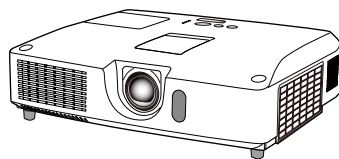


## Projecteur

# CP-X4021N/CP-X5021N/ CP-WX4021N

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



Merci d'avoir acheté ce projecteur.

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

### A propos de ce manuel

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

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

### AVIS

Cette convention signale des problèmes potentiels.



Veuillez consulter les pages indiquées après ce symbole.

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

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

### Marques de commerce

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

**PjLink**<sup>™</sup>

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

Projecteur

## Manuel d'utilisation - Guide de sécurité

Merci d'avoir acheté ce projecteur.



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

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

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

### Explication des symboles

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

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

### Symboles types



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



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



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

# Consignes De Sécurité

## AVERTISSEMENT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Débranchez la prise murale.



Ne pas démonter.



# Consignes De Sécurité (Suite)

## **AVERTISSEMENT**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Branchez solidement le fil de mise à la terre.

# Consignes De Sécurité (Suite)

## **AVERTISSEMENT**

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

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



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

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

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

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

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

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

- Ne placez pas le cordon près du chauffage.

- Évitez de trop courber le cordon électrique.

- N'essayez pas de réparer le cordon électrique.



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

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

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

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

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

- Ne tenez pas la pile par les bornes métalliques.

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

- Évitez de court-circuiter la pile.

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

- Évitez que la pile subisse un choc physique.

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

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

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

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



# Consignes De Sécurité (Suite)

## ATTENTION

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

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

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



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

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



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

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

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



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

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

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



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

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

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



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

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



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

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



# Consignes De Sécurité (Suite)

## ATTENTION

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

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



Débranchez la prise murale.

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

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

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

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



## REMARQUE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# Consignes De Sécurité (Suite)

## REMARQUE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Reposez-vous les yeux régulièrement.

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

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

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

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

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



# Lampe

## AVERTISSEMENT



HAUTE TENSION



HAUTE TEMPÉRATURE



HAUTE PRESSION

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

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

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

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

Pour de plus amples informations, contactez votre revendeur.



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

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

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

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

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



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

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



- N'utilisez que des lampes du type indiqué.

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

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

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

# Réglementations

## **Avertissement FCC**

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

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

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

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

## **Pour les utilisateurs au Canada**

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

# Garantie Et Service Après-vente

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

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



<b>Introduction</b> .....	<b>3</b>	<b>Menu ENTR.</b> .....	<b>39</b>
Caractéristiques .....	3	PROGRESSIF, N.R.VIDÉO, ESP. COUL.,	
Vérification du contenu de l'emballage ..	3	COMPONENT, FORMAT VIDEO, FORMAT HDMI,	
Identification des pièces composantes ..	4	PLAGE HDMI, COMPUTER-IN, BLOC IMAGE, RESOLUTION	
<b>Mise en place</b> .....	<b>7</b>	<b>Menu INSTALLAT°</b> .....	<b>43</b>
Disposition .....	7	KEYSTONE AUT,  KEYSTONE,  KEYSTONE,	
Connecter vos appareils .....	10	AJUSTEMENT, MODE ÉCO.AUTO,	
Connecter l'alimentation électrique ..	15	MODE ÉCO., MIROIR, MODE PAUSE, SORTIE MONITEUR	
Utiliser la barre et le logement de sécurité ..	15	<b>Menu AUDIO IN</b> .....	<b>46</b>
<b>Télécommande</b> .....	<b>16</b>	VOLUME, HAUT-PARL., SOURCE AUDIO,	
Mise en place des piles .....	16	HDMI AUDIO, NIVEAU MICRO, VOLUME MICRO	
A propos du signal de la télécommande ..	16	<b>Menu ECRAN</b> .....	<b>48</b>
Modifier la fréquence du		LANGUE, POS. MENU, SUPPR.,	
signal de la télécommande .....	17	DEMARRAGE, Mon Écran, V. Mon Écran,	
Utiliser la télécommande en tant		MESSAGE, NOM DU SOURCE, MODÈLE, S.T.C.	
que souris et clavier d'ordinateur ..	17	<b>Menu OPT.</b> .....	<b>54</b>
<b>Mise sous/hors-tension</b> .....	<b>18</b>	RECHER. AUTO., KEYSTONE AUT, ALLUM. DIRECT,	
Mise sous tension .....	18	AUTO OFF, USB TYPE B, TEMPS LAMPE,	
Mise hors tension .....	18	TEMPS FILTRE, MA TOUCHE, MA SOURCE, SERVICE	
<b>Opération</b> .....	<b>19</b>	<b>Menu RÉSEAU</b> .....	<b>64</b>
Régler le volume .....	19	CONF., NOM DU PROJECTEUR, MES IMAGES,	
Coupure temporaire du son .....	19	AMX D.D., PRESENT., INFOS, SERVICE	
Sélectionner un signal d'entrée ..	19	<b>Menu SECURITE</b> .....	<b>71</b>
Rechercher un signal d'entrée .....	21	MODIF. MOT DE PASSE SÉCUR.,	
Sélectionner un rapport de format .....	21	MOT DE PASSE Mon Écran, VERROU PIN,	
Régler l'élévateur du projecteur .....	22	DÉTECT. TRANSITION, M.D.P. MON TEXTE,	
Réglage de l'objectif .....	23	AFFICHER MON TEXTE, ÉDITER MON TEXTE	
Utiliser la fonction de réglage		INDICATEUR SECURITE, VERR. DU FAISCEAU	
automatique .....	24	<b>Outils de présentation</b> .....	<b>77</b>
Régler la position .....	24	<b>Presentation PC-LESS</b> .....	<b>77</b>
Correction de la distorsion .....	25	Mode Thumbnail, Mode Plein Écran,	
Utiliser la fonction de grossissement ..	27	Mode Diapositive, Playlist	
Effacement temporaire de l'écran ..	28	<b>Affichage USB</b> .....	<b>86</b>
Effacer l'écran temporairement .....	28	Menu contextuel, Menu flottant, Fenêtre Options	
Utiliser la fonction de menu .....	29	<b>Entretien</b> .....	<b>89</b>
<b>MENU COURT</b> .....	<b>31</b>	Remplacer la lampe .....	89
ASPECT, KEYSTONE AUT,  KEYSTONE,		Nettoyer et remplacer le filtre à air .....	91
 KEYSTONE, AJUSTEMENT, MODE IMAGE,		Remplacement de la pile d'horloge interne ..	93
MODE ÉCO., MIROIR, REIN., TEMPS FILTRE,		Autres procédures d'entretien .....	94
LANGUE, MENU AVANCÉ, ARRÊT		<b>Dépannage</b> .....	<b>95</b>
<b>Menu IMAGE</b> .....	<b>33</b>	Messages liés .....	95
LUMIN., CONTRASTE, GAMMA, TEMP COUL., COULEUR,		A propos des voyants de lampes ..	97
TEINTE, NETTETE, IRIS ACTIF, MA MEMOIRE		Arrêter le projecteur .....	98
<b>Menu AFFICHAGE</b> .....	<b>36</b>	Réinitialiser tous les réglages .....	98
ASPECT, SUR-BAL., POSIT.V, POSIT.H,		Phénomènes qui peuvent facilement être	
PHASE.H, TAIL.H, EXÉCUT.D'AJUST.AUTO		confondus avec des défauts de l'appareil ..	99
		<b>Caractéristiques techniques</b> ..	<b>103</b>

## Introduction

### Caractéristiques

Le projecteur vous offre les fonctions suivantes.

- ✓ Le projecteur est équipé d'une grande variété de ports I/O pour couvrir tout vos besoins professionnels. Le port **HDMI** permet l'utilisation d'accessoires images numériques variés pour de meilleures images à l'écran.
- ✓ Ce projecteur a un zoom optique 1,7 fois, un décalage d'objectif manuel horizontal et vertical, ce qui permet une souplesse d'installation.
- ✓ Si vous insérez un périphérique de stockage USB, comme une clé USB, dans le port **USB TYPE A** et sélectionnez le port comme source d'entrée, vous pourrez voir les images enregistrées sur le périphérique.
- ✓ Ce projecteur peut être contrôlé et surveillé via une connexion à un réseau local (LAN).
- ✓ Le haut-parleur de 16 W intégré peut délivrer un volume sonore suffisant dans un grand espace, tel qu'une classe sans haut-parleurs externes.

### Vérification du contenu de l'emballage

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

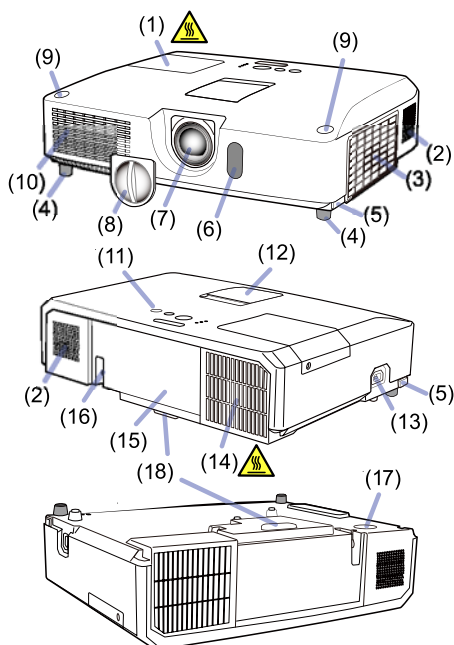
**REMARQUE** • Conservez l'emballage d'origine pour une ré-expédition future. Pour déplacer le projecteur, assurez-vous de bien utiliser l'emballage d'origine. Faites particulièrement attention à la partie de l'objectif.

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

## Identification des pièces composantes

### Projecteur

- (1) Couvercle de la lampe (📖89)  
La lampe est à l'intérieur.
- (2) Haut-parleurs (x2) (📖19, 46)
- (3) Couvercle-filtre (📖91)  
Le filtre à air et l'entrée d'air sont à l'intérieur.
- (4) Pieds de l'élévateur (x2) (📖22)
- (5) Boutons de l'élévateur (x2) (📖22)
- (6) Capteur distant (📖16)
- (7) Objectif (📖94)
- (8) Capuchon d'objectif
- (9) Capuchons creux
- (10) Entrées d'air
- (11) Panneau de contrôle (📖5)
- (12) Portière du dispositif de réglage de l'objectif (📖5)  
Les dispositifs de réglage de l'objectif se trouvent derrière la portière.
- (13) **AC IN** (Prise de courant alternatif) (📖15)
- (14) Bouches d'air
- (15) Panneau arrière (📖5)
- (16) Barre de sécurité (📖15)
- (17) Couvercle des piles (📖93)  
La pile de l'horloge interne est située à l'intérieur.
- (18) Protubérance



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

► Veiller à ce que le projecteur soit bien stable.

► Ne soumettez le produit à aucun choc ni aucune pression.

► Ne regardez pas à l'intérieur du projecteur ni dans les ouvertures pendant que la lampe est allumée.

► Tenir les capuchons creux hors de la portée des enfants et animaux.

Veiller à ce qu'ils n'avalent pas les capuchons. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin afin qu'il prescrive un traitement d'urgence.

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

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

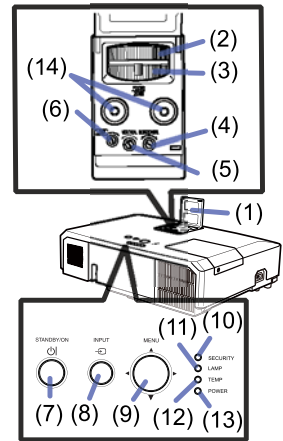


(Voir page suivante)

## Identification des pièces composantes (suite)

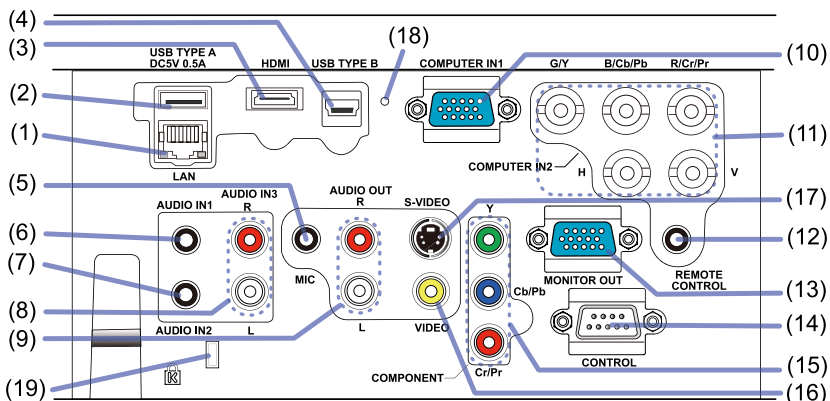
### Panneau de contrôle et dispositifs de réglage de l'objectif

- (1) Portière du dispositif de réglage de l'objectif
- (2) Bague de **FOCUS** (📖23)
- (3) Bague de **ZOOM** (📖23)
- (4) Dispositif de réglage **HORIZONTAL** (horizontal) (📖23)
- (5) Dispositif de réglage **VERTICAL** (vertical) (📖23)
- (6) **LOCK** (Dispositif de verrouillage de la position horizontale de l'objectif) (📖23)
- (7) Touche **STANDBY/ON** (📖18)
- (8) Touche **INPUT** (📖19)
- (9) Touche **MENU** (📖29)
- (10) Voyant **SECURITY** (📖76)
- (11) Voyant **LAMP** (📖97)
- (12) Voyant **TEMP** (📖97)
- (13) Voyant **POWER** (📖97)
- (14) Étuis de stockage des capuchons



### Panneau arrière (📖10~14)

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| (1) Port <b>LAN</b>               | (11) Ports <b>COMPUTER IN2</b> (📖15)         |
| (2) Port <b>USB TYPE A</b>        | (G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr, H, V)                |
| (3) Port <b>HDMI</b>              | (12) Port <b>REMOTE CONTROL</b>              |
| (4) Port <b>USB TYPE B</b>        | (13) Port <b>MONITOR OUT</b>                 |
| (5) Port <b>MIC</b> (📖14)         | (14) Port <b>CONTROL</b>                     |
| (6) Port <b>AUDIO IN1</b>         | (15) Ports <b>COMPONENT</b> (Y,Cb/Pb, Cr/Pr) |
| (7) Port <b>AUDIO IN2</b>         | (16) Port <b>VIDEO</b>                       |
| (8) Ports <b>AUDIO IN3</b> (L, R) | (17) Ports <b>S-VIDEO</b>                    |
| (9) Ports <b>AUDIO OUT</b> (L, R) | (18) Commutateur d'arrêt (📖98)               |
| (10) Port <b>COMPUTER IN1</b>     | (19) Accroche de sécurité (📖15)              |

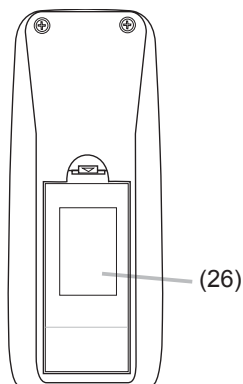
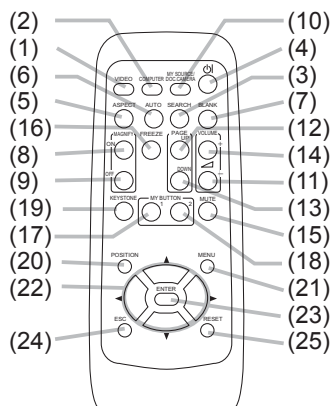


(Voir page suivante)

## Identification des pièces composantes (suite)

### Télécommande


- (1) Touche **VIDEO** (📖20)
- (2) Touche **COMPUTER** (📖20)
- (3) Touche **SEARCH** (📖21)
- (4) Touche **STANDBY/ON** (📖18)
- (5) Touche **ASPECT** (📖21)
- (6) Touche **AUTO** (📖24)
- (7) Touche **BLANK** (📖28)
- (8) Touche **MAGNIFY - ON** (📖27)
- (9) Touche **MAGNIFY - OFF** (📖27)
- (10) Touche **MY SOURCE/DOC.CAMERA**  
(📖20, 58)
- (11) Touche **VOLUME -** (📖19)
- (12) Touche **PAGE UP** (📖17)
- (13) Touche **PAGE DOWN** (📖17)
- (14) Touche **VOLUME +** (📖19)
- (15) Touche **MUTE** (📖19)
- (16) Touche **FREEZE** (📖28)
- (17) Touche **MY BUTTON - 1** (📖57)
- (18) Touche **MY BUTTON - 2** (📖57)
- (19) Touche **KEYSTONE** (📖25)
- (20) Touche **POSITION** (📖24, 30)
- (21) Touche **MENU** (📖29)
- (22) Touches des curseurs ▲/▼/◀/▶ (📖29)
- (23) Touche **ENTER** (📖29)
- (24) Touche **ESC** (📖30)
- (25) Touche **RESET** (📖30)
- (26) Couvercle des piles (📖16)

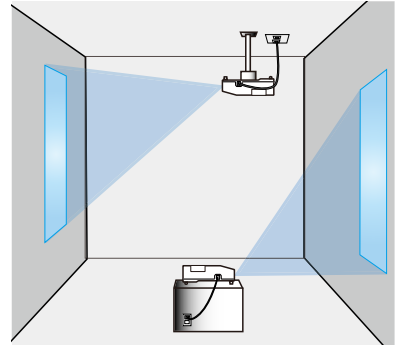


Arrière de la télécommande

## Mise en place

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

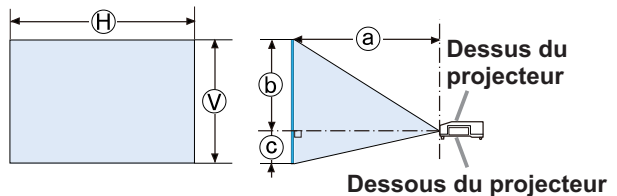
En cas d'installation spéciale, notamment dans le cas d'une suspension au plafond, les accessoires de montage spécifiés ( **Caractéristiques techniques** idans le **Manuel d'utilisation (résumé)**) et une maintenance spécifique peuvent s'avérer nécessaires. Avant d'installer le projecteur, demandez conseil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



## Disposition

Se reporter aux tableaux suivants **T-1** et **T-2** pour définir la taille d'écran et la distance de projection. Les valeurs montrées dans la table sont calculées pour un écran de taille complète.

- Ⓜ × Ⓜ : Le forma d'écran
- ⓐ : Distance du projecteur à l'écran (à partir du projecteur)
- ⓑ, ⓒ : Hauteur d'écran



**T-1: CP-X4021N, CP-X5021N**

(1024X768) (±10%)

Type de l'écran	4:3									16:9										
	Taille de l'écran		Distance de projection				Hauteur de l'écran				Taille de l'écran		Distance de projection				Hauteur de l'écran			
	Ⓜ	Ⓜ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ	Ⓜ	Ⓜ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ		
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30	0,6	0,5	0,9	34	1,5	57	46	18	0	0	0,7	0,4	0,9	37	1,6	63	44	17	6	2
40	0,8	0,6	1,2	46	2,0	77	61	24	0	0	0,9	0,5	1,3	50	2,1	84	58	23	8	3
50	1,0	0,8	1,5	58	2,5	97	76	30	0	0	1,1	0,6	1,6	63	2,7	106	73	29	10	4
60	1,2	0,9	1,8	70	3,0	117	91	36	0	0	1,3	0,7	1,9	76	3,2	128	87	34	12	5
70	1,4	1,1	2,1	82	3,5	137	107	42	0	0	1,5	0,9	2,3	90	3,8	150	102	40	15	6
80	1,6	1,2	2,4	94	4,0	157	122	48	0	0	1,8	1,0	2,6	103	4,3	171	116	46	17	7
90	1,8	1,4	2,7	106	4,5	177	137	54	0	0	2,0	1,1	2,9	116	4,9	193	131	51	19	7
100	2,0	1,5	3,0	118	5,0	197	152	60	0	0	2,2	1,2	3,3	129	5,5	215	145	57	21	8
120	2,4	1,8	3,6	142	6,0	237	183	72	0	0	2,7	1,5	3,9	155	6,6	258	174	69	25	10
150	3,0	2,3	4,5	179	7,5	297	229	90	0	0	3,3	1,9	5,0	195	8,2	323	218	86	31	12
200	4,1	3,0	6,1	239	10,1	396	305	120	0	0	4,4	2,5	6,6	261	11,0	432	291	114	42	16
250	5,1	3,8	7,6	300	12,6	496	381	150	0	0	5,5	3,1	8,3	327	13,7	541	363	143	52	20
300	6,1	4,6	9,1	360	15,1	596	457	180	0	0	6,6	3,7	10,0	393	16,5	650	436	172	62	25

(Voir page suivante)



Disposition (suite)

T-2: CP-WX4021N

(1280X800) (±10%)

Type de l'écran	16:10										4:3									
	Taille de l'écran		Distance de projection				Hauteur de l'écran				Taille de l'écran		Distance de projection				Hauteur de l'écran			
	(H)	(V)	a min.		a max.		b		c		(H)	(V)	a min.		a max.		b		c	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30	0,6	0,4	0,9	36	1,5	61	44	17	4	20	0,6	0,5	1,0	41	1,8	69	51	20	6	2
40	0,9	0,5	1,2	49	2,1	82	59	23	5	20	0,8	0,6	1,4	55	2,4	93	69	27	8	3
50	1,1	0,7	1,6	61	2,6	103	74	29	7	31	0,8	0,8	1,8	70	3,0	117	86	34	10	4
60	1,3	0,8	1,9	74	3,2	124	89	35	8	31	2,0	0,9	2,1	84	3,6	141	103	41	11	5
70	1,5	0,9	2,2	87	3,7	145	104	41	9	41	4,1	1,1	2,5	99	4,2	165	120	47	13	5
80	1,7	1,1	2,5	100	4,3	167	118	47	11	41	6,1	1,2	2,9	113	4,8	189	137	54	15	6
90	1,9	1,2	2,9	113	4,8	188	133	52	12	51	8,1	1,4	3,3	128	5,4	213	154	61	17	7
100	2,2	1,3	3,2	126	5,3	209	148	58	13	52	0,1	1,5	3,6	142	6,0	237	171	68	19	8
120	2,6	1,6	3,8	151	6,4	251	178	70	16	62	4,1	1,8	4,4	172	7,2	285	206	81	23	9
150	3,2	2,0	4,8	190	8,0	315	222	87	20	83	0,2	3,3	5,5	215	9,1	357	257	101	29	11
200	4,3	2,7	6,4	254	10,7	421	296	117	27	114	1,1	3,0	7,3	288	12,1	476	343	135	38	15
250	5,4	3,4	8,1	318	13,4	526	370	146	34	135	1,1	3,8	9,2	360	15,1	596	429	169	48	19
300	6,5	4,0	9,7	382	16,1	632	444	175	40	166	1,1	4,6	11,0	433	18,2	716	514	203	57	23

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

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

- Ne pas mettre le projecteur dans des endroits instables, comme une surface inclinée, des endroits soumis à des vibrations, en haut d'une table bancale, ou sur une surface plus petite que le projecteur.
- Ne placez pas le projecteur sur le côté, ou à la verticale.
- Ne rien fixer ni mettre sur le projecteur, à moins que le manuel ne spécifie le contraire.
- Ne pas utiliser d'accessoires de montage autres que ceux spécifiés par le fabricant. Lisez attentivement le manuel des accessoires de montage et conservez-le à des fins de référence.
- Pour une installation spéciale, type montage au plafond, ne pas oublier de consulter d'abord votre revendeur.

