <ul style="list-style-type: none"> Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo, un signal de composants vidéo ou un signal HDMI. Si ce réglage est trop grand, l'image risque d'être dégradée sur les bords du cadre de l'image. Dans ce cas, faire un réglage plus petit.
POSIT.V	<p>Ajuster la position verticale avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Vers le 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, réinitialiser la position verticale sur son paramétrage par défaut. Appuyer sur la touche RESET quand la POSIT.V est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.V sur le paramétrage par défaut. Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo, signal s-vidéo, ou signal de composant d'entrée 525i(480i) ou 625i(576i) à partir du port COMPONENT, l'étendue de l'ajustement dépend du paramétrage du SUR-BAL. (☞ <i>ci-dessus</i>). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10.
POSIT.H	<p>Ajuster la position horizontale avec les touches ▲/▼ .</p> <p>Gauche ⇔ Droite</p> <ul style="list-style-type: none"> Un réglage excessif de la position horizontale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, réinitialiser la position horizontale sur son paramétrage par défaut. Appuyer sur la touche RESET quand la POSIT.H est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.H sur le paramétrage par défaut. Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo, signal s-vidéo, ou signal de composant d'entrée 525i(480i) ou 625i(576i) à partir du port COMPONENT, l'étendue de l'ajustement dépend du paramétrage du SUR-BAL. (☞ <i>ci-dessus</i>). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10.

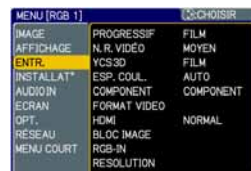
(suite à la page suivante)

Menu AFFICHAGE (suite)

Rubrique	Description
PHASE.H	<p>Ajuster la phase horizontale pour éliminer le scintillement avec les touches ▲/▼ . Droite ⇔ Gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal RGB, ou un signal de composants vidéo. (à l'exception d'une entrée 525i (480i), 625i (576i), SCART RGB du port COMPONENT).
TAIL.H	<p>Ajuster la taille horizontale avec les touches ▲/▼ . Grande ⇔ Petite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal RGB. • Si ce réglage est excessif, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, réinitialiser le réglage en appuyant sur la touche RESET sur la télécommande durant cette opération.
EXÉCUT. D'AJUST AUTO	<p>La sélection de cette rubrique active la fonction de réglage automatique.</p> <p>Pour un signal RGB La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement sur le paramétrage par défaut. S'assurer que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction. Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée. Utiliser une image claire pour faire le réglage.</p> <p>Pour un signal vidéo et un signal s-vidéo Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le menu ENTR. (🔗32). La position verticale et la position horizontale seront paramétrées automatiquement par défaut.</p> <p>Pour un signal vidéo de composante La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement sur le paramétrage par défaut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fonction de réglage automatique prend environ 10 secondes. Remarquer aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées. Quand cette fonction est exécutée pour un signal vidéo, certains éléments supplémentaires tels qu'une ligne peuvent apparaître à l'extérieur de l'image. • Les éléments réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand DETAIL ou DESACTI. est sélectionné pour la rubrique AJUSTMT AUTO de la rubrique SERVICE du menu OPT. (🔗45).

Menu ENTR.

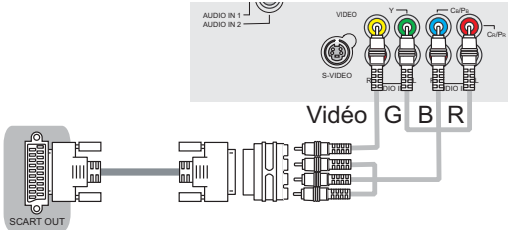

A partir du menu ENTR. vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
PROGRESSIF	<p>Activer le mode progressif avec les touches ▲/▼. TÉLÉVISION ⇄ FILM ⇄ DESACTI. ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction n'est exécutée que pour un signal entrelacé à l'entrée VIDEO, à l'entrée S-VIDEO et pour les signaux 525i (480i), 625i (576i) ou 1125i (1080i) à l'entrée COMPONENT VIDEO ou HDMI. • Quand TÉLÉVISION ou FILM est sélectionné, l'image affichée sur l'écran est plus nette. Le mode FILM est adaptable au système de conversion 2-3 Pull Down. Mais celui-ci peut être la cause de défauts (par exemple, des lignes irrégulières) sur l'image lorsqu'un objet se déplace rapidement. Dans ce cas, sélectionner DESACTI., même si l'image affichée à l'écran peut perdre de sa netteté.
N.R.VIDÉO	<p>Activer le mode de réduction de bruit avec les touches ▲/▼. HAUT ⇄ MOYEN ⇄ BAS ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction n'est exécutée que pour l'entrée VIDEO ou l'entrée S-VIDEO et pour les signaux 525i (480i), 625i (576i) ou 1125i (1080i) à l'entrée COMPONENT VIDEO ou HDMI. • Si cette fonction est excessive, il arrive que l'image soit légèrement dégradée.
YCS 3D	<p>Activer le mode YCS 3D avec les touches ▲/▼. REPOS ⇄ FILM ⇄ DESACTI. ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction est utilisable uniquement avec une entrée VIDEO de type NTSC, et PAL. • Le mode FILM est utilisé pour des séquences très dynamiques telles que des films et le mode REPOS est utilisé pour des séquences très peu dynamiques ou complètement statiques telles que des diapositives.
ESP. COUL.	<p>Activer le mode d'espace couleur avec les touches ▲/▼. AUTO ⇄ RGB ⇄ SMPTE240 ⇄ REC709 ⇄ REC601 ↑—————↑</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal RGB ou un signal de composants vidéo (sauf 525i (480i), 625i (576i) et SCART RGB). • En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné. • L'opération AUTO pourrait ne pas s'appliquer correctement à quelques signaux. Dans ce cas, il pourrait être une bonne idée de sélectionner un mode approprié excepté AUTO.

(suite à la page suivante)

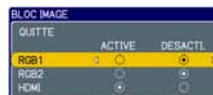
Menu ENTR. (suite)

Rubrique	Description								
<p>COMPONENT</p>	<p>Modifier la fonction du port COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) avec les touches ▲/▼.</p> <p>COMPONENT ⇔ SCART RGB</p> <p>Quand SCART RGB est sélectionné, les ports COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) et VIDEO fonctionnent comme des ports SCART RGB. Un adaptateur SCART ou un câble SCART est nécessaire pour l'entrée de signaux SCART RGB dans le projecteur. Pour plus de détails, contacter votre revendeur.</p> 								
<p>FORMAT VIDEO</p>	<p>Paramètre le format vidéo pour le port s-vidéo et le port vidéo.</p> <p>(1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ◀/▶.</p> <p>(2) Commuter le mode pour le format vidéo avec les touches ▲/▼.</p> <p>AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ↕ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ↕</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction est exécutée uniquement pour un signal vidéo provenant du port VIDEO ou du port S-VIDEO. • En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné. • Il peut arriver cependant que l'opération en mode AUTO ne fonctionne pas de manière satisfaisante avec certains signaux. Si l'image devient instable (par exemple une image irrégulière, un manque de couleur), sélectionner le mode en fonction du signal d'entrée. 								
<p>HDMI</p>	<p>Changer le mode de signal HDMI avec les touches ▲/▼ du curseur.</p> <p>AUTO ⇔ NORMAL ⇔ ÉLARGI</p> <table border="1" data-bbox="309 1142 1005 1260"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUTO</td> <td>Sélection automatique du mode optimal.</td> </tr> <tr> <td>NORMAL</td> <td>Utilisable pour des signaux DVD (16-235)</td> </tr> <tr> <td>ÉLARGI</td> <td>Utilisable pour des signaux VGA (0-255)</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Si le contraste de l'image sur l'écran est trop fort ou trop faible, essayer de trouver un autre mode plus adéquat. 		Fonction	AUTO	Sélection automatique du mode optimal.	NORMAL	Utilisable pour des signaux DVD (16-235)	ÉLARGI	Utilisable pour des signaux VGA (0-255)
	Fonction								
AUTO	Sélection automatique du mode optimal.								
NORMAL	Utilisable pour des signaux DVD (16-235)								
ÉLARGI	Utilisable pour des signaux VGA (0-255)								

(suite à la page suivante)

Menu ENTR. (suite)

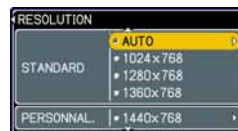
Rubrique	Description
BLOC IMAGE	<p>Paramétrer la fonction de verrou de cadre comme activée ou désactivée pour chaque port.</p> <p>(1) Sélectionner l'un des ports suivants avec les touches ▲/▼.</p> <p>RGB1 ⇔ RGB2 ⇔ HDMI</p> <p>↑ ⇔ QUITTE ⇔ ↓</p> <p>(2) Activer/désactiver la fonction de verrou de cadre avec les touches ◀/▶.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'accès à cette rubrique n'est possible que pour un signal de fréquence verticale de 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, sélectionner DESACTI.
RGB-IN	<p>Paramètre le type de signal d'entrée RGB pour le port RGB.</p> <p>(1) Sélectionner le port RGB à paramétrer avec les touches ◀/▶.</p> <p>RGB1 ⇔ RGB2</p> <p>(2) Sélectionner le type de signal d'entrée RGB avec les touches ▲/▼.</p> <p>AUTO ⇔ SYNC ON G DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La sélection du mode AUTO vous permet de faire entrer un signal sync sur G ou un signal de composante depuis le port. • En mode AUTO, l'image peut être déformée avec certains signaux d'entrée. Dans ce cas, débrancher le connecteur de signal pour vous assurer qu'aucun signal n'est reçu et sélectionner SYNC ON G DESACTI., puis rebrancher le signal.



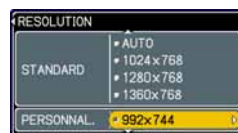
(suite à la page suivante)

Menu ENTR. (suite)

Rubrique	Description
RESOLUTION	<p>La résolution des signaux d'entrée pour RGB1 et RGB2 peut être réglée sur ce projecteur.</p> <p>(1) Dans le menu ENTR., choisir RESOLUTION avec les touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ►. Le menu RESOLUTION va s'afficher.</p> <p>(2) Dans le menu RESOLUTION choisir la résolution à laquelle vous souhaitez afficher avec les touches ▲/▼. AUTO va paramétrer une résolution appropriée au signal d'entrée.</p> <p>(3) Appuyer sur la touche ► ou ENTER en choisissant la résolution STANDARD et vous réglerez automatiquement les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale. La boîte de dialogue ENTR.-INFOS (46) s'affichera.</p> <p>(4) Pour paramétrer une résolution personnalisée, utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner PERSONNAL. La RÉSOLUTION PERSONNALISÉE. s'affichera. Paramétrer les résolutions horizontales (HORIZONTAL) et verticales (VERTICAL) avec les touches ▲/▼/◀/►, bien que toutes les résolutions ne soient pas garanties avec cette fonction.</p> <p>(5) Pour enregistrer les paramètres, placer le curseur sur le chiffre le plus à droite et appuyer sur la touche ►. Les positions horizontales et verticales, la phase d'horloge et la taille horizontale seront automatiquement réglées. Après que la boîte de dialogue ENTR.-INFOS (46) a été affichée pendant environ 10 secondes, l'écran revient au menu RESOLUTION en affichant la résolution modifiée.</p> <p>(6) Pour retourner à la résolution précédente sans enregistrer les modifications, placer le curseur sur le chiffre le plus à gauche et appuyer sur la touche ◀. L'écran va revenir au menu RESOLUTION en affichant la résolution précédente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction peut ne pas s'appliquer correctement à certaines images.



MENU RESOLUTION

Boîte de dialogue
RÉSOLUTION PERSONNALISÉE

Menu INSTALLAT°

A partir du menu INSTALLAT°, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.






Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner une rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
KEYSTONE AUT [↘] EXÉCUTION	<p>La sélection de cette rubrique active la correction automatique des distorsions trapézoïdales. Le projecteur corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale résultant de l'angle d'installation (avant/arrière). Cette fonction sera exécutée une seule fois quand sélectionnée dans le menu. Quand l'inclinaison du projecteur a été modifiée, exécuter à nouveau cette fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La plage de réglage de cette fonction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées. • Lorsque INVERS.V ou INVERS.H&V est sélectionné dans la rubrique MIROIR du menu INSTALLAT., il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante lorsque le projecteur est incliné ou orienté vers le bas. • Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas lorsque le projecteur est à l'horizontale (environ $\pm 3^\circ$). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de ± 30 degrés. • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut (ou pas totalement en bas uniquement pour l'objectif de type FL-601 en option (45)). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement horizontal de l'objectif n'est pas réglé au centre. • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (51).
KEYSTONE [↘]	<p>Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ▲/▼.</p> <p>Raccourci le haut de l'image ↔ Raccourci le bas de l'image</p> <ul style="list-style-type: none"> • La plage de réglage de cette fonction varie en fonction des entrées. Il se peut que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées. • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement horizontal de l'objectif n'est pas réglé au centre. • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (51).

(suite à la page suivante)

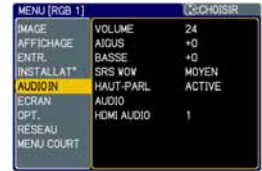
Menu INSTALLAT° (suite)

Rubrique	Description
KEYSTONE 	<p>Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale avec les touches ▲/▼. Raccourci le côté droit de l'image ⇔ Raccourci le côté gauche de l'image</p> <ul style="list-style-type: none"> • La plage de réglage de cette fonction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées. • Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE (focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE (focale grand angle). • Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut (ou pas totalement en bas uniquement pour l'objectif de type FL-601 en option (45)). • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (51).
SILENCIEUX	<p>Activer/désactiver le mode silencieux avec les touches ▲/▼. NORMAL ⇔ SILENCIEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand le mode SILENCIEUX est activé, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.
MIROIR	<p>Sélectionner le statut du miroir avec les touches ▲/▼.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>NORMAL ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.H&V</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p>Si le Détecteur de transition est ACTIVE et que le statut du MIROIR est modifié, l'Alarme du Détecteur de transition (51) s'affiche quand le projecteur est redémarré après une mise hors tension de l'interrupteur d'alimentation.</p>


Menu AUDIO IN

A partir du menu AUDIO IN, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.

Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



REMARQUE • Si le volume est trop élevé, quand les aigus ou les graves sont trop accentués ou bien quand WOW est activé, le son du haut-parleur peut être altéré et la caisse du projecteur peut se mettre à vibrer. Si le cas se présente, réduire le volume, les aigus/graves ou bien l'effet WOW.

Rubrique	Description
VOLUME	Modifier le niveau de volume avec les touches ▲/▼. Haut ⇔ Bas
AIGUS	Modifier le niveau des aigus avec les touches ▲/▼. Haut ⇔ Bas
BASSE	Modifier le niveau des graves avec les touches ▲/▼. Haut ⇔ Bas
SRS WOW 	Activer le mode SRS WOW avec les touches ▲/▼. HAUT ⇔ MOYEN ⇔ DESACTI. ↑—————↑ • SRS WOW™ est un dispositif qui donne une image audio panoramique tri-dimensionnelle qui étend le champ sonore aussi bien dans le plan horizontal que dans le plan vertical, et qui réduit la réponse des graves perçus bien au-delà des limitations basses fréquences des pilotes. Ajuster selon les préférences de l'utilisateur.
HAUT-PARL	Activer/désactiver la fonction de haut-parleurs avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI. • Le haut-parleur interne fonctionne quand la rubrique ACTIVE est sélectionnée.
AUDIO	Attribue les ports audio. (1) Choisir le port d'entrée d'image avec les touches ▲/▼. ⇨ RGB1 ⇔ RGB2 ⇔ HDMI ⇨ QUITTE ⇔ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT (2) Choisir le port audio à lier au port d'entrée avec les touches ◀/▶. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ⇔ X ⇔ H • "H" est l'abréviation de HDMI. • H peuvent être sélectionnés uniquement pour le port HDMI. Quand H est sélectionné, le signal audio vers le port HDMI sera sorti si HDMI est choisi comme source d'affichage. • Quand X est sélectionné pour une entrée, le signal audio ne sera pas sorti si l'entrée est choisie comme source d'affichage.
HDMI AUDIO	Le paramétrage par défaut de HDMI AUDIO est 1. Si l'HDMI audio ne fonctionne pas correctement, essayer 2. 1 ⇔ 2



Menu ECRAN

A partir du menu ECRAN, vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous. Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER de la télécommande pour sélectionner la rubrique. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description								
LANGUE	<p>Changer la langue d'affichage sur écran avec les touches ▲/▼.</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>SUOMI ⇄ POLSKI ⇄ TÜRKÇE</p>								
POS. MENU	<p>Ajuster la position du menu avec les touches ◀/▶/▲/▼.</p> <p>Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche MENU de la télécommande ou n'effectuer aucune opération pendant environ 10 secondes.</p>								
SUPPR.	<p>Sélectionner le mode pour l'écran blanc avec les touches ▲/▼.</p> <p>L'écran blanc est un écran pour la fonction d'écran blanc temporaire (40). On peut l'afficher en appuyant sur la touche BLANK de la télécommande.</p> <p>Mon Écran ⇄ ORIGINAL ⇄ BLEU ⇄ BLANC ⇄ NOIR</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mon Écran</td> <td>L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (40).</td> </tr> <tr> <td>ORIGINAL</td> <td>Écran préréglé comme écran standard.</td> </tr> <tr> <td>BLEU, BLANC, NOIR</td> <td>Écrans simples dans chaque couleur.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran simple noir après quelques minutes. 		Fonction	Mon Écran	L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (40).	ORIGINAL	Écran préréglé comme écran standard.	BLEU, BLANC, NOIR	Écrans simples dans chaque couleur.
	Fonction								
Mon Écran	L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (40).								
ORIGINAL	Écran préréglé comme écran standard.								
BLEU, BLANC, NOIR	Écrans simples dans chaque couleur.								



(suite à la page suivante)

Menu ECRAN (suite)

Rubrique	Description								
DEMARRAGE	Activer le mode pour l'écran de démarrage avec les touches ▲/▼. L'écran de démarrage est un écran affiché quand aucun signal ou un signal adéquat est détecté.								
	Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ DESACTI. ↑—————↑								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="311 405 527 432"></th> <th data-bbox="530 405 1031 432">Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="311 437 527 485">Mon Écran</td> <td data-bbox="530 437 1031 485">L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (■40).</td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 489 527 513">ORIGINAL</td> <td data-bbox="530 489 1031 513">Ecran pré-réglé comme écran standard.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 518 527 542">DESACTI.</td> <td data-bbox="530 518 1031 542">Ecran simple noir.</td> </tr> </tbody> </table>		Fonction	Mon Écran	L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (■40).	ORIGINAL	Ecran pré-réglé comme écran standard.	DESACTI.	Ecran simple noir.
		Fonction							
	Mon Écran	L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (■40).							
ORIGINAL	Ecran pré-réglé comme écran standard.								
DESACTI.	Ecran simple noir.								
<ul style="list-style-type: none"> • Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran SUPPR. (■38) après quelques minutes. Si l'écran SUPPR. est également l'écran Mon Écran ou ORIGINAL, l'écran simple noir sera utilisé à la place. 									
<ul style="list-style-type: none"> • Si la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran de la rubrique SECURITE du menu OPT. (■48) est ACTIVE, le DEMARRAGE est réglé sur Mon Écran. 									

(suite à la page suivante)

Menu ÉCRAN (suite)

Rubrique	Description
<p style="text-align: center;">Mon Écran</p>	<p>Cette rubrique sert à la capture d'une image à utiliser comme image de Mon Écran pour l'écran SUPPR. et l'écran DEMARRAGE. Afficher l'image à capturer avant d'exécuter la procédure suivante.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sur sélection de cette rubrique la boîte de dialogue intitulée « Mon Écran » s'affiche. Elle vous demandera si vous souhaitez commencer la capture de l'image à partir de l'écran actuel.  <p>Attendre que l'image cible s'affiche et appuyer sur la touche ENTER sur la télécommande quand l'image s'affiche. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra. Pour terminer cette opération, appuyer sur la touche RESET ou ESC sur la télécommande.</p> 2. Ajuster la position du cadre avec les touches ▲/▼/◀/▶. Déplacer le cadre sur la position de l'image que vous souhaitez utiliser. Pour certains signaux d'entrée le cadre ne pourra pas être déplacé. Pour commencer l'enregistrement, appuyer sur la touche ENTER sur la télécommande. Pour rétablir l'écran et retourner à la boîte de dialogue précédente, appuyer sur la touche RESET ou ESC sur la télécommande. L'enregistrement prendra quelques minutes. Une fois l'enregistrement terminé, l'écran enregistré et le message « L'enregistrement de Mon Écran est terminé. » s'afficheront pendant quelques secondes. Si l'enregistrement échoue, le message « Une erreur de capture s'est produite. Veuillez essayer à nouveau. » s'affichera. <ul style="list-style-type: none"> • Cette rubrique ne peut être sélectionnée pour un signal HDMI. • Cette fonction n'est pas disponible quand ACTIVE est sélectionné sur la rubrique V. Mon Écran (ci-dessous). • Cette fonction ne peut être sélectionnée si ACTIVE est sélectionné pour MOT DE PASSE Mon Écran de la rubrique SECURITE du menu OPT. (48). 
<p style="text-align: center;">V. Mon Écran</p>	<p>Activer/désactiver la fonction V. Mon Écran avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Quand ACTIVE est sélectionné, la rubrique Mon Écran est verrouillée. Utiliser cette fonction pour protéger le réglage actuel de Mon Écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction ne peut être sélectionnée si ACTIVE est sélectionné pour MOT DE PASSE Mon Écran de la rubrique SECURITE du menu OPT. (48).

(suite à la page suivante)

Menu ECRAN (suite)

Rubrique	Description
MESSAGE	<p>Activer/désactiver la fonction de message avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque le mode ACTIVE est sélectionné, les fonctions de message suivantes sont activées.</p> <ul style="list-style-type: none"> « AUTO EN COURS » pendant le réglage automatique « PAS D'ENTREE DETECTEE » « SYNCHRO HORS PORTEE » « Recherche ... » en cas de recherche d'un signal d'entrée « Détection ... » quand un signal d'entrée est détecté L'indication du signal d'entrée affiché par changement L'indication du rapport de format affiché par changement L'indication du MODE IMAGE affiché par changement L'indication de l'IRIS ACTIF affiché par changement L'indication de MA MEMOIRE affichée par changement Les indications « REPOS » et « II » quand on appuie sur la touche FREEZE pendant que l'écran est bloqué. <ul style="list-style-type: none"> • Il faut se rappeler si l'image est bloquée quand vous choisissez DESACTI. • Il ne faut pas confondre l'état de repos avec un dysfonctionnement (🔧21).
NOM DU SOURCE	<p>On peut attribuer un nom à chacun des ports d'entrée de ce projecteur.</p> <p>(1) Sélectionner NOM DU SOURCE avec les touches ▲/▼ du menu ECRAN et appuyer sur la touche ►. Le menu NOM DU SOURCE s'affichera.</p> <p>(2) Sélectionner le port auquel attribuer un nom avec les touches ▲/▼ du menu NOM DU SOURCE et appuyer sur la touche ►. La partie droite du menu est vierge tant qu'un nom n'est pas spécifié. La fenêtre de dialogue NOM DU SOURCE s'affichera.</p> <p>(3) Le nom actuel s'affichera sur la première ligne. Choisir et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◀/▶ et la touche ENTER ou INPUT. La touche RESET peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. Si vous déplacez le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyez sur la touche ENTER ou INPUT, 1 ou tous les caractères seront également effacés. Le nom peut utiliser 16 caractères au maximum.</p> <p>(4) Modifier un caractère déjà saisi avec la touche ▲ pour déplacer le curseur sur la première ligne et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER ou INPUT. Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (3) ci-dessus.</p> <p>(5) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur ENREG. sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou INPUT. Pour retourner au nom précédent sans enregistrer les modifications, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou INPUT.</p>



Menu OPT.

A partir du menu OPT., vous pouvez accéder aux rubriques affichées dans le tableau ci-dessous.



Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼ du curseur sur le projecteur ou la télécommande ; appuyer ensuite sur la touche ► du curseur sur le projecteur ou la télécommande ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour sélectionner une rubrique, à l'exception des rubriques TEMPS LAMPE et TEMPS FILTRE. Effectuer ensuite l'opération souhaitée selon le tableau suivant.



Rubrique	Description
RECHER. AUTO.	<p>Activer/désactiver la fonction de recherche automatique de signal avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur fait automatiquement le tour des ports d'entrée pour détecter un signal, dans l'ordre suivant. La recherche démarre à partir du port courant. Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur arrête de chercher et affiche l'image.</p> <p>RGB1 ⇒ RGB2 ⇒ HDMI ⇒ COMPONENT ⇒ S-VIDEO ⇒ VIDEO</p> <p style="text-align: center;">↑—————┘</p>
KEYSTONE AUT / \	<p>Activer/désactiver la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>ACTIVE : La distorsion trapézoïdale automatique s'activera dès que l'inclinaison du projecteur sera modifiée.</p> <p>DESACTI. : Cette fonction est désactivée. Exécuter la fonction KEYSTONE AUT / \ EXÉCUTION dans le menu INSTALLAT° pour avoir une correction de distorsion trapézoïdale automatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le projecteur est suspendu au plafond, cette fonction n'opérera pas correctement. La régler alors sur DESACTI. • Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (51).
MARCHE AUTO.	<p>Activer/désactiver la fonction MARCHE AUTO. avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Si le projecteur a été mis hors tension avec l'interrupteur lors de sa précédente utilisation, le paramètre MARCHE AUTO. réglé sur ACTIVE permettra à la lampe du projecteur de s'allumer automatiquement dès que le projecteur sera mis sous tension avec l'interrupteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si aucune opération ni aucun signal n'est détecté pendant approximativement 30 minutes après le réglage de la lampe sur MARCHE AUTO., le projecteur s'éteindra automatiquement, même si la fonction AUTO OFF (43) n'est pas activée.



(suite à la page suivante)

Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
AUTO OFF	<p>Spécifier le temps de décompte pour la mise hors tension automatique du projecteur avec les touches ▲/▼. Long (max 99 minutes) ⇔ Court (min. 0 minute = DESACTI.)</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">   </div> <p>Quand le temps spécifié est 0, la mise hors tension automatique n'a pas lieu. Quand le temps est spécifié entre 1 et 99 et si ce temps s'écoule sans qu'il n'y ait eu de signal ou seulement un signal non conforme, la lampe du projecteur s'éteindra. Si une touche du projecteur ou de la télécommande est pressée, ou bien si une commande (à l'exception des commandes get) est transmise au port de contrôle pendant la période correspondante, le projecteur ne sera pas mis hors tension. Se reporter à la section « Mise hors tension » (16).</p>
TEMPS LAMPE	<p>Le temps de lampe correspond au temps d'utilisation de la lampe, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le menu OPT. En appuyant sur la touche RESET sur la télécommande ou sur la touche ► du projecteur, une boîte de dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de lampe, sélectionner REIN. avec la touche ▲. REIN. ⇔ ANNULER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réinitialiser le temps de lampe seulement lorsque vous avez remplacé la lampe. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation de la lampe. • Concernant le remplacement de la lampe, se reporter à la section « Lampe » (60, 61).
TEMPS FILTRE	<p>Le temps de filtre correspond au temps d'utilisation du filtre, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le menu OPT. En appuyant sur la touche RESET sur la télécommande ou sur la touche ► du projecteur, une boîte de dialogue s'affiche. Pour réinitialiser le temps de filtre, sélectionner REIN. avec la touche ▲. REIN. ⇔ ANNULER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réinitialiser le temps de filtre uniquement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation du filtre. • Concernant l'entretien du filtre à air, se reporter à la section « Filtre à air » (62, 63).






(suite à la page suivante)

Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<p>MA TOUCHE</p>	<p>Cette rubrique attribue une des fonctions ci-dessous aux touches MY BUTTON 1 et 2 sur la télécommande (📖6). Choisir tout d'abord 1 ou 2 dans le menu MA TOUCHE avec les touches ◀/▶. Sélectionner ensuite une des fonctions suivantes avec les touches ▲/▼ pour une attribution à la touche souhaitée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • RGB1 : assigne le port à RGB1. • RGB2 : assigne le port à RGB2. • HDMI : assigne le port à HDMI. • COMPONENT : assigne le port à COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R). • S-VIDEO : assigne le port à S-VIDEO. • VIDEO : assigne le port à VIDEO. • INFOS : Affiche les INFOS ENTRÉE (📖46) ou RÉSEAU-INFOS (📖59), ou rien. • KEYSTONE AUT ☐ EXÉCUTION : effectue automatiquement la correction de distorsion trapézoïdale (📖35). • MA MEMOIRE : charge un ensemble de données de paramétrage enregistrées (📖28). Appuyer sur la touche MY BUTTON si plus d'une donnée de paramétrage est enregistrée car le réglage change à chaque fois. Quand aucune donnée n'est enregistrée dans la mémoire, la boîte de dialogue « Pas de données » s'affiche. Quand le réglage courant n'est pas enregistré dans la mémoire, la boîte de dialogue telle que celle illustrée sur la droite s'affiche. Si vous souhaitez conserver le réglage actuel, appuyer sur la touche ◀ pour quitter. Dans le cas contraire, les paramètres de réglage actuels seront perdus lors du chargement de nouveaux paramètres. • IRIS ACTIF : modifie le mode de l'iris actif. • MODE IMAGE : modifie le MODE IMAGE (📖24). • REG. FILTRE : affiche la boîte de dialogue de confirmation de réinitialisation du temps de filtre (📖43). • VOLUME+ : augmente le volume. • VOLUME- : réduit le volume. • SOURDINE AV : active/désactive l'image et le mode audio. • e-SHOT : affiche le menu e-SHOT (📖58). 
<p>SERVICE</p>	<p>Le menu SERVICE s'affiche quand cette rubrique est sélectionnée. Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼, puis appuyer sur la touche ▶ ou sur la touche ENTER sur la télécommande pour exécuter la fonction.</p> <p>VIT VENTIL ⇄ AJUSTMT AUTO ⇄ FANTÔME ⇄ AVERT. FILTR ⇄ TYPE OBJECT ⇄ VERR.TOUCHES</p> <p>↑ REGLAGE USINE ⇄ INFOS ⇄ FRÉQ A DIST. ⇄ RÉCEPT. A DIST. ↓</p> <p>VIT VENTIL</p> <p>Changer la vitesse de rotation des ventilateurs de refroidissement avec les touches ▲/▼. L'option HAUT correspond au mode d'utilisation dans les régions montagneuses, etc. Il faut remarquer que le projecteur est plus bruyant quand HAUT est sélectionné.</p> <p>HAUT ⇄ NORMAL</p> 

(suite à la page suivante)

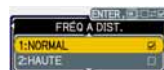
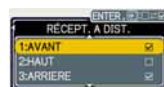
Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
SERVICE (suite)	<p>AJUSTMT AUTO Sélectionner un des modes avec les touches ▲/▼. Si vous avez choisi DESACTI., la fonction de réglage automatique est désactivée.</p> <p>DETAIL ⇔ RAPIDE ⇔ DESACTI.</p>  <p>DETAIL : Réglage plus détaillé comprenant un réglage de la TAIL.H RAPIDE : Réglage plus rapide, paramétrant TAIL.H sur une donnée préétablie pour le signal d'entrée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selon les conditions comme l'image d'entrée, le câble de signaux à l'appareil, les conditions environnantes de l'appareil, etc., le réglage automatique peut ne pas fonctionner correctement. Dans ce cas, choisir DESACTI. pour désactiver le réglage automatique et régler manuellement.
	<p>FANTÔME 1. Sélectionner une couleur d'image fantôme avec les touches ◀/▶. 2. Régler l'élément sélectionné avec les touches ▲/▼ pour faire disparaître l'image fantôme.</p> 
	<p>AVERT. FILTR Régler l'horloge avec les touches ▲/▼. Ainsi, vous pourrez ajuster les intervalles d'apparition du message de nettoyage du filtre à air.</p> <p>50 h ⇔ 100 h ⇔ 200 h ó 300 h ⇔ 400 h ⇔ 500 h DESACTI. ⇔ 800 h ⇔ 700 h ⇔ 600 h ⇔</p>  <p>Après avoir choisi un élément, à l'exception de DESACTI., le message « RAPPEL *** HEURES ONT PASSÉ DEPUIS LA DERNIERE INSPECTION DU FILTRE » s'affichera une fois que l'horloge atteindra l'intervalle défini par cette fonction (66).</p> <p>Quand DESACTI. sera choisi, le message ne s'affichera pas. Utiliser cette fonction pour maintenir le filtre à air propre en paramétrant le temps approprié selon l'environnement de votre projecteur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier et nettoyer le filtre à air régulièrement même si aucun message ne se manifeste. Si le filtre à air est colmaté à cause de poussières ou autres corps étrangers, la température interne du projecteur va monter, ce qui peut causer des dysfonctionnements de l'appareil, ou en réduire la durée de vie. • Il faut être vigilant en ce qui concerne l'environnement d'utilisation du projecteur et l'état du filtre à air. <p>TYPE OBJECT Sélectionner le type d'objectif en cours d'utilisation avec les touches ▲/▼.</p> <p>1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ⇔ 5</p>  <p>Etablir la sélection en fonction de ce qui suit.</p> <p>1 : objectif standard (type NL-600) 2 : objectif fixe courte portée (type FL-601) 3 : objectif courte portée (type SL-602) 4 : objectif longue portée (type LL-603) 5 : objectif super longue portée (type UL-604)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce réglage a une influence entre autres sur la distorsion trapézoïdale. • En ce qui concerne les objectifs en option, demander à votre revendeur. 

(suite à la page suivante)

Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
SERVICE (suite)	<p>VERR.TOUCHES Pour activer/désactiver le verrouillage des touches, appuyer sur les touches ▲/▼. Lorsque ACTIVE est sélectionné, les touches du projecteur sont verrouillées, à l'exception de la touche STANDBY/ON. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permet d'éviter de jouer avec les touches ou de les actionner fortuitement. Cette fonction n'a aucun effet sur la télécommande. <p>RÉCEPT. A DIST. (1) Sélectionner un capteur distant avec les touches ▲/▼. 1:AVANT ⇔ 2:HAUT ⇔ 3:ARRIERE</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p>(2) La commutation s'effectue à l'aide des touches ENTER ou INPUT.</p> <p><input type="checkbox"/> (désactive) ⇔ <input checked="" type="checkbox"/> (active)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un capteur ne peut pas être désactivé si les deux autres le sont aussi. Au moins un capteur est toujours activé.
	<p>FRÉQ A DIST. Changer les paramètres du capteur distant du projecteur avec les touches ▲/▼ (14).</p> <p>1:NORMAL ⇔ 2:HAUTE</p> <p>Les éléments cochés sont activés. Le paramétrage par défaut réglé en usine pour les deux est 1: NORMAL et 2:HAUTE pour être activés. Si la télécommande ne fonctionne pas correctement, régler les 2 paramètres soit sur 1, soit sur 2 tel que décrit dans Paramètres de la télécommande (14). Les deux ne peuvent pas être désactivés simultanément.</p> <p>INFOS Sur sélection de cette fonction, la boîte de dialogue intitulée « ENTR.-INFOS » s'affiche. Elle indique des informations concernant l'entrée actuelle.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; width: 15%;"> <small>ENTR.-INFOS</small> <small>RGB 1</small> <small>1024x768@60Hz</small> <small>BLOC IMAGE</small> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; width: 15%;"> <small>ENTR.-INFOS</small> <small>HDMI</small> <small>1920x1080@60Hz</small> <small>BLOC IMAGE</small> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; width: 15%;"> <small>ENTR.-INFOS</small> <small>S-VIDEO</small> <small>PAL</small> <small>AUTO</small> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; width: 15%;"> <small>ENTR.-INFOS</small> <small>COMPONENT</small> <small>1080i@60Hz</small> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Le message « BLOC IMAGE » sur la boîte de dialogue signifie que la fonction de verrou de cadre est activée. • Le message « SCART RGB » signifie que le port COMPONENT VIDEO fonctionne en tant que port d'entrée SCART RGB. Se reporter à la rubrique COMPONENT. dans le menu ENTR. (32). • Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée s'il n'y a aucun signal ou en mode de sortie synchronisée. • Lorsque AFFICHER MON TEXTE est paramétré sur ACTIVE, MON TEXTE est affiché avec l'information entrée dans la boîte de dialogue ENTR.-INFOS. (53) <p>REGLAGE USINE Pour exécuter cette fonction, sélectionner REIN. avec les touches ▲. L'exécution de cette fonction rétablit l'ensemble des réglages initiaux pour toutes les rubriques de tous les menus. Il faut noter que les rubriques TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, LANGUE, SECURITE et RÉSEAU ne sont pas réinitialisées. REIN. ⇔ ANNULER</p>



Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
SECURITE	<p>Ce projecteur est équipé de fonctions de sécurité. L'enregistrement de l'utilisateur est nécessaire avant d'utiliser les fonctions de sécurité. Contacter votre revendeur local.</p> <p>1. Utiliser les fonctions de sécurité.</p> <p>1.1 Saisie du MOT DE PASSE</p> <p>1.1-1 Sélectionner SECURITE avec les touches ▲/▼ du menu OPT. et appuyer sur la touche ►. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche. Le MOT DE PASSE par défaut préréglé en usine est 2600. Le MOT DE PASSE peut être changé (1.2. Modifier le MOT DE PASSE).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il est fortement recommandé de modifier le MOT DE PASSE par défaut préréglé en usine dès que possible. <p>1.1-2 Saisir le MOT DE PASSE enregistré avec les touches ▲/▼/◀/▶. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE et appuyer sur la touche ► pour afficher le menu SECURITE. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affichera à nouveau. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi 3 fois, le projecteur se mettra hors tension à chaque fois qu'un MOT DE PASSE incorrect sera saisi.</p> <p>1.2 Modifier le MOT DE PASSE</p> <p>1.2-1 Sélectionner MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR. avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE.</p> <p>1.2-2 Saisir le nouveau MOT DE PASSE avec les touches ▲/▼/◀/▶.</p> <p>1.2-3 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et saisir à nouveau le même MOT DE PASSE.</p> <p>1.2-4 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE et appuyer sur la touche ► et la boîte de dialogue NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE s'affichera pendant environ 20 secondes. Prendre note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle. Appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou la touche INPUT du projecteur pour fermer la boîte de dialogue NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attention à ne pas oublier votre MOT DE PASSE.



Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE



MENU SECURITE



Boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE



Boîte de dialogue NOUVEAU MOT DE PASSE



Boîte de dialogue NOTE NOUVEAU MOT DE PASSE

(suite à la page suivante)

Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
SECURITE (suite)	<p>1.3 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</p> <p>1.3-1 Suivre la procédure indiquée en 1.1-1 pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE.</p> <p>1.3-2 Pendant que la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE est affichée, appuyer et maintenir la touche RESET de la télécommande pendant 3 secondes environ, ou bien appuyer et maintenir les touches INPUT et ► du projecteur pendant 3 secondes environ. Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'il n'y a pas de saisie pendant 55 secondes alors que le Demande Code est affiché, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 1.3-1. <p>1.3-3 Contacter votre revendeur avec le Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.</p>
	<p>2. Utiliser la fonction MOT DE PASSE Mon Écran</p> <p>La fonction MOT DE PASSE Mon Écran peut être utilisée pour interdire l'accès à la fonction Mon Écran et pour empêcher l'image Mon Écran actuellement enregistrée d'être remplacée.</p> <p>2.1 Activer la fonction MOT DE PASSE Mon Écran</p> <p>2.1-1 Sélectionner MOT DE PASSE Mon Écran avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p>
	<p>2.2 Régler MOT DE PASSE</p> <p>2.2-1 Afficher le menu activer/désactiver Mon Écran en suivant la procédure décrite en 2.1-1.</p> <p>2.2-2 Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) s'affichera.</p>
	<p>2.2-3 Entrer le MOT DE PASSE avec les touches ▲/▼ /◀/►. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE; entrer de nouveau le même MOT DE PASSE.</p>



Demande Code (MOT DE PASSE)



Menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran



Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit)



Boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE

(suite à la page suivante)

Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
SECURITE (suite)	<p>2.2-4 Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE; et appuyer sur la touche ► pour afficher le MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes. Prendre note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle.</p> <p>Appuyer sur la touche ENTER de la télécommande ou la touche INPUT du projecteur affichera le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>Quand un MOT DE PASSE a été paramétré pour Mon Écran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fonction d'enregistrement de Mon Écran (et le menu) ne sera pas accessible. • La fonction (et le menu) V. Mon Écran ne sera pas accessible. • Le paramètre DEMARRAGE sera verrouillé sur Mon Écran (et le menu ne sera pas accessible). <p>Désactiver le MOT DE PASSE Mon Écran permettra d'utiliser normalement ces fonctions.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas oublier votre MOT DE PASSE Mon Écran. <p>2.3 Désactiver le MOT DE PASSE</p> <p>2.3-1 Suivre la procédure indiquée en 2.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>2.3-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Entrer le MOT DE PASSE enregistré et l'écran va revenir au menu activer/désactiver Mon Écran.</p> <p>Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu se fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 2.3-1.</p> <p>2.4 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</p> <p>2.4-1 Suivre la procédure telle qu'indiquée en 2.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver MOT DE PASSE Mon Écran.</p> <p>2.4-2 Choisir DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue.</p> <p>2.4-3 Contacter votre revendeur avec votre Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.</p>
	<div data-bbox="826 256 1020 331" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Mon Écran NOTER LE MOT DE PASSE 0 0 0 0 ENTER, [] : ARRÊT </div> <p data-bbox="826 336 1020 373">Boîte de dialogue NOTER LE MOT DE PASSE</p> <div data-bbox="826 963 1020 1054" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Mon Écran ENTRER MOT DE PASSE Demande Code 12 3456 7890 0 0 0 0 ◀ QUITTE SUIVANT ▶ </div> <p data-bbox="826 1059 1020 1096">Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)</p> <div data-bbox="826 1283 1020 1342" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> VERROU PIN ACTIVE DESACTI </div> <p data-bbox="826 1347 1020 1383">menu activer/désactiver VERROU PIN</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 Choisir VERROU PIN avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► ou sur la touche ENTER pour afficher le menu activer/désactiver VERROU PIN.</p> <p>3.1-2 Choisir ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver VERROU PIN et la BOITE PIN s'affichera.</p>

(suite à la page suivante)

Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
SECURITE (suite)	<p>3.1-3 Saisir un code PIN en 4 parties avec les touches ▲/▼/◀/▶/RGB et INPUT. La boîte de dialogue RÉPETER CODE PIN va s'afficher. Saisir le même code PIN. Ceci mettra fin à l'enregistrement du code PIN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'il n'y a pas de saisie pendant environ 55 secondes alors que la boîte de dialogue BOITE PIN ou la boîte de dialogue RÉPETER CODE PIN est affichée, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 3.1-1. <p>Ensuite, à chaque fois que le projecteur est remis sous tension après que l'alimentation a été mise hors tension, la BOITE PIN s'affichera. Saisir le code PIN à enregistrer. Le projecteur peut être utilisé après la saisie du code PIN enregistré. Si un code PIN incorrect est saisi, la BOITE PIN s'affichera à nouveau. Si un code PIN incorrect est saisi 3 fois, le projecteur se mettra hors tension. Ensuite, le projecteur se mettra hors tension à chaque fois qu'un code PIN incorrect sera saisi. Le projecteur se mettra aussi hors tension si aucune saisie n'est détectée pendant 5 minutes alors que la BOITE PIN est affichée. Cette fonction ne sera activée que quand le projecteur sera mis sous tension après que l'alimentation a été coupée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas oublier votre code PIN. <p>3.2 Désactiver la fonction VERROU PIN</p> <p>3.2-1 Suivre la procédure indiquée en 3.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver VERROU PIN. Sélectionner DESACTI. avec les touches ▲/▼ et la BOITE PIN s'affichera. Saisir le code PIN enregistré pour désactiver la fonction VERROU PIN. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi 3 fois, le menu fermera.</p> <p>3.3 Si vous avez oublié votre code PIN</p> <p>3.3-1 Pendant que la BOITE PIN est affichée, appuyer et maintenir la touche RESET pendant trois secondes ou appuyer et maintenir les touches INPUT et ▶ pendant trois secondes. Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'il n'y a pas de saisie pendant environ 5 minutes alors que le Demande Code est affiché, le projecteur se mettra hors tension. <p>3.3-2 Contacter votre revendeur avec le Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.</p>



(suite à la page suivante)

Menu OPT. (suite)

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



Menu activer/désactiver Détecteur de transition



Alarme de Détecteur de transition



Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit)



Boîte de dialogue REPETER MOT DE PASSE



Boîte de dialogue NOTER LE MOT DE PASSE

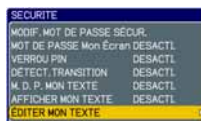
(suite à la page suivante)

Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
SECURITE (suite)	<p>4.3 Rendre inactif le Détecteur de transition</p> <p>4.3-1 Suivre la procédure indiquée en 4.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver du Détecteur de transition.</p> <p>4.3-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Entrer le MOT DE PASSE enregistré et l'écran va revenir au menu activer/désactiver Détecteur de transition. Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu fermera. Si nécessaire, répéter le processus à partir de 4.3-1.</p> <p>4.4 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</p> <p>4.4-1 Suivre la procédure indiquée en 4.1-1 pour afficher le menu activer/désactiver du Détecteur de transition.</p> <p>4.4-2 Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue.</p> <p>4.4-3 Contacter votre revendeur avec votre Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.</p>
	<p>5. Utiliser la fonction M. D. P. MON TEXTE</p> <p>Cette fonction vous permet d'afficher votre propre message (MON TEXTE) sur l'écran DEMARRAGE et ENTR.-INFOS Ce message peut être protégé par un mot de passe pour éviter qu'il ne soit remplacé.</p>
	<p>5.1 Editer l'option MON TEXTE</p> <p>(1) Sélectionner le menu ÉDITER MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ►. La boîte de dialogue ÉDITER MON TEXTE s'affichera.</p> <p>(2) MON TEXTE actuel s'affichera sur les trois premières lignes. S'il n'a pas encore été écrit, les lignes seront vides. Sélectionner et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◀/► et la touche ENTER ou INPUT. La touche RESET peut être utilisée pour effacer 1 caractère à la fois. Si vous déplacez le curseur sur SUPPRIMER ou TOUT EFFACER sur l'écran et appuyez sur la touche ENTER ou INPUT, 1 ou tous les caractères seront également effacés. MON TEXTE peut utiliser jusqu'à 24 caractères sur chaque ligne.</p> <p>(3) Modifier un caractère déjà saisi avec les touches ▲/▼ pour déplacer le curseur sur l'une des trois premières lignes et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/►. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche ENTER ou INPUT. Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (2) ci-dessus.</p> <p>(4) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur ENREG. sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou INPUT. Pour retourner à MON TEXTE précédent sans enregistrer les changements, déplacer le curseur sur ANNULER sur l'écran et appuyer sur la touche ENTER ou INPUT.</p> <p>• La fonction ÉDITER MON TEXTE est disponible uniquement quand la fonction M. D. P MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.</p>



Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)



Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
SECURITE (suite)	<p>5.2 Afficher l'option MON TEXTE</p> <p>(1) Sélectionner le menu AFFICHER MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► pour afficher le menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE.</p> <p>(2) Sélectionner activer ou désactiver avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE.</p> <p>ACTIVER ⇔ DESACTI.</p> <p>Quand l'option est réglée sur ACTIVE, MON TEXTE s'affichera sur l'écran de DEMARRAGE. Quelque soit la sélection, l'option MON TEXTE s'affichera sur les ENTR.-INFOS quand les INFOS du menu SERVICE seront choisies.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fonction est uniquement disponible quand la fonction M. D. P. MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.
	<p>5.3 Activer le M. D. P. MON TEXTE</p> <p>La fonction M. D. P. MON TEXTE peut empêcher que MON TEXTE soit remplacé.</p> <p>5.3-1 Activer la fonction M. D. P. MON TEXTE</p> <p>(1) Sélectionner le menu M. D. P. MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu SECURITE et appuyer sur la touche ► pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>5.3-2 Paramétrer M. D. P. MON TEXTE</p> <p>(1) Afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE en utilisant la procédure telle qu'indiquée en 5.3-1</p> <p>(2) Sélectionner ACTIVE avec les touches ▲/▼ du menu M. D. P. MON TEXTE. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) s'affichera.</p> <p>(3) Entrer le MOT DE PASSE avec les touches ▲/▼/◀/▶. Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit) et appuyer sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE, et saisir à nouveau le même MOT DE PASSE.</p> <p>(4) Déplacer le curseur sur le côté droit de la boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE et appuyer sur la touche ► pour afficher le MOT DE PASSE pendant environ 20 secondes ; prendre ensuite note du MOT DE PASSE pendant cet intervalle.</p> <p>En appuyant sur la touche ENTER de la télécommande ou sur la touche INPUT du projecteur, vous retournerez au menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE. Quand le MOT DE PASSE est paramétré pour l'option MON TEXTE ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le menu AFFICHER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de modifier les paramètres dans AFFICHAGE. • Le menu ÉDITER MON TEXTE ne sera pas disponible, ce qui peut empêcher de remplacer MON TEXTE.



Menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE



M. D. P. MON TEXTE



Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (petit)



Boîte de dialogue RÉPETER MOT DE PASSE



Boîte de dialogue NOTER LE MOT DE PASSE

(suite à la page suivante)

Menu OPT. (suite)

Rubrique	Description
<p>SECURITE (suite)</p>	<p>5.3-3 Désactiver M. D. P. MON TEXTE</p> <p>(1) Suivre la procédure en 5.3-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>(2) Sélectionner DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Saisir le MOT DE PASSE enregistré pour que l'écran retourne au menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>Si un MOT DE PASSE incorrect est saisi, le menu fermera. Si nécessaire, répéter la procédure à partir de 5.3-3 (1)</p> <p>5.3.4 Si vous avez oublié votre MOT DE PASSE</p> <p>(1) Suivre la procédure telle qu'indiquée en 5.3-1 pour afficher le menu activer/désactiver M. D. P. MON TEXTE.</p> <p>(2) Choisir DESACTI. pour afficher la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand). Le Demande Code à 10 chiffres s'affichera dans la boîte de dialogue.</p> <p>(3) Contacter votre revendeur avec le Demande Code à 10 chiffres. Votre MOT DE PASSE vous sera envoyé dès que vos informations utilisateur enregistrées auront été confirmées.</p>



Boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE (grand)

Menu RÉSEAU

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

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



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

Reportez-vous au Manuel d'utilisation - Guide Réseau pour obtenir des détails sur l'opération RÉSEAU.

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

(📖 Paramètres Réseau dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau)







• Si vous n'utilisez pas SNTP (📖 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure) dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau), alors vous devez régler HEURE ET DATE (📖 56) pendant l'installation initiale.

Rubrique	Description
	<p>Choisir cette rubrique affiche le menu CONF. du réseau.</p> <p>Sélectionnez une fonction à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► ou ENTER de la télécommande pour exécuter la fonction.</p>
CONF.	<p>Activez / désactivez le DHCP à l'aide des touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Sélectionnez DESACTI. lorsque le DHCP n'est pas activé sur le réseau.</p> <p>• Quand le paramètre « DHCP » est défini sur ACTIVE, l'obtention de l'adresse IP à partir du serveur DHCP prend un peu de temps.</p> <p>• Une adresse IP sera attribuée à la fonction IP auto si le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse IP du serveur, même si DHCP est défini sur « ACTIVE ».</p>



(suite à la page suivante)

Menu RÉSEAU (suite)

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

(suite à la page suivante)


Menu RÉSEAU (suite)

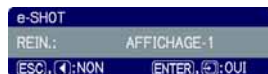
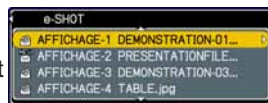
Rubrique	Description
NOM DU PROJECTEUR	<p>(1) Sélectionnez le menu NOM DU PROJECTEUR dans le menu RÉSEAU à l'aide des touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ►. La boîte de dialogue NOM DU PROJECTEUR s'affichera.</p> <p>(2) Le NOM DU PROJECTEUR actuel s'affichera sur les 3 premières lignes. Si aucun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



(suite à la page suivante)

Menu RÉSEAU (suite)

Rubrique	Description
e-SHOT	<p>La sélection de cette rubrique affichera le menu e-SHOT.</p> <p>Le logiciel d'application « PJTransfer » est requis pour mémoriser une/des image(s) dans le projecteur.</p> <p>Sélectionnez un élément qui est une image fixe avec l'e-SHOT au moyen des touches ▲/▼, ( Affichage e-SHOT (transfert d'images fixes) dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide Réseau) et de la touche ► ou ENTER pour afficher l'image.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élément ne contenant pas d'image mémorisée ne peut pas être sélectionné. • Les noms des fichiers images sont chacun affichés avec au maximum 16 caractères. <p>Pour changer l'image affichée Utilisez les touches ▲/▼.</p> <p>Pour revenir au menu Appuyez sur la touche ◀ ou ESC de la télécommande.</p> <p>Pour effacer les images affichées ainsi que les fichiers sources correspondants dans le projecteur.</p> <p>(1) Appuyez sur la touche RESET de la télécommande tout en affichant une image à afficher dans le menu e-SHOT - REIN.</p> <p>(2) Appuyez sur la touche ENTER de la télécommande ou la touche INPUT du projecteur pour effacer. Pour arrêter l'opération d'effacement, appuyez sur la touche ESC de la télécommande ou la touche ◀ du projecteur.</p>



(suite à la page suivante)

Menu RÉSEAU (suite)

Rubrique	Description																
<p>INFOS</p>	<p>La sélection de cette rubrique affiche la boîte de dialogue RÉSEAU- INFOS-, permettant de confirmer les paramètres réseau.</p> <div data-bbox="432 316 919 560" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">RÉSEAU -INFOS-</p> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">NOM DU PROJECTEUR</td> <td style="padding: 2px;">Hitachi, Ltd. Ja...</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">ADRESSE IP</td> <td style="padding: 2px;">192.168.1.254</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">MASQUE SOUS-RÉSEAU</td> <td style="padding: 2px;">255.255.255.0</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">INTERFACE PAR DÉFAUT</td> <td style="padding: 2px;">0.0.0.0</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">SERVER DNS</td> <td style="padding: 2px;">0.0.0.0</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">ADRESSE MAC</td> <td style="padding: 2px;">00-00-87-56-AC-7C</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">DÉCALAGE HORAIRE</td> <td style="padding: 2px;">GMT 00:00</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">HEURE ET DATE</td> <td style="padding: 2px;">2000/1/1 8:15</td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Le NOM DU PROJECTEUR s'affiche. • Rien n'est affiché dans le champs NOM DU PROJECTEUR tant que ce paramètre n'a pas été saisi (📖57). • Quand le niveau de tension de la pile pour l'horloge interne diminue, l'heure réglée peut devenir erronée même si une date et une heure correctes sont saisies. Remplacez la pile de manière appropriée (📖64). • ADRESSE IP, MASQUE SOUS-RÉSEAU et INTERFACE PAR DÉFAUT indiquent "0.0.0.0" quand DHCP est ACTIVE et le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse du serveur DHCP. 	NOM DU PROJECTEUR	Hitachi, Ltd. Ja...	ADRESSE IP	192.168.1.254	MASQUE SOUS-RÉSEAU	255.255.255.0	INTERFACE PAR DÉFAUT	0.0.0.0	SERVER DNS	0.0.0.0	ADRESSE MAC	00-00-87-56-AC-7C	DÉCALAGE HORAIRE	GMT 00:00	HEURE ET DATE	2000/1/1 8:15
NOM DU PROJECTEUR	Hitachi, Ltd. Ja...																
ADRESSE IP	192.168.1.254																
MASQUE SOUS-RÉSEAU	255.255.255.0																
INTERFACE PAR DÉFAUT	0.0.0.0																
SERVER DNS	0.0.0.0																
ADRESSE MAC	00-00-87-56-AC-7C																
DÉCALAGE HORAIRE	GMT 00:00																
HEURE ET DATE	2000/1/1 8:15																
<p>SERVICE</p>	<p>L'exécution de cette commande aura pour résultat de redémarrer et réinitialiser la fonction réseau. Sélectionner REDÉMARRER avec la touche ►.</p> <div data-bbox="430 938 665 1010" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">SERVICE</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">REDÉMARRER ►</p> </div> <p>Utiliser la touche ▲ pour mettre en action.</p> <div data-bbox="430 1075 611 1166" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">REDÉMARRER</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">EXÉCUTION</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">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>																

Entretien

Lampe

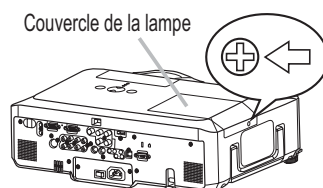
La lampe a une durée de vie limitée dans le temps. L'utilisation prolongée de la lampe peut rendre l'image plus sombre ou appauvrir l'intensité des couleurs. Il faut noter que chaque lampe a une durée de vie différente et qu'il arrive que certaines lampes explosent ou grillent dès que vous les utilisez.

Il est recommandé d'avoir une lampe de rechange sous la main et de ne pas tarder à remplacer la lampe si nécessaire. Pour vous munir d'une lampe de rechange, contacter votre revendeur et lui indiquer le numéro-type de la lampe.

Numéro type = DT00871

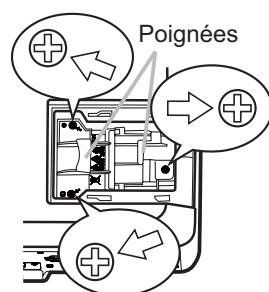
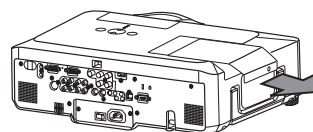
Remplacer la lampe

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



Si vous remplacez la lampe vous-même

3. Desserrer la vis (indiquée à l'aide d'une flèche) du couvercle de la lampe, puis glisser le couvercle de la lampe sur le côté pour le retirer.
4. Desserrer les 3 vis de la lampe (indiquées à l'aide d'une flèche) et prendre la lampe avec précaution, par les poignées.
5. Introduire la lampe neuve et resserrer fermement les 3 vis qui ont été desserrées à l'étape précédente pour verrouiller la lampe dans son emplacement.
6. Faire glisser le couvercle de la lampe en position originale et resserrer fermement la vis du couvercle.
7. Mettre le projecteur sous tension et réinitialiser le temps de lampe en utilisant la fonction TEMPS LAMPE du menu OPT. (43).
 - (1) Appuyer sur la touche MENU pour afficher un menu.
 - (2) Se mettre sur « Vers Menu Détaillé... » dans le menu avec les touches ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►.
 - (3) Se mettre sur « OPT. » dans la colonne de gauche du menu à l'aide des touches ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►.
 - (4) Se mettre sur « TEMPS LAMPE » avec les touches ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►. Une boîte de dialogue apparaît.
 - (5) Sélectionner « REIN. » avec la touche ▲ dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le TEMPS LAMPE.



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

Lampe (suite)

Alerte lampe

 HAUTE TENSION  HAUTE TEMPERATURE  HAUTE PRESSION

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

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

- En ce qui concerne le recyclage de la lampe, consulter le site www.lamprecycle.org (aux États-Unis).
- Pour mettre le produit au rebut, contacter l'administration locale compétente en la matière ou www.eiae.org (aux États-Unis) ou www.epsc.ca (au Canada).

Pour de plus amples informations, contacter votre revendeur.



- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débrancher le cordon électrique de la prise, et demander une lampe de rechange à votre revendeur local. Les éclats de verre peuvent endommager les parties internes du projecteur ou causer des blessures lors de la manipulation de celui-ci, aussi, ne pas essayer de nettoyer le projecteur ou de changer l'ampoule soi-même.
- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment) aérer soigneusement la pièce et éviter 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, mettre le projecteur hors tension et débrancher le cordon d'alimentation, puis attendre au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude, vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



- Ne jamais dévisser d'autres vis que celles spécifiées (désignées par une flèche).
- Ne pas ouvrir le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu au plafond. Cela risque d'être dangereux car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. En outre, comme il est dangereux de travailler en hauteur, demander à votre revendeur local de remplacer la lampe, même si l'ampoule n'est pas cassée.
- Ne pas utiliser le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lors du remplacement de la lampe, s'assurer que les vis sont vissées fermement. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.