(Voir page suivante)

## Disposition (suite)

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

- Ne pas mettre le projecteur sur une étagère métallique.

**► Ne placez pas le projecteur dans un endroit où sont utilisées des huiles, comme de l'huile de cuisson ou de l'huile de machine.** L'huile peut affecter le produit, entraînant un dysfonctionnement ou une chute depuis l'emplacement d'installation.

**► Ne placez pas le projecteur dans un endroit où il risquerait d'être mouillé.**

Il existe un risque d'incendie, de choc électrique et/ou de dysfonctionnement du projecteur s'il est humide ou si un liquide y est renversé.

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

**⚠ ATTENTION ► Placez le projecteur dans un endroit frais et assurez-vous que la ventilation y est suffisante.** Le projecteur peut s'éteindre automatiquement ou mal fonctionner si sa température interne est trop élevée.

Il existe également un risque d'incendie et/ou de choc électrique si vous utilisez un projecteur endommagé.

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

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

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

**AVIS** • Positionnez le projecteur de sorte que son capteur de signaux distant ne soit pas exposé directement aux rayons du soleil.

- Ne placez pas le produit dans un endroit potentiellement soumis à des perturbations radioélectriques.

- Tenir les objets thermosensibles à l'écart du projecteur. Sinon, ils risquent d'être endommagés par la chaleur dégagée par le projecteur.

## Connecter vos appareils

Avant de raccorder le projecteur à un appareil, vérifiez dans le manuel de l'appareil qu'il est bien adapté à une utilisation avec ce projecteur et préparez les éléments nécessaires à la connexion, à savoir un câble convenant au signal de l'appareil. Consultez votre revendeur si l'accessoire nécessaire n'a pas été livré avec le produit ou s'il est endommagé.

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

Avant de connecter le projecteur à un système réseau, bien lire aussi le **Manuel d'utilisation - Guide réseau**.

**⚠ AVERTISSEMENT** ► **N'utilisez que les accessoires adéquats.** Vous risqueriez autrement de provoquer un incendie ou d'endommager l'appareil et le projecteur.

- Utilisez uniquement les accessoires spécifiés ou recommandés par le fabricant du projecteur. Il peut faire l'objet d'une norme.
- Ne pas démonter ni modifier le projecteur et les accessoires.
- Ne pas utiliser d'accessoires endommagés. Veillez à ne pas endommager les accessoires. Disposez les câbles de manière à ce qu'ils ne puissent être piétinés ou écrasés.

**⚠ ATTENTION** ► **Pour un câble qui a une âme uniquement sur une extrémité, connectez l'âme au projecteur.** Les réglementations EMI peuvent l'exiger.

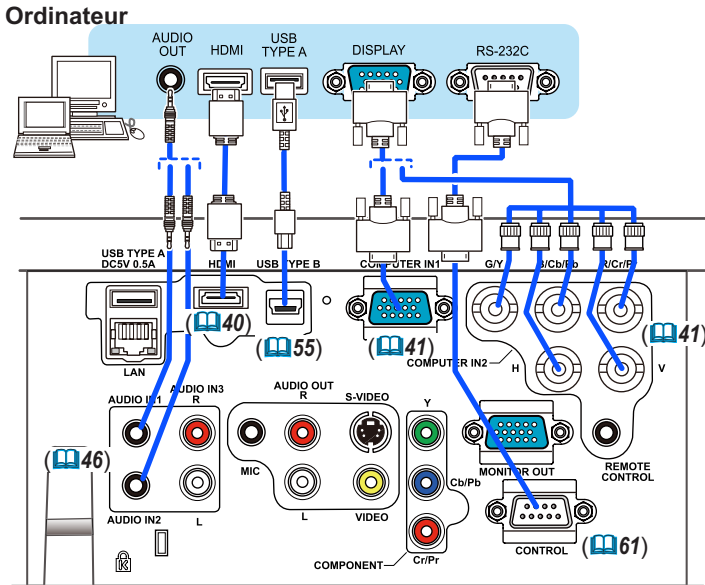
**REMARQUE** • Ne mettez pas le projecteur sous ou hors tension alors qu'il est connecté à un appareil en fonctionnement, à moins que le manuel de l'appareil n'indique de le faire. Vous risqueriez autrement de provoquer un dysfonctionnement de l'appareil ou du projecteur.

- La fonction de certains ports d'entrée peut être sélectionnée en fonction de vos besoins d'utilisation. Consultez la page de référence indiquée à côté de chaque port sur l'illustration suivante.
- Prenez garde de ne pas raccorder par erreur un connecteur à un port erroné. Vous risqueriez autrement de provoquer un dysfonctionnement de l'appareil ou du projecteur.
- Lors de la connexion, s'assurer que la forme du connecteur de câble est adaptée au port auquel il se connecte.
- Visser soigneusement les vis sur les connecteurs.
- Les ports d'entrée du projecteur étant disposés dans une cavité, utilisez les câbles terminés par des prises droites et non ceux terminés par des prises en L.

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

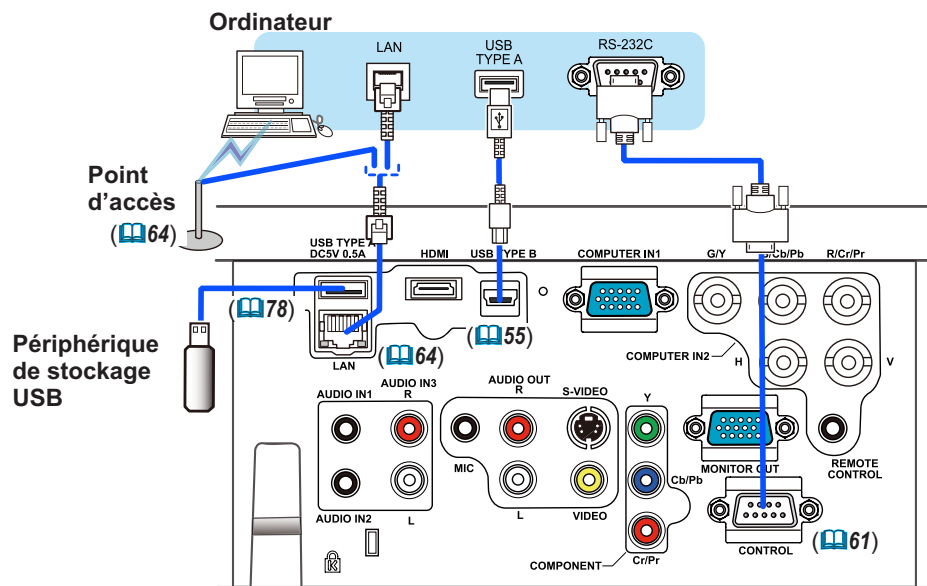
- Plug-and-Play est un système qui relie un ordinateur, son système d'exploitation et les périphériques (c.-à-d. les unités d'affichage). Ce projecteur est compatible avec la norme VESA DDC 2B. La fonction Plug-and-Play peut être utilisée en connectant ce projecteur à un ordinateur qui est compatible avec la norme VESA DDC (canal de données d'affichage).
- Profitez de cette fonction en connectant un câble d'ordinateur au port **COMPUTER IN1** (compatible DDC 2B). Plug-and-Play ne fonctionnera peut-être pas correctement si un autre type de connexion est pratiqué.
- Veuillez utiliser les pilotes standard de votre ordinateur, car ce projecteur est un écran Plug-and-Play.

## Connecter vos appareils (suite)



- REMARQUE** • Avant de connecter le projecteur à un ordinateur, consultez le manuel de l'ordinateur et vérifiez la compatibilité du niveau du signal, les méthodes de synchronisation et la sortie de la résolution d'affichage vers le projecteur.
- Des adaptateurs peuvent être nécessaires pour l'entrée de certains signaux sur ce projecteur.
  - Certains ordinateurs possèdent des modes d'affichage écran multiples qui peuvent comprendre certains signaux qui ne sont pas compatibles avec ce projecteur.
  - Bien que ce projecteur puisse afficher des signaux avec une résolution atteignant UXGA (1600 x 1200), le signal sera converti en la résolution du panneau du projecteur avant son affichage. Les meilleures performances d'affichage seront obtenues si la résolution du signal d'entrée et celle du panneau du projecteur sont identiques.
  - Si vous connectez ce projecteur et un ordinateur portable, il vous faudra émettre l'affichage sur un moniteur externe ou émettre les images simultanément sur l'affichage interne et un moniteur externe. Consultez le manuel de l'ordinateur pour le réglage.
  - Selon le signal d'entrée, la fonction d'ajustement automatique de ce projecteur peut prendre un certain temps et ne pas fonctionner correctement.
  - Veuillez noter qu'un signal composite de synchronisation ou un signal de synchronisation sur le vert peut perturber la fonction d'ajustement automatique de ce projecteur (41).
  - Si la fonction d'ajustement automatique ne fonctionne pas correctement, il se peut que vous ne voyiez pas la boîte de dialogue pour régler la résolution d'affichage. Le cas échéant, utilisez un périphérique d'affichage externe. Cela vous permettra peut-être de voir la boîte de dialogue et de définir une résolution d'affichage appropriée.

## Connecter vos appareils (suite)



- ⚠ ATTENTION** ▶ Avant de connecter le projecteur à un réseau, veillez à obtenir le consentement de l'administrateur de réseau.
- ▶ Ne pas connecter le port **LAN** à un réseau quelconque qui pourrait avoir une tension excessive.
  - ▶ Avant de retirer le périphérique de stockage USB du port du projecteur, veillez à utiliser la fonction RETIRER. PRISE USB sur l'écran Thumbnail pour protéger vos données. (80)

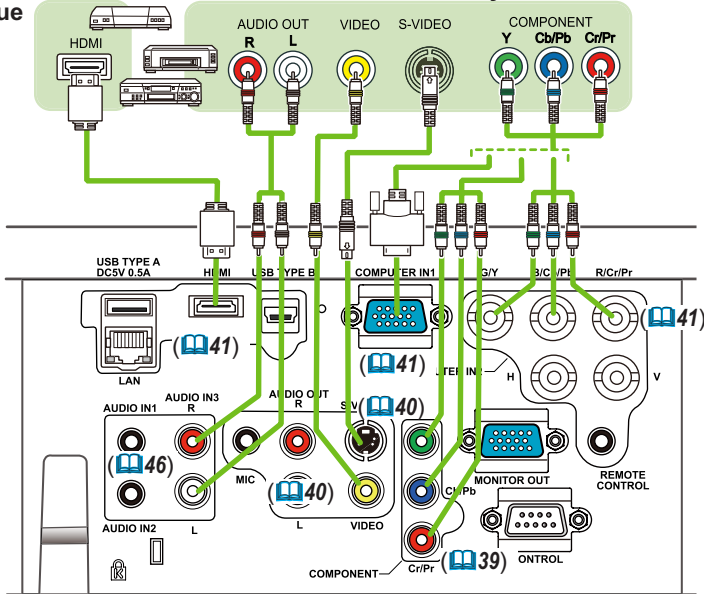
**REMARQUE** • Si un périphérique de stockage USB surdimensionné bloque le port **LAN**, utilisez une rallonge USB pour connecter le périphérique de stockage USB.

(Voir page suivante)

## Connecter vos appareils (suite)

### Appareil vidéo numérique

### Lecteur VCR/DVD/Blu-ray Disc

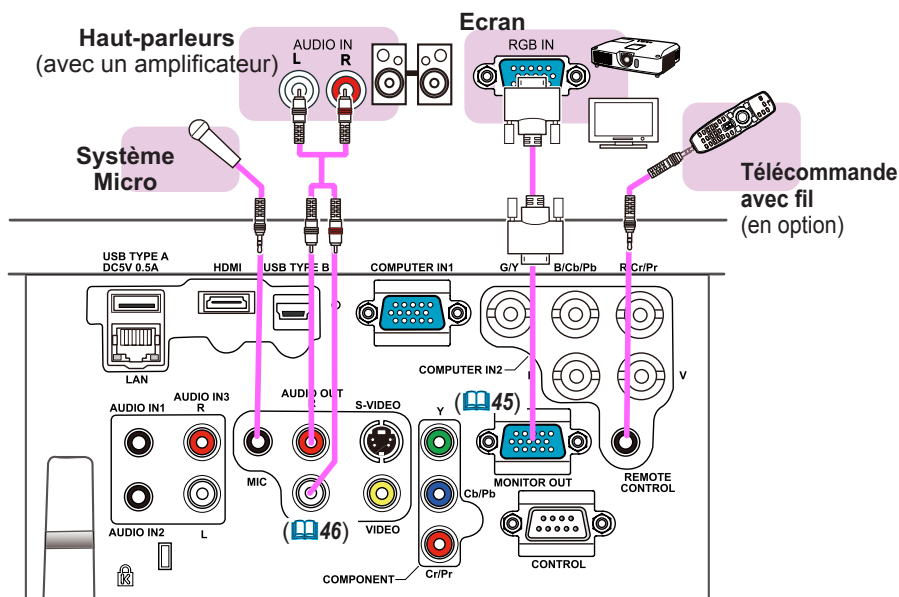


**REMARQUE** • Le port **HDMI** de ce modèle est compatible avec HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) et par conséquent peut afficher un signal vidéo en provenance de lecteurs DVD ou similaire compatibles avec HDCP.

- L'HDMI est compatible avec les signaux vidéo suivants:  
480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60
- Ce projecteur peut être connecté à un autre équipement possédant un connecteur HDMI, mais avec certains appareils, le projecteur pourra ne pas fonctionner correctement, par exemple pas d'image.
- S'assurer d'utiliser un câble HDMI doté du logo HDMI.
- Lorsque le projecteur est connecté à un périphérique équipé d'un connecteur DVI, utilisez un câble DVI à HDMI pour le connecter à l'entrée HDMI.

(Voir page suivante)

## Connecter vos appareils (suite)



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

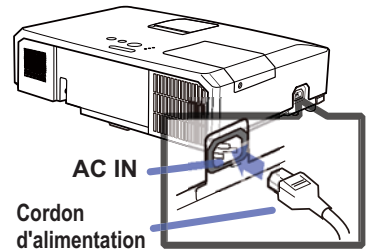
### Fonction Microphone

• Il est possible de brancher un microphone dynamique au port **MIC** avec une mini-fiche de 3,5 mm. Dans ce cas, le haut-parleur intégré émet le son depuis le microphone, même lorsque le son du projecteur est émis. Vous pouvez recevoir le signal de niveau de sortie de ligne sur le port **MIC** depuis un appareil comme un micro sans fil. Lorsque vous recevez le signal de niveau de sortie de ligne sur le port **MIC**, sélectionnez HAUTE dans la rubrique NIVEAU MICRO du menu AUDIO IN. En mode Normal, le volume du microphone peut être ajusté séparément du volume du projecteur par le biais du menu. (46, 47) En mode Attente, le volume du microphone est ajustable avec les touches **VOLUME +/-** de la télécommande, en synchronisation avec le projecteur. (19) Même lorsque le volume du projecteur est en mode Sourdine par le biais de la fonction SOURCE AUDIO (46), le volume du microphone est réglable. Dans les deux modes (attente ou normal), le bouton **MUTE** de la télécommande agit sur le son du microphone et du projecteur. (19)

• Ce projecteur ne prend pas en charge l'alimentation PIP (Plug-in Power) pour le microphone.

## Connecter l'alimentation électrique

1. Connectez le connecteur du cordon d'alimentation à la **AC IN** (prise c.a.) du projecteur.
2. Connectez fermement la prise du cordon d'alimentation à la prise. Quelques secondes après l'insertion le voyant **POWER** s'allumera en orange et en continu.



Ne pas oublier que lorsque la fonction ALLUM. DIRECT est active (☒ 54), la connexion à l'alimentation allumera le projecteur.

**⚠ 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.

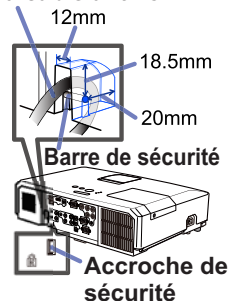
- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur. S'il est endommagé, contacter le revendeur pour en obtenir un nouveau.
- Connecter uniquement le cordon d'alimentation à une prise correspondant à sa tension. La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être aisément accessible. Retirer le cordon d'alimentation pour une déconnexion totale.
- Ne jamais modifier le cordon d'alimentation.

## Utiliser la barre et le logement de sécurité

Une chaîne ou un câble antivol disponible dans le commerce peut être attaché à la barre de sécurité du projecteur. Reportez-vous à la figure pour choisir une chaîne ou un câble antivol.

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

Chaîne ou câble antivol



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

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

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

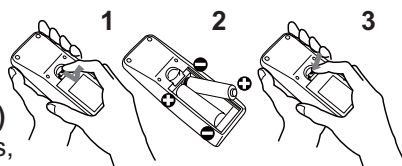


## Télécommande

## Mise en place des piles

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

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



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

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

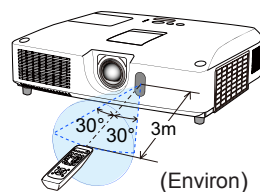
## A propos du signal de la télécommande

La télécommande fonctionne avec le capteur distant du projecteur.

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

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

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



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

• La télécommande utilise une lumière infrarouge pour envoyer des signaux au projecteur (DEL Classe 1) ; aussi, assurez-vous qu'il n'existe aucun obstacle pouvant stopper le signal émis par la télécommande.

• La télécommande peut montrer des signes de dysfonctionnement si une lumière forte (telle que la lumière directe du soleil) ou une source de lumière très proche (telle qu'une lampe fluorescente) atteint le capteur distant du projecteur. Ajustez la position du projecteur pour éviter ces sources de lumière.

## Modifier la fréquence du signal de la télécommande

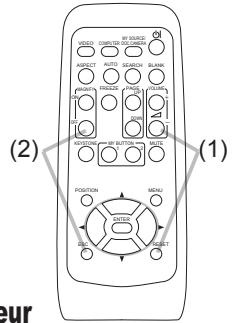
La télécommande fournie propose deux choix pour la fréquence du signal, Mode 1 : NORMAL et Mode 2 : HAUTE. En cas de dysfonctionnement de la télécommande, essayez de changer la fréquence du signal.

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

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

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

N'oubliez pas que la fonction FRÉQ A DIST. de la rubrique SERVICE du menu OPT. (60) du projecteur à contrôler doit être paramétrée sur le même mode que la télécommande.



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

La télécommande fournie fonctionne comme une simple souris et un clavier d'ordinateur lorsque le port **USB TYPE B** du projecteur et le port USB de type A de l'ordinateur sont raccordés et que SOURIS est sélectionné comme rubrique USB TYPE B du menu OPT. (55).

(1) **Touche PAGE UP** : Appuyez sur la touche **PAGE UP**.

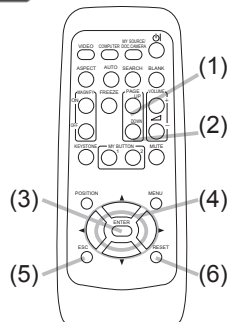
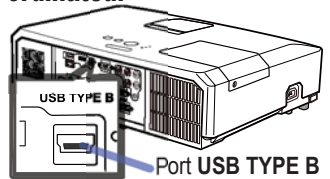
(2) **Touche PAGE DOWN** : Appuyez sur la touche **PAGE DOWN**.

(3) **Touche gauche de la souris** : Appuyez sur la touche **ENTER**.

(4) **Pointeur de déplacement** : Utilisez les touches **▲**, **▼**, **◀** et **▶** du curseur.

(5) **Touche ESC** : Appuyez sur la touche **ESC**.

(6) **Touche droit de la souris** : Appuyez sur la touche **RESET**.



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

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

- Quand un câble USB connecte ce projecteur à un ordinateur équipé d'un dispositif de pointage interne (par ex. trackball) comme dans le cas des ordinateurs portables, ouvrez le menu de paramétrage du BIOS, puis choisissez la souris externe, et désactivez le dispositif de pointage interne car ce dernier peut avoir la priorité sur cette fonction.

- Cette fonction nécessite une version de Windows supérieure ou équivalente à Windows 95 OSR 2.1. Elle peut également ne pas fonctionner selon la configuration de l'ordinateur et les pilotes de souris. Cette fonction est disponible pour tous les ordinateurs qui peuvent utiliser une souris ou un clavier USB commun.

- Certaines actions ne sont pas possibles : par exemple, vous ne pouvez appuyer sur deux touches simultanément pour déplacer le pointeur de la souris en diagonale.

- Cette fonction est activée uniquement quand le projecteur fonctionne correctement.

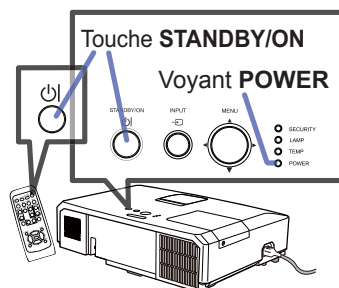
Cette fonction n'est pas disponible dans les cas suivants :

- Lors du préchauffement de la lampe. (Le voyant **POWER** clignote en vert.)
- Lorsque le port **USB TYPE A** ou **USB TYPE B** est sélectionné.
- Lors de l'affichage des écrans SUPPR. (28), MODÈLE (52) ou MES IMAGES (67).
- Lors de l'affichage de n'importe quel menu à l'écran.
- Lors de l'utilisation des curseurs pour utiliser les fonctions de l'écran ou du son, telles que l'ajustement du volume, le réglage des trapézoïdales, la correction de la position de l'image et le grossissement de l'écran.

## Mise sous/hors-tension

### Mise sous tension

1. Assurez-vous que le cordon d'alimentation est solidement et correctement branché au projecteur et à la prise.
2. S'assurez que le voyant **POWER** reste constamment allumé en orange (📖97). Ôter ensuite le protège-objectif.
3. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de 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 (📖97).



Pour afficher l'image, sélectionnez le signal d'entrée selon la section **Sélectionner un signal d'entrée** (📖19).

### Mise hors tension

1. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande. Le message « Mise hors tension ? » va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.
2. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** une nouvelle fois lorsque 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 (📖97).
3. Fixer la protection d'objectif après que le voyant **POWER** s'allume en orange et en continu.

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

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Une lumière puissante est émise quand le projecteur est mis sous tension. Ne regardez pas dans l'objectif ou à l'intérieur du projecteur à travers l'un de ses orifices.

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

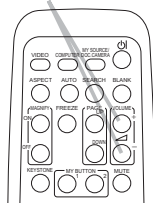
**REMARQUE** • Mettez les appareils sous/hors-tension dans le bon ordre. Mettez le projecteur sous tension avant les appareils qui y sont branchés.

- Ce projecteur est équipé d'une fonction qui lui permet d'être mis sous/hors tension automatiquement. Voir les rubriques ALLUM. DIRECT (📖54) et AUTO OFF (📖55) du menu OPT.
- Utilisez le commutateur d'arrêt (📖98) uniquement quand le projecteur n'est pas mis hors tension en suivant la procédure normale.

## Opération

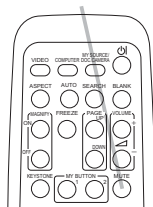
## Régler le volume

1. Utilisez les touches **VOLUME +/VOLUME -** pour régler le volume.
  - Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran pour vous aider à régler le volume. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.
  - Lorsque  $\times$  est sélectionné pour le port d'entrée d'image utilisé, le réglage du volume est désactivé. Veuillez vous référer à la rubrique **SOURCE AUDIO** du menu **AUDIO IN** (46).
  - Même si le projecteur est en état d'attente, le volume est réglable lorsque les deux conditions suivantes sont vraies :
    - Une option autre que  $\times$  est sélectionnée pour le paramètre **PAUSE** de la rubrique **SOURCE AUDIO** du menu **AUDIO IN** (46).
    - **NORMAL** est sélectionné pour la rubrique **MODE PAUSE** du menu **INSTALLAT** (45).
  - En mode Attente, le volume du microphone est ajustable avec les boutons **VOLUME +/-** de la télécommande, en synchronisation avec le projecteur (19). Le volume du micro est réglé indépendamment du mode (veille ou normal).

Touche **VOLUME +/-**

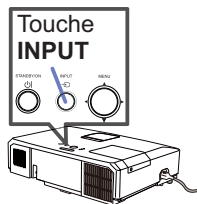
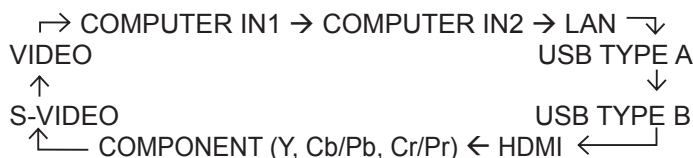
## Coupure temporaire du son

1. Appuyez sur la touche **MUTE** de la télécommande.
  - Une boîte de dialogue apparaîtra sur l'écran, indiquant que vous avez coupé le son. Pour rétablir le son, appuyez sur la touche **MUTE, VOLUME +** ou **VOLUME -**. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.
  - Lorsque  $\times$  est sélectionné pour le port d'entrée d'image utilisé, le son reste toujours coupé. Veuillez vous référer à la rubrique **SOURCE AUDIO** du menu **AUDIO IN** (46).
  - **S.T.C.** (Closed Caption: sous-titres) est automatiquement activée lorsque le son est coupé et en cas de réception des signaux d'entrées contenant des sous-titres. Cette fonction est disponible uniquement lorsque un signal est **NTSC** pour **VIDEO** ou **S-VIDEO**, ou **480i@60** pour **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**, ou encore lorsque **AUTO** est sélectionné pour **AFFICHER** dans le menu **S.T.C.** au sein du menu **ECRAN** (53).

Touche **MUTE**

## Sélectionner un signal d'entrée

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



- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné dans la rubrique **RECHER. AUTO.** du menu **OPT.** (54), le projecteur continuera de vérifier les ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.
- La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port **USB TYPE B**.

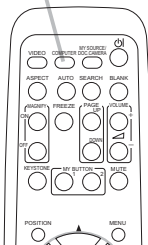
(Voir page suivante)

## Sélectionner un signal d'entrée (suite)

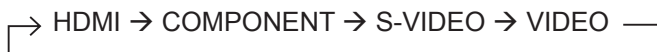
- Appuyez sur la touche **COMPUTER** de la télécommande. Chaque pression sur cette touche fait commuter le port d'entrée du projecteur, du port actuellement utilisé au suivant, comme suit.



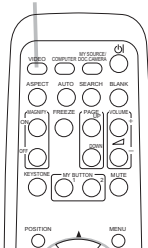
- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné pour la rubrique **RECHER. AUTO.** dans le menu **OPT.**, le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (☞ 54). Si la touche **COMPUTER** est pressé lorsque le port **VIDEO**, **S-VIDEO**, **COMPONENT** ou **HDMI** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **COMPUTER IN1** en premier.
- La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port **USB TYPE B**.

Touche **COMPUTER**

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

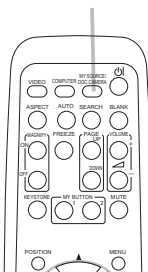


- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné pour la rubrique **RECHER. AUTO.** dans le menu **OPT.**, le projecteur continuera de vérifier chaque port de manière séquentielle jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée (☞ 54). Si la touche **VIDEO** est pressé lorsque le port **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2** est sélectionné, le projecteur vérifiera le port **HDMI** en premier.

Touche **VIDEO**

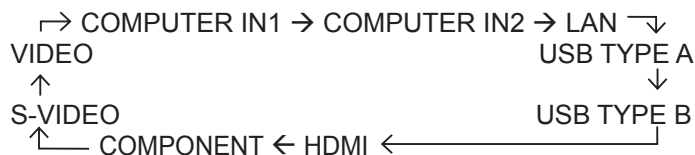
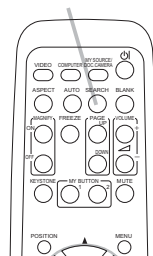
- Pressez la touche **MY SOURCE / DOC. CAMERA** de la télécommande. Le signal d'entrée sera modifié pour devenir le signal que vous avez spécifié dans **MA SOURCE** (☞ 58).

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

Touche **MY SOURCE / DOC. CAMERA**

## Rechercher un signal d'entrée

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

Touche **SEARCH**

- Lorsque **ACTIVE** est sélectionné dans la rubrique **RECHER. AUTO.** du menu **OPT.** (☐ 54), le projecteur continuera de vérifier les ports dans l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il détecte un signal d'entrée.
- La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port **USB TYPE B**.

## Sélectionner un rapport de format

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

### ○ Pour un signal d'ordinateur

CP-X4021N, CP-X5021N: NORMAL ↔ 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10

CP-WX4021N: NORMAL ↔ 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10 ↔ NATIF

### ○ Pour un signal HDMI

CP-X4021N, CP-X5021N: NORMAL ↔ 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10 ↔ 14:9

CP-WX4021N: NORMAL ↔ 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10 ↔ 14:9 ↔ NATIF

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

CP-X4021N, CP-X5021N: 4:3 ↔ 16:9 ↔ 14:9

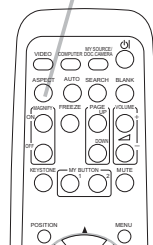
CP-WX4021N: 4:3 ↔ 16:9 ↔ 16:10 ↔ 14:9 ↔ NATIF

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

CP-X4021N, CP-X5021N: 4:3 (fixé)

CP-WX4021N: 16:10 (fixé)

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

Touche **ASPECT**

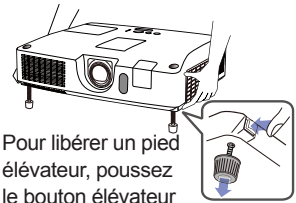
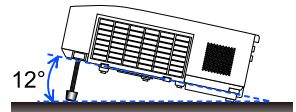
## Régler l'élévateur du projecteur

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

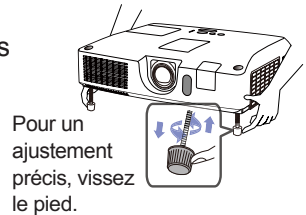
L'utilisation des pieds permet aussi d'incliner le projecteur pour améliorer l'angle de projection à l'écran, surélevant la partie avant du projecteur d'une amplitude de 12 degrés.

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

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



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



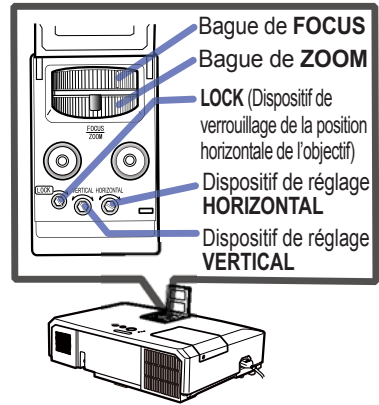
Pour un ajustement précis, vissez le pied.

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

► Ne modifiez pas l'angle d'inclinaison du projecteur au-delà de 12 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.

## Réglage de l'objectif

1. Utilisez la bague de **ZOOM** pour ajuster la taille de l'écran.
2. Utilisez la bague de **FOCUS** pour mettre l'image au point.
3. Tourner à fond le dispositif de réglage **VERTICAL** dans le sens antihoraire. Puis le tourner dans le sens horaire et ajuster la position verticale de l'objectif vers le haut.
4. Tourner le **LOCK** dans le sens antihoraire pour débloquer le verrou du dispositif de réglage **HORIZONTAL**.
5. Tourner le dispositif de réglage **HORIZONTAL** dans le sens horaire ou antihoraire pour régler la position horizontale de l'objectif.
6. Tourner à fond le **LOCK** dans le sens horaire pour l'ajuster et verrouiller la position horizontale de l'objectif.
7. Utilisez la bague de **FOCUS** pour mettre l'image au point.



**⚠ ATTENTION** ► Manipuler en douceur les dispositifs de réglage de l'objectif car l'objectif peut mal fonctionner s'il est soumis à des secousses. Il se peut que vous ayez à forcer un peu plus pour tourner les dispositifs de réglage près des seuils de réglage. Veiller à ne pas trop forcer.

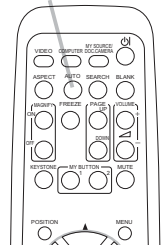
**REMARQUE** • Utiliser une clé polygonale pour tourner les dispositifs de réglage **VERTICAL**, **HORIZONTAL** et **LOCK**. Si vous n'avez pas de clé polygonale, vous pouvez utiliser un tournevis plat en faisant bien attention.

- Utiliser le **LOCK** pour que le réglage de la position horizontale de l'objectif ne bouge pas. Le réglage de la position verticale de l'objectif peut faire bouger la position horizontale de l'objectif. Ce projecteur n'est pas équipé de dispositif de verrouillage de la position verticale de l'objectif.



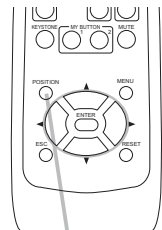
## Utiliser la fonction de réglage automatique

1. Appuyez sur la touche **AUTO** de la télécommande.
  - Appuyez sur cette touche pour réaliser les actions suivantes.
    - **Pour un signal d'ordinateur**  
La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement.  
Assurez-vous que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction. Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée. Utilisez une image claire pour effectuer le réglage.
    - **Pour un signal vidéo et s-vidéo**  
Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand **AUTO** est sélectionné pour la rubrique **FORMAT VIDEO** dans le menu **ENTR.** (M 40). La position verticale et la position horizontale seront réglées automatiquement par défaut.
    - **Pour un signal de vidéo composants**  
La position verticale et la position horizontale seront réglées automatiquement par défaut. La phase horizontale sera automatiquement ajustée.
      - L'opération d'ajustement automatique demande environ 10 secondes. Notez aussi que le projecteur risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées.
      - Lorsque cette fonction est réalisée pour un signal vidéo, un élément supplémentaire tel qu'une ligne peut apparaître en dehors de l'image.
      - Lorsque cette fonction est exécutée en rapport avec un signal d'ordinateur, un cadre noir apparaît parfois sur le rebord de l'écran, selon le modèle d'ordinateur utilisé.
      - Les éléments réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand **DETAIL** ou **DESACTI.** est sélectionné pour la rubrique **AJUSTMT AUTO** de la rubrique **SERVICE** du menu **OPT.** (M 59).

Touche **AUTO**

## Régler la position

1. Appuyez sur la touche **POSITION** de la télécommande lorsqu'aucun menu n'est indiqué.  
L'indication "POSITION" apparaîtra sur l'écran.
2. Utilisez les touches ▲/▼ du curseur pour régler la position de l'image.  
Si vous souhaitez réinitialiser le paramètre, appuyez sur la touche **RESET** de la télécommande pendant l'opération.  
Appuyez à nouveau sur la touche **POSITION** pour terminer cette opération. Même si vous ne faites rien, la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes.
  - Lorsque cette fonction est appliquée sur un signal vidéo ou un signal s-vidéo, il se peut qu'une image telle qu'une ligne supplémentaire apparaisse à l'extérieur de l'image.
  - Quand cette fonction est exécutée sur un signal vidéo, s-vidéo ou composants vidéo, l'ampleur de l'ajustement dépendra de la valeur de **SUR-BAL.** dans le menu **AFFICHAGE** (M 36). L'ajustement n'est pas possible quand la valeur de **SUR-BAL.** est de 10.
  - Si vous appuyez sur la touche **POSITION** lorsqu'un menu est affiché à l'écran, la position de l'image affichée ne change pas ; en revanche, le menu est déplacé.
  - Cette fonction n'est pas disponible pour **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** ou **HDMI**.

Touche **POSITION**

## Correction de la distorsion

Pour corriger la distorsion de l'écran de projection, vous pouvez sélectionner l'une des trois options suivantes : AUTO, MANUEL et AJUSTEMENT.

AUTO : correction verticale automatique de la distorsion trapézoïdale. (☰43)

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

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



- Appuyer tout d'abord sur la touche **KEYSTONE** pour afficher le menu **KEYSTONE** et sélectionner l'un des éléments à l'aide des touches ▲/▼. Suivre ensuite la procédure indiquée ci-après pour l'élément sélectionné.

**REMARQUE** • Le menu ou la boîte de dialogue disparaîtra automatiquement au bout de quelques secondes d'inactivité. Le fait d'appuyer à nouveau sur la touche **KEYSTONE** interrompt l'opération et ferme le menu ou la boîte de dialogue.

- Lorsque l'écran est réglé à l'aide de l'option **AJUSTEMENT**, les options **AUTO** et **MANUEL** ne peuvent pas être sélectionnées. Si vous souhaitez utiliser ces fonctions, vous reportez à l'étape 3 de l'élément **AJUSTEMENT** pour réinitialiser le réglage de l'option **AJUSTEMENT**.
- Lorsque l'option **DÉTECT.TRANSITION** est **ACTIVE**, ces fonctions ne sont pas disponibles (☰74).

### AUTO

- Lorsque l'option **AUTO** est sélectionnée, la touche ► ou **ENTER** exécute la correction verticale automatique de la distorsion trapézoïdale. Pour arrêter l'opération, appuyer sur la touche **KEYSTONE** ou sélectionner **ARRÊT** dans la boîte de dialogue à l'aide des touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ► ou **ENTER**.

### MANUEL

- Lorsque l'option **MANUEL** est sélectionnée, le fait d'appuyer sur la touche ► ou **ENTER** affiche la boîte de dialogue **KEYSTONE\_MANUEL**.
- Sélectionner la distorsion trapézoïdale verticale ou horizontale (Ⓜ/Ⓝ) à l'aide des touches ▲/▼.
- Utiliser les touches ◀/▶ pour régler la distorsion trapézoïdale.
- Pour arrêter l'opération, appuyer sur la touche **KEYSTONE** ou sélectionner **ARRÊT** dans la boîte de dialogue à l'aide des touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ► ou **ENTER**. Sinon, sélectionner **RETOUR** dans la boîte de dialogue à l'aide des touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ◀ ou **ENTER** pour revenir au menu de l'étape 1.



**AJUSTEMENT**

2. Lorsque l'option AJUSTEMENT est sélectionnée, le fait d'appuyer sur la touche ► ou **ENTER** affiche la boîte de dialogue KEYSTONE\_AJUSTEMENT.
3. S'il faut réinitialiser l'ajustement actuel, sélectionner REIN. dans la boîte de dialogue à l'aide de la touche **RESET** et appuyer sur la touche **ENTER** ou **INPUT**.
4. Sélectionner l'un des coins ou côtés à ajuster à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶ et appuyer sur la touche **ENTER** ou **INPUT**.
5. Régler la partie sélectionnée comme indiqué ci-après.
  - Pour régler un coin, utiliser les touches ▲/▼/◀/▶ pour ajuster la position du coin.
  - Pour ajuster le haut ou le bas, utiliser les touches ◀/▶ pour sélectionner un point sur le côté et utiliser les touches ▲/▼ pour régler la distorsion du côté.
  - Pour régler le côté gauche ou droit, utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner un point sur le côté et utiliser les touches ◀/▶ pour régler la distorsion du côté.
  - Pour régler un autre coin ou côté, appuyer sur la touche **ENTER** ou **INPUT** et suivre la procédure à partir de l'étape 4.



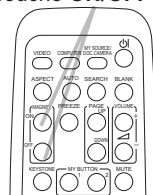
**REMARQUE** • Chaque coin et côté peut être réglé individuellement mais, dans certains cas, il peut être réglé conjointement avec un autre coin ou côté. Ceci est dû à des restrictions de commande et non à un dysfonctionnement.

6. Pour arrêter l'opération, appuyer sur la touche **KEYSTONE** ou sélectionner **ARRÊT** dans la boîte de dialogue à l'aide des touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ► ou **ENTER**. Sinon, sélectionner **RETOUR** dans la boîte de dialogue à l'aide des touches ▲/▼ et appuyer sur la touche ◀ ou **ENTER** pour revenir au menu de l'étape 1.