- Utiliser 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, contacter votre revendeur local ou un service après-vente autorisé.
- Manipuler la lampe avec soin : si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque que la lampe explose et éclate en morceaux durant son utilisation.
- Utiliser de manière prolongée la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairage ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devez remplacer la lampe le plus tôt possible. Ne pas utiliser de vieilles lampes (ou usées) ; elles pourraient se briser.

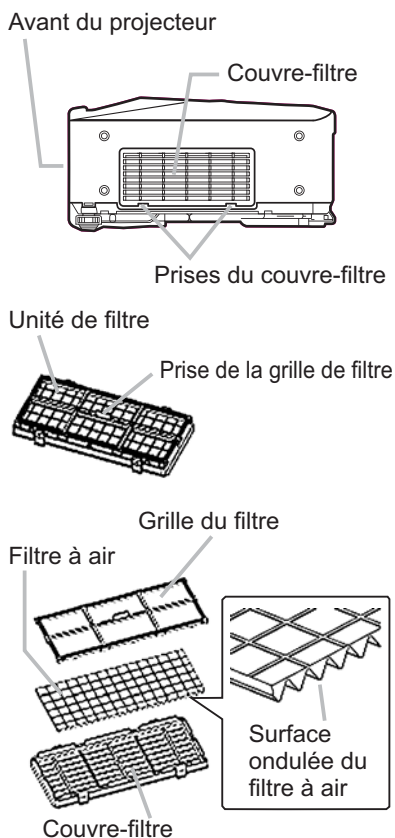
Filtre à air

Le filtre à air doit être vérifié et nettoyé régulièrement. Si le filtre à air commence à être bouché sous l'effet des poussières ou autres, la température interne de l'appareil va augmenter. Ceci peut causer un incendie ou un mauvais fonctionnement de l'appareil. Si un indicateur ou un message demande le nettoyage du filtre, procéder au nettoyage dès que possible. Le projecteur peut s'éteindre si sa température est trop élevée. Ne pas manquer de remplacer le filtre à air quand il est endommagé ou trop sale. Il est recommandé d'avoir un filtre à air de rechange au cas où. Pour vous munir d'un filtre à air, contacter votre revendeur et lui indiquer le numéro-type du filtre.

Numéro-type = MU03642

Nettoyer le filtre à air

1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laisser le projecteur refroidir suffisamment.
2. Utiliser un aspirateur sur et autour du couvre-filtre.
3. Tenir les prises du couvre-filtre en le soulevant. Le filtre, composé du couvre-filtre et d'autres parties se détachera.
4. Utiliser un aspirateur sur la bouche du filtre au niveau du projecteur et sur le côté de la grille du filtre de l'unité de filtre. Si le filtre à air est endommagé ou trop sale, le remplacer selon la procédure décrite aux étapes 5 à 7 ci-dessous. Sinon, passer directement à l'étape 8.
5. Pour retirer la grille du filtre, tenir le couvre-filtre d'une main tout en tirant sur la prise de la grille du filtre avec l'autre main.
6. Remplacer le filtre à air par un filtre neuf. Il est recommandé de placer la partie ondulée du filtre contre le couvre-filtre.
7. Remettre la grille du filtre dans sa position initiale.
8. Replacer l'unité de filtre dans le projecteur.



(suite à la page suivante)

Filter à air (suite)

9. Mettre le projecteur sous tension et réinitialiser le temps de filtre en utilisant la fonction TEMPS FILTRE dans le MENU COURT (📖25).
- (1) Appuyer sur la touche MENU pour afficher un menu.
 - (2) Se mettre sur « TEMPS FILTRE » avec les touches ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►. Une boîte de dialogue apparaît.
 - (3) Sélectionner « REIN. » avec la touche ▲ dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps de filtre.

⚠ AVERTISSEMENT ► Avant de procéder à l'entretien du filtre, s'assurer que le projecteur est hors tension et que le cordon d'alimentation est débranché et attendre suffisamment de temps pour que le projecteur refroidisse. Si l'entretien du filtre est effectué lorsque le projecteur est chaud, il y a un risque de choc électrique, de brûlure ou de dysfonctionnement du projecteur.

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

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

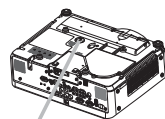
REMARQUE • Ne pas manquer de remplacer le filtre à air quand il est endommagé ou trop sale.

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

Pile de l'horloge interne

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

1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation.
Laisser le projecteur refroidir suffisamment.
2. Une fois que vous êtes assuré que le projecteur a suffisamment refroidi, tourner 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 tel qu'une pièce de monnaie en suivant la direction inscrite « OPEN ». Le couvercle des piles se soulève alors. 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 des piles dans le boîtier. La pile se soulève alors toute seule. Retirer la pile.
5. Mettre une pile neuve.
Remplacez la pile uniquement avec une pile HITACHI MAXELL, n° de pièce CR2032. Si vous utilisez une autre pile, il y a un risque d'incendie ou d'explosion. Insérer 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 sorte que le signe + sera visible sur le dessus. Enfoncer suffisamment la pile pour qu'elle soit bien maintenue dans le boîtier.
6. Fermer le couvercle des piles.
Remettre le couvercle de la pile en place, puis tourner dans la direction indiquée « CLOSE » à l'aide par exemple d'une pièce de monnaie pour bien fermer le couvercle.



Couvercle des piles



Languette de retenue



Ergot



Signe « + »



CLOSE

⚠ AVERTISSEMENT ► Manipuler toujours les piles avec soin et les utiliser 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 également un risque de fissuration ou de fuite, pouvant causer un incendie, une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.

- S'assurer de toujours utiliser les piles spécifiées.
- Lors de l'insertion des piles, s'assurer que les bornes positives et négatives sont correctement alignées. Si la pile est placée dans le boîtier de pile dans le sens inverse, elle peut se révéler difficile à enlever.
- Conserver la pile dans un endroit hors de portée des enfants et animaux domestiques. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.
- Ne pas court-circuiter ou souder une pile.
- Éviter le contact des piles avec le feu ou l'eau. Conserver les piles dans un endroit sombre, frais et sec.
- Si vous observez une fuite des piles, essayez la fuite, puis remplacer la pile. Si la fuite adhère sur votre corps ou sur vos vêtements, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau.
- Respecter les réglementations en vigueur localement concernant la mise au rebut des piles.

REMARQUE • Si la pile est placée dans le boîtier de pile dans le sens inverse, suivre la procédure ci-dessous pour l'enlever et la remettre dans le bon sens.

1. Enlever le couvercle de pile comme indiqué dans les étapes 1 à 3 ci-dessus.
2. Renverser à nouveau le projecteur, de sorte que le dessus du projecteur est dirigé vers le haut.
3. Tout en soulevant le côté du projecteur le plus proche de l'objectif, appuyez sur l'ergot en métal du support de pile. La pile va tomber du support, aussi, faire attention à ne pas la perdre.
4. Renverser une fois de plus le projecteur, de sorte que le fond soit dirigé vers le haut et recharger la pile correctement.

• L'heure de l'horloge interne sera réinitialisée lorsque la pile sera retirée.

Reconfigurer l'heure via le menu ou un navigateur Web après avoir remplacé la pile.

 Paramètres Date/Heure dans le Manuel d'utilisation - Guide Réseau

Autres procédures d'entretien

Intérieur du projecteur

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

Entretien de l'objectif

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

1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laisser le projecteur refroidir suffisamment.
2. Après s'être assuré que le projecteur a bien refroidi, essuyer légèrement l'objectif avec un chiffon pour objectifs disponible dans le commerce. Ne pas toucher directement l'objectif avec les mains.

Entretien du coffret et de la télécommande

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

1. Eteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laisser le projecteur refroidir suffisamment.
2. Après s'être assuré que le projecteur a bien refroidi, essuyer légèrement avec une gaze de coton ou un chiffon doux.

Si le projecteur est extrêmement sale, imbiber un chiffon d'eau ou de solution détergente et essuyer légèrement le projecteur avec après l'avoir bien essoré. Essuyer ensuite à l'aide d'un chiffon doux et sec.

⚠ AVERTISSEMENT ► Avant de procéder à l'entretien, s'assurer que le projecteur est hors tension et que le cordon d'alimentation est débranché et attendre suffisamment de temps pour que le projecteur refroidisse. Il y a un risque de brûlure ou de dysfonctionnement du projecteur si l'entretien est effectué alors que le projecteur est très chaud.

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

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

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

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

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 s'affiche à l'écran, veuillez réagir comme indiqué ci-dessous. Si le même message continue de s'afficher après avoir suivi ces instructions, ou si un message autre que les suivants s'affiche, contacter votre revendeur ou un service après-vente. Bien que ces messages disparaissent automatiquement après quelques minutes, ils réapparaîtront à chaque fois que l'appareil sera mis sous tension.

Message	Description
	<p>Il n'y a pas de signal d'entrée. Vérifier la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.</p>
	<p>La fréquence verticale ou horizontale du signal d'entrée n'est pas de l'ordre spécifié. Vérifier les spécifications de votre projecteur ou celles de la source du signal.</p>
	<p>La température interne augmente. Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. une fois les éléments suivants vérifiés, remettre l'appareil sur ACTIVE.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées ? • Le filtre à air est-il sale ? • La température ambiante dépasse-t-elle les 35° C ? <p>Si le même message s'affiche après intervention, régler VIT VENTIL de la rubrique SERVICE du menu OPT. sur HAUT.</p>
	<p>Remarque de précaution lors du nettoyage du filtre à air. Couper immédiatement le courant et nettoyer ou changer le filtre à air en consultant la section « Filtre à air » de ce manuel (62). Remettre la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre (25, 63).</p>

A propos des voyants de lampes

L'éclairage continu ou clignotant du voyant POWER, du voyant de LAMP et du voyant TEMP ont des significations telles que décrites ci-dessous. Suivre les instructions du tableau. Si le même message continue de s'afficher après avoir suivi ces instructions, ou si une indication autre que les suivantes s'affiche, contacter votre revendeur ou un service après-vente.

Voyant POWER	Voyant LAMP	Voyant TEMP	Description
Eclairage en orange	Eteint	Eteint	Le projecteur est en état d'attente. Consulter la section « Mise sous/hors-tension ».
Clignotement en vert	Eteint	Eteint	Le projecteur est en train de chauffer. Veuillez patienter.
Eclairage en vert	Eteint	Eteint	Le projecteur est en état de marche. Les opérations habituelles peuvent être effectuées.
Clignotement en orange	Eteint	Eteint	Le projecteur est en train de refroidir. Veuillez patienter.
Clignotement en rouge	(discrétionnaire)	(discrétionnaire)	Le projecteur est en train de refroidir. Une erreur spécifique a été détectée. Veuillez patienter jusqu'à ce que le voyant POWER arrête de clignoter, puis réaliser une mesure de réponse appropriée en utilisant la description des éléments ci-dessous.
Clignotement en rouge ou éclairage en rouge	Eclairage en rouge	Eteint	La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé. Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier les points suivants puis remettre le projecteur sous tension. <ul style="list-style-type: none"> • Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées ? • Le filtre à air est-il sale ? • La température ambiante dépasse-t-elle les 35° C ? Si le même message s'affiche après intervention, changer la lampe en se référant à la section « Lampe » du manuel.
Clignotement en rouge ou éclairage en rouge	Clignotement en rouge	Eteint	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement. Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier que le couvercle de lampe est bien fixé. Remettre l'appareil sous tension après avoir effectué l'entretien nécessaire. Si le même message s'affiche après l'entretien, contacter votre revendeur ou un service après-vente.

(suite à la page suivante)

A propos des voyants de lampes (suite)

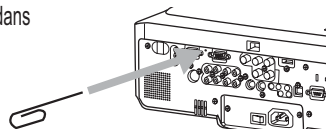
Voyant POWER	Voyant LAMP	Voyant TEMP	Description
Clignotement en rouge ou éclairage en rouge	Eteint	Clignotement en rouge	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas. Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, 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 cette intervention, contacter votre revendeur ou réparateur.
Clignotement en rouge ou éclairage en rouge	Eteint	Eclairage en rouge	Il se peut que la partie interne ait surchauffé. Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier les points suivants puis remettre le projecteur sous tension. <ul style="list-style-type: none"> • Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées ? • Le filtre à air est-il sale ? • La température ambiante dépasse-t-elle les 35° C ? Si le même message s'affiche après intervention, régler la VIT VENTIL de la rubrique SERVICE du menu OPT. sur HAUT.
Eclairage en vert	Clignotement simultané en rouge		Il est temps de nettoyer le filtre à air. Couper immédiatement le courant et nettoyer ou changer le filtre à air en consultant la section « Filtre à air ». Remettre la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre. Remettre l'appareil sous tension après intervention.
Eclairage en vert	Clignotement alternatif en rouge		Il se peut que la partie interne ait trop refroidi. Utiliser l'appareil dans la gamme de températures d'usage prescrite (5° C à 35° C). Remettre l'appareil sous tension après intervention.
Clignotement en vert pendant 3 secondes	Eteint	Eteint	Au moins un programme « Power ON » est sauvegardé pour le projecteur. (Se reporter au Manuel d'utilisation - Guide Réseau : Réglages programmes pour de plus amples informations).

REMARQUE • Lorsque la partie interne de l'appareil a surchauffé, la source d'alimentation est coupée automatiquement pour des raisons de sécurité et les voyants lumineux peuvent également être désactivés. Dans ce cas, appuyer sur le côté « O » (OFF) du commutateur d'alimentation, et attendre au moins 45 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier que la lampe et le couvercle de lampe sont correctement fixés et remettre le projecteur sous tension.

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

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

1. Avant de demander une réparation, vérifier les éléments en question indiqués dans 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 peut avoir besoin d'être réinitialisé.
Appuyer sur le commutateur d'arrêt avec un trombone ou un objet similaire et le projecteur sera mis hors tension immédiatement. Avant la remise sous tension, attendre au moins 10 minutes pour que le projecteur refroidisse suffisamment.
3. Il se peut qu'il y ait un réglage inadéquat. Utiliser la fonction REGLAGE USINE de la rubrique SERVICE du menu OPT. (🔧46) pour rétablir les valeurs d'usine par défaut de tous les réglages.
Ensuite, si le problème persiste même après l'entretien, contacter votre revendeur ou réparateur.



Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Le courant ne passe pas.	Le cordon d'alimentation n'est pas branché. Brancher correctement le cordon d'alimentation.	12
	L'interrupteur de la source d'alimentation n'est pas réglé sur ON. Mettre l'interrupteur sur [I] (on).	16
	La source d'alimentation principale a été interrompue pendant l'opération, comme dans le cas d'une coupure de courant (panne généralisée), etc. Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 2 minutes, puis remettre l'appareil sous tension.	16
	Soit il n'y a pas de lampe et/ou de couvercle de lampe mis en place, soit ils n'ont pas été fixés correctement. Mettre l'appareil hors tension et laisser le projecteur refroidir pendant au moins 45 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifier que la lampe et le couvercle de lampe sont correctement fixés et remettre le projecteur sous tension.	60
Il n'y a ni son ni image.	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Brancher correctement les câbles de connexion.	10
	La source de signaux ne fonctionne pas correctement. Brancher 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.	17, 18
	La fonction SUPPR. pour les images et la fonction SOURDINE pour les sons fonctionnent. SOURDINE AV peut être activée. Se reporter à la rubrique « Il n'y a pas de son » et « Aucune image ne s'affiche » à la page suivante pour désactiver les fonctions SOURDINE et SUPPR.	17, 22

(suite à la page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Il n'y a pas de son.	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Brancher correctement les câbles audio.	10
	La fonction SOURDINE fonctionne. Utiliser la touche MUTE ou VOLUME sur la télécommande pour remettre le son.	17
	Le volume est réglé à un niveau beaucoup trop faible. Régler le volume à un niveau plus haut en utilisant la fonction menu ou la télécommande.	17
	Le réglage AUDIO IN n'est pas correct. Régler correctement les rubriques dans le menu AUDIO IN.	37
	Le paramètre audio de votre équipement HDMI n'est pas réglé sur PCM linéaire. L'entrée HDMI sur ce projecteur supporte uniquement l'audio au format PCM linéaire. Vérifier le réglage audio sur votre équipement HDMI.	11
	Le paramètre audio sur l'entrée HDMI est en sourdine. Changer le réglage audio dans le menu AUDIO IN.	37
	Le paramètre audio numérique dans le signal HDMI ne fonctionne pas correctement. Utiliser le paramètre audio analogique connectant soit un câble audio RCA ou un mini-câble stéréo.	10
Aucune image ne s'affiche.	Le protège-objectif est en place. Retirer le protège-objectif.	3, 16
	Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés. Brancher correctement les câbles de connexion.	10
	La luminosité est réglée à un niveau beaucoup trop faible. Régler la LUMIN. à un niveau plus haut en utilisant la fonction menu ou la télécommande.	25, 26
	L'ordinateur ne peut pas détecter le projecteur en tant qu'ordinateur plug-and-play. Vérifier que l'ordinateur peut détecter un moniteur plug-and-play en connectant un autre moniteur plug-and-play.	11
	L'écran SUPPR. est affiché. Appuyer sur la touche BLANK sur la télécommande.	22
Aucune image ou image perturbée ne s'affiche sur l'entrée HDMI.	Le câble HDMI n'est pas correctement branché. Brancher correctement le câble HDMI.	10
	Votre équipement HDMI n'est pas compatible avec le projecteur. Ce projecteur peut être connecté à un autre équipement possédant un connecteur HDMI ou DVI, mais avec certains appareils, le projecteur pourra ne pas fonctionner correctement.	11
	Votre équipement HDMI et le projecteur ne sont pas harmonisés. Mettre les deux appareils hors tension, puis les remettre à nouveau sous tension.	–
	Le format du signal sur HDMI n'est pas supporté. Vérifier le réglage vidéo de votre équipement HDMI.	11

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
L'affichage de l'écran vidéo se bloque.	La fonction REPOS fonctionne. Appuyer sur la touche FREEZE pour retourner à l'écran normal.	21
Les couleurs sont fades ou la tonalité de couleur est mauvaise.	Les réglages de la couleur ne sont pas corrects. Régler l'image en changeant TEMP COUL., COULEUR, TEINTE et/ou ESP. COUL. en utilisant les fonctions du menu.	25, 27, 31
	ESP. COUL. n'est pas approprié. Changer le réglage de ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMTPE240, REC709 ou REC601.	31
Les images apparaissent foncées.	Le réglage de la luminosité et/ou du contraste a été paramétré à un niveau extrêmement bas. Régler LUMIN. et/ou CONTRASTE à un niveau plus élevé à l'aide de la fonction menu.	25, 26
	La fonction SILENCIEUX fonctionne. Sélectionner NORMAL pour la rubrique SILENCIEUX dans le menu INSTALLAT°.	25, 36
	La lampe approche de la fin de sa durée de vie. Remplacer la lampe.	60, 61
Les images apparaissent floues.	Les réglages de la mise au point et/ou de la phase horizontale n'ont pas été effectués correctement. Faire la mise au point en utilisant la bague de mise au point, et ou la PHASE.H avec la fonction menu.	19, 30
	L'objectif est sale ou embué. Nettoyer l'objectif en se référant à la section « Entretien de l'objectif ».	65
Les images tremblent.	Les orifices de ventilation avant sont bloqués par un objet. Retirer les objets présents à l'avant du projecteur.	4

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

Garantie et service après-vente

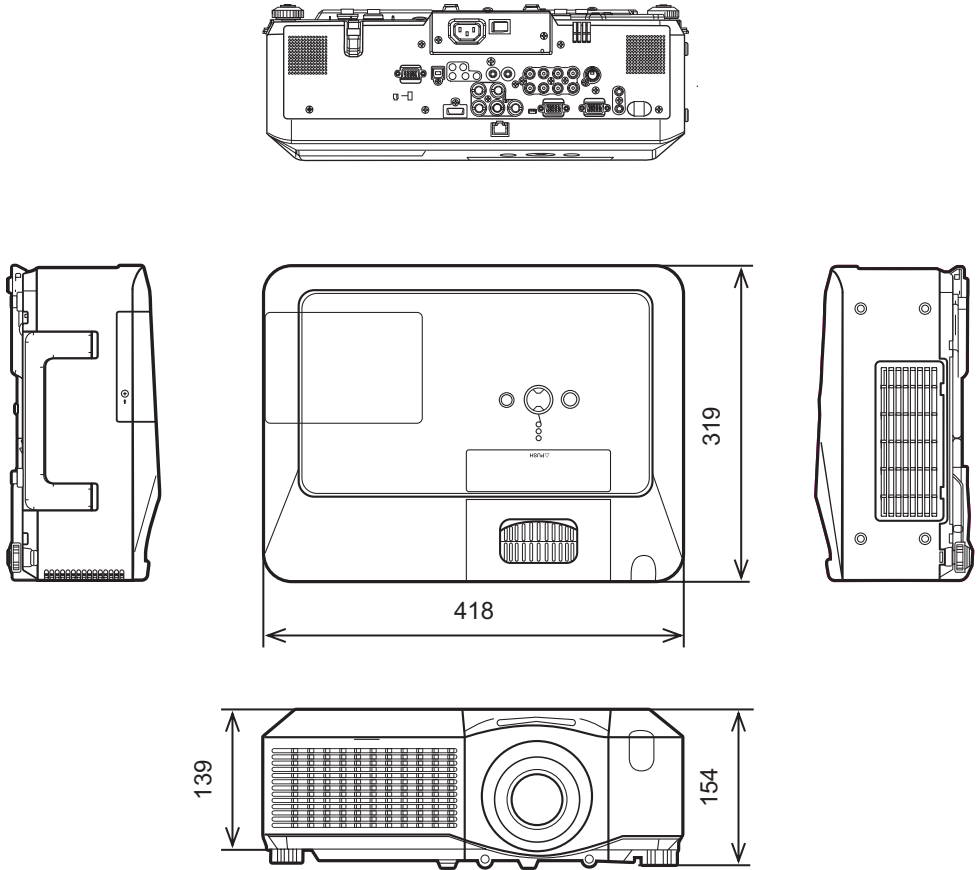
Si l'appareil présente un problème, consulter tout d'abord la section « Dépannage » et effectuer les contrôles conseillés. Si le problème persiste, s'adresser à votre revendeur ou à la société chargée du service après-vente. Ils vous indiqueront quelles conditions de garantie s'appliquent.