## Utiliser la fonction de grossissement

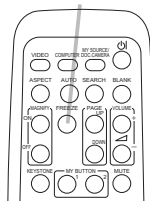
1. Appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** de la télécommande. L'image est agrandie et la boîte de dialogue **MAGNIFIEZ** s'affiche à l'écran. Lorsque vous appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** pour la première fois après avoir mis le projecteur sous tension, l'image est agrandie 1,5 fois. Des repères triangulaires apparaissent dans la boîte de dialogue pour indiquer chaque direction.
2. Pendant que les triangles sont affichés dans la boîte de dialogue, utilisez les touches du curseur ▲/▼/◀/▶ pour déplacer la zone d'agrandissement.
3. Une icône de loupe apparaît dans la boîte de dialogue lorsque vous appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** pendant que les triangles sont affichés.
4. Pendant que l'icône de loupe est affichée dans la boîte de dialogue, utilisez les touches de curseur ▲/▼ pour régler le rapport d'agrandissement. Le rapport d'agrandissement peut être réglé par paliers fins. Les changements apportés au rapport étant subtiles, ils peuvent être difficiles à noter.
5. Appuyez sur la touche **MAGNIFY OFF** de la télécommande pour quitter l'agrandissement.
  - La boîte de dialogue **MAGNIFIEZ** disparaît automatiquement au bout de plusieurs secondes d'inactivité. La boîte de dialogue réapparaît si vous appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** après qu'elle a disparu.
  - Pendant l'affichage de la boîte de dialogue **MAGNIFIEZ**, appuyez sur la touche **MAGNIFY ON** pour basculer entre celle de déplacement de la zone d'agrandissement (avec les triangles) et celle de réglage du rapport d'agrandissement (avec l'icône de loupe).
  - L'agrandissement est automatiquement désactivé lorsque le signal d'affichage ou ses conditions d'affichage changent.
  - Lorsque l'agrandissement est actif, l'état de distorsion trapézoïdale peut varier. Il est rétabli une fois l'agrandissement désactivé.
  - Des bandes horizontales peuvent apparaître sur l'image lorsque l'agrandissement est actif.
  - Cette fonction n'est pas disponible dans les cas suivants :
    - Le port **USB TYPE A** est sélectionné comme source d'entrée.
    - Un signal de synchronisation dans la plage non prise en charge est reçu.
    - Il n'y a pas de signal d'entrée.

**MAGNIFY**  
Touche **ON/OFF**



## Effacement temporaire de l'écran

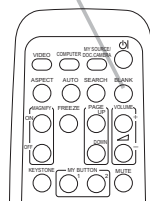
- Appuyer sur la touche **FREEZE** de la télécommande.  
L'indication « REPOS » va apparaître sur l'écran (toutefois l'indication n'apparaîtra pas quand l'option DESACTI. est sélectionnée pour la rubrique MESSAGE dans le menu ECRAN (📖50)), et le projecteur va entrer en mode REPOS durant lequel l'image se fige.  
Pour quitter le mode REPOS et revenir à l'écran normal, appuyez à nouveau sur la touche **FREEZE**.

Touche **FREEZE**

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

## Effacer l'écran temporairement

- Appuyez sur la touche **BLANK** de la télécommande.  
L'écran SUPPR. apparaîtra au lieu de l'écran du signal d'entrée. Veuillez vous référer à l'option SUPPR. du menu ECRAN (📖48).  
Pour quitter l'écran SUPPR. et retourner à l'écran du signal d'entrée, appuyez à nouveau sur la touche **BLANK**.

Touche **BLANK**

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

**⚠ ATTENTION** ► Si vous voulez afficher un écran blanc pendant que la lampe du projecteur est allumée, appliquez l'une des méthodes ci-dessous :

- Utilisez le protège-objectif fourni.
- Utilisez la fonction SUPPR. ci-dessus.

Toute autre mesure risque d'endommager le projecteur.

**REMARQUE** • Le son n'est pas lié à la fonction de l'écran SUPPR. Le cas échéant, réglez le volume ou coupez tout d'abord le son. Pour afficher l'écran SUPPR. et couper le son simultanément, utilisez la fonction SOURDINE AV (📖19).

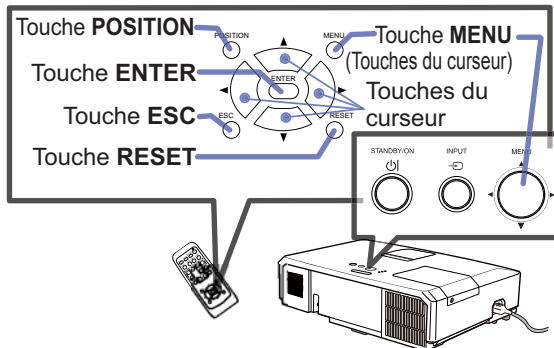
## Utiliser la fonction de menu

Ce projecteur offre les menus suivants :

IMAGE, AFFICHAGE, ENTR., INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT., RÉSEAU, SECURITE. et MENU COURT.

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

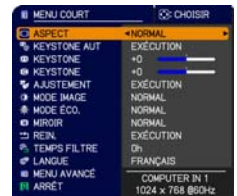
La méthode d'utilisation est la même pour tous les menus. Lorsque le projecteur affiche un menu quelconque, la touche **MENU** du projecteur fonctionne comme les touches du curseur. Les opérations de base de ces menus sont telles qu'indiquées ci-dessous.



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

### 2. Dans le MENU COURT

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



### Dans le MENU AVANCÉ

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



### Utiliser la fonction de menu (suite)

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

### Affichages à l'écran



Les affichages à l'écran ont la fonction suivante

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

## MENU COURT

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



Rubrique	Description																								
<b>ASPECT</b>	Commuter le mode de rapport de format avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique ASPECT dans le Menu AFFICHAGE (☞36).																								
<b>KEYSTONE AUT</b>	Exécuter la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec la touche ▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE AUT dans le Menu INSTALLAT° (☞43).																								
<b>KEYSTONE</b>	Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (☞43).																								
<b>KEYSTONE</b>	Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique KEYSTONE dans le Menu INSTALLAT° (☞44).																								
<b>AJUSTEMENT</b>	Le fait d'appuyer sur la touche ▶ affiche la boîte de dialogue KEYSTONE_AJUSTEMENT. Veuillez vous référer à la rubrique ADAPTATION PARFAITE du menu INSTALLAT° (☞44).																								
<b>MODE IMAGE</b>	<p>Commuter le mode d'image avec les touches ◀/▶. Les modes d'image correspondent à des combinaisons de modes GAMMA et TEMP COUL. Choisir un mode approprié selon la source projetée.</p> <p>           ↻ NORMAL ⇔ CINÉMA ⇔ DYNAMIQUE ⇔ PAN. (NOIR) ↻            ↻ JOUR ⇔ PANNE. BLANC ⇔ PANNE. (VERT) ↻         </p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>GAMMA</th> <th>TEMP COUL.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NORMAL</td> <td>1 DEFAUT</td> <td>2 MOYENNE</td> </tr> <tr> <td>CINÉMA</td> <td>2 DEFAUT</td> <td>3 BASSE</td> </tr> <tr> <td>DYNAMIQUE</td> <td>3 DEFAUT</td> <td>1 HAUTE</td> </tr> <tr> <td>PAN. (NOIR)</td> <td>4 DEFAUT</td> <td>4 HT INTENS-1</td> </tr> <tr> <td>PANNE. (VERT)</td> <td>4 DEFAUT</td> <td>5 HT INTENS-2</td> </tr> <tr> <td>PANNE. BLANC</td> <td>5 DEFAUT</td> <td>2 MOYENNE</td> </tr> <tr> <td>JOUR</td> <td>6 DEFAUT</td> <td>6 HT INTENS-3</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand la combinaison des modes GAMMA et TEMP COUL. est différente des modes pré-réglés ci-dessus, l'affichage sur le menu pour le MODE IMAGE est « PERSONNAL. ». Se reporter aux rubriques GAMMA et TEMP COUL. (☞33, 34) dans le Menu IMAGE.</li> <li>• Des lignes ou un autre type de bruit peuvent apparaître à l'écran lorsque cette fonction est activée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> </ul>		GAMMA	TEMP COUL.	NORMAL	1 DEFAUT	2 MOYENNE	CINÉMA	2 DEFAUT	3 BASSE	DYNAMIQUE	3 DEFAUT	1 HAUTE	PAN. (NOIR)	4 DEFAUT	4 HT INTENS-1	PANNE. (VERT)	4 DEFAUT	5 HT INTENS-2	PANNE. BLANC	5 DEFAUT	2 MOYENNE	JOUR	6 DEFAUT	6 HT INTENS-3
	GAMMA	TEMP COUL.																							
NORMAL	1 DEFAUT	2 MOYENNE																							
CINÉMA	2 DEFAUT	3 BASSE																							
DYNAMIQUE	3 DEFAUT	1 HAUTE																							
PAN. (NOIR)	4 DEFAUT	4 HT INTENS-1																							
PANNE. (VERT)	4 DEFAUT	5 HT INTENS-2																							
PANNE. BLANC	5 DEFAUT	2 MOYENNE																							
JOUR	6 DEFAUT	6 HT INTENS-3																							



## MENU COURT

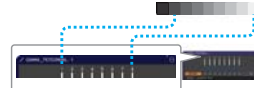
Rubrique	Description
<b>MODE ÉCO.</b>	L'utilisation des touches ◀/▶ active/désactive le mode Éco. Se reporter à la rubrique MODE ÉCO. dans le Menu INSTALLAT° (📖44).
<b>MIROIR</b>	Commuter le mode pour le statut de miroir avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique MIROIR dans le Menu INSTALLAT° (📖44).
<b>REIN.</b>	Cette opération permet de réinitialiser tous les paramètres du MENU COURT sauf le TEMPS FILTRE et la LANGUE. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶.
<b>TEMPS FILTRE</b>	Le temps d'utilisation du filtre à air est affiché dans le menu. Cette opération réinitialise la minuterie du filtre qui compte le temps d'utilisation du filtre à air. Une boîte de dialogue s'affiche pour la confirmation. Pour réinitialiser, sélectionner OK avec la touche ▶. Se reporter à la rubrique TEMPS FILTRE dans le Menu OPT. (📖56).
<b>LANGUE</b>	Modifier la langue d'affichage avec les touches ◀/▶. Se reporter à la rubrique LANGUE dans le Menu ECRAN (📖48).
<b>MENU AVANCÉ</b>	Appuyez sur la touche ▶ ou <b>ENTER</b> pour utiliser le menu IMAGE, AFFICHAGE, ENTR. INSTALLAT°, AUDIO IN, ECRAN, OPT., RÉSEAU ou SECURITE.
<b>ARRÊT</b>	Appuyez sur la touche ◀ ou <b>ENTER</b> pour faire disparaître le menu affiché à l'écran.

## Menu IMAGE



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



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



(Voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>TEMP COUL.</b></p>	<p>Commuter le mode de température de couleur avec les touches ▲/▼.</p> <p>1 HAUTE ⇔ 1 PERSONNAL. ⇔ 2 MOYENN ⇔ 2 PERSONNAL.  ⇕  6 PERSONNAL. ⇔ 3 BASSE  ⇕  6 HT INTENS-3 ⇔ 3 PERSONNAL.  ⇕  5 PERSONNAL. ⇔ 5 HT INTENS-2 ⇔ 4 PERSONNAL. ⇔ 4 HT INTENS-1</p> <p><b>Pour régler PERSONNAL.</b></p> <p>Sur sélection d'un mode dont le nom comprend PERSONNAL. et pression de la touche ► ou de la touche <b>ENTER</b>, une boîte de dialogue s'affiche pour vous aider à régler les options OFFSET et GAIN du mode sélectionné.</p>  <p>Les réglages OFFSET changent l'intensité de la couleur sur toutes les tonalités du modèle de test.</p> <p>Les réglages de GAIN influencent principalement l'intensité de la couleur sur les tonalités plus lumineuses du modèle de test.</p> <p>Choisir l'option à régler avec les touches ◀/▶, et régler le niveau avec les touches ▲/▼.</p> <p>Vous pouvez afficher un modèle de test pour vérifier l'effet de votre réglage en appuyant sur la touche <b>ENTER</b>.</p> <p>Chaque fois que vous appuyez sur la touche <b>ENTER</b>, le modèle change comme ci-après.</p>  <p>Aucun modèle ⇔ Echelle de gris (9 étapes) ⇐  ⇐⇐ Rampe ⇔ Echelle de gris (15 étapes)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Des lignes ou un autre type de bruit peuvent apparaître à l'écran lorsque cette fonction est activée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> </ul>
<p><b>COULEUR</b></p>	<p>Régler l'intensité de la couleur d'ensemble avec les touches ◀/▶.</p> <p>Faible ⇔ Forte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composants vidéo.</li> </ul> <p>Lorsque le signal d'entrée est un signal HDMI, cette rubrique peut également être sélectionnée si le cas (1) ou (2) s'applique.</p> <p>(1) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur VIDEO.  (2) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur AUTO et le projecteur reconnaît la réception de signaux vidéo.</p>
<p><b>TEINTE</b></p>	<p>Régler la teinte avec les touches ◀/▶.</p> <p>Rougeâtre ⇔ Verdâtre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal vidéo, un signal s-vidéo et un signal de composants vidéo.</li> </ul> <p>Lorsque le signal d'entrée est un signal HDMI, cette rubrique peut également être sélectionnée si le cas (1) ou (2) s'applique.</p> <p>(1) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur VIDEO.  (2) La rubrique FORMAT HDMI du menu ENTR. est réglée sur AUTO et le projecteur reconnaît la réception de signaux vidéo.</p>

Rubrique	Description
<b>NETTETE</b>	<p>Régler la netteté avec les touches ◀/▶ .</p> <p>Faible ⇔ Forte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des bruits et/ou un clignotement passager de l'écran peuvent être remarqués lors des réglages. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> </ul>
<b>IRIS ACTIF</b>	<p>Modifier le mode de contrôle de l'iris actif avec les touches ▲/▼ .</p> <p>PRESENT. ⇔ THÉÂTRE ⇔ DESACTI</p> <p style="text-align: center;">↑—————↑</p> <p><u>PRESENT.</u> : L'iris actif affiche les meilleures images de présentation aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.</p> <p><u>THÉÂTRE</u> : L'iris actif affiche les meilleures images de théâtre aussi bien dans des éclairages sombres que des éclairages lumineux.</p> <p><u>DESACTI</u> : L'iris actif est toujours ouvert.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il est possible que l'écran scintille quand les modes PRESENT. ou THÉÂTRE sont sélectionnés. Dans ce cas, sélectionner DESACTI.</li> </ul>
<b>MA MEMOIRE</b>	<p>Ce projecteur a 4 mémoires pour le réglage des données (pour chacune des rubriques du Menu IMAGE).</p> <p>Sélectionner une fonction avec les touches ▲/▼ et exécuter-la en appuyant sur la touche ▶ ou <b>ENTER</b>.</p> <p style="text-align: center;">     ↪ ENREG.-1 ⇔ ENREG.-2 ⇔ ENREG.-3 ⇔ ENREG.-4 ↩      ↪ CHARGER-4 ⇔ CHARGER-3 ⇔ CHARGER-2 ⇔ CHARGER-1 ↩   </p> <p><u>ENREG.-1, ENREG.-2, ENREG.-3, ENREG.-4</u></p> <p>L'exécution d'une fonction ENREG. enregistre les données courantes d'ajustement dans la mémoire correspondant au numéro compris dans le nom de la fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne pas oublier que les données courantes enregistrées d'une mémoire seront perdues lors de l'enregistrement de nouvelles données dans cette mémoire.</li> </ul> <p><u>CHARGER-1, CHARGER-2, CHARGER-3, CHARGER-4</u></p> <p>L'exécution d'une fonction CHARGER charge les données de la mémoire dont le numéro correspond à celui du nom de la fonction, et ajuste automatiquement l'image en fonction des données.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les fonctions CHARGER dont la mémoire correspondante est vide sont ignorées.</li> <li>• Ne pas oublier que les paramètres ajustés courants seront perdus lors du chargement de données. Si vous souhaitez conserver les paramètres courants, enregistrez-les avant d'exécuter une fonction CHARGER.</li> <li>• Vous pourrez remarquer des bruits et un clignotement passager de l'écran lorsque les données seront chargées. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> <li>• Les fonctions CHARGER peuvent également être exécutées par la touche <b>MY BUTTON</b> qui peut être paramétrée avec la rubrique MA TOUCHE dans le Menu OPT. (📖 57).</li> </ul>



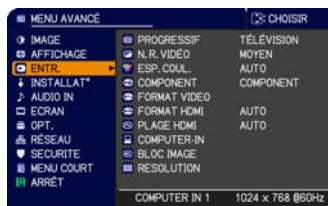
Rubrique	Description
<p><b>POSIT.V</b></p>	<p>Ajuster la position verticale avec les touches ◀/▶ .            Vers le bas ⇔ Vers le haut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un réglage excessif de la position verticale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, réinitialiser la position verticale sur son paramétrage par défaut. Appuyer sur la touche <b>RESET</b> quand la POSIT.V est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.V sur le paramétrage par défaut.</li> <li>• Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo ou un signal s-vidéo, l'étendue de l'ajustement dépend du paramétrage de la fonction SUR-BAL. (📖36). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible pour <b>LAN, USB TYPE A, USB TYPE B</b> ou <b>HDMI</b>.</li> </ul>
<p><b>POSIT.H</b></p>	<p>Ajuster la position horizontale avec les touches ◀/▶ .            Droite ⇔ Gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un réglage excessif de la position horizontale peut provoquer l'apparition de parasites à l'écran. Dans ce cas, réinitialiser la position horizontale sur son paramétrage par défaut. Appuyer sur la touche <b>RESET</b> quand la POSIT.H est sélectionnée pour réinitialiser la POSIT.H sur le paramétrage par défaut.</li> <li>• Quand cette fonction est appliquée sur un signal vidéo ou un signal s-vidéo, l'étendue de l'ajustement dépend du paramétrage de la fonction SUR-BAL. (📖36). Il n'est pas possible de procéder à un réglage quand le SUR-BAL. est à 10.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible pour <b>LAN, USB TYPE A, USB TYPE B</b> ou <b>HDMI</b>.</li> </ul>

(Voir page suivante)

Rubrique	Description
PHASE.H	<p>Ajuster la phase horizontale pour éliminer le scintillement avec les touches ◀/▶.</p> <p>Droite ⇔ Gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut être uniquement sélectionnée pour un signal d'ordinateur ou un signal de composants vidéo. Cette fonction n'est pas disponible pour <b>LAN, USB TYPE A, USB TYPE B</b> ou <b>HDMI</b>.</li> </ul>
TAIL.H	<p>Ajuster la taille horizontale avec les touches ◀/▶.</p> <p>Petite ⇔ Grande</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette rubrique peut uniquement être sélectionnée pour un signal d'ordinateur. Cette fonction n'est pas disponible pour <b>LAN, USB TYPE A, USB TYPE B</b> ou <b>HDMI</b>.</li> <li>• Si ce réglage est excessif, l'image risque de ne pas s'afficher correctement. Dans ce cas, réinitialiser le réglage en appuyant sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande durant cette opération.</li> <li>• La qualité des images risque d'être diminuée lorsque cette fonction est exécutée, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.</li> </ul>
EXÉCUT. D'AJUST. AUTO	<p>La sélection de cette rubrique active la fonction de réglage automatique.</p> <p><b>Pour un signal d'ordinateur</b> La position verticale, la position horizontale et la phase horizontale seront réglées automatiquement. S'assurer que la fenêtre d'application est paramétrée sur sa taille maximale avant de tenter d'utiliser cette fonction. Si l'image est sombre, elle risque encore d'être mal réglée. Utiliser une image claire pour faire le réglage.</p> <p><b>Pour un signal vidéo et un signal s-vidéo</b> Le format vidéo optimal pour les signaux d'entrée respectifs sera sélectionné automatiquement. Cette fonction est disponible uniquement quand AUTO est sélectionné pour la rubrique FORMAT VIDEO dans le Menu ENTR. (📖40). La position verticale et la position horizontale seront réglées automatiquement par défaut.</p> <p><b>Pour un signal de vidéo composants</b> La position verticale et la position horizontale seront réglées automatiquement par défaut. La phase horizontale sera automatiquement ajustée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction de réglage automatique prend environ 10 secondes. Remarquer aussi qu'il risque de ne pas fonctionner correctement avec certaines entrées.</li> <li>• Quand cette fonction est exécutée pour un signal vidéo, certains éléments supplémentaires tels qu'une ligne peuvent apparaître à l'extérieur de l'image.</li> <li>• Lorsque cette fonction est exécutée en rapport avec un signal d'ordinateur, un cadre noir apparaît parfois sur le rebord de l'écran, selon le modèle d'ordinateur utilisé.</li> <li>• Les éléments réglés au moyen de cette fonction peuvent varier quand DETAIL ou DESACTI. est sélectionné pour la rubrique AJUSTMT AUTO de la rubrique SERVICE du Menu OPT. (📖59).</li> </ul>

## Menu ENTR.


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



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

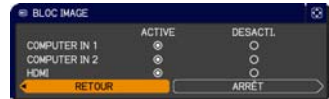
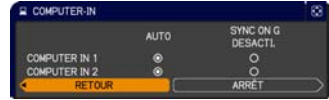
(suite à la page suivante)