Caractéristiques techniques

Rubrique	Caractéristiques techniques	
Nom du produit	Projecteur à cristaux liquides	
Panneau à cristaux liquides	Dimension du panneau	2,0 cm (type 0,79)
	Système d'excitation	Matrice active TFT
	Pixels	786.432 pixels (1024 horizontaux x 768 verticaux)
Objectif	Objectif zoom F = 1,7 ~ 1,9 f = 24 ~ 29 mm (environ)	
Lampe	275W UHB	
Haut-parleur	4W x 4	
Alimentation	C.A. 100-120 V/5,0 A, C.A. 220-240 V/2,1 A	
Consommation	460W	
Gamme de températures	5 ~ 35° C (en fonctionnement)	
Dimensions	418 (L) x 139 (H) x 319 (P) mm (sans compter les parties saillantes) * Consulter la figure qui suit.	
Poids (masse)	7,1 kg (environ)	
Ports	RGB1 Mini-prise D-sub 15 broches x 1 RGB2 G/Y, B/C _B /P _B , R/C _R /P _R , H, V BNC x 5 S-VIDEO mini DIN 4 broches x 1 VIDEO RCA x 1 Y, C _B /P _B , C _R /P _R (composants vidéo) RCA x 3 HDMI HDMI x1 AUDIO IN1 Stéréo mini x 1 AUDIO IN2 Stéréo mini x 1 AUDIO IN3 R/L RCA x 1 AUDIO IN4 R/L RCA x 1 RGB OUT Mini-prise D-sub 15 broches x 1 AUDIO OUT Stéréo mini x 1 USB USB (B) x 1 REMOTE CONTROL Stéréo mini x1 CONTROL D-sub 9 pin x 1 LAN RJ45 x 1	
Articles vendus séparément	Lampe : DT00871 Filtre à air : MU03642 * Pour de plus amples informations, consulter votre revendeur.	

REMARQUE • Les caractéristiques techniques peuvent être modifiées sans avis préalable.

Caractéristiques techniques (suite)

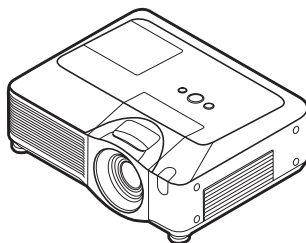


[unité : mm]

Projecteur

CP-X705W/CP-X615W

Manuel d'utilisation (détaillé) Guide Réseau



Merci d'avoir acheter ce projecteur.

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

✓ Contrôle Web

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

✓ Affichage e-shot (Still Image Transfer)

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

Ce manuel couvre exclusivement la fonction Réseau.

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

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

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

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

Information sur les marques déposées

- Windows est une marque de commerce déposée de Microsoft Corporation.
 - HDMI, le logo HDMI et l'Interface Multimédia Haute-Définition sont des marques ou marques déposées de HDMI Licensing LLC.
- Toutes les autres marques sont les propriétés de leurs propriétaires respectifs.



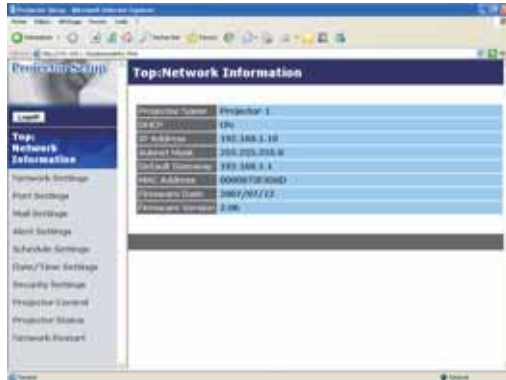
Contenu	2
1. Fonctions principales	3
1.1 Configuration et contrôle via un navigateur	3
1.2 Affichage e-shot (Still Image Transfer).....	3
2. Connexion de l'équipement et Network Settings (Paramètres Réseau)	4
2.1 Préparation de l'équipement requis	4
2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau	5
2.2.1 Connexion du matériel	5
2.2.2 Network Settings (Paramètres Réseau).....	5
2.2.3 Paramètres "Options Internet".....	8
2.2.4 Verifier la connexion	9
3. Organisateur avec logiciel de navigateur Web	10
3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web.....	11
3.1.1 Ouverture de session	13
3.1.2 Network Information (Informations Réseau).....	14
3.1.3 Network Settings (Paramètres Réseau).....	15
3.1.4 Port Settings (Paramètres de Port)	17
3.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail).....	18
3.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte).....	19
3.1.7 Schedule Settings (Paramètres Calendrier).....	21
3.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure).....	23
3.1.9 Security Settings (Paramètres Sécurité)	25
3.1.10 Projector Control (Contrôle du Projecteur)	27
3.1.11 Projector Status (Statut du Projecteur).....	30
3.1.12 Network Restart (Redémarrage du réseau)	31
3.1.13 Logoff (Fermeture de session)	31
3.2 Alertes E-mails	32
3.3 Organisateur Projecteur avec SNMP	34
3.4 Prévision d'évènements.....	35
3.5 Affichage e-shot (Still Image Transfer).....	38
3.6 Contrôle des commandes via le réseau.....	40

1. Fonctions principales

1.1 Configuration et contrôle via un navigateur

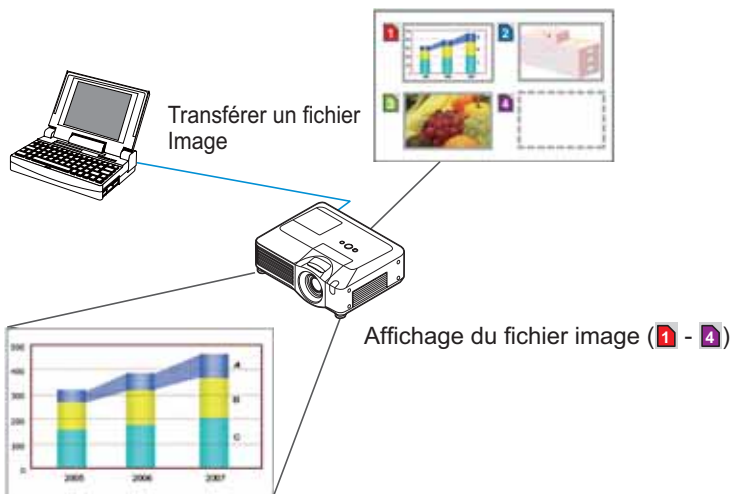
Vous pouvez ajuster ou contrôler le projecteur via un réseau depuis un navigateur installé sur votre PC et qui est connecté au même réseau.

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



1.2 Affichage e-shot (Still Image Transfer)


Des fichiers images peuvent être envoyés par le réseau et au plus 4 images peuvent être emmagasinées dans le projecteur pour être affichées une par une. (📖 38)



2. Connexion de l'équipement et Network Settings (Paramètres Réseau)

2.1 Préparation de l'équipement requis

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

- PC : 1) équipé des fonctions réseau
- 2) équipé d'un browser web (11)

Cable LAN : CAT-5 ou plus

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau

2.2.1 Connexion du matériel

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

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

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

2.2.2 Network Settings (Paramètres Réseau)

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

- 1) Entrez dans Windows XP en tant qu' administrateur. (*)
- 2) Ouvrir le "Panneau de configuration" dans le menu "démarrer".
- 3) Ouvrir "Connexions réseau et Internet" dans le "Panneau de configuration". (Fig. 2.2.2.a)

* Le statut administrateur est le compte qui peut accéder à toutes les fonctions.

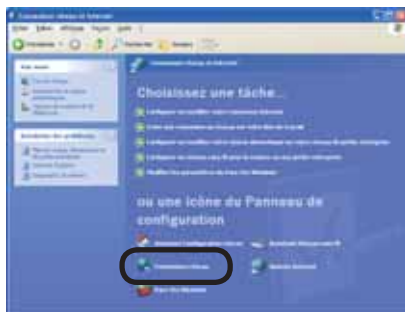


Fig. 2.2.2.a Fenêtre "Connexions réseau et Internet"

- 4) Ouvrir "Connexions réseau". (Fig.2.2.2.b)

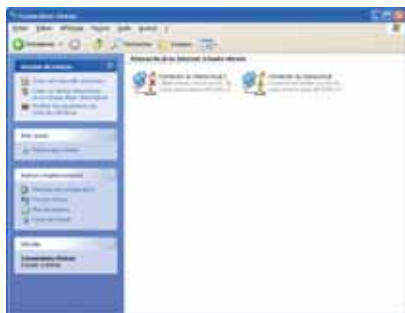


Fig. 2.2.2.b Fenêtre "Connexions réseau"

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau (suite)

- 5) Ouvrir la fenêtre "Propriétés de Connexion au réseau local" que vous utilisez pour vos appareils réseau. (Fig. 2.2.2.c)



Fig. 2.2.2.c Fenêtre "Propriétés de Connexion au réseau local"

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

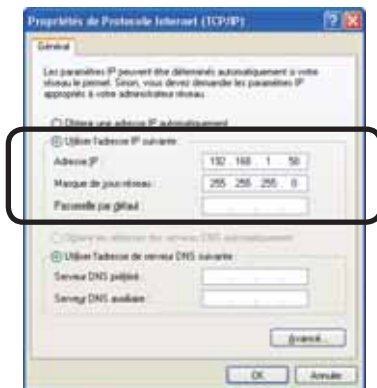


Fig. 2.2.2.d Fenêtre "Propriétés de Protocole Internet (TCP/IP)"

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

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau (suite)

[A propos de l'adresse IP]

■ Configurer manuellement

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

Par exemple

Les paramètres par défaut du projecteur sont les suivants.

Adresse IP: 192.168.1.10

Subnet mask (Masque sous-réseau) : 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

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

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

mask (Masque sous-réseau) : 255.255.255.0

(Adresse réseau: 192.168.1 dans ce cas précis)

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

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

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

- L'adresse IP du projecteur peut être changée en utilisant l'utilité de configuration via un navigateur web. (📖11)
- Si le projecteur et le PC sont dans le même réseau (ex: l'adresse réseau est la même), la passerelle par défaut peut rester vide.
- Quand le projecteur et le PC sont dans des réseaux différents, la configuration de la passerelle par défaut est nécessaire. Contactez l'administrateur réseau pour plus de détails.

■ Configuration automatique

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

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

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau (suite)

2.2.3 Paramètres "Options Internet"

- 1) Cliquez sur "Options Internet" dans la fenêtre "Connexions réseau et Internet" (Fig. 2.2.3.a) pour ouvrir la fenêtre "Propriétés de Internet". (Fig.2.2.3.b)

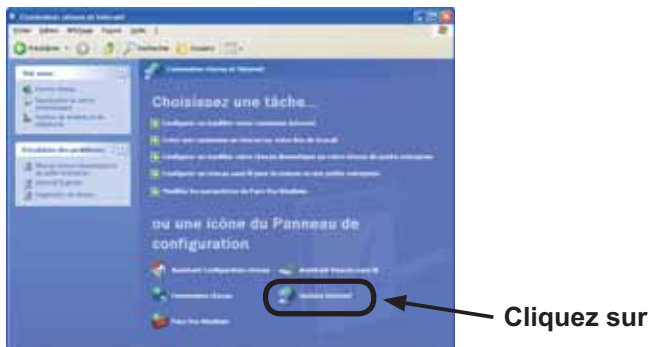


Fig. 2.2.3.a Fenêtre "Connexions réseau et Internet"

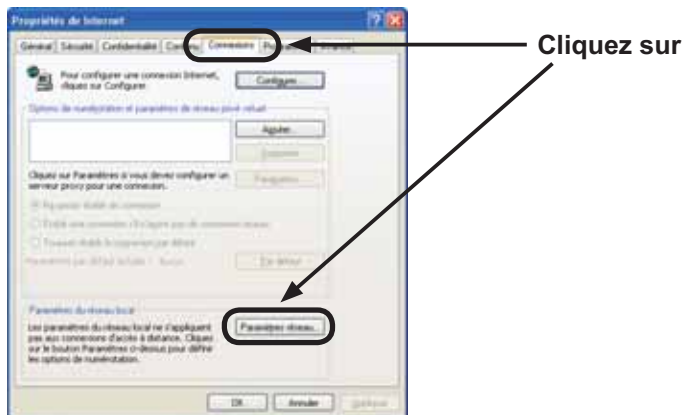


Fig. 2.2.3.b Fenêtre "Propriétés de Internet"

- 2) Cliquez sur l'onglet "Connexions" puis cliquez sur la touche **[Paramètres réseau]** pour ouvrir "Paramètres du réseau local". (Fig. 2.2.3.c)

2.2 Paramétrage manuel de la connexion réseau (suite)

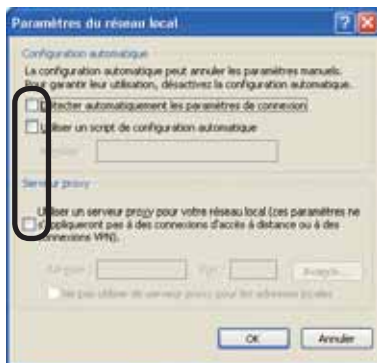


Fig. 2.2.3.c Fenêtre de "Paramètres du réseau local"

- 3) Décochez toutes les cases dans la fenêtre de "Paramètres du réseau local".
(Fig. 2.2.3.c)

2.2.4 Verifier la connexion

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

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

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

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

URL: `http://192.168.1.10/`

- 2) Si la fig. 2.2.4 apparaît, l'opération a réussi.

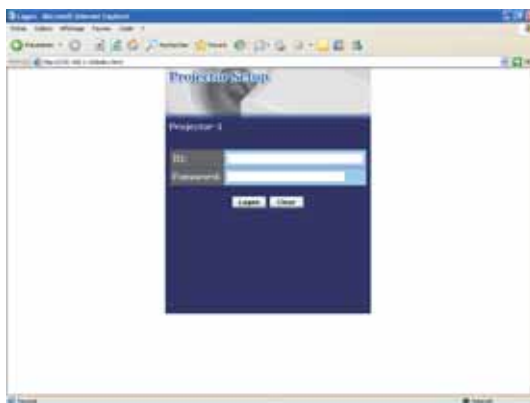


Fig. 2.2.4 "Menu de Logon"

3. Organisateur avec logiciel de navigateur Web

Le projecteur ,qui utilise un logiciel de navigateur Web, est équipé des fonctions réseau suivantes.

Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web

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

(11)

Alertes E-mails

Le projecteur peut automatiquement envoyer une alerte à des adresses e-mail spécifiées lorsque le projecteur a besoin d'une révision ou a rencontré une erreur.

(32)

Organisateur Projecteur avec SNMP

Ce projecteur respecte le SNMP (Simple Network Management Protocol = Protocol de Management de réseau simple), et vous permet de le contrôler à distance, grâce à l'utilisation d'un logiciel SNMP. En outre, le projecteur est capable d'envoyer des alertes d'échecs et d'avertissements à un PC définit.

(34)

Prévision d'évènements

Vous pouvez programmer le projecteur pour qu'il effectue des fonctions variées, en fonction de la date ou de l'heure.

(35)

Affichage e-shot (Still Image Transfer)

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

(38)

Contrôle des commandes via le réseau

Le projecteur peut être contrôlé en utilisant les commandes RS-232C sur un réseau. (40)

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web

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

REMARQUE • Il est nécessaire d'avoir Internet Explorer 5.5 ou supérieur.

- Si JavaScript est désactivé dans la configuration de votre navigateur, vous devez activer JavaScript afin de pouvoir utiliser correctement les pages web du projecteur. Consultez les fichiers d'aide de votre navigateur pour savoir comment activer JavaScript.
- Vous pouvez communiquer en utilisant SSL (Secure Socket Layer) si vous utilisez Windows XP Service Pack 2 ou des versions antérieures de Windows de Microsoft. Veuillez préciser «https://» quand vous entrez l'adresse IP du projecteur sur le navigateur Web. Il est impossible de communiquer avec ce projecteur en utilisant SSL sur Windows Vista.
- Il est recommandé que toutes les mises à jour du navigateur soient installées. Il est recommandé tout particulièrement que, tous les utilisateurs d'Internet Explorer sur une version de Microsoft Windows antérieure à Windows XP Service Pack 2, installent les mises à jour de sécurité Q832894 (MS04-004), à défaut de quoi l'interface du navigateur pourrait ne pas s'afficher correctement. Lorsque vous utilisez un version d'Internet Explorer antérieure à celle recommandée, le navigateur fermera la session après 30 secondes.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Lorsque vous configurez ou contrôlez le projecteur via un navigateur, un identifiant et un mot de passe sont requis. Il y a deux types d'identifiant. L'identifiant Administrateur et l'identifiant Utilisateur. Le tableau qui suit décrit les différences entre l'identifiant Administrateur et Utilisateur.

Élément	Description	Administrateur	Utilisateur
Network Information	Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.	√	√
Network Settings	Affiche et configure les paramètres réseau.	√	N/A
Port Settings	Affiche et configure les paramètres du port de communication.	√	N/A
Mail Settings	Affiche et configure les paramètres d'adresses e-mail.	√	N/A
Alert Settings	Affiche et configure les alertes d'échec et d'avertissement.	√	N/A
Schedule Settings	Affiche et configure les paramètres emploi du temps.	√	N/A
Date/Time Settings	Affiche et configure les paramètres de date et d'heure.	√	N/A
Security Settings	Affiche et configure les paramètres de mots de passe et autre processus de sécurité.	√	N/A
Projector Control	Contrôle le projecteur.	√	√
Projector Status	Affiche et configure le statut actuel du projecteur.	√	√
Network Restart	Réinitialise la connexion réseau du projecteur.	√	N/A

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.1 Ouverture de session

Référez-vous aux informations suivantes pour configurer ou contrôler le projecteur via un navigateur Web.