Rubrique	Description								
<p><b>FORMAT VIDEO</b></p>	<p>Il est possible de définir le format vidéo pour les ports <b>S-VIDEO</b> et <b>VIDEO</b>.</p> <p>(1) Sélectionner le port d'entrée avec les touches ▲/▼.</p> <p>(2) Commuter le mode pour le format vidéo avec les touches ◀/▶.</p> <p style="text-align: center;">             AUTO ⇄ NTSC ⇄ PAL ⇄ SECAM              ↕ N-PAL ⇄ M-PAL ⇄ NTSC4.43 ↕         </p> <p>• Cette fonction est exécutée uniquement pour un signal vidéo provenant du port <b>VIDEO</b> ou du port <b>S-VIDEO</b>.</p> <p>• En mode AUTO, le mode optimal est automatiquement sélectionné.</p> <p>• 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> 								
<p><b>FORMAT HDMI</b></p>	<p>Changez le format vidéo pour une entrée depuis le port <b>HDMI</b> avec les touches du curseur ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;">             AUTO ⇄ VIDEO ⇄ COMPUTER              ↕ ↕ ↕         </p> <table border="1" data-bbox="311 780 1005 919"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUTO</td> <td>règle automatiquement le mode optimal.</td> </tr> <tr> <td>VIDEO</td> <td>règle le mode adéquat pour les signaux DVD.</td> </tr> <tr> <td>COMPUTER</td> <td>règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur.</td> </tr> </tbody> </table> <p>• Si <b>COMPUTER</b> est sélectionné, les fonctions <b>COULEUR</b> (menu IMAGE), <b>TEINTE</b> (menu IMAGE) et <b>SUR-BAL</b> (menu AFFICHAGE) ne peuvent pas être sélectionnées.</p>		Fonction	AUTO	règle automatiquement le mode optimal.	VIDEO	règle le mode adéquat pour les signaux DVD.	COMPUTER	règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur.
	Fonction								
AUTO	règle automatiquement le mode optimal.								
VIDEO	règle le mode adéquat pour les signaux DVD.								
COMPUTER	règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur.								
<p><b>PLAGE HDMI</b></p>	<p>Changez la plage numérique pour l'entrée depuis le port <b>HDMI</b> avec les touches du curseur ▲/▼.</p> <p style="text-align: center;">             AUTO ⇄ NORMAL ⇄ ÉLARGI              ↕ ↕ ↕         </p> <table border="1" data-bbox="311 1150 1005 1315"> <thead> <tr> <th></th> <th>Fonction</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AUTO</td> <td>règle automatiquement le mode optimal.</td> </tr> <tr> <td>NORMAL</td> <td>règle le mode adéquat pour les signaux DVD (16-235).</td> </tr> <tr> <td>ÉLARGI</td> <td>règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur (0-255).</td> </tr> </tbody> </table> <p>• Si le contraste de l'image sur l'écran est trop fort ou trop faible, essayer de trouver un autre mode plus adéquat.</p>		Fonction	AUTO	règle automatiquement le mode optimal.	NORMAL	règle le mode adéquat pour les signaux DVD (16-235).	ÉLARGI	règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur (0-255).
	Fonction								
AUTO	règle automatiquement le mode optimal.								
NORMAL	règle le mode adéquat pour les signaux DVD (16-235).								
ÉLARGI	règle le mode adéquat pour les signaux de l'ordinateur (0-255).								

(Voir page suivante)

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



(Voir page suivante)

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



STANDARD

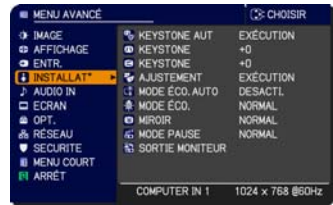


PERSONNAL.






## Menu INSTALLAT°

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




Rubrique	Description
<b>KEYSTONE AUT</b>	<p>La sélection de cette rubrique active la correction automatique des distorsions trapézoïdales. Le projecteur corrige automatiquement la distorsion trapézoïdale verticale résultant de l'angle d'installation (avant/arrière). Cette fonction sera exécutée une seule fois quand sélectionnée dans le menu. Quand l'inclinaison du projecteur a été modifiée, exécuter à nouveau cette fonction.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La plage de réglage de cette fonction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.</li> <li>• Lorsque INVERS.V ou INVERS.H&amp;V est sélectionné dans la rubrique MIROIR du Menu INSTALLAT°, il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante lorsque le projecteur est incliné ou orienté vers le bas.</li> <li>• Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE ( focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE ( focale grand angle).</li> <li>• Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas lorsque le projecteur est à l'horizontale (environ <math>\pm 4^\circ</math>).</li> <li>• Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le projecteur est incliné aux alentours de <math>\pm 30</math> degrés.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible si l'option DÉTECT.TRANSITION ( <b>74</b>) est ACTIVE ou si l'écran est réglé par l'option AJUSTEMENT ( <b>26</b>).</li> </ul>
<b>KEYSTONE</b>	<p>Corriger la distorsion trapézoïdale verticale avec les touches ◀/▶ . Raccourci le bas de l'image ⇔ Raccourci le haut de l'image</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La plage de réglage de cette fonction varie en fonction des entrées. Il se peut que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.</li> <li>• Cette fonction peut être excessive lorsque le réglage du zoom est configuré sur TELE ( focale téléphoto). Cette fonction doit être utilisée autant que possible avec le zoom réglé sur LARGE ( focale grand angle).</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible si l'option DÉTECT.TRANSITION ( <b>74</b>) est ACTIVE ou si l'écran est réglé par l'option AJUSTEMENT ( <b>26</b>).</li> </ul>

(Voir page suivante)

Rubrique	Description
 <b>KEYSTONE</b>	Corriger la distorsion trapézoïdale horizontale avec les touches ▲/▼. Raccourci le côté droit de l'image ⇔ Raccourci le côté gauche de l'image. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La plage de réglage de cette fonction varie selon les entrées. Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas de manière satisfaisante pour certaines entrées.</li> <li>• Il arrive que cette fonction ne fonctionne pas correctement lorsque le déplacement vertical de l'objectif n'est pas réglé totalement en haut.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible si l'option DÉTECT. TRANSITION (📖74) est ACTIVE ou si l'écran est réglé par l'option AJUSTEMENT (📖26).</li> </ul>
<b>AJUSTEMENT</b>	La sélection de cet élément affiche la boîte de dialogue KEYSTONE_AJUSTEMENT. Pour en savoir plus, voir AJUSTEMENT dans <b>Correction de la distorsion</b> (📖26). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette option est indisponible si l'option DÉTECT. TRANSITION est ACTIVE (📖74).</li> </ul>
<b>MODE ÉCO. AUTO</b>	L'utilisation des touches ▲/▼ active/désactive le MODE ÉCO.AUTO. ACTIVE ⇔ DESACTI <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec ACTIVE sélectionné, le projecteur est toujours réglé sur le mode éco au démarrage indépendamment du réglage MODE ÉCO. (📖ci-dessous). Un message OSD "MODE ÉCO.AUTO" s'affiche pendant plusieurs dizaines de secondes lorsque le projecteur se met en marche avec cette fonction activée.</li> </ul>
<b>MODE ÉCO.</b>	L'utilisation des touches ▲/▼ active/désactive le mode Éco. NORMAL ⇔ ÉCO <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand le mode ÉCO est activé, le bruit acoustique et la luminosité de l'écran sont réduits.</li> <li>• Avec MODE ÉCO.AUTO (📖ci-dessus) réglé sur ACTIVE, le projecteur est toujours réglé sur le mode éco au démarrage indépendamment de ce réglage.</li> </ul>
<b>MIROIR</b>	Sélectionner le statut du miroir avec les touches ▲/▼. <div style="text-align: center;">  </div> NORMAL ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.H&V <div style="text-align: center;">  </div> Si le Détecteur de transition est activé et que le statut de MIROIR est modifié, l'alarme DÉTECT. TRANSITION ACTIVEE (📖74) s'affiche lors du redémarrage du projecteur après une coupure d'alimentation.

(Voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>MODE PAUSE</b></p>	<p>Les touches ▲/▼ permettent de basculer le mode pause entre NORMAL et ÉCONOMIE.</p> <p>NORMAL ⇔ ÉCONOMIE</p> <p>Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, la consommation du état d'attente est réduite et s'accompagne des restrictions à l'utilisation suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand ÉCONOMIE est sélectionné, le contrôle de communication RS-232C est désactivé à l'exception de la mise en route du projecteur. La fonction réseau aussi ne peut être utilisée lorsque le projecteur est en état d'attente. Si la rubrique TYPE COMMUNICATION du menu COMMUNICATION a pour valeur PONT RÉSEAU, toutes les commandes RS-232C sont désactivées (61).</li> <li>• Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, le paramètre PAUSE de SOURCE AUDIO (46) n'est pas valide et aucun signal n'est produit via le port <b>AUDIO OUT</b> en mode pause.</li> <li>• Lorsque ÉCONOMIE est sélectionné, le paramètre PAUSE de SORTIE MONITEUR n'est pas valide et aucun signal n'est produit via le port <b>MONITOR OUT</b> en mode pause.</li> </ul>
<p><b>SORTIE MONITEUR</b></p>	<p>Pendant la projection du signal vidéo depuis le port d'entrée choisi à l'étape (1), le signal vidéo du port d'entrée sélectionné à l'étape (2) est émis sur le port <b>MONITOR OUT</b>.</p> <p>(1) Choisir un port d'entrée image à l'aide des touches ▲/▼. Choisissez STANDBY pour sélectionner la sortie vidéo en mode pause.</p> <p>(2) Choisir l'un des ports <b>COMPUTER IN</b> à l'aide des touches ◀/▶.</p> <p>Sélectionnez DESACTI. pour désactiver le port <b>MONITOR OUT</b> du port d'entrée ou du mode de pause choisi à l'étape (1).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous ne pouvez pas sélectionner <b>COMPUTER IN1</b> à l'étape (1) et <b>COMPUTER IN2</b> à l'étape (2) et inversement.</li> </ul> 

## Menu AUDIO IN

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



Rubrique	Description
<b>VOLUME</b>	Réglez le volume à l'aide des touches ◀/▶. Bas ⇔ Haut
<b>HAUT-PARL</b>	Activez / désactivez le haut-parleur interne à l'aide des touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI Lorsque DESACTI. est sélectionné, le haut-parleur interne ne fonctionne pas.
<b>SOURCE AUDIO</b>	<p>Pendant la projection du signal d'image depuis le port d'entrée choisi à l'étape (1), le signal audio du port d'entrée sélectionné à l'étape (2) est émis à la fois sur le port AUDIO OUT et le haut-parleur intégré de ce projecteur. Toutefois, le haut-parleur intégré est inopérant lorsque HAUT-PARL est réglé sur DESACTI.</p> <p>(1) Choisir un port d'entrée image à l'aide des touches ▲/▼. Choisissez PAUSE pour sélectionner la sortie audio en mode pause.</p> <p>(2) Choisir l'un des ports <b>AUDIO IN</b> à l'aide des touches ◀/▶. Sélectionnez ✕ pour couper le son du port d'entrée ou en mode de pause choisi à l'étape (1).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans la fenêtre SOURCE AUDIO, « H » symbolise le signal audio depuis le port <b>HDMI</b>. Il ne peut être sélectionné que pour les images reçues depuis le port <b>HDMI</b>.</li> <li>• Même si le projecteur est en mode de pause, les ventilateurs de refroidissement peuvent fonctionner et faire du bruit lorsque le haut-parleur intégré fonctionne.</li> <li>• S.T.C. (Closed Caption: sous-titres) est automatiquement activée en cas de réception des signaux d'entrées contenant des sous-titres et lorsque ✕ est sélectionné. Cette fonction est disponible uniquement lorsque le signal est NTSC pour <b>VIDEO</b> ou <b>S-VIDEO</b>, ou 480i@60 pour <b>COMPONENT</b>, <b>COMPUTER IN1</b> ou <b>COMPUTER IN2</b>, ou encore lorsque AUTO est sélectionné pour AFFICHER dans le menu S.T.C. au sein du menu ECRAN (53).</li> </ul>



(Voir page suivante)

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




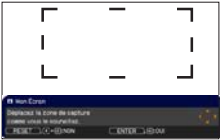

## Menu ECRAN

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



Rubrique	Description
<b>LANGUE</b>	<p>Changer la langue d'affichage sur écran avec les touches ▲/▼/◀/► .            ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL            ↑ ..... (indiqué dans la boîte de dialogue LANGUE) ..... ↓</p> <p>Appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b> pour enregistrer la sélection linguistique.</p>
<b>POS. MENU</b>	<p>Ajuster la position du menu avec les touches ▲/▼/◀/► .            Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche <b>MENU</b> de la télécommande ou n'effectuer aucune opération pendant environ 10 secondes.</p>
<b>SUPPR.</b>	<p>Sélectionner le mode pour l'écran blanc avec les touches ▲/▼ .            L'écran blanc est un écran pour la fonction d'écran blanc temporaire (🔗28). On peut l'afficher en appuyant sur la touche <b>BLANK</b> de la télécommande.</p> <p>Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ BLEU ⇔ BLANC ⇔ NOIR            ↑ ..... ↓</p> <p><u>Mon Écran</u> : L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (🔗49).  <u>ORIGINAL</u> : Ecran pré-réglé comme écran standard.  <u>BLEU, BLANC, NOIR</u> : Ecrans simples dans chaque couleur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran simple noir après quelques minutes.</li> </ul>
<b>DEMARRAGE</b>	<p>Activer le mode pour l'écran de démarrage avec les touches ▲/▼ .            L'écran de démarrage est un écran affiché quand aucun signal ou un signal adéquat est détecté.</p> <p>Mon Écran ⇔ ORIGINAL ⇔ DESACTI.            ↑ ..... ↓</p> <p><u>Mon Écran</u> : L'écran peut être enregistré par la rubrique Mon Écran (🔗49).  <u>ORIGINAL</u> : Ecran pré-réglé comme écran standard.  <u>DESACTI.</u> : Ecran simple noir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour éviter de laisser une image résiduelle sur l'écran, l'écran Mon Écran ou l'écran ORIGINAL deviendront un écran SUPPR. (🔗ci-dessus) après quelques minutes. Si l'écran SUPPR. est également l'écran Mon Écran ou ORIGINAL, l'écran simple noir sera utilisé à la place.</li> <li>• Lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (🔗72), DÉMARRAGE est fixé sur Mon Écran.</li> </ul>

(Voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>Mon Écran</b></p>	<p>Cette rubrique sert à la capture d'une image à utiliser comme image de Mon Écran pour l'écran SUPPR. et l'écran DEMARRAGE. Afficher l'image à capturer avant d'exécuter la procédure suivante.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sur sélection de cette rubrique la boîte de dialogue intitulée « Mon Écran » s'affiche. Elle vous demandera si vous souhaitez commencer la capture de l'image à partir de l'écran actuel.            <p>Attendre que l'image cible s'affiche et appuyer sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b> sur la télécommande quand l'image s'affiche. L'image sera gelée et le cadre de capture apparaîtra. Pour terminer cette opération, appuyer sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande.</p> </li> <li>Ajuster la position du cadre avec les touches ▲/▼/◀/▶. Déplacer le cadre sur la position de l'image que vous souhaitez utiliser. Pour certains signaux d'entrée le cadre ne pourra pas être déplacé.            <p>Pour commencer l'enregistrement, appuyer sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b> sur la télécommande.</p>  <p>Pour rétablir l'écran et retourner à la boîte de dialogue précédente, appuyer sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande. L'enregistrement prendra quelques minutes. Une fois l'enregistrement terminé, l'écran enregistré et le message « <b>L'enregistrement de Mon Écran est terminé.</b> » s'afficheront pendant quelques secondes. Si l'enregistrement échoue, le message « <b>Une erreur de capture s'est produite. Veuillez essayer à nouveau.</b> » s'affichera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction n'est pas disponible quand ACTIVE est sélectionné sur la rubrique V. Mon Écran (📖 50).</li> <li>• Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (📖 72).</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible pour LAN, USB TYPE A, USB TYPE B ou HDMI.</li> </ul> </li> </ol>

(Voir page suivante)


Rubrique	Description
<b>V. Mon Écran</b>	<p>Activer/désactiver la fonction V. Mon Écran avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Quand ACTIVE est sélectionné, la rubrique Mon Écran est verrouillée. Utiliser cette fonction pour protéger le réglage actuel de Mon Écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction ne peut être sélectionnée lorsque ACTIVE est sélectionné dans la rubrique MOT DE PASSE Mon Écran dans le menu SECURITE (🔑72).</li> </ul>
<b>MESSAGE</b>	<p>Activer/désactiver la fonction de message avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque le mode ACTIVE est sélectionné, les fonctions de message suivantes sont activées.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>« AUTO EN COURS » pendant le réglage automatique</li> <li>« PAS D'ENTREE DETECTEE »</li> <li>« SYNCHRO HORS PORTEE »</li> <li>« FRÉQUENCE DE BALAYAGE INSTABLE »</li> <li>« Recherche... » en cas de recherche d'un signal d'entrée</li> <li>« Détection... » quand un signal d'entrée est détecté</li> <li>« MODE ÉCO.AUTO » tout en démarrant MODE ÉCO.AUTO</li> </ul> <p>L'indication du signal d'entrée affiché par changement L'indication du rapport de format affiché par changement L'indication du MODE IMAGE affiché par changement L'indication de l'IRIS ACTIF affiché par changement L'indication de MA MEMOIRE affichée par changement Les indications « REPOS » et « II » quand on appuie sur la touche <b>FREEZE</b> pendant que l'écran est bloqué. L'indication du MODÈLE affichée par changement .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il faut se rappeler si l'image est bloquée quand vous choisissez DESACTI. Il ne faut pas confondre l'état de repos avec un dysfonctionnement (🔑28).</li> </ul>

(Voir page suivante)




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



(Voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>NOM DU SOURCE (suite)</b></p>	<p>(6) Le nom actuel s'affichera sur la première ligne. Choisir et saisir les caractères avec les touches ▲/▼/◀/▶ et la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>. Pour effacer un caractère à la fois, presser la touche <b>RESET</b> ou presser la touche ◀ et la touche <b>INPUT</b> simultanément. Si vous déplacez le curseur sur <b>SUPPRIMER</b> ou <b>TOUT EFFACER</b> sur l'écran et appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>, 1 ou tous les caractères seront également effacés. Le nom peut utiliser 16 caractères au maximum.</p> <p>(7) Modifier un caractère déjà saisi avec la touche ▲ pour déplacer le curseur sur la première ligne et déplacer le curseur sur le caractère à changer avec les touches ◀/▶. Le caractère est sélectionné après avoir appuyé sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>. Suivre ensuite la même procédure que décrite au point (6) ci-dessus.</p> <p>(8) Terminer la saisie du texte en déplaçant le curseur sur OK sur l'écran et appuyer sur la touche ▶, <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>. Pour retourner au nom précédent sans enregistrer les modifications, déplacer le curseur sur <b>ANNULER</b> sur l'écran et appuyer sur la touche ◀, <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b>.</p> 
<p><b>MODÈLE</b></p>	<p>Sélectionnez le modèle à l'aide des touches ▲/▼. Appuyez sur la touche ▶ (ou <b>ENTER</b>) pour afficher le modèle sélectionné et appuyez sur la touche ◀ pour faire disparaître l'écran affiché. Le dernier modèle sélectionné s'affiche lorsque vous appuyez sur <b>MY BUTTON</b> allouée à la fonction <b>MODÈLE (M58)</b>.</p> <p>MOTIF TEST ↔ GUIDES1 ↔ GUIDES2 ↔ GUIDES3  ↕ ↕</p> <p>FAISCEAU ↔ CARTE2 ↔ CARTE1 ↔ CERCLE2 ↔ CERCLE1 ↔ GUIDES4</p> <p>Vous pouvez inverser une carte et la faire défiler horizontalement lorsque CARTE 1 ou CARTE 2 est sélectionné. Pour inverser la carte ou la faire défiler, affichez le guide en maintenant la touche <b>RESET</b> de la télécommande enfoncée pendant au moins trois secondes lorsque CARTE1 ou CARTE2 apparaît.</p>

(Voir page suivante)



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

## Menu OPT.

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



Rubrique	Description
<b>RECHER. AUTO.</b>	<p>Activer/désactiver la fonction de recherche automatique de signal avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur fait automatiquement le tour des ports d'entrée pour détecter un signal, dans l'ordre suivant. La recherche démarre à partir du port courant. Puis, lorsqu'il détecte un signal d'entrée, le projecteur arrête de chercher et affiche l'image.</p> <p>COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ LAN ⇔ USB TYPE A VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT ⇔ HDMI ⇔ USB TYPE B</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port <b>USB TYPE B</b>.</li> </ul>
<b>KEYSTONE AUT</b>	<p>Activer/désactiver la fonction de distorsion trapézoïdale automatique avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p><u>ACTIVE</u> : La distorsion trapézoïdale automatique s'activera dès que l'inclinaison du projecteur sera modifiée.</p> <p><u>DESACTI.</u> : Cette fonction est désactivée. Exécuter la fonction KEYSTONE AUT (EXÉCUTION) dans le menu INSTALLAT° pour avoir une correction de distorsion trapézoïdale automatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le projecteur est suspendu au plafond, cette fonction n'opérera pas correctement. La régler alors sur DESACTI.</li> <li>• Cette fonction n'est pas disponible quand le Détecteur de transition est activé (174).</li> </ul>
<b>ALLUM. DIRECT</b>	<p>Activer/désactiver la fonction ALLUM. DIRECT avec les touches ▲/▼. ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est défini, la lampe du projecteur est automatiquement activée sans effectuer la procédure habituelle (118), uniquement lorsque le projecteur est alimenté après une coupure de courant qui s'est produite alors que la lampe était allumée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette opération ne fonctionne pas si le projecteur est alimenté alors que la lampe est éteinte.</li> <li>• Après avoir allumé la lampe à l'aide de la fonction ALLUM. DIRECT, le projecteur est éteint si aucune entrée ou aucune opération n'est détectée au bout d'environ 30 minutes, même si la fonction AUTO OFF (155) n'est pas activée.</li> </ul>



Rubrique	Description
<p><b>AUTO OFF</b></p>	<p>Spécifier le temps de décompte pour la mise hors tension automatique du projecteur avec les touches ▲/▼.</p> <p>Long (max 99 minutes) ⇔ Court (min. 0 minute = DESACTI.)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Quand le temps spécifié est 0, la mise hors tension automatique n'a pas lieu. Quand le temps est spécifié entre 1 et 99 et si ce temps s'écoule sans qu'il n'y ait eu de signal ou seulement un signal non conforme, la lampe du projecteur s'éteindra.</p> <p>Si une touche du projecteur ou de la télécommande est pressée, ou bien si une commande (à l'exception des commandes get) est transmise au port <b>CONTROL</b> pendant la période correspondante, le projecteur ne sera pas mis hors tension.</p> <p>Se reporter à la section <b>Mise hors tension</b> (118).</p>
<p><b>USB TYPE B</b></p>	<p>Sélectionnez la fonction du port <b>USB TYPE B</b> avec les touches ▲/▼. Pour utiliser cette fonction, vous devez raccorder le port <b>USB TYPE B</b> du projecteur et le port USB de type A d'un ordinateur.</p> <p>SOURIS ⇔ AFFICHAGE USB</p> <p>SOURIS : La télécommande fournie fonctionne comme une simple souris et un clavier d'ordinateur.</p> <p>AFFICHAGE USB : Le port fonctionne comme port d'entrée recevant les signaux vidéo depuis l'ordinateur (86).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La projection des images peut prendre plusieurs secondes depuis le port <b>USB TYPE B</b>.</li> <li>• Dans les cas suivants, un message vous avisant que le port <b>USB TYPE B</b> n'est pas disponible pour les images reçues apparaît avec la boîte de dialogue USB TYPE B : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ce réglage bascule sur SOURIS lorsqu'une image reçue sur le port <b>USB TYPE B</b> est projetée.</li> <li>- Le port <b>USB TYPE B</b> est sélectionné comme source d'entrée vidéo lorsque ce réglage se trouve sur SOURIS. Sélectionnez AFFICHAGE USB dans la boîte de dialogue pour projeter les images reçues sur le port <b>USB TYPE B</b>. Le cas échéant, vous ne pourrez pas utiliser la fonction de simple souris et clavier. Autrement, sélectionnez un autre port pour la réception des images.</li> </ul> </li> </ul>

(Voir page suivante)




Rubrique	Description
<b>TEMPS LAMPE</b>	<p>Le temps de lampe correspond au temps d'utilisation de la lampe, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT.</p> <p>En appuyant sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande ou sur la touche ► du projecteur, une boîte de dialogue s'affiche.</p> <p>Pour réinitialiser le temps de lampe, sélectionner OK avec la touche ►.</p> <p>ANNULER ⇨ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réinitialiser le temps de lampe seulement lorsque vous avez remplacé la lampe. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation de la lampe.</li> <li>• Concernant le remplacement de la lampe, se reporter à la section <b>Remplacer la lampe</b> (📖89).</li> </ul>
<b>TEMPS FILTRE</b>	<p>Le temps de filtre correspond au temps d'utilisation du filtre, écoulé depuis la dernière réinitialisation. C'est affiché dans le Menu OPT.</p> <p>En appuyant sur la touche <b>RESET</b> sur la télécommande ou sur la touche ► du projecteur, une boîte de dialogue s'affiche.</p> <p>Pour réinitialiser le temps de filtre, sélectionner OK avec la touche ►.</p> <p>ANNULER ⇨ OK</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réinitialiser le temps de filtre uniquement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air. Ceci permet d'avoir une indication précise sur le temps d'utilisation du filtre.</li> <li>• Concernant l'entretien du filtre à air, se reporter à la section <b>Nettoyer et remplacer le filtre à air</b> (📖91).</li> </ul>


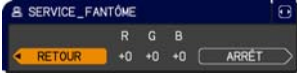
(Voir page suivante)




Rubrique	Description
<p><b>MA TOUCHE</b></p>	<p>Cette rubrique attribue une des fonctions ci-dessous aux touches <b>MY BUTTON (1/2)</b> de la télécommande (📖6).</p> <p>(1) Utilisez les touches ▲/▼ dans le menu MA TOUCHE pour sélectionner l'une des MY BUTTON- (1/2) et appuyez sur la touche ► ou <b>ENTER</b> pour afficher la boîte de dialogue de configuration MA TOUCHE.</p> <p>(2) Sélectionner ensuite une des fonctions suivantes avec les touches ▲/▼/◀/▶ pour une attribution à la touche souhaitée. Appuyez sur la touche <b>ENTER</b> ou <b>INPUT</b> pour enregistrer les réglages.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LAN: Assigne le port à <b>LAN</b>.</li> <li>• USB TYPE A: Assigne le port à <b>USB TYPE A</b>.</li> <li>• USB TYPE B: Assigne le port à <b>USB TYPE B</b>.</li> <li>• HDMI: Assigne le port à <b>HDMI</b>.</li> <li>• COMPUTER IN1 : Assigne le port à <b>COMPUTER IN1</b>.</li> <li>• COMPUTER IN2 : Assigne le port à <b>COMPUTER IN2</b>.</li> <li>• COMPONENT : Assigne le port à <b>COMPONENT</b>.</li> <li>• S-VIDEO : Assigne le port à <b>S-VIDEO</b>.</li> <li>• VIDEO : Assigne le port à <b>VIDEO</b>.</li> <li>• DIAPOSITIVE : Assigne le port à <b>USB TYPE A</b> et lance un diaporama.</li> <li>• MES IMAGES : affiche le menu MES IMAGES (📖67).</li> <li>• MESSENGER: Pour afficher ou effacer le texte du messenger sur l'écran (📖Fonction Messenger dans le Manuel d'utilisation – Guide Réseau).</li> </ul> <p>Lorsqu'il n'y a pas de données transférées à afficher, le message « PAS DE DONNÉES MESSENGER » apparaît.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• INFOS : Affiche SYSTÈME_INFOS, ENTR._INFOS (📖63), RÉSEAU_INFOS (📖70) ou rien.</li> <li>• KEYSTONE AUT : effectue automatiquement la correction de distorsion trapézoïdale (📖43).</li> <li>• MA MEMOIRE : charge un ensemble de données de paramétrage enregistrées (📖35).</li> </ul> <p>Appuyer sur la touche <b>MY BUTTON</b> si plus d'une donnée de paramétrage est enregistrée car le réglage change à chaque fois. Quand aucune donnée n'est enregistrée dans la mémoire, la boîte de dialogue « Pas de données » s'affiche. Quand le réglage courant n'est pas enregistré dans la mémoire, la boîte de dialogue telle que celle illustrée sur la droite s'affiche.</p> <p>Si vous souhaitez conserver le réglage en cours, veuillez appuyer sur la touche ► pour quitter. Dans le cas contraire, les paramètres de réglage actuels seront perdus lors du chargement de nouveaux paramètres.</p> <div style="text-align: right;">     </div>

(Voir page suivante)


Rubrique	Description
<b>MA TOUCHE</b> (suite)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IRIS ACTIF : modifie le mode de l'iris actif.</li> <li>• MODE IMAGE : modifie le MODE IMAGE (☞31).</li> <li>• REG. FILTRE : affiche la boîte de dialogue de confirmation de réinitialisation du temps de filtre (☞56).</li> <li>• MODÈLE : Affiche ou dissimule le format modèle sélectionné dans la rubrique MODÈLE (☞52).</li> <li>• SOURDINE AV : active/désactive l'image et le mode audio.</li> <li>• RESOLUTION : Pour activer/désactiver le menu RESOLUTION (☞42).</li> <li>• VOLUME MICRO : Pour activer/désactiver le menu VOLUME MICRO (☞47).</li> <li>• MODE ÉCO. : Pour activer/désactiver le menu MODE ÉCO (☞44).</li> </ul>
<b>MA SOURCE</b>	<p>Les touches ▲/▼ permettent de sélectionner le port entrée image associé à la touche <b>MY SOURCE/DOC. CAMERA</b> de la télécommande.</p> <p>Vous pouvez utiliser cette fonction non seulement pour les caméras document, mais aussi pour les ordinateurs et autres équipements.</p> <p style="text-align: center;">  </p>

(Voir page suivante)




Rubrique	Description
<b>SERVICE</b>	<p>Le menu SERVICE s'affiche quand cette rubrique est sélectionnée. Sélectionner une rubrique avec les touches ▲/▼, puis appuyer sur la touche ► ou sur la touche <b>ENTER</b> pour exécuter la fonction.</p> 
	<p><b>VIT VENTIL</b> 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. HAUT ⇔ NORMAL</p>
	<p><b>AJUSTMT AUTO</b> Sélectionner un des modes avec les touches ▲/▼. Si vous avez choisi DESACTI., la fonction de réglage automatique est désactivée. DETAIL ⇔ RAPIDE ⇔ DESACTI. ↑—————↑ <u>DETAIL</u> : Réglage plus détaillé comprenant un réglage de la TAIL.H <u>RAPIDE</u> : Réglage plus rapide, paramétrant TAIL.H sur une donnée préétablie pour le signal d'entrée. • Selon les conditions comme l'image d'entrée, le câble de signaux à l'appareil, les conditions environnantes de l'appareil, etc., le réglage automatique peut ne pas fonctionner correctement. Dans ce cas, choisir DESACTI. pour désactiver le réglage automatique et régler manuellement.</p>
	<p><b>FANTÔME</b> 1. Sélectionner une couleur d'image fantôme avec les touches ◀/▶. 2. Régler l'élément sélectionné avec les touches ▲/▼ pour faire disparaître l'image fantôme.</p> 
	<p><b>AVERT. FILTR</b> Utilisez la touche ▲/▼ pour régler la minuterie du message de notification lorsque le filtre doit être remplacé. 100h ⇔ 200h ⇔ 500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 5000h ⇔ DESACTI. Après avoir choisi un élément, à l'exception de DESACTI., le message « RAPPEL ***HEURES ONT PASSÉ .....» s'affichera une fois que l'horloge atteindra l'intervalle défini par cette fonction (📞96). Quand DESACTI. sera choisi, le message ne s'affichera pas. Utiliser cette fonction pour maintenir le filtre à air propre en paramétrant le temps approprié selon l'environnement de votre projecteur. • Veuillez vérifier régulièrement le filtre, même en l'absence de message. Si le filtre à air est colmaté à cause de poussières ou autres corps étrangers, la température interne du projecteur va monter, ce qui peut causer des dysfonctionnements de l'appareil, ou en réduire la durée de vie. • Prenez soin de l'environnement d'utilisation du projecteur et vérifiez régulièrement le filtre.</p>

Rubrique	Description
<b>SERVICE</b> (suite)	<p><b>VERR.TOUCHES</b></p> <p>(1) Utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner la commande des opérations. PANN. DE CONTR. ⇔ TÉLÉCOMMANDE</p> <p>(2) Utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner ACTIVE ou DÉSACTI. ACTIVE ⇔ DÉSACTI.</p>  <p>La sélection de ACTIVE à l'étape 2 verrouille les touches, à l'exception de STANDBY/ON, sur la commande des opérations sélectionnée à l'étape 1. La sélection de DÉSACTI. déverrouille les touches sur la commande des opérations sélectionnée à l'étape 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet d'éviter de jouer avec les touches ou de les actionner fortuitement. Cette fonction n'a aucun effet sur la télécommande.</li> </ul>
	<p><b>FRÉQ A DIST.</b></p> <p>(1) Changer les paramètres du capteur distant du projecteur avec les touches ▲/▼ (☐4, 17). 1:NORMAL ⇔ 2:HAUTE</p>  <p>(2) Utilisez la touche ◀/▶ pour activer ou désactiver la télécommande du projecteur. ACTIVE ⇔ DÉSACTI.</p> <p>Le paramétrage par défaut réglé en usine pour les deux est 1:NORMAL et 2:HAUTE pour être activés. Désactivez l'une des deux options si la télécommande ne fonctionne pas correctement. Il est impossible de désactiver les deux options simultanément.</p>
	<p>La sélection de cette rubrique entraîne l'affichage du menu COMMUNICATION.</p> <p>Dans ce menu vous pouvez configurer les paramètres de la communication en série du projecteur par l'intermédiaire du port <b>CONTROL</b>.</p>  <p><b>COMMUNICATION</b></p> <p>Sélectionnez une rubrique à l'aide des touches du curseur ▲/▼. Appuyez ensuite sur la touche ▶ pour ouvrir le sous-menu correspondant au paramètre sélectionné. Vous pouvez sinon appuyer sur la touche ◀ à la place de la touche ▶ pour revenir au menu précédent sans modifier la configuration.</p> <p>Chaque sous-menu peut être utilisé de la manière décrite ci-dessus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque TYPE COMMUNICATION (☐61) a pour valeur DÉSACTI. Les autres rubriques du menu COMMUNICATION ne sont pas valides.</li> <li>• Pour le fonctionnement de la communication en série, reportez-vous au <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>.</li> </ul>

Rubrique	Description	
<b>SERVICE</b> (suite)	<b>COMMUNICATION</b> (suite)	<b>TYPE COMMUNICATION</b> Choisir le type de communication pour transmissions par l'intermédiaire du port <b>CONTROL</b> . <b>PONT RÉSEAU</b> ⇔ <b>DESACTI</b> .  <u>PONT RÉSEAU</u> : Sélectionnez ce type si vous devez passer par ce projecteur pour contrôler un périphérique externe, tel qu'un terminal réseau, à partir de l'ordinateur. Le port <b>CONTROL</b> n'accepte pas les instructions RS-232C. (  <b>Fonction Pont réseau</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b> ) <u>DESACTI</u> .: Choisir ce mode pour recevoir des commandes RS-232C en utilisant le port <b>CONTROL</b> . <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>DÉSACTI</b>. est sélectionné comme paramètre par défaut.</li> <li>• Lorsque vous sélectionnez <b>PONT RÉSEAU</b>, cochez la rubrique <b>MÉTHODE TRANSMISSION</b> (  <b>ci-dessous</b> ).</li> </ul>
		<b>RÉGLAGES SÉRIE</b> Choisir les conditions de communication en série pour le port <b>CONTROL</b> . <b>VITESSE COM</b> 4800bps ⇔ 9600bps ⇔ 19200bps ⇔ 38400bps $\overbrace{\hspace{12em}}^{\uparrow}$ <b>PARITÉ</b> <b>AUCUNE</b> ⇔ <b>IMPAIRE</b> ⇔ <b>PAIRE</b> $\overbrace{\hspace{12em}}^{\uparrow}$ <ul style="list-style-type: none"> <li>• La <b>VITESSE COM.</b> est fixée à 19200bps, <b>PARITÉ</b> est fixé à <b>AUCUNE</b> lorsque <b>TYPE COMMUNICATION</b> a pour valeur <b>DESACTI</b> (  <b>ci-dessus</b> ).</li> </ul>
		<b>MÉTHODE TRANSMISSION</b> Sélectionnez la méthode de transmission pour la communication dans <b>PONT RÉSEAU</b> à partir du port <b>CONTROL</b> . <b>SEMI-DUPLEX</b> ⇔ <b>DUPLEX INTÉGRAL</b> <u>SEMI-DUPLEX</u> : Cette méthode permet au projecteur d'assurer une communication bilatérale, mais une seule direction, soit la transmission, soit l'émission de données, est autorisée à la fois. <u>DUPLEX INTÉGRAL</u> : Cette méthode permet au projecteur d'effectuer une communication bilatérale assurant la transmission et la réception simultanées de données. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>SEMI-DUPLEX</b> est sélectionné comme paramètre par défaut.</li> <li>• Si vous sélectionnez <b>SEMI-DUPLEX</b>, vérifiez le réglage de la rubrique <b>TEMPS LIMITE RÉPONSE</b> (  <b>62</b> ).</li> </ul>

Rubrique	Description	
<b>SERVICE (suite)</b>	<b>COMMUNICATION (suite)</b>	<p><b>TEMPS LIMITE RÉPONSE</b> Sélectionnez le délai d'attente des données de réponse provenant d'un autre périphérique communiquant via PONT RÉSEAU et SEMI-DUPLEX via le port <b>CONTROL</b>.</p> <p style="text-align: center;">DESACTI. ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s  </p> <p><b>DESACTI.</b>: Sélectionnez ce mode si vous n'avez pas besoin de vérifier les réponses provenant du périphérique vers lequel le projecteur envoie des données. Dans ce mode, le projecteur peut envoyer en continu des données depuis l'ordinateur.</p> <p><b>1s /2s /3s</b>: sélectionnez le délai pendant lequel le projecteur doit attendre les réponses du périphérique auquel il envoie les données. Pendant l'attente des réponses, le projecteur n'envoie aucune donnée à partir du port <b>CONTROL</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce menu est uniquement disponible lorsque PONT RÉSEAU est sélectionné pour TYPE COMMUNICATION et que SEMI-DUPLEX est sélectionné pour MÉTHODE TRANSMISSION (📖61).</li> </ul> <p><b>FAISCEAU</b> La sélection de cet élément affiche le menu FAISCEAU. Pour en savoir plus sur ce menu, consulter notre site Web. (📖Manuel d'utilisation (résumé))</p>

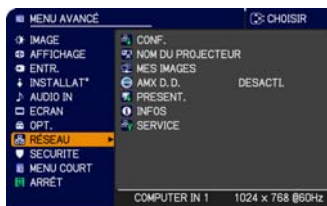
(Voir page suivante)

Rubrique	Description
<b>SERVICE</b> (suite)	<p><b>IINFOS</b></p> <p>Sur sélection de cette fonction, la boîte de dialogue intitulée « ENTR._INFOS » s'affiche. Elle indique des informations concernant l'entrée actuelle.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le message « BLOC IMAGE » sur la boîte de dialogue signifie que la fonction de verrou de cadre est activée.</li> <li>• Le message « SCART RGB » signifie que les ports <b>COMPONENT</b> fonctionne en tant que port d'entrée SCART RGB. Se reporter à la rubrique COMPONENT. dans le Menu ENTR. (🔗39).</li> <li>• Cette rubrique ne peut pas être sélectionnée s'il n'y a aucun signal ou en mode de sortie synchronisée.</li> <li>• Lorsque AFFICHER MON TEXTE est paramétré sur ACTIVE, MON TEXTE est affiché avec l'information entrée dans la boîte de dialogue ENTR._INFOS (🔗76).</li> </ul>
	<p><b>REGLAGE USINE</b></p> <p>Pour exécuter cette fonction, sélectionner OK avec la touche ►. L'exécution de cette fonction rétablit l'ensemble des réglages initiaux pour toutes les rubriques de tous les menus. Il faut noter que les rubriques TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, LANGUE, AVERT. FILTER, RÉSEAU, et SECURITE ne sont pas réinitialisées.</p> <p>ANNULER ⇨ OK</p>



## Menu RÉSEAU

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



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

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

• Le contrôle de communication réseau est désactivé quand le projecteur est en mode Attente si la rubrique MODE PAUSE est à ÉCONOMIE. Établir la connexion entre le projecteur et le réseau après avoir réglé la rubrique MODE PAUSE à NORMAL ( 45).