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur "Enter" ou cliquez sur la touche "OK". L'écran dans la Fig. 3.1.1a sera affiché.
- 2) Entrez votre Identifiant et cliquez sur **[Logon]**.

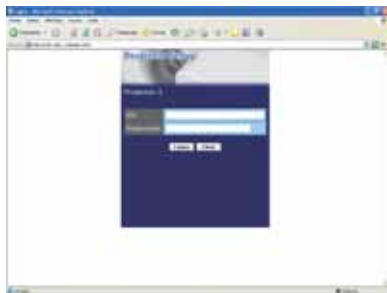


Fig. 3.1.1a "Menu de Logon"

Ci-dessous, vous trouverez les paramètres par défaut réglés en usine pour l'identifiant Administrateur, Utilisateur et les mots de passe.

Élément	Identifiant	Password
Administrateur	Administrator	<vide>
User	User	<vide>

Si l'ouverture de session est réussie, l'écran Fig. 3.1.1 b ou Fig. 3.1.1 c s'affichera.

Menu principal

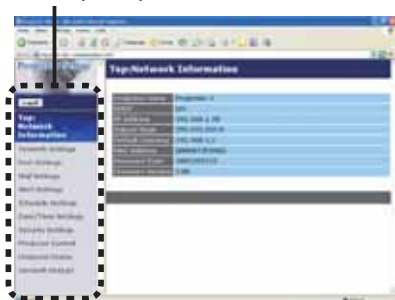


Fig. 3.1.1 b "Ouverture de session avec identifiant Administrateur"

Menu principal



Fig. 3.1.1 c "Ouverture de session avec identifiant Utilisateur"

- 3) Cliquez sur l'opération ou le paramètre de configuration désiré dans le menu principal situé sur le côté gauche de l'écran.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.2 Network Information (Informations Réseau)



Tous les illustrations d'écrans dans ce manuel sont celles qui apparaissent lors d'une ouverture de session avec un identifiant Administrateur. Toutes les fonctions qui sont uniquement disponibles pour l'Administrateur ne seront pas offertes quand vous ouvrirez une session avec un identifiant Utilisateur. Référez-vous au tableau.

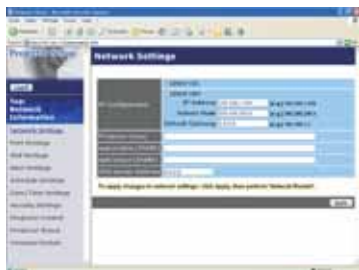
(📖13)

Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.

Élément	Description
Projector Name	Affixe les paramètres du nom du projecteur.
DHCP	Affiche les paramètres de configuration DHCP.
IP Address	Affiche l'adresse IP actuelle.
Subnet Mask	Affiche le masque sous-réseau.
Default Gateway	Affiche la passerelle par défaut.
MAC Address	Affiche l'adresse MAC ethernet.
Firmware Date	Affiche l'horodateur microprogrammé du réseau Cette information est uniquement affiché lors d'une session avec identifiant Administrateur.
Firmware Version	Affiche le numéro de version microprogrammée du réseau Cette information est uniquement affiché lors d'une session avec identifiant Administrateur.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.3 Network Settings (Paramètres Réseau)



Affiche et configure les paramètres réseau.

Élément	Description
IP Configuration	Configure les Network Settings (Paramètres Réseau)
DHCP ON	Active le DHCP.
DHCP OFF	Désactive le DHCP.
IP Address	Configure l'adresse IP lorsque le DHCP est désactivé.
Subnet Mask	Configure le masque sous-réseau quand le DHCP est désactivé.
Default Gateway	Configure la passerelle par défaut lorsque le DHCP est désactivé.
Projector Name	Configure le nom du projecteur. La longueur du nom du projecteur est au maximum de 64 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser l'alphabet, des nombres ou les symboles suivants: !"#%&'()*+,-./:;<=>?@[^_`{ }~ et la barre d'espace.
sysLocation (SNMP)	Configure l'adresse à laquelle se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longueur maximum du sysLocation est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
sysContact (SNMP)	Configure les informations de contact auxquelles il faut se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longueur maximum de sysContact est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
DNS Server Address	Configure l'adresse de serveur DNS.

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

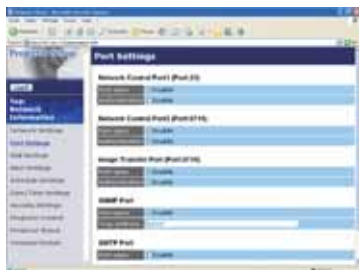
3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

REMARQUE • Les nouveaux paramètres de configuration seront activés après avoir réinitialisé votre connexion réseau. Quand les paramètres de configuration sont changés, vous devez réinitialiser votre connexion réseau. Vous pouvez réinitialiser votre connexion réseau en cliquant sur **[Network Restart]** dans le menu principal.

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

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.4 Port Settings (Paramètres de Port)



Affiche et configure les paramètres du port de communication.

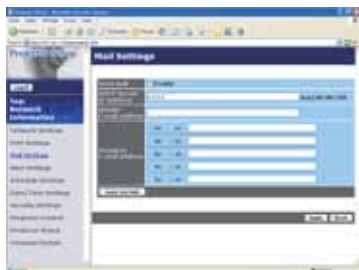
Elément	Description
Network Control Port1 (Port:23)	Configure et contrôle le port 1 (Port:23).
Port open	Cliquez sur [Enable] dans la case pour utiliser le port 23.
Authentication	Cliquez sur [Enable] dans la case, lorsque une authentification est demandée pour ce port.
Network Control Port2 (Port:9715)	Configure et contrôle le port 2 (Port:9715).
Port open	Cliquez sur [Enable] dans la case pour utiliser le port 9715.
Authentication	Cliquez sur [Enable] dans la case, lorsque une authentification 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 sur [Enable] pour utiliser SNMP.
Trap address	Configure la destination du Trap SNMP en format IP.
SMTP Port	Configure le port SMTP.
Port open	Cliquez sur [Enable] pour utiliser la fonction e-mail.

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

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

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail)



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

Élément	Description
Send mail	Cliquez sur [Enable] pour utiliser la fonction e-mail. Configure les conditions pour envoyer un e-mail sous les Alerte settings.
SMTP Server IP Address	Configure l'adresse du serveur e-mail en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans Network Settings (paramètres réseau) . La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
Sender E-mail address	Configure l'adresse e-mail de l'expéditeur. La longueur maximum de l'adresse expéditeur est de 255 caractères alphanumériques.
Recipient E-mail address	Configure jusqu'à cinq adresses de destinataires. Vous pouvez aussi spécifier [TO] ou [CC] pour chaque adresse. La longueur maximum de l'adresse destinataire est de 255 caractères alphanumériques.

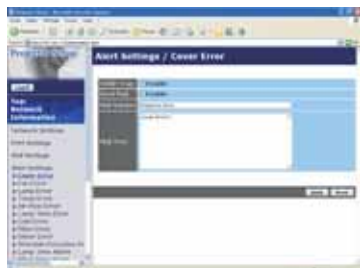
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

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

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

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte)



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

Catégorie d'Alerte	Description
Cover Error	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement.
Fan Error	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas.
Lamp Error	La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé.
Temp Error	Il se peut que la partie interne ait surchauffé.
Air Flow Error	La température interne augmente.
Lamp Time Error	Durée de la lampe terminée.
Cold Error	Il se peut que la partie interne ait refroidit.
Filter Error	Durée du filtre terminée.
Other Error	Other error. Si cette erreur s'affiche, veuillez contacter votre revendeur.
Schedule Execution Error	Erreur d'Execution Calendrier. (📅21)
Lamp Time Alarm	Horloge de la lampe réglée sur les paramètres alarme.
Filter Time Alarm	Horloge filtre réglée sur les paramètres alarme.
Transition Detector Alarm	Alarme de Détecteur de transition. (📖Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation)
"CHANGE THE LAMP" is displayed.	"CHANGE THE LAMP" (changez la lampe) s'affiche.
Cold Start	L'interrupteur d'alimentation est allumé. (éteint → mode Attente)
Authentication Failure	L'accès SNMP est détecté depuis la mauvaise communauté SNMP.

Référez-vous à **"Dépannage" dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation** pour obtenir plus de détails sur les erreurs, excepté Autre erreur et Erreur d'Execution Calendrier.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Les catégories d'alerte sont illustrées ci-dessous:

Élément du Paramètre	Description
Alarm Time	Configure l'heure d'alerte (Seulement pour l'alarme de l'horloge de la lampe et l'alarme filtre.)
SNMP Trap	Cliquez sur [Enable] pour activer les alertes SNMP Trap.
Send Mail	Cliquez sur [Enable] pour autoriser les alertes e-mail. (Excepté pour Cold Start (démarrage à froid) et Echec d'Authentification.)
Mail Subject	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La longueur maximum de la ligne objet est de 255 caractères alphanumériques. (Excepté pour Cold Start (démarrage à froid) et Echec d'Authentification.)
Mail Text	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. La longueur maximale du texte est de 1024 caractères alphanumériques. (Excepté pour Cold Start (démarrage à froid) et Authentification Falure (Echec d'Authentification.))

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

REMARQUE • Le déclenchement de l'e-mail Filter Error dépend des paramètres AVERT. FILTR dans la rubrique SERVICE du Menu OPT.. Ces paramètres définissent la période s'écoulant avant l'affichage d'un AVERT. FILTR sur l'écran du projecteur. L'e-mail sera envoyé lorsque la minuterie filtre excède 50, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700 or 800 heures, en fonction de la configuration. Aucun avis d'envoi ne sera envoyé si AVERT. FILTR est DESACTI.. ([📄](#) **Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation**)

- L'alarme de l'horloge est définie comme seuil pour l'avis d'e-mail (rappel) de la minuterie de la lampe. Lorsque la lampe dépasse le seuil configuré sur la page web, un e-mail est envoyé.
- L'alarme filtre est définie comme seuil pour l'avis d'e-mail (rappel) de la minuterie filtre. Lorsque le filtre dépasse ce seuil, un e-mail est envoyé.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.7 Schedule Settings (Paramètres Calendrier)



Affiche et configure les paramètres emploi du temps.

Élément	Description
Daily	Configure l'emploi du temps quotidien.
Sunday	Configure l'emploi du temps du dimanche.
Monday	Configure l'emploi du temps du lundi.
Tuesday	Configure l'emploi du temps du mardi.
Wednesday	Configure l'emploi du temps du mercredi.
Thursday	Configure l'emploi du temps du jeudi.
Friday	Configure l'emploi du temps du vendredi.
Saturday	Configure l'emploi du temps du samedi.
Specific date No.1	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°1.
Specific date No.2	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°2.
Specific date No.3	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°3.
Specific date No.4	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°4.
Specific date No.5	Configure l'emploi du temps de la date spécifique N°5.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Les évènements quotidiens et hebdomadaires sont illustrés ci-dessous.

Elément	Description de Quotidien et Hebdomadaire
Schedule	Cliquez sur [Enable] pour activer l'emploi du temps.
Schedule List	Affiche l'emploi du temps actuel.

Les évènements avec dates spécifiques sont illustrés ci-dessous:

Elément	Description des dates spécifiques (n°1 - n°5)
Schedule	Cliquez sur [Enable] pour activer l'emploi du temps de dates spécifiques (n°1 - n°5).
Date (Month/Day)	Configure le mois et la date.
Schedule List	Affiche l'actuel l'emploi du temps de date spécifique (n°1 - n°5).

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


Pour ajouter d'autres fonctions et évènements, cliquez sur la touche **[Add]** et paramétrer les éléments suivants:

Elément	Description
Time	Configure l'heure à laquelle exécuter les commandes.
Command [Parameter]	Configure les commandes à être exécutées.
Power	Configure les paramètres pour le contrôle puissance.
Input Source	Configure les paramètres pour le changement d'entrée.
Display Image	Configure les paramètres pour l'affichage des données de transferts d'images.

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

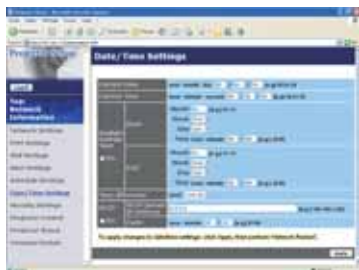
Cliquez sur **[Delete]** pour effacer des commandes de la Liste Emploi du Temps.

Cliquez sur **[Reset]** pour effacer toutes les commandes de la Liste Emploi du Temps.

REMARQUE • Si le projecteur est déplacé, vérifiez l'heure et la date sur le projecteur avant de configurer les plannings. Les indications d'heure et de date ( 23) pourraient se trouver faussées suite à un choc violent.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure)



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

Élément	Description				
Current Date	Configure la date d'aujourd'hui au format année/mois/jour .				
Current Time	Configure l'heure actuelle au format heure:minute:seconde .				
Daylight Savings Time	Cliquez sur [ON] pour autoriser l'heure d'été et paramétrer les éléments suivants:				
Start	Configure la date et l'heure à laquelle l'heure d'été commence.				
Month	Configure le mois auquel l'heure d'été commence (1~12).				
Week	Configure la semaine du mois à laquelle débute l'heure d'été (First, 2, 3, 4, Last).				
Day	Configure le jour de la semaine où débute l'heure d'été (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).				
Time	<table border="1"> <tr> <td>hour</td> <td>Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).</td> </tr> <tr> <td>minute</td> <td>Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).</td> </tr> </table>	hour	Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).	minute	Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).
hour	Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).				
minute	Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).				
End	Configure la date et l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été.				
Month	Configure le mois auquel l'heure d'été s'arrête (1~12).				
Week	Configure la semaine du mois à laquelle s'arrête l'heure d'été (First, 2, 3, 4, Last).				
Day	Configure le jour de la semaine où s'arrête l'heure d'été (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).				
Time	<table border="1"> <tr> <td>hour</td> <td>Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).</td> </tr> <tr> <td>minute</td> <td>Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).</td> </tr> </table>	hour	Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).	minute	Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).
hour	Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).				
minute	Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).				

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément	Description
Time difference	Configure le décalage horaire. Paramètre le décalage horaire sur celui de votre PC. Dans le doute, demander conseil à votre responsable informatique.
SNTP	Cochez la case [ON] pour récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP et paramétrez les éléments suivants:
SNTP Server IP Address	Configure l'adresse serveur SNTP en format IP. <ul style="list-style-type: none"> • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans Network Settings (paramètres réseau). La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
Cycle	Configure à quel interval faut-il récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP (heures:minutes).

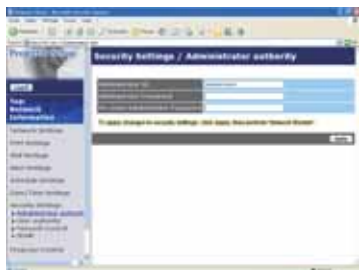
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

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

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.9 Security Settings (Paramètres Sécurité)



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

Élément	Description
Administrator authority	Configure l'Identifiant Administrateur et le mot de passe.
Administrator ID	Configure l'Identifiant Administrateur. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
Administrator Password	Configure le mot de passe Administrateur. La longueur maximale du texte est de 255 caractères alphanumériques.
Re-enter Administrator Password	Veillez resaisir le mot de passe pour vérification.
User authority	Configure l'Identifiant Utilisateur et le mot de passe.
User ID	Configure l'Identifiant Utilisateur. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
User Password	Configure le mot de passe Utilisateur. La longueur maximale du texte est de 255 caractères alphanumériques.
Re-enter User Password	Veillez resaisir le mot de passe pour vérification.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément	Description
Network Control	Configure le mot de passe d'authentification pour la commande de contrôle.
Authentication Password	Configure le mot de passe d'authentification. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
Re-enter Authentication Password	Veillez resaisir le mot de passe pour vérification.
SNMP	Configure le nom de communauté si SNMP est utilisé.
Community name	Configure le nom de communauté. La longueur maximale du texte est de 64 caractères alphanumériques.

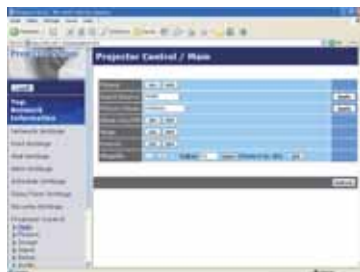
Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

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

- Seuls les nombres '0-9' et les caractères alphabétiques 'a-z', 'A-Z' peuvent être utilisés.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.10 Projector Control (Contrôle du Projecteur)



Les éléments du tableau ci-dessous peuvent être sélectionnés à partir du menu Projector Control . Sélectionnez un élément en utilisant les touches haut et bas de votre clavier.

La plupart des menus ont un sous-menu. Référez-vous au tableau ci-dessous pour plus de détails.

REMARQUE • Les valeurs des paramètres pourraient ne pas correspondre aux valeurs réelles si l'utilisateur change les valeurs manuellement. Dans ce cas, veuillez rafraîchir la page en cliquant sur la touche **[Refresh]**.

Contrôle le projecteur.

Elément	Description
Main	
Power	Allume/Eteint l'alimentation.
Input Source	Sélectionne la source d'entrée.
Picture Mode	Sélectionne le paramétrage du mode image.
Blank On/Off	Supprime l'image on/off.
Mute	Coupe le son on/off.
Freeze	Gèle l'écran on/off.
Magnify	Contrôle les paramètres de loupe. Dans certaines sources de signal d'entrée, "La Loupe" pourrait s'arrêter même si elle n'atteint pas la valeur maximale du paramètre. La variable est la suivante: <ul style="list-style-type: none"> • Pour un signal RGB ou HDMI 0-48 • Pour une vidéo, un signal s-vidéo ou un composant 0-16
Picture	
Brightness	Ajuste les paramètres de luminosité.
Contrast	Ajuste les paramètres de contraste.
Gamma	Sélectionne les paramètres gamma.
Color Temp	Sélectionne les paramètres de température de couleur.
Color	Ajuste les paramètres de couleur.
Tint	Ajuste la configuration de la teinte.
Sharpness	Ajuste les paramètres de précision
Active Iris	Sélectionne les paramètres iris active.
MyMemory Save	Sauvegarde mes données MyMemory (ma mémoire).
MyMemory Recall	Se rappelle des données MyMemory (ma mémoire).