Rubrique	Description
CONF.	Choisir cette rubrique affiche le Menu CONF. du réseau. Sélectionnez une fonction à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► ou <b>ENTER</b> de la télécommande pour exécuter la fonction.
	<p><b>DHCP</b> (Protocole de configuration dynamique de l'hôte)</p> <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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand le paramètre « DHCP » est défini sur ACTIVE, l'obtention de l'adresse IP à partir du serveur DHCP prend un peu de temps.</li> <li>• Une adresse IP sera attribuée à la fonction IP auto si le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse IP du serveur, même si DHCP est défini sur « ACTIVE ».</li> </ul>



(Voir page suivante)

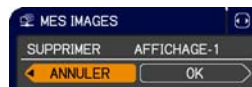
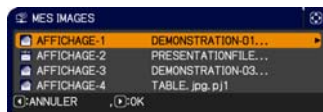
Rubrique	Description	
CONF. (suite)	<b>ADRESSE IP</b>	Saisissez l'ADRESSE IP à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶. Cette fonction peut uniquement être utilisée quand DHCP est DESACTI. • L'ADRESSE IP est le numéro qui identifie ce projecteur sur le réseau. Vous ne pouvez pas avoir deux appareils avec la même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

(Voir page suivante)

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

(Voir page suivante)

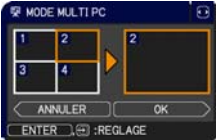
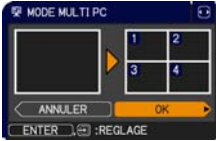
Rubrique	Description
<p><b>MES IMAGES</b></p>	<p>La sélection de cette rubrique affichera le menu MES IMAGES.</p> <p>Pour stocker des images sur le projecteur, le logiciel <b>PJimg/Projector Image Tool</b> téléchargeable depuis notre site Web est nécessaire.</p> <p>Sélectionnez un élément qui est une image fixe avec l'MES IMAGES au moyen des touches ▲/▼, (<b>Fonction Mes images</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>) et de la touche ► ou <b>ENTER</b> pour afficher l'image.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'élément ne contenant pas d'image mémorisée ne peut pas être sélectionné.</li> <li>• Les noms des fichiers images sont chacun affichés avec un maximum 16 caractères.</li> </ul> <p><b>Pour changer l'image affichée</b> Utilisez les touches ▲/▼.</p> <p><b>Pour revenir au menu</b> Appuyez sur la touche ◀ de la télécommande.</p> <p><b>Pour effacer les images affichées ainsi que les fichiers sources correspondants dans le projecteur.</b></p> <p>(1) Appuyez sur la touche <b>RESET</b> de la télécommande tout en affichant une image à afficher dans le menu MES IMAGES - SUPPRIMER</p> <p>(2) Appuyez sur la touche ► pour effacer. Pour arrêter l'effacement, appuyez sur la touche ◀.</p>
<p><b>AMX D.D. (AMX Device Discovery)</b></p>	<p>Utiliser les touches ▲/▼ pour activer et désactiver AMX Device Discovery.</p> <p>ACTIVE ⇔ DESACTI.</p> <p>Lorsque ACTIVE est sélectionné, le projecteur peut être détecté par les contrôleurs AMX connectés au même réseau. Pour plus d'informations au sujet de AMX Device Discovery, consultez le site web d'AMX.</p> <p><u>URL: <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a></u> (à partir de août 2010)</p>






(Voir page suivante)

Rubrique	Description
<b>PRESENT.</b>	Le menu PRESENT. s'affiche quand cette rubrique est sélectionnée. Sélectionnez l'une des rubriques suivantes avec les touches ▲/▼, puis appuyez sur la touche ► ou <b>ENTER</b> pour utiliser cette fonction.
	<p data-bbox="311 485 418 533"><b>QUITTER MODE PRÉSENTATION</b></p> <p data-bbox="440 300 1025 719">Si vous avez réglé un ordinateur sur le mode Présentation pendant la projection d'une image, le projecteur est occupé par l'ordinateur et l'accès depuis tout autre ordinateur est bloqué. Utilisez cette fonction pour quitter le mode Présentation et autoriser d'autres ordinateurs à accéder au projecteur. Sélectionnez cette rubrique pour afficher une boîte de dialogue. Appuyez sur la touche ► pour choisir OK dans la boîte de dialogue. Le mode Présentation est annulé et un message s'affiche indiquant le résultat.</p> <ul data-bbox="440 619 975 719" style="list-style-type: none"> <li>• Pour procéder au réglage du mode Présentation, utilisez "LiveViewer". Pour plus de détails, voir la section <b>Mode Présentation</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>.</li> </ul>
	<p data-bbox="320 884 409 932"><b>MODE MULTI PC</b></p> <p data-bbox="440 740 1025 1082">Si vous réglez plus d'un ordinateur sur le mode Multi PC sur "LiveViewer" et envoyer leurs images au projecteur, vous pouvez sélectionner le mode d'affichage sur le projecteur entre les deux options ci-dessous.</p> <ul data-bbox="440 847 1012 979" style="list-style-type: none"> <li>- Mode PC unique : affiche l'image de l'ordinateur sélectionné en plein écran.</li> <li>- Mode Multi PC : affiche les images envoyées depuis un maximum de quatre ordinateurs à l'écran, lequel est divisé en quatre sections.</li> </ul> <p data-bbox="440 983 1012 1082">Sélectionnez cette rubrique pour afficher une boîte de dialogue. Utilisez la boîte de dialogue pour modifier le mode d'affichage tel qu'expliqué ci-dessous.</p>

(Voir page suivante)

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

(Voir page suivante)

Rubrique	Description
<p><b>INFOS</b></p>	<p>La sélection de cette rubrique affiche la boîte de dialogue RÉSEAU_INFOS, permettant de confirmer les paramètres réseau.</p>  <p>• Pour en savoir plus sur le CODE SECRET, voir la section <b>Sélection de la méthode de connexion réseau</b> dans le <b>Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seuls les 16 premiers caractères du nom du projecteur sont affichés.</li> <li>• Quand le niveau de tension de la pile pour l'horloge interne diminue, l'heure réglée peut devenir erronée même si une date et une heure correctes sont saisies. Remplacez la pile de manière appropriée (📖93).</li> <li>• ADRESSE IP, MASQUE SOUS-RÉSEAU et INTERFACE PAR DÉFAUT indiquent "0.0.0.0" quand DHCP est ACTIVE et le projecteur ne peut pas obtenir d'adresse du serveur DHCP.</li> </ul>
<p><b>SERVICE</b></p>	<p>L'exécution de cette commande aura pour résultat de redémarrer et réinitialiser la fonction réseau. Sélectionner REDÉMARRER EXÉCUTION avec la touche ►.</p>  <p>Utiliser la touche ► pour mettre en action.</p>  <p>Si vous choisissez de redémarrer la connexion réseau sera coupée. Si DHCP est activé, l'adresse IP peut être changée. Après avoir choisi REDÉMARRER EXÉCUTION, le menu RÉSEAU ne sera pas accessible pendant environ 30 secondes.</p>

## Menu SECURITE

Ce projecteur est équipé de fonctions de sécurité. Le menu SECURITE permet d'accéder aux rubriques indiquées dans le tableau ci-dessous.

Pour utiliser le menu SECURITE : L'utilisateur doit s'enregistrer avant d'utiliser les fonctions de sécurité.

## Accédez au menu SECURITE

- Utilisez les touches ▲/▼ du menu SECURITE pour sélectionner ENTRER MOT DE PASSE et appuyez sur la touche ►. La boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE s'affiche.
- Utilisez les touches ▲/▼/◀/► pour entrer le mot de passe enregistré.

Le mot de passe d'usine par défaut est le suivant.

CP-X4021N, CP-X5021N: 1700

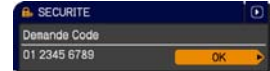
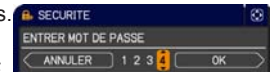
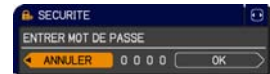
CP-WX4021N: 0100

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

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




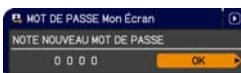

## Si vous avez oublié votre mot de passe



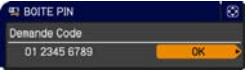
- Pendant l'affichage de la boîte de dialogue ENTRER MOT DE PASSE, maintenez enfoncée la touche **RESET** de la télécommande pendant environ 3 secondes ou maintenez enfoncée la touche **INPUT** pendant 3 secondes tout en appuyant sur la touche ► du projecteur.
  - La demande de code à 10 chiffres s'affiche. Contactez votre revendeur pour obtenir ce code à 10 chiffres. Votre mot de passe sera envoyée une fois les informations d'enregistrement de l'utilisateur confirmées.
- En l'absence de saisie pendant environ 55 secondes pendant l'affichage de la demande de code, le menu se ferme. Si nécessaire, recommencez la procédure à partir de l'étape (1).




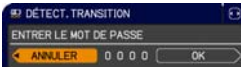
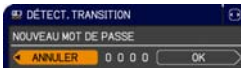

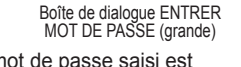
Rubrique	Description
<b>MODIF. MOT DE PASSE SECUR.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sélectionnez MODIF. MOT DE PASSE SECUR. dans le menu SECURITE à l'aide des touches ▲/▼, et appuyez sur la touche ► pour afficher la boîte de dialogue ENTRER LE MOT DE PASSE.</li> <li>Utilisez les touches ▲/▼/◀/►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


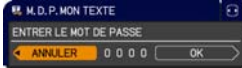
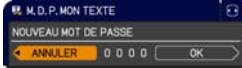
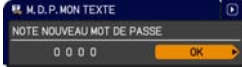
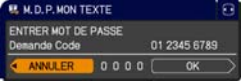


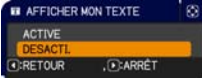





Rubrique	Description
<p><b>MOT DE PASSE Mon Écran</b></p>	<p>La fonction MOT DE PASSE Mon Écran peut être utilisée pour interdire l'accès à la fonction Mon Écran et pour empêcher l'image Mon Écran actuellement enregistrée d'être remplacée.</p> <p><b>1 Activer le MOT DE PASSE Mon Écran</b></p> <p>1-1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

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

(Voir page suivante)



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

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

Rubrique	Description
<p><b>AFFICHER MON TEXTE</b></p>	<p>(1) Sélectionner AFFICHER MON TEXTE avec les touches ▲/▼ du menu MON TEXTE et appuyer sur la touche ► ou ENTER pour afficher le menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE.</p> <p>(2) Sélectionner activer ou désactiver avec les touches ▲/▼ du menu activer/désactiver AFFICHER MON TEXTE. ACTIVER ⇔ DESACTI.</p> <p>Quand ACTIVE est activé, MON TEXTE sera affiché sur l'écran DEMARRAGE ainsi que dans la fenêtre de dialogue ENTR._INFOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette fonction est uniquement disponible quand la fonction M. D. P. MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.</li> </ul>   
<p><b>ÉDITER MON TEXTE</b></p>	<p>(1) Sélectionner 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. Pour effacer un caractère à la fois, presser la touche RESET Ou presser la touche ◀ et la touche INPUT Simultanément. 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction ÉDITER MON TEXTE est disponible uniquement quand la fonction M. D. P. MON TEXTE est paramétrée sur DESACTI.</li> </ul>   
<p><b>INDICATEUR SECURITE</b></p>	<p>La sélection de cet élément affiche la boîte de dialogue INDICATEUR SECURITE. Utiliser les touches ▲/▼ pour sélectionner ACTIVE ou DÉACTI. ACTIVE ⇔ DÉACTI.</p> <p>Quand ACTIVE est sélectionné alors que l'option VERROU PIN ou DÉTECT. TRANSITION est ACTIVE, l'indicateur SECURITY clignote en état de veille (73, 74).</p>
<p><b>VERR. DU FAISCEAU</b></p>	<p>La sélection de cet élément affiche la boîte de dialogue VERR. DU FAISCEAU. Pour en savoir plus sur ce menu, consulter notre site Web (Manual d'utilisation (résumé)).</p>

## Outils de présentation

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

- Présentation PC-LESS ( ci-dessous)
- Affichage USB ( 86)

## Présentation PC-LESS

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

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


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

- mode Thumbnail ( 78)
- mode Plein Écran ( 82)
- mode Diapositive ( 83)

### [Appareils de stockage supportés]

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

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

- Cette fonction ne sera peut-être pas disponible avec les concentrateurs USB.
- Cette fonction ne sera peut-être pas disponible avec les dispositifs USB équipés d'un logiciel de sécurité.
- L'insertion et le retrait d'un dispositif USB doivent être réalisées avec le plus grand soin. ( 12, 80)

### [Formats Supportés]

- FAT12, FAT16 et FAT32

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

### [Formats de fichiers Supportés]

- JPEG (.jpeg, .jpg) \* Progressif n'est pas pris en charge.
- Bitmap (.bmp) \* Le mode 16bit et les bitmaps compressés ne sont pas pris en compte.
- PNG (.png) \* Les PNG imbriqués ne sont pas pris en compte.
- GIF (.gif)

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

CP-X4021N, CP-X5021N: 1024X768

CP-WX4021N: 1280 x 800

(\* Certains ordinateurs peuvent ne pas supporter la résolution 1280 x 800.)

- Les fichiers dont la résolution est inférieure à 36x36 ne sont pas pris en charge.
- Les fichiers dont la résolution est inférieure à 100x100 ne seront peut-être pas affichés.
- L'affichage de certains fichiers pris en charge est parfois impossible.
- Lorsque le contenu des données d'image ne s'affiche pas en mode Thumbnail, seul un cadre apparaît à l'écran.

## Présentation PC-LESS (suite)

### Mode Thumbnail

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

Si vous le désirez, vous pouvez passer au mode Plein Ecran ou Diapositive, après avoir sélectionné des images dans le mode Thumbnail.

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



## Présentation PC-LESS (suite)

### Utiliser avec les touches ou les touches

Vous pouvez contrôler les images dans l'écran Thumbnail avec la télécommande, le clavier ou un navigateur Web. Les fonctions suivantes peuvent être pendant que "Thumbnail" est affichée.

Fonctionnement de la touche			Fonctions
La télécommande	Le pavé numérique du projecteur	Télécommande Web dans le logiciel navigateur Web.	
▲/▼/◀/▶	▲/▼/◀/▶	UP/DOWN/LEFT/RIGHT	Bouge le curseur
<b>PAGE UP</b> <b>PAGE DOWN</b>	-	PAGE UP PAGE DOWN	Change de page
<b>ENTER</b>	<b>INPUT</b>	<b>ENTER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Affiche l'image sélectionnée en mode plein écran lorsque le curseur est placé sur une image miniature.</li> <li>• Affiche le menu CONF. (📖 <i>suivant</i>) pour l'image sélectionnée lorsque le curseur est placé sur le numéro de l'image miniature.</li> </ul>



### Menu INSTALLAT° de l'image sélectionnée

Rubrique	Fonctions
INSTALLAT°	Utilisez les touches du curseur ◀/▶ pour changer chaque réglage ou utilisez la touche du curseur ▶ pour exécuter les fonctions comme suit.
RETOUR	Appuyez sur la touche du curseur ▶ ou <b>ENTER</b> pour revenir au mode Thumbnail.
DÉBUT	Passez sur ACTIVE pour définir l'image sélectionnée comme première image du diaporama. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" (📖 85).
FIN	Passez sur ACTIVE pour définir l'image sélectionnée comme dernière image du diaporama. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" (📖 85).
SAUTER	Passez sur ACTIVE pour sauter l'image sélectionnée dans le diaporama. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" (📖 85).
PIVOTER	Appuyez sur la touche du curseur ▶ ou <b>ENTER</b> pour faire pivoter l'image sélectionnée de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces informations de réglage seront enregistrées dans le fichier "playlist.txt" (📖 85).



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

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

Rubrique	Fonctions
	Passe à un dossier de niveau supérieur.
TRIER	Vous permet de trier les fichiers et dossiers comme suit.
RETOUR	Appuyez sur la touche du curseur ► ou <b>ENTER</b> pour revenir au mode Thumbnail.
NOM EN HAUT	Trie en ordre ascendant par nom de fichier.
NOM EN BAS	Trie en ordre descendant par nom de fichier.
DATE EN HAUT	Trie en ordre ascendant par date de fichier.
DATE EN BAS	Trie en ordre descendant par date de fichier.
◀/▶	Avance à la page précédente/suivante.
DIAPOSITIVE	Configure et lance le diaporama (  83).
RETOUR	Appuyez sur la touche du curseur ► ou <b>ENTER</b> pour revenir au mode Thumbnail.
DÉMARRER	Appuyez sur la touche du curseur ► ou <b>ENTER</b> pour lancer le diaporama.
DÉBUT	Sélectionne la première diapositive de Diapositive.
FIN	Sélectionne la dernière diapositive de Diapositive.
INTERVALLE	Règle l'intervalle entre chaque Diapositive.
MODE LECTURE	Sélectionne le mode de Diapositive.
ENTR.	Change le port d'entrée.
MENU	Affiche le menu.
RETIR. PRISE USB	Veillez à utiliser cette fonction avant de retirer le périphérique de stockage USB du projecteur. Après le retrait, le projecteur ne reconnaît pas le périphérique de stockage USB tant que vous ne le réinsérez pas dans le port <b>USB TYPE A</b> .

**Presentation PC-LESS (suite)**

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

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



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



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



**Presentation PC-LESS (suite)****Mode Plein Écran**

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



} Affichage Plein Ecran

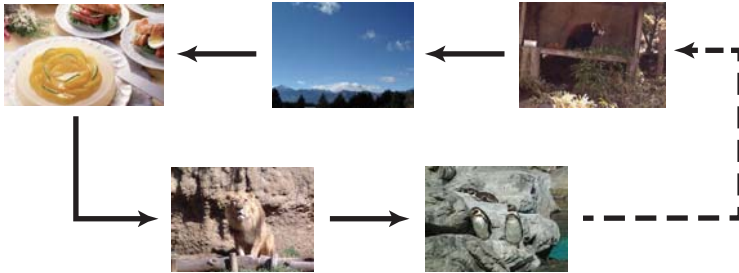
Les fonctions suivantes peuvent supporter un mode Plein Écran.

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

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

**Presentation PC-LESS (suite)****Mode Diapositive**

Le mode Diapositive affiche les images en plein écran puis alterne les images à l'intervalle défini dans INTERVALLE dans le menu de l'écran Thumbnail ( [78](#) ).



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

Les opérations suivantes peuvent être accessibles pendant que DIAPOSITIVE est affiché.

Fonctionnement de la touche			Fonctions
La télécommande	Le pavé numérique du projecteur	Web Remote Control dans le logiciel navigateur Web.	
<b>ENTER</b>	<b>INPUT</b>	<b>ENTER</b>	Affiche Thumbnail.

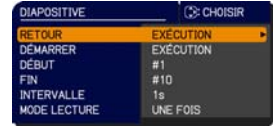
\* Ces opérations ne sont pas accessibles lorsque le OSD (Affichage écran) du projecteur est affiché.

**REMARQUE** • Il n'est pas possible de changer le port d'entrée avec la touche **INPUT** lorsque THUMBNAIL, DIAPOSITIVE ou CATALOGUE est affiché.  
 • Quand le Mode DIAPOSITIVE est réglé sur UNE FOIS, la dernière diapositive de la présentation restera à l'écran jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche **ENTER** de la télécommande ou le Web Remote Control, ou la touche **INPUT** du projecteur.

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

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

- 1) RETOUR : Revient au mode Thumbnail.
- 2) DÉMARRER : Joue les diapositives.
- 3) DÉBUT : Sélectionne la première diapositive de Diapositive.
- 4) FIN : Sélectionne la dernière diapositive de Diapositive.
- 5) INTERVALLE : Règle l'intervalle entre chaque Diapositive. Il n'est pas recommandé de régler un intervalle très court, car cela pourrait prendre plus de quelques secondes pour lire et afficher un fichier image s'il est stocké dans le bas de l'arborescence, ou encore si trop de fichiers sont stockés dans le même catalogue.
- 6) MODE LECTURE : Sélectionne le mode de Diapositive.  
UNE FOIS : Joue les diapositives une seule fois. SANS FIN : Joue les diapositives en boucle.



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

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

## Presentation PC-LESS (suite)

### Playlist

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

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

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

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

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

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

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

1ère ligne : réglages DÉBUT, FIN, INTERVALLE et MODE LECTURE (84).

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

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

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


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

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

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

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

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

• Pour les réglages du diaporama, reportez-vous à la section **Mode Diapositive** (83).

## Affichage USB

Le projecteur peut afficher les images transférées depuis l'ordinateur via un câble USB (📄10).

### Configuration matérielle et logicielle requise pour le PC

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

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

**REMARQUE** • Si le logiciel ne démarre pas automatiquement (généralement, parce que la fonction autorun des CD-ROM est désactivée sur votre SE), procédez comme suit.  
(1) Cliquez sur la touche [démarrer] dans la barre d'outil et sélectionner "Exécuter".  
(2) Tapez F:\LiveViewerLiteUSB.exe puis cliquez sur [OK].

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

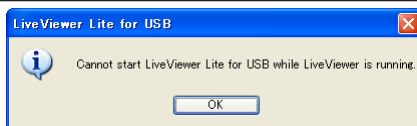
- La lecture automatique du CD-ROM est désactivée lorsque l'écran de veille est actif.
- La transmission de l'image depuis l'ordinateur est suspendue lorsque l'écran de veille protégé par mot de passe est actif. Pour reprendre la transmission, quittez l'écran de veille.
- Consulter notre site Web pour obtenir la dernière version du logiciel et son manuel. (📄 **Manuel d'utilisation (résumé)**).

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

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



**REMARQUE** • "LiveViewer" (reportez-vous au **Manuel d'utilisation – Guide Réseau**) et cette application ne peuvent être utilisées simultanément. Si vous connectez votre ordinateur au projecteur à l'aide d'un câble USB pendant que "LiveViewer" est en cours d'exécution, le message suivant s'affiche.

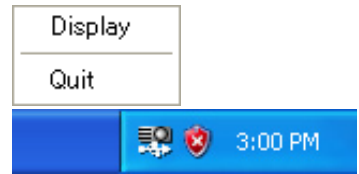


- Si un logiciel d'application ayant une fonction Pare-feu est installé sur votre PC, désactivez la fonction pare-feu en suivant les indications du guide utilisateur.
- Un logiciel de sécurité bloque peut-être la transmission de l'image. Changez les paramètres du logiciel de sécurité pour autoriser l'utilisation de "LiveViewer Lite for USB".