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

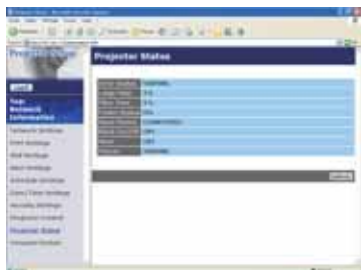
Elément	Description
Image	
Aspect	Sélectionne les paramètres aspect.
Over Scan	Ajuste les paramètres de surbalayage.
V Position	Ajuste la position verticale.
H Position	Ajuste la position horizontale.
H Phase	Ajuste la phase horizontale.
H Size	Ajuste la taille horizontale.
Auto Adjust Execute	Exécute des réglages automatiques.
Input	
Progressive	Sélectionne la paramétrage "progressif".
Video NR	Sélectionne la configuration Réduction du Bruit Video.
3D-YCS	Sélectionne la configuration 3D-YCS.
Color Space	Sélectionne l'espace couleur.
Component	Sélectionne la configuration terminal composant.
C-Video Format	Sélectionne la configuration format vidéo.
S-Video Format	Sélectionne la configuration en format s-vidéo.
HDMI	Sélectionne la configuration HDMI.
Frame Lock-RGB1	Allume/Eteint la fonction verrou RGB1.
Frame Lock-RGB2	Allume/Eteint la fonction verrou RGB2.
Frame Lock-HDMI	Allume/Eteint la fonction verrou HDMI.
RGB in-1	Sélectionne le type de signal d'entrée RGB1.
RGB in-2	Sélectionne le type de signal d'entrée RGB2.
Setup	
Auto Keystone Execute	Exécute une correction automatique de distorsion trapézoïdale.
Keystone V	Règle les paramètres de la déformation trapézoïdale verticale de l'image.
Keystone H	Règle les paramètres de la déformation trapézoïdale horizontale de l'image.
Whisper	Sélectionne le mode Murmur.
Mirror	Sélectionne le statut Mirroir.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

Elément	Description
Audio	
Volume	Règle les paramètres de volume.
Treble	Réglages du niveau d'Aigus.
Bass	Réglages du niveau de Graves.
SRS WOW	Sélectionne la définition SRS WOW.
Speaker	Allume/Eteint les haut- parleurs intégrés.
Audio-RGB1	Désigne le port d'entrée AUDIO-RGB1.
Audio-RGB2	Désigne le port d'entrée AUDIO-RGB2.
Audio-HDMI	Désigne le port d'entrée AUDIO-HDMI.
Audio-Video	Désigne le port d'entrée AUDIO-VIDEO.
Audio-S-Video	Désigne le port d'entrée AUDIO-S-VIDEO.
Audio-Component	Désigne le port d'entrée AUDIO-COMPONENT.
HDMI-Audio	Sélectionne la configuration audio HDMI.
Screen	
Language	Sélectionne une langue pour l'affichage écran.
Menu Position V	Règle la position du menu vertical.
Menu Position H	Ajuste la position du menu horizontal.
Blank	Sélectionne le mode Vide.
Startup	Sélectionne le mode écran de démarrage.
MyScreen Lock	Fonction Verrouiller/déverrouiller.
Message	Active/désactive la fonction message.
Option	
Auto Search	Active/désactive la fonction de recherche de signal automatique.
Auto Keystone	Active/désactive la fonction de correction trapézoïdale automatique.
Auto on	Active/désactive la fonction auto on.
Auto off	Configure la minuterie pour qu'elle éteigne le projecteur si aucun signal n'est détecté.
My Button-1	Assigne de fonctions pour les boutons MY BUTTON1 de la télécommande fournie.
My Button-2	Assigne de fonctions pour les boutons MY BUTTON2 de la télécommande fournie.
Remote Receiv. Front	Activer/désactiver le récepteur avant.
Remote Receiv. Rear	Activer/désactiver le récepteur arrière.
Remote Receiv. Top	Activer/désactiver le récepteur du haut.
Remote Freq. Normal	Active/désactive le signal de la télécommande en fréquence normale.
Remote Freq. High	Active/désactive le signal de la télécommande en haute fréquence.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.11 Projector Status (Statut du Projecteur)

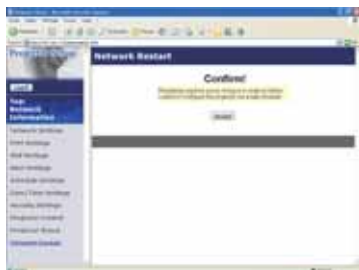


Affiche et configure le statut actuel du projecteur.

Elément	Description
Error Status	Affiche le statut d'erreur actuel.
Lamp Time	Affiche le temps d'utilisation de la lampe actuelle.
Filter Time	Affiche le temps d'utilisation du filtre actuel.
Power Status	Affiche le statut d'alimentation actuel.
Input Status	Affiche la source de signal d'entrée actuelle.
Blank On/Off	Affiche le statut Blank (vide) marche/arrêt actuel.
Mute	Affiche le statut Mute (muet) marche/arrêt actuel.
Freeze	Affiche le statut Freeze (geler) actuel.

3.1 Configurer et contrôler le projecteur via un navigateur Web (suite)

3.1.12 Network Restart (Redémarrage du réseau)



Réinitialise la connexion réseau du projecteur.

Élément	Description
Restart	Réinitialise la connexion réseau du projecteur afin d'activer de nouveaux paramètres de configuration.

REMARQUE • Réinitialiser la connexion exigera que vous vous rouvriez un session afin de contrôler ou configurer le projecteur via un navigateur. Attendre au moins une minute après avoir pressé **[Restart]** pour se connecter de nouveau.

- Le menu d'ouverture de session Logon (📖13) s'affiche après la réinitialisation de la connexion réseau du projecteur, à condition que le DHCP soit ACTIVE.

3.1.13 Logoff (Fermeture de session)

Lorsque vous cliquez sur **[Logoff]** is clicked, the Logon menu is displayed (le Menu d'ouverture de session s'affiche). (📖13)

3.2 Alertes E-mails

Le projecteur peut envoyer automatiquement un message d'alerte aux adresses e-mail spécifiées lorsque le projecteur détecte certains états nécessitant une maintenance, ou détecte une erreur.

REMARQUE • Vous pouvez spécifier jusqu'à cinq adresses e-mail.
• Le projecteur pourrait ne pas pouvoir envoyer d'e-mail s'il venait soudainement à ne plus être alimenté.

Paramètres E-mail (📧18)

Pour utiliser la fonction d'alertes e-mail du projecteur, veuillez configurer les éléments suivants via un navigateur Web.

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir le port SMTP.
- 5) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.


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

- 6) Cliquez sur **[Mail Settings]** et configurez chaque élément. (Référez-vous à la rubrique **3.1.5 Mail Settings (Paramètres E-mail)** (📧18) pour plus d'informations.
- 7) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

REMARQUE • Cliquez sur la touche **[Send Test Mail]** dans **[Mail Settings]** pour confirmer que les paramètres e-mail sont correctes. L'e-mail suivant sera envoyé aux adresses spécifiées:

Sujet	:Test Mail	<Nom du projecteur>
Texte	:Send Test Mail	
	Date	<Date d'Essai>
	Time	<Heure d'Essai>
	IP Address	<Adresse IP du projecteur>
	MAC Address	<Adresse MAC du projecteur>

3.2 Alertes E-mails (suite)

- 8) Cliquez sur **[Alert Settings]** dans le menu principal pour configurer les paramètres d'alertes e-mail.
- 9) Sélectionnez et configurer chaque élément alerte. Référez-vous à la rubrique 3.1.6 Alert Settings (Paramètres Alerte) ( 19) pour plus d'informations.
- 10) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.

Les e-mails d'alertes/avertissements sont formatés de la façon suivante:

Sujet	: <Mail title>	<Nom du projecteur>
Texte	: <Mail text>	
	Date	<Date d'échec/avertissement>
	Time	<Heure d'échec/avertissement>
	IP Address	<Adresse IP du projecteur>
	MAC Address	<Adresse MAC du projecteur>

3.3 Organisateur Projecteur avec SNMP

Le SNMP (Simple Network Management Protocol) permet de gérer les informations du projecteur (status d'échecs ou d'avertissements), à partir d'un ordinateur ou d'un réseau. Le logiciel de gestion SNMP devra être installé sur l'ordinateur pour pouvoir utiliser cette fonction.

REMARQUE • Il est recommandé que les fonctions SNMP soient offertes par un administrateur réseau.
• Le logiciel de gestion SNMP doit être installé sur l'ordinateur pour pouvoir contrôler le projecteur via SNMP.

Paramètres SNMP (📖17)

Configurez les éléments suivants via un navigateur pour utiliser SNMP. Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur 192.168.1.10:

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant Administrateur et votre mot de passe et cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Port Settings]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez sur **[Enable]** pour ouvrir le **Port SNMP**. Configurez l'adresse IP pour envoyer le filtre SNMP lorsqu'un échec/avertissement se produit.

REMARQUE • Un Redémarrage Réseau est nécessaire après que les réglages de configuration du **SNMP Port** 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 configurez le nom de communauté sur l'écran qui s'affiche.

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

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

3.4 Prédiction d'évènements

La fonction Prédiction d'Evènements permet de prévoir des évènements, y compris marche/arrêt de l'appareil. Cela permet de passer le projecteur en "self-management" (auto-gestion).



- REMARQUE** • Vous pouvez organiser les évènements de contrôles suivant. Power ON/OFF, Input Source et Transferred Image Display.
- L'évènement alimentation marche/arrêt possède la priorité la plus basse parmi tous les évènements définis au même moment.
 - Il y a 3 types d'Organisation, 1) daily 2) weekly 3) specific date. (📖21)
 - La priorité des évènements prévus est la suivante 1) specific date 2) weekly 3) daily.
 - Vous pouvez rentrer jusqu'à cinq dates spécifiques dans les évènements prévus. La priorité est donnée aux évènements qui ont les nombres les plus bas, lorsque plus d'un évènement a été prévu à la même date et heure (ex: 'Specific day No. 1' est prioritaire sur le 'Specific day No. 2' etc...)
 - Assurez vous d'avoir régler la date et l'heure avant d'activer les évènements prévus. (📖23)

3.4 Prévision d'évènements (suite)

Paramètres Calendrier (📅 21)

Les paramètres Emploi du Temps peuvent être configurés depuis un navigateur Web.

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur **[Logon]**.
- 3) Cliquez sur **[Schedule Settings]** dans le menu principal et sélectionnez l'élément emploi du temps nécessaire. Par exemple, si vous désirez effectuer cet ordre chaque dimanche, veuillez sélectionner **[Sunday]**.
- 4) Cliquez sur **[Enable]** pour autoriser l'emploi du temps.
- 5) Entrez la date (mois/jour) pour la prévision d'évènements spécifiques.
- 6) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.
- 7) Cliquez sur **[Add]** pour créer un nouvel évènement. Après avoir configuré l'heure, les ordres et les paramètres, veuillez cliquer sur **[Register]** pour créer un nouvel évènement. Pour retourner à la page précédente, cliquez sur la touche **[Cancel]**.
- 8) Cliquez sur **[Delete]** lorsque vous voulez supprimer un emploi du temps.

Il y a trois types d'emploi du temps:

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

REMARQUE • En mode Standby (Attente), l'indicateur d'alimentation clignotera vert pendant 3 secondes environ lorsqu'au moins 1 "Power ON" est sauvegardé.

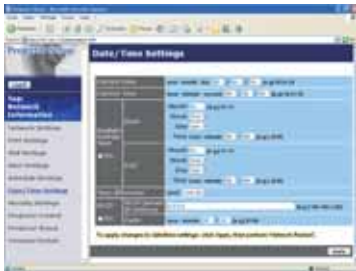
- Lorsque la fonction Emploi du Temps est utilisée, le câble alimentation doit être connecté au projecteur. Aussi la prise doit être ouverte et l'interrupteur doit être sur marche, [|]. La fonction d'emploi du temps ne fonctionne pas lorsque l'interrupteur est sur arrêt, [O] ou si le coupe circuit est déclenché. L'indicateur d'alimentation clignotera orange ou vert lorsque le projecteur reçoit du courant.

3.4 Préviation d'évènements (suite)

Paramètres Date/Heure (📖23)

Les paramètres Date/Heure peuvent être réglés via un navigateur Web.
Exemple: Si l'adresse IP du projecteur est réglée sur 192.168.1.10:

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
Entrez votre Identifiant Administrateur et votre mot de passe et cliquez sur **[Logon]**.
- 2) Cliquez sur **[Date/Time Settings]** dans le menu principal et configurez chaque élément. Référez vous à la rubrique 3.1.8 Date/Time Settings (Paramètres Date/Heure) pour plus de détails.
- 3) Cliquez sur **[Apply]** pour sauvegarder les paramètres.



REMARQUE • Un redémarrage Réseau est nécessaire après que **Daylight Savings Time** ou que la configuration **SNTP** ont été changés.

- La pile/batterie de l'horloge intégrée pourrait être vide si l'horloge retarde, même si l'heure et la date ont été configurés correctement. Remplacez la batterie en suivant les instructions sur comment remplacer la batterie.

(📖 **Batterie de l'horloge interne dans le Manuel d'utilisation (résumé)**)

- L'horloge interne pourrait ne plus être à l'heure. Il est recommandé d'utiliser SNTP pour conserver l'heure juste.

3.5 Affichage e-shot (Still Image Transfer)

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

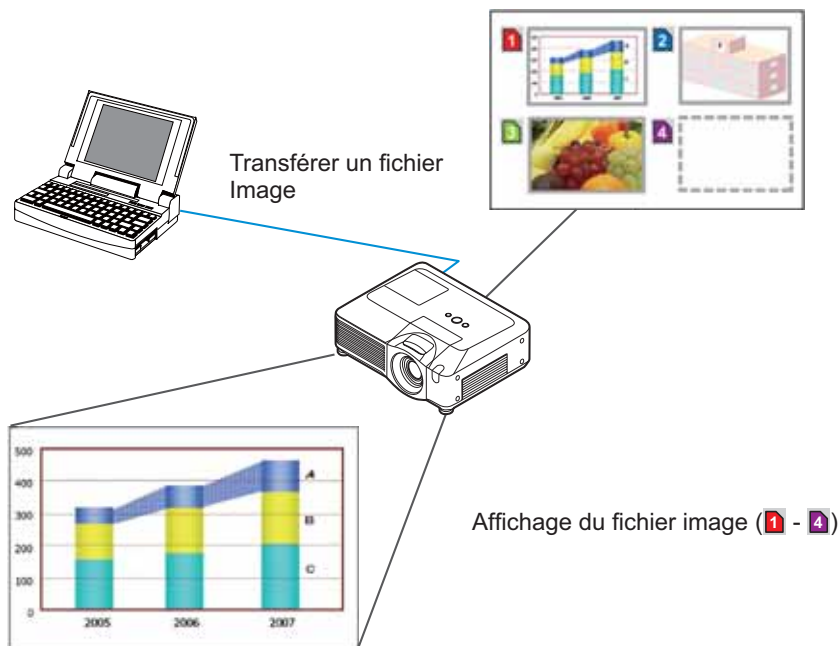


Fig 3.5 Transfert d'image fixe

La transmission e-Shot requiert une application exclusive pour votre PC. Vous pouvez la télécharger sur le site internet Hitachi (<http://hitachi.us/digitalmedia> ou <http://www.hitachidigitalmedia.com>). Référez vous au manuel pour les instructions d'applications.

Pour afficher l'image transférée, sélectionnez l'élément e-Shot dans le menu RÉSEAU. Pour plus d'informations, veuillez lire la description de l'élément e-Shot, dans le menu RÉSEAU. (📖 **Menu RÉSEAU dans le Manuel d'utilisation (détaillé) - Guide d'utilisation**)

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

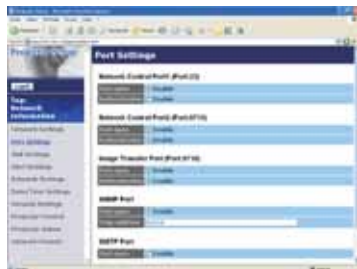
• Le fichier image peut aussi être affiché en utilisant la fonction emploi du temps depuis le navigateur Web. (Référez-vous à **la rubrique 3.4 Prévision d'évènements** (📖35) en détail.

3.5 Affichage e-shot (Still Image Transfer) (suite)

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 "**http://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) Cliquez sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.



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.
- 8) Cliquez sur la touche **[Apply]** pour enregistrer les réglages.

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

• 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.

3.6 Contrôle des commandes via le réseau

Vous pouvez configurer et contrôler le projecteur via le réseau, en utilisant les commandes RS-232C.

Communication Port (Port de Communication)

Les deux ports suivants sont assignés pour le contrôle des commandes.

TCP #23

TCP #9715

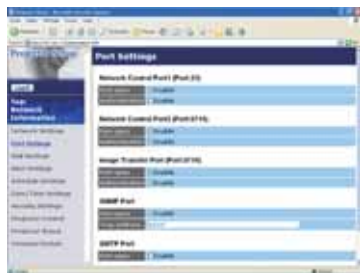
REMARQUE • Le contrôle de commande n'est pas disponible par le port de communication (TCP #9716) (📖17) utilisé pour la transmission e-SHOT.

Paramètres commande et contrôle (📖17)

Configurer les éléments suivants depuis un navigateur lorsque le contrôle des ordres est activé.

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre Identifiant administrateur et cliquez sur [**Logon**].
- 3) Cliquez sur [**Port Settings**] dans le menu principal.



- 4) Cliquez sur [**Enable**] pour ouvrir **Network Control Port1 (Port: 23)** pour utiliser TCP #23. Cochez la case [**Enable**] pour [**Authentication**] Paramétrer lorsque l'authentification est requise, sinon décochez la case.
- 5) Cliquez sur [**Enable**] pour ouvrir **Network Control Port2 (Port: 9715)** pour utiliser TCP #9715. Cochez la case [**Enable**] pour [**Authentication**] Paramétrer lorsque l'authentification est requise, sinon décochez la case.
- 6) Cliquez sur [**Apply**] pour sauvegarder les paramètres.

3.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Quand les paramètres d'authentification sont activés, les paramètres suivant sont requis:
(📖25)

- 7) Cliquez sur [**Security Settings**] dans le menu principal.
- 8) Cliquez sur [**Network Control**] et entrez le mot de passe d'authentification souhaité.
* Voir REMARQUE.
- 9) Cliquez sur [**Apply**] pour sauvegarder les paramètres.

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

• 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.

3.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Format des commandes

Les formats commandes varient selon les ports de communication.

- TCP #23

Vous pouvez utiliser les commandes RS-232C sans aucun changement. Le format de données de réponse est le même que les commandes RS-232C. Cependant, la réponse suivante sera envoyée dans l'éventualité d'un échec d'authentification, lorsque l'authentification est activée.

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

Réponse	Code d'erreur	
0x1F	0x04	0x00

- TCP #9715

Envoyer le format données

Le formatage suivant est ajouté à l'entête (0x02), au nombre de bits entre bits d'encadrement (0x0D), au Total de contrôle (1 byte) et à l'identifiant connexion des ordres RS-232C.

Entête	Longueur des données	Ordre RS-232C	Total de Contrôle	Identifiant Connexion
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

Entête → 0x02, Fixe.

Longueur des données → Longueur de byte des ordres RS-232C (0x0D, Fixe).

Ordres RS-232C → Ordres RS-232C qui commencent par 0xBE 0xEF (13 bytes).

Total de Contrôle → Il s'agit de la valeur pour atteindre 0 à l'addition des 8 bits les plus bas, de l'entête au total de contrôle.

Identifiant Connexion → Valeur arbitraire comprise entre 0 et 255 (Cette valeur est attachée aux données de réponse).

3.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Format de données de réponse

L'identifiant Connexion (la donnée est la même que pour l'identifiant connexion sur le format de données à envoyer) est attaché aux données de réponse des ordres du RS-232C.

<Réponse ACK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x06	1 byte

<Réponse NAK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x15	1 byte

<Réponse d'Erreur>

Réponse	Code d'erreur	Identifiant Connexion
0x1C	2 bytes	1 byte

<Réponse Donnée>

Réponse	Données	Identifiant Connexion
0x1D	2 bytes	1 byte

<Reponse Projecteur Occupé>

Réponse	Code de Statut	Identifiant Connexion
0x1F	2 bytes	1 byte

<Réponse d'Erreur d'authentification>

Réponse	Code d'Erreur d'authentification		Identifiant Connexion
0x1F	0x04	0x00	1 byte

3.6 Contrôle des commandes via le réseau (suite)

Coupure Automatique de Connexion

La connexion TCP sera automatiquement interrompue s'il n'y a pas de communication 30 secondes après avoir établi la connexion.

Authentification

Le projecteur n'accepte pas d'ordre s'il n'y a pas de succès d'authentification, lorsque celle-ci est activé. Le projecteur utilise une authentification du type "challenge-response", à l'aide d'un algorithme MD5 (Message Digest 5). Lorsque le projecteur utilise un réseau local (LAN), 8 bytes prises au hasard seront renvoyées si l'authentification est activée. Reliez ces 8 bytes et le mot de passe d'authentification, puis traitez les données avec l'algorithme MD5 et ajouter ceci devant les ordres à envoyer.

Ce qui suit est un échantillon de ce qui se passe si l'authentification mot de passe est réglée sur "password" et les 8 bytes aléatoires sont "a572f60c".

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

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

Projector

CP-X705W/CP-X615W

User's Manual – Operating Guide

Technical

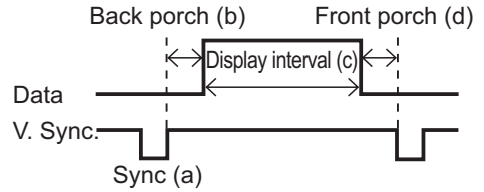
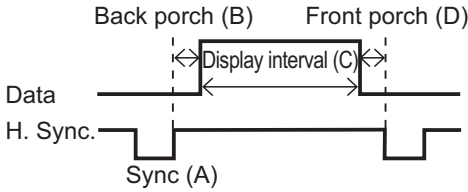
Example of computer signal

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.
 - Automatic adjustment may not function correctly with some input signals.
 - The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.
 - The HDMI input does not support the signals marked with *.

Initial set signals

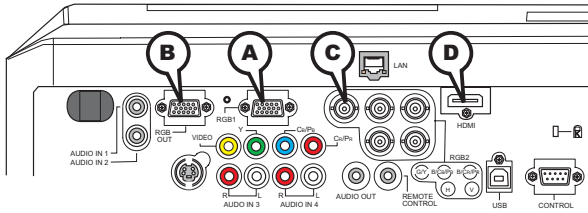
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some computer models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



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

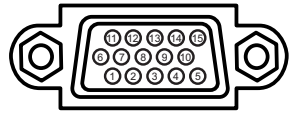
Connection to the ports



Ⓐ RGB 1, Ⓑ 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

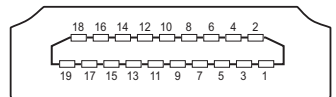
Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red	9	(No connection)
2	Video Green	10	Ground
3	Video Blue	11	(No connection)
4	(No connection)	12	Ⓐ: SDA (DDC data), Ⓑ: (No connection)
5	Ground	13	H. sync / Composite sync.
6	Ground Red	14	V. sync.
7	Ground Green	15	Ⓐ: SCL (DDC clock), Ⓑ: (No connection)
8	Ground Blue		

Ⓒ RGB 2(G/Y, B/C_B/P_B, R/C_R/P_R, H, V)

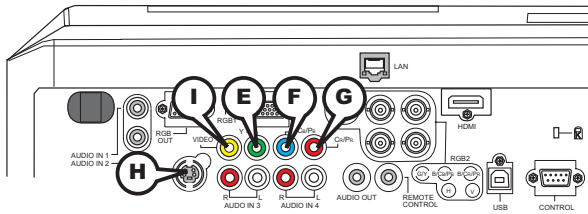
- BNC jack x 5
- Video : Analog 0.7Vp-p, 75Ω terminator
- H/V, sync. : TTL level (positive/negative)
- Composite sync. : TTL level

Ⓓ HDMI

- Type :Digital audio/video connector
- Audio signal : Linear PCM (Sampling rate; 32/44.1/48 kHz)



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	T.M.D.S. Data2 +	8	T.M.D.S. Data0 Shield	15	SCL
2	T.M.D.S. Data2 Shield	9	T.M.D.S. Data0 -	16	SDA
3	T.M.D.S. Data2 -	10	T.M.D.S. Clock +	17	DDC/CEC Ground
4	T.M.D.S. Data1 +	11	T.M.D.S. Clock Shield	18	+5V Power
5	T.M.D.S. Data1 Shield	12	T.M.D.S. Clock -	19	Hot Plug Detect
6	T.M.D.S. Data1 -	13	CEC		
7	T.M.D.S. Data0 +	14	Reserved(N.C. on device)		



COMPONENT VIDEO (E), (F) C_B/P_B, (G) C_R/P_R

RCA jack x3

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

Port	Signal
Y	Component video Y, 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator with composite sync
C _B /P _B	Component video C _B /P _B , 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator
C _R /P _R	Component video C _R /P _R , 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator

(H) S-VIDEO

Mini DIN 4pin jack

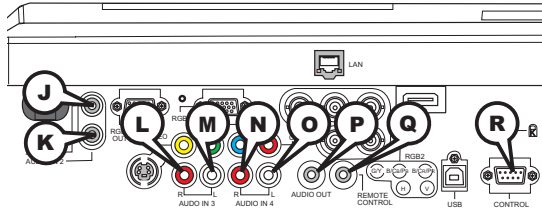


Pin	Signal
1	Color signal 0.286Vp-p (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300Vp-p (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0Vp-p, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

(I) VIDEO

RCA jack

- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43
- 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator



J AUDIO IN 1, K AUDIO IN 2

Ø3.5 stereo mini jack

- 500 mVrms 47kΩ terminator

AUDIO IN 3 (L) R, (M) L, AUDIO IN 4 (N) R, (O) L

RCA jack x2

- 500 mVrms 47kΩ terminator

P AUDIO OUT

Ø3.5 stereo mini jack

- 500 mVrms 1kΩ output impedance

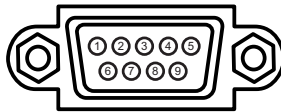
Q REMOTE CONTROL

Ø3.5 stereo mini jack

- To be connected with the remote control that came with the projector.

R CONTROL

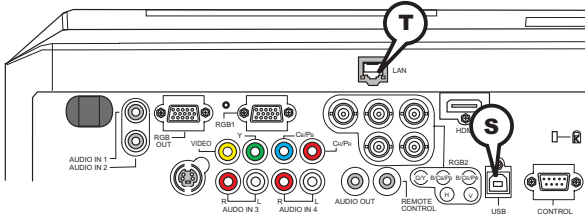
D-sub 9pin plug



- 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 (continued)



S USB

USB B type jack

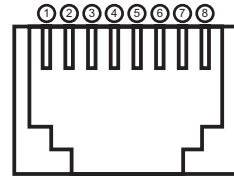
Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground



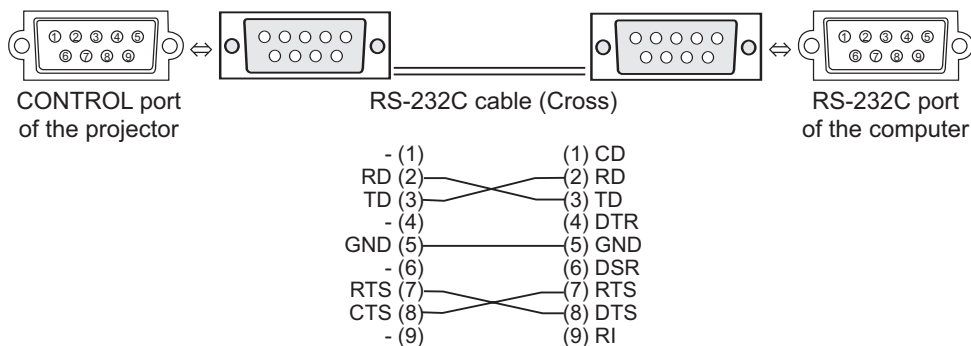
T LAN

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.

Command Control via the Network

Communication Port

The following two ports are assigned for the command control.

TCP #23

TCP #9715

Command Control Settings

Configure the following items from a web browser when command control is used.

Port Settings		
Network Control Port1 (Port: 23)	Port open	Click the [Enable] check box to open [Network Control Port1 (Port: 23)] to use TCP #23. Default setting is "Enable".
	Authentication	Click the [Enable] check box for the [Authentication] setting when authentication is required. Default setting is "Disable".
Network Control Port2 (Port: 9715)	Port open	Click the [Enable] check box to open [Network Control Port2 (Port: 9715)] to use TCP #9715. Default setting is "Enable".
	Authentication	Click the [Enable] check box for the [Authentication] setting when authentication is required. Default setting is "Enable".

When the authentication setting is enabled, the following settings are required.

Security Settings		
Network Control	Authentication Password	Enter the desired authentication password. This setting will be the same for [Network Control Port1 (Port: 23)] and [Network Control Port2 (Port: 9715)] . Default setting is blank.
	Re-enter Authentication Password	

Command Format

[TCP #23]

1. Protocol

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

2. Header

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

CRC_low: Lower byte of CRC flag for command data

CRC_high: Upper byte of CRC flag for command data

3. Command data

Command data chart

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

Action (byte_0 - 1)

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

Requesting projector status (Get command)

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

Changing the projector settings (Set command)

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

Using the projector default settings (Reset Command)

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

Increasing the projector setting value (Increment command)

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

Decreasing the projector setting value (Decrement command)

(1) The PC sends the following decrement code to the projector.

Header + Command data ('05H' + '00H' + type (2 bytes) + '00H' + '00H')

(2) The projector decreases the setting value on the above setting code.

(3) The projector returns the response code '06H' to the PC.

When the projector cannot understand the received command

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

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

When the projector cannot execute the received command.

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

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

When authentication error occurred.

When authentication error occurred, the error code the '1FH' + '0400H' is sent back to the PC.

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

- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
- Commands are not accepted during warm-up.

[TCP #9715]

1. Protocol

Consist of header (1 byte) + data length (1 byte) + command data (13 bytes) + check sum (1 bytes) + connection ID (1 byte).

2. Header

02, Fixed

3. Data Length

Network control commands byte length (0D, Fixed)

4. Command data

Network control commands that start with BE EF (13bytes).

5. Check Sum

This is the value to make zero on the addition of the lower 8 bits from the header to the checksum.

6. Connection ID

Random value from 0 to 255 (This value is attached to the reply data).

7. Reply Data

The connection ID (the data is same as the connection ID data on the sending data format) is attached to the Network control commands reply data.

ACK reply: '06H' + 'xxH'

NAK reply: '15H' + 'xxH'

Error reply: '1CH' + 'xxxxH' + 'xxH'

Data reply: '1DH' + 'xxxxH' + 'xxH'

Projector busy reply: '1FH' + 'xxxxH' + 'xxH'

Authentication error reply: '1FH' + '0400H' + 'xxH'

('xxH' : connection ID)

Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

Authentication

The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm. When the projector is using a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password and digest this data with the MD5 algorithm and add this in front of the commands to send.

Following is a sample if the authentication password is set to "password" and the random 8 bytes are "a572f60c".

- 1) Select the projector.
- 2) Receive the random 8 bytes "a572f60c" from the projector.
- 3) Bind the random 8 bytes "a572f60c" and the authentication password "password" and it becomes "a572f60cpassword".
- 4) Digest this bind "a572f60cpassword" with MD5 algorithm.
It will be "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
- 5) Add this "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" in front of the commands and send the data.
Send "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde"+command.
- 6) When the sending data is correct, the command will be performed and the reply data will be returned. Otherwise, an authentication error will be returned.

NOTE • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.

RS-232C Communication / Network command table (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	RGB1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		RGB2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		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
	DAY TIME	BE EF	03	06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00	
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
	[Example return]	00 00 [NORMAL]	01 00 [CINEMA]	04 00 [DYNAMIC]	10 00 [CUSTOM]	20 00 [BOARD(BLACK)]	21 00 [BOARD(GREEN)]	22 00 [WHITEBOARD]	40 00 [DAY TIME]

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
GAMMA	Set	#1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		#1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		#2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		#2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		#3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		#3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		#4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		#4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		#5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		#5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
		#6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00
		#6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00
User Gamma Point 1	Get		BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00
User Gamma Point 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

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
COLOR TEMP	Set	HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 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
		Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		CUSTOM-1(HIGH)	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		CUSTOM-2(MID)	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		CUSTOM-3(LOW)	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		CUSTOM-4(Hi-BRIGHT-1)	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
	CUSTOM-5(Hi-BRIGHT-2)	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00	
CUSTOM-6(Hi-BRIGHT-3)	BE EF	03	06 00	98 FE	01 00	B0 00	1A 00		
	Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN R	Get	BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00	
COLOR TEMP GAIN G	Get	BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00	
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	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
PROGRESSIVE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00	
3D-YCS	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	0A 22	00 00
		MOVIE	BE EF	03	06 00	76 71	01 00	0A 22	01 00
		STILL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	0A 22	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	D5 70	02 00	0A 22	00 00	
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00	
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		SMALL	BE EF	03	06 00	FE D1	01 00	08 20	02 00
	NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00	
Get	BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00		
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	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting Code	
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
	REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00	
	Get		BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
		Get		BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20
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
HDMI	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 D8	01 00	22 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	16 D9	01 00	22 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	E6 D9	01 00	22 20	02 00
		Get		BE EF	03	06 00	B5 D8	02 00	22 20
RGB 1	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		Get		BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20
RGB 2	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
		AUTO	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

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header					Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting Code
FRAME LOCK RGB1	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B 2C	01 00	50 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00	
FRAME LOCK RGB2	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	9B 2C	01 00	54 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00	
FRAME LOCK HDMI	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	7F C2	01 00	53 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	EF C3	01 00	53 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	4C C2	02 00	53 30	00 00	
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	
AUTO KEYSTONE V EXECUTE	Execute	BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00	
AUTO KEYSTONE V	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00	
KEYSTONE H	Get	BE EF	03	06 00	E9 D0	02 00	0B 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	8F D0	04 00	0B 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	5E D1	05 00	0B 20	00 00	
KEYSTONE H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 D8	06 00	20 70	00 00	
ACTIVE IRIS	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	0B 22	01 00	04 33	00 00
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB 2F	01 00	04 33	10 00
		PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33	11 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00	
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	
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-HDMI	Get	BE EF	03	06 00	89 CC	02 00	63 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF CC	04 00	63 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E CD	05 00	63 20	00 00	
VOLUME-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	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data		
						CRC	Action	Type
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
TREBLE-RGB1	Get	BE EF	03	06 00	0D C8	02 00	70 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	6B C8	04 00	70 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	BA C9	05 00	70 20	00 00
TREBLE-RGB2	Get	BE EF	03	06 00	3D C9	02 00	74 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	5B C9	04 00	74 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	8A C8	05 00	74 20	00 00
TREBLE-HDMI	Get	BE EF	03	06 00	49 C8	02 00	73 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	2F C8	04 00	73 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE C9	05 00	73 20	00 00
TREBLE-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	F1 C9	02 00	71 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	97 C9	04 00	71 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 C8	05 00	71 20	00 00
TREBLE-S-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	B5 C9	02 00	72 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 C9	04 00	72 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 C8	05 00	72 20	00 00
TREBLE-COMPONENT	Get	BE EF	03	06 00	C1 C8	02 00	75 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	A7 C8	04 00	75 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	76 C9	05 00	75 20	00 00
BASS-RGB1	Get	BE EF	03	06 00	0D FB	02 00	80 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	6B FB	04 00	80 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	BA FA	05 00	80 20	00 00
BASS-RGB2	Get	BE EF	03	06 00	3D FA	02 00	84 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	5B FA	04 00	84 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	8A FB	05 00	84 20	00 00
BASS-HDMI	Get	BE EF	03	06 00	49 FB	02 00	83 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	2F FB	04 00	83 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE FA	05 00	83 20	00 00
BASS-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	F1 FA	02 00	81 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	97 FA	04 00	81 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 FB	05 00	81 20	00 00
BASS-S-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	B5 FA	02 00	82 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 FA	04 00	82 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 FB	05 00	82 20	00 00
BASS-COMPONENT	Get	BE EF	03	06 00	C1 FB	02 00	85 20	00 00
	Increment	BE EF	03	06 00	A7 FB	04 00	85 20	00 00
	Decrement	BE EF	03	06 00	76 FA	05 00	85 20	00 00

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
SRS WOW – RGB1	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FE FF	01 00	90 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	9E FE	01 00	90 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	0E FF	01 00	90 20	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	CD FF	02 00	90 20	00 00
SRS WOW – RGB2	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	CE FE	01 00	94 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	AE FF	01 00	94 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	3E FF	01 00	94 20	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	FD FE	02 00	94 20	00 00
SRS WOW – HDMI	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	BA FF	01 00	93 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	DA FE	01 00	93 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	4A FF	01 00	93 20	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	89 FF	02 00	93 20	00 00
SRS WOW – VIDEO	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	02 FE	01 00	91 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	62 FF	01 00	91 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	F2 FE	01 00	91 20	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	31 FE	02 00	91 20	00 00
SRS WOW – S-VIDEO	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 FE	01 00	92 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	26 FF	01 00	92 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	B6 FE	01 00	92 20	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	75 FE	02 00	92 20	00 00
SRS WOW – COMPONENT	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	32 FF	01 00	95 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	52 FE	01 00	95 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	C2 FF	01 00	95 20	03 00
		Get	BE EF	03	06 00	01 FF	02 00	95 20	00 00
MUTE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00	
SPEAKER	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
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
		Audio4	BE EF	03	06 00	3E DF	01 00	30 20	04 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
		Audio4	BE EF	03	06 00	0E DE	01 00	34 20	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00	
AUDIO - HDMI	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	BA DD	01 00	33 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	2A DC	01 00	33 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	DA DC	01 00	33 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	4A DD	01 00	33 20	03 00
		Audio4	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	33 20	04 00
	Audio HDMI	BE EF	03	06 00	7A C4	01 00	33 20	20 00	
Get	BE EF	03	06 00	89 DD	02 00	33 20	00 00		
AUDIO - 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
		Audio4	BE EF	03	06 00	C2 DE	01 00	31 20	04 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
		Audio4	BE EF	03	06 00	86 DE	01 00	32 20	04 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
		Audio4	BE EF	03	06 00	F2 DF	01 00	35 20	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00	
HDMI AUDIO	Set	1	BE EF	03	06 00	AE C6	01 00	40 20	01 00
		2	BE EF	03	06 00	5E C6	01 00	40 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D C7	02 00	40 20	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
REMOTE RECEIV. FRONT	Set	Off	BE EF	03	06 00	FF 32	01 00	00 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	6F 33	01 00	00 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 32	02 00	00 26	00 00	
REMOTE RECEIV. TOP	Set	Off	BE EF	03	06 00	47 33	01 00	02 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	D7 32	01 00	02 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	74 33	02 00	02 26	00 00	
REMOTE RECEIV. REAR	Set	Off	BE EF	03	06 00	03 33	01 00	01 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	93 32	01 00	01 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	30 33	02 00	01 26	00 00	
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	Off	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00	
REMOTE FREQ. HIGH	Set	Off	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00	
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 / Network command table (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 OFF	Get		BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
AUTO ON	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00
LAMP TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
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
		HDMI	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 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		
AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 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
		HDMI	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 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		
AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00		
	Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00	

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting Code
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	
e-SHOT	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3A C3	01 00	00 35	00 00
		IMAGE 1	BE EF	03	06 00	AA C2	01 00	00 35	01 00
		IMAGE 2	BE EF	03	06 00	5A C2	01 00	00 35	02 00
		IMAGE 3	BE EF	03	06 00	CA C3	01 00	00 35	03 00
		IMAGE 4	BE EF	03	06 00	FA C1	01 00	00 35	04 00
Get	BE EF	03	06 00	09 C3	02 00	00 35	00 00		
e-SHOT IMAGE1 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	71 C3	06 00	01 35	00 00	
e-SHOT IMAGE2 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	35 C3	06 00	02 35	00 00	
e-SHOT IMAGE3 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	C9 C2	06 00	03 35	00 00	
e-SHOT IMAGE4 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	BD C3	06 00	04 35	00 00	

HITACHI

Inspire the Next

Hitachi, Ltd.
Consumer Business Group
Shin-Otemachi Bldg 5f, 2-1, Otemachi 2-Chome,
Chiyoda-Ku, Tokyo 100-0004 Japan

HITACHI EUROPE LTD.

Consumer Affairs Department
PO Box 3007
Maidenhead
Berkshire SL6 8ZE
UNITED KINGDOM
Tel: 0870 405 4405
Email: consumer.mail@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 GmbH

Munich Office
Dornacher Strasse 3
D-85622 Feldkirchen bei München
GERMANY
Tel: 089-991 80-0
Fax: 089 - 991 80 -224
Hotline: 0180 - 551 25 51 (12ct/min.)
Email: HSE-DUS.Service@Hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.

Gran Via Carles III, 86 Planta 5ª
Edificios Trade - Torre Este
08028 Barcelona
SPAIN
Tel: 93 409 2550
Fax: 93 491 3513
Email: rplan@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.r.l.

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 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 S.A.S

Lyon Office
B.P. 45, 69671 Bron Cedex
FRANCE
Tel: 04 72 14 29 70
Fax: 04 72 14 29 99
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD.

Norwegian Branch Office
Strandveien 18
1366 Dysaker
NORWAY
Tel: 02205 9060
Fax: 02205 9061
Email csgnor@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD.

Benelux Branche Office
Bergensesteenweg 421
1600 Sint-Pieters-Leeuw
BELGIUM
TEL : 0032/2 363 99 01
FAX: 0032/2 363 99 00
Email : info@hitachi.be