## Affichage USB (suite)

### Menu contextuel

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

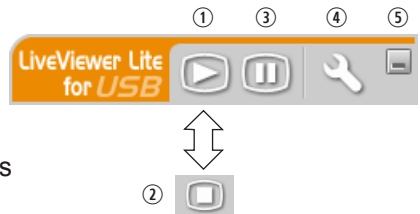


- |                       |   |
|-----------------------|---|
| Display<br>(Afficher) | : Le menu flottant s'affiche et l'icône disparaît dans la zone de notification Windows. |
| Quit<br>(Quitter)     | : L'application se ferme et l'icône disparaît dans la zone de notification Windows.     |

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

### Menu flottant

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



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

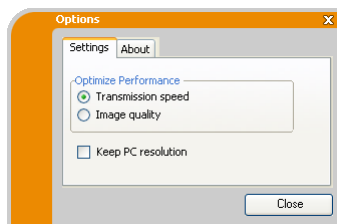
**REMARQUE** • Si vous cliquez plusieurs fois sur Démarrer la touche Capture et/ou la touche Stop (arrêt), les images ne seront peut-être pas affichées à l'écran.



## Affichage USB (suite)

### Fenêtre Options

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



### Optimiser la Performance

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

#### Vitesse de Transmission

La vitesse a la priorité sur la qualité d'image.

Cela rend le taux de compression pour fichiers JPEG plus élevé.

L'écran du projecteur est réécrit plus rapidement car les données transférées sont plus légères, cependant la qualité est pire.

#### Qualité d'Image

La qualité d'image a priorité sur la vitesse.

Cela réduit le taux de compression pour les fichiers JPEG.

L'écran du projecteur est réécrit plus lentement car les données transférées sont plus lourdes, cependant la qualité est meilleure.

### Herramientas de presentación (Conserver la résolution du PC)

Si vous décochez la case **[Keep PC resolution]**, la résolution d'écran de votre ordinateur sera modifiée comme suit et la vitesse d'affichage pourra être plus rapide.

CP-X4021N, CP-X5021N: 1024X768 (XGA)

CP-WX4021N: 1280 x 800

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

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

### About (À propos de)

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

## Entretien

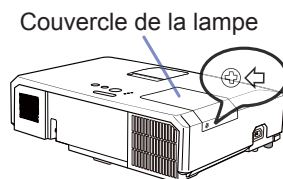
## Remplacer la lampe

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

**Numéro type : DT01171**

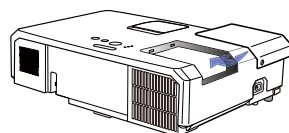
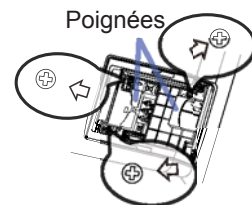
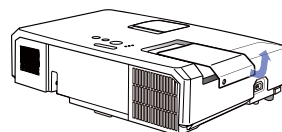
## Remplacer la lampe

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



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

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



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

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

## Remplacer la lampe (suite)

## Alerte lampe

 HAUTE TENSION  HAUTE TEMPERATURE  HAUTE PRESSION

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

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

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

Pour de plus amples informations, contacter votre revendeur.



Débranchez la prise de courant.

- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débranchez le cordon électrique de la prise, et demandez une lampe de rechange à votre revendeur local. Les éclats de verre peuvent endommager les parties internes du projecteur ou causer des blessures lors de la manipulation de celui-ci, aussi, n'essayez pas de nettoyer le projecteur ou de changer l'ampoule vous-même.

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

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



- Ne dévissez jamais d'autres vis que celles spécifiées (marquées d'une flèche).

- N'ouvrez pas le couvercle de la lampe lorsque le projecteur est suspendu au plafond. Cela risque d'être dangereux, car si la lampe est cassée, des éclats de verre pourraient tomber lorsque vous ouvrez le couvercle. En outre, comme il est dangereux de travailler en hauteur, demandez à votre revendeur local de remplacer la lampe, même si l'ampoule n'est pas cassée.

- N'utilisez pas le projecteur si le couvercle de la lampe est enlevé. Lors du remplacement de la lampe, assurez-vous que les vis sont vissées fermement. Les vis lâches peuvent provoquer des dégâts matériels ou des lésions personnelles.



- Utilisez uniquement une lampe du type spécifié. L'utilisation d'une lampe non spécifiquement conçue pour ce modèle peut être à l'origine d'un incendie, endommager le produit ou raccourcir sa durée de vie.

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

- Manipulez la lampe avec soin : si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque que l'ampoule éclate durant son utilisation.

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

## Nettoyer et remplacer le filtre à air

Le filtre à air doit être vérifié et nettoyé régulièrement. Il est nécessaire de nettoyer le filtre aussi tôt que les indicateurs ou un message vous le recommandent.

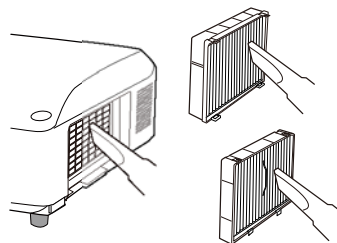
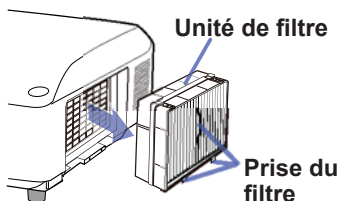
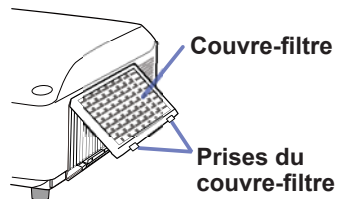
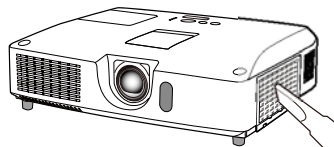
Le filtre à air de ce projecteur est composé d'un couvercle de filtre et d'une unité de filtre, avec deux types de filtres. Si l'un des filtres ou les deux sont endommagés ou très sales, changer l'unité de filtre.

Commander une unité de filtre de la référence suivante auprès de votre revendeur lors de l'achat d'un nouvel appareil.

### Numéro type : MU06641 (Unité de filtre)

Le filtre spécifié est également fourni avec une ampoule de rechange pour ce projecteur. Changer le filtre et l'ampoule.

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



(Voir page suivante)

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

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

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

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

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

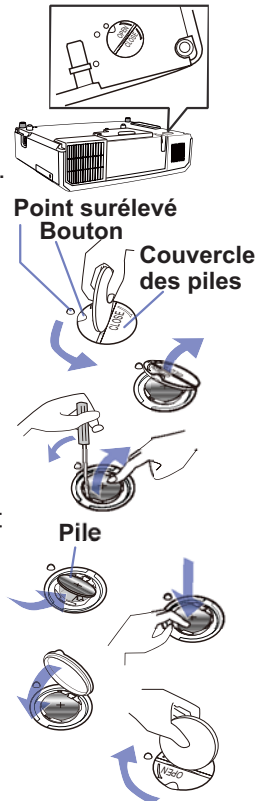
**REMARQUE** • Réinitialiser le temps filtre seulement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air, afin d'avoir une indication correcte du temps d'utilisation du filtre.

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

## Remplacement de la pile d'horloge interne

Ce projecteur possède une horloge interne utilisant une pile. Lorsque l'horloge de la fonction réseau ne fonctionne pas correctement, veuillez changer la pile: **HITACHI MAXELL**, numéro de pièce **CR2032** ou **CR2032H**.

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Une fois que vous vous êtes assuré que le projecteur a suffisamment refroidi, tournez lentement le projecteur de sorte que sa face supérieure soit sur le haut.
3. Il y a un point surélevé près du couvercle des piles, en bas du projecteur. Tourner le couvercle dans la direction indiquée **OPEN** pour positionner une extrémité de la fente sur le couvercle avec le point, à l'aide d'une pièce de monnaie par exemple. Tirer ensuite sur le couvercle pour le retirer.
4. Faire levier sur la pile à l'aide d'un tournevis à tête plate ou d'un outil similaire. Maintenir délicatement la pile du bout du doigt pour l'empêcher d'être éjectée brusquement du support.
5. Remplacer par une nouvelle pile du type spécifié. Avec la borne plus vers le haut, faire glisser la pile sous l'ergot de la fixation à ressort. Et appuyer sur la pile jusqu'au déclic.
6. Remettre le couvercle des piles en place, puis le tourner dans la direction indiquée **CLOSE** pour positionner le bouton du couvercle avec le point au fond du boîtier pour fixer le couvercle, à l'aide d'une pièce de monnaie par exemple.



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

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

## Autres procédures d'entretien

### Intérieur du projecteur

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

### Entretien de l'objectif

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

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

### Entretien du coffret et de la télécommande

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Dépannage




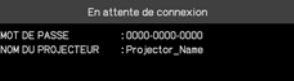
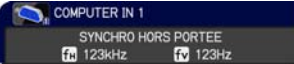

En cas d'opération anormale, arrêtez immédiatement d'utiliser le projecteur.

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

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




## Messages liés

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

Message	Description
	<p><b>Il n'y a pas de signal d'entrée.</b> Vérifiez la connexion du signal d'entrée et le statut de la source du signal.</p>
	<p><b>Le port USB TYPE B est sélectionné comme source d'entrée vidéo même si SOURIS est sélectionné pour USB TYPE B (p. 55).</b> Sélectionnez AFFICHAGE USB dans la boîte de dialogue pour projeter les images reçues sur le port USB TYPE B. Le cas échéant, vous ne pourrez pas utiliser la fonction de simple souris et clavier. Autrement, sélectionnez un autre port pour la réception des images.</p>
 	<p><b>Le projecteur est en attente d'un fichier d'image.</b> Vérifiez la connexion matérielle, les réglages sur le projecteur et les réglages relatifs au réseau. La connexion au réseau du projecteur-PC peut être rompue. Veuillez connecter en utilisant le "Touche Connect" de "LiveViewer". (<a href="#">Utilisation de "LiveViewer"</a> dans le <b>Manuel d'utilisation - Guide Réseau</b>)</p>
	<p><b>La fréquence verticale ou horizontale du signal d'entrée n'est pas de l'ordre spécifié.</b> Vérifiez les spécifications de votre projecteur ou celles de la source du signal.</p>
	<p><b>Un signal incorrect est entré.</b> Vérifier les spécifications de votre projecteur ainsi que celles du signal source.</p>



**Messages liés (suite)**

Message	Description
	<p><b>La température interne augmente.</b>                      Mettez l'appareil hors tension et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois les éléments suivants vérifiés, remettez l'appareil sous tension.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées ?</li> <li>• Le filtre à air est-il sale ?</li> <li>• La température ambiante dépasse-t-elle les 35° C ?</li> </ul> <p>Si le même message s'affiche après intervention, réglez VIT VNTIL, dans la rubrique SERVICE du menu OPT., sur HAUT.</p>
	<p><b>Remarque de précaution lors du nettoyage du filtre à air.</b>                      Coupez immédiatement le courant et nettoyez ou changez le filtre à air en consultant la section <b>Nettoyer et remplacer le filtre à air</b> de ce manuel. Remettez la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre (📖 56, 91).</p>
	<p><b>Cette touche n'est pas disponible.</b></p>

## A propos des voyants de lampes

Lorsque les voyants **LAMP**, **TEMP** et **POWER** fonctionnent de manière inhabituelle, vérifiez sur le tableau suivant et réalisez la procédure indiquée. Pour l'indicateur **SECURITY**, voir INDICATEUR SECURITE dans le menu SECURITE.

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

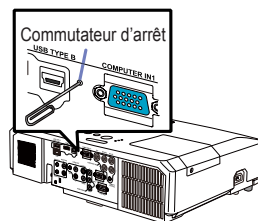
## A propos des voyants de lampes (suite)

Voyant POWER	Voyant LAMP	Voyant TEMP	Description
Clignotant En Rouge ou Eclairé En Rouge	Hors tension	Allumé En Rouge	<b>Il se peut que la partie interne ait surchauffé.</b> Mettez l'appareil hors tension et laissez le projecteur refroidir pendant au moins 20 minutes. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez les points suivants, puis remettez le projecteur sous tension. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les ouvertures du passage d'air sont-elles obstruées ?</li> <li>• Le filtre à air est-il sale ?</li> <li>• La température ambiante dépasse-t-elle les 35° C ?</li> </ul> Si le même message s'affiche après intervention, réglez la VIT VENTIL, dans la rubrique SERVICE du menu OPT., sur HAUT (☞59).
Allumé En Vert	Clignotementsimultané en Rouge		<b>Il est temps de nettoyer le filtre à air.</b> Coupez immédiatement le courant et nettoyer ou changer le filtre à air en consultant la section <b>Nettoyer et remplacer le filtre à air</b> . Remettez la minuterie du filtre à air à zéro après avoir nettoyé ou changé le filtre. Remettez l'appareil sous tension après intervention.
Allumé En Vert	Clignotementalternatif en Rouge		<b>Il se peut que la partie interne ait trop refroidi.</b> Utilisez l'appareil dans la gamme de températures d'usage prescrite (5° C à 35° C). Remettez l'appareil sous tension après intervention.
Clignotant en Vert pendant environ 3 secondes	Hors tension	Hors tension	<b>Au moins un programme Power ON est sauvegardé pour le projecteur.</b> Veuillez consulter la section <b>Réglages du planning du Manuel d'utilisation – Guide Réseau</b> .

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

## Arrêter le projecteur

Uniquement quand le projecteur ne peut être mis hors tension en suivant la procédure normale (☞18), appuyez sur le commutateur d'arrêt avec un trombone ou un objet similaire, et débranchez la prise de courant. Avant la remise sous tension, attendez au moins 10 minutes pour que le projecteur refroidisse suffisamment.



## Réinitialiser tous les réglages

Lorsqu'il est difficile de corriger de mauvais paramètres, la fonction REGLAGE USINE de la rubrique SERVICE du menu OPT. (☞63) vous permet de réinitialiser tous les paramètres (sauf les réglages comme LANGUE, TEMPS LAMPE, TEMPS FILTRE, AVERT.FILTR, SECURITE et RÉSEAU) à leurs réglages d'usine.

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

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Le courant ne passe pas.	<b>Le cordon d'alimentation n'est pas branché.</b> Branchez correctement le cordon d'alimentation.	15
	<b>La source d'alimentation principale a été interrompue pendant l'opération, comme dans le cas d'une coupure de courant (panne généralisée), etc.</b> Veuillez débrancher la prise de courant, et attendre pendant 10 minutes que le projecteur refroidisse, puis remettez le projecteur sous tension.	15
	<b>Soit il n'y a pas de lampe et/ou de couvercle de lampe mis en place, soit ils n'ont pas été fixés correctement.</b> Veuillez mettre le projecteur hors tension, débrancher la prise de courant, et attendre pendant 45 minutes que le projecteur refroidisse. Une fois que le projecteur a suffisamment refroidi, vérifiez que la lampe et le couvercle de lampe sont correctement fixés et remettez le projecteur sous tension.	89
Il n'y a ni son, ni image.	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles de connexion.	10 ~ 14
	<b>La source du signal ne fonctionne pas correctement.</b> Branchez correctement le dispositif d'émission des signaux en vous référant au manuel concernant le dispositif d'émission des signaux.	–
	<b>Les paramètres d'entrée sont mélangés.</b> Sélectionnez le signal d'entrée et corrigez les paramètres.	19 ~ 21
	<b>La fonction SUPPR. pour les images et la fonction SOURDINE pour les sons fonctionnent.</b> SOURDINE AV peut être activée. Référez-vous aux rubriques "Il n'y a pas de son" et "Aucune image ne s'affiche" à la page suivante pour désactiver les fonctions SOURDINE et SUPPR..	19, 28, 100

(Voir page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
Il n'y a pas de son.	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles audio.	10 ~ 14
	<b>La fonction SOURDINE fonctionne.</b> Utilisez la touche <b>MUTE</b> ou <b>VOLUME+/-</b> sur la télécommande pour remettre le son.	19
	<b>Le volume est réglé à un niveau beaucoup trop faible.</b> Réglez le volume à un niveau plus haut en utilisant la fonction menu ou la télécommande.	19, 46, 47
	<b>Le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL est incorrect.</b> Corrigez le paramètre SOURCE AUDIO/HAUT-PARL dans le menu AUDIO IN.	46
	<b>Le mode sélectionné pour HDMI AUDIO ne convient pas.</b> Vérifiez chacun des deux modes fournis et sélectionnez celui convenant à votre appareil audio HDMI.	47
Aucune image ne s'affiche.	<b>Le protège-objectif est en place.</b> Retirez le protège-objectif.	4, 18
	<b>Les câbles des signaux ne sont pas correctement branchés.</b> Branchez correctement les câbles de connexion.	10 ~ 14
	<b>La luminosité est réglée à un niveau beaucoup trop faible.</b> Réglez la LUMIN. sur un niveau plus élevé à l'aide de la fonction du menu.	33
	<b>L'ordinateur ne peut pas détecter le projecteur en tant qu'ordinateur plug-and-play.</b> Vérifiez que l'ordinateur peut détecter un moniteur plug-and-play en connectant un autre moniteur plug-and-play.	10
	<b>L'écran SUPPR. est affiché.</b> Appuyez sur la touche <b>BLANK</b> de la télécommande.	28
	<b>Le port USB TYPE B est sélectionné comme source d'entrée vidéo même si SOURIS est sélectionné pour USB TYPE B.</b> Sélectionnez AFFICHAGE USB pour USB TYPE B dans le menu OPT. pour projeter l'image reçue sur le port. Autrement, sélectionnez un autre port pour la réception des images.	55
	<b>Le projecteur ne reconnaît pas le périphérique de stockage USB inséré dans le port USB TYPE A.</b> Utilisez d'abord la fonction RETIR. PRISE USB, retirez le périphérique de stockage USB puis insérez-le à nouveau dans le port. Avant de retirer le périphérique de stockage USB, veuillez à utiliser la fonction RETIR. PRISE USB sur l'écran Thumbnail, qui apparaît lorsque le port <b>USB TYPE A</b> est sélectionné comme source d'entrée.	12, 80

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
L'affichage de l'écran vidéo se bloque.	<b>La fonction REPOS fonctionne.</b> Appuyez sur la touche <b>FREEZE</b> pour retourner à l'écran normal.	28
Les couleurs sont fades ou la tonalité de couleur est mauvaise.	<b>Les paramètres des couleurs ne sont pas réglés correctement.</b> Réglez l'image en changeant TEMP COUL., COULEUR, TEINTE et/ou ESP. COUL. en utilisant les fonctions du menu.	34, 39
	<b>Le paramètre ESP. COUL. n'est pas approprié.</b> Changez le réglage de ESP. COUL. sur AUTO, RGB, SMTPE240, REC709 ou REC601.	39
Les images apparaissent foncées.	<b>Le réglage de la luminosité et/ou du contraste a été paramétré à un niveau extrêmement bas.</b> Réglez LUMIN. et/ou CONTRASTE à un niveau plus élevé à l'aide de la fonction menu.	33
	<b>Le projecteur fonctionne en mode éco.</b> Placez MODE ÉCO. sur NORMAL et MODE ÉCO.AUTO sur DESACTI. dans le menu INSTALLAT°.	44
	<b>La lampe approche de la fin de sa durée de vie.</b> Remplacez la lampe.	89 ~ 90
Les images apparaissent floues.	<b>Les réglages de la mise au point et/ou de la phase horizontale n'ont pas été effectués correctement.</b> Faites la mise au point en utilisant la bague de mise au point, et ou la PHASE.H avec la fonction menu.	23, 38
	<b>L'objectif est sale ou flou.</b> Nettoyez l'objectif en vous référant à la section <b>Entretien de l'objectif.</b>	94
Une dégradation de l'image peut se produire sur l'écran (tremblements, bandes, etc.).	<b>Lorsque le projecteur fonctionne en mode Éco, des tremblements peuvent apparaître sur l'écran.</b> Placez MODE ÉCO. sur NORMAL et MODE ÉCO.AUTO sur DESACTI. dans le menu INSTALLAT°.	44
	<b>Le taux SUR-BAL. est trop élevé.</b> Ajuster SUR-BAL. dans le menu AFFICHAGE pour qu'il soit moins élevé.	36
	<b>N.R.VIDÉO excessif.</b> Changer les paramètres de N.R.VIDÉO dans le menu ENTR..	39
	<b>La fonction BLOC IMAGE ne marche pas avec le signal d'entrée utilisé.</b> Mettre BLOC IMAGE dans le menu ENTR. sur DESACTI..	41

(Voir page suivante)

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

Phénomène	Cas n'impliquant pas un défaut de l'appareil	Page de référence
L'ordinateur connecté au port <b>USB TYPE B</b> du projecteur ne démarre pas.	<b>L'ordinateur ne peut pas démarrer avec la configuration matérielle actuelle.</b> Déconnecter le câble USB de l'ordinateur, puis le reconnecter après avoir démarré ce dernier.	12
RS-232C ne fonctionne pas.	<b>ÉCONOMIE fonctionne.</b> Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	45
	<b>La valeur de TYPE COMMUNICATION pour le port CONTROL est PONT RÉSEAU.</b> Choisir DESACTI. pour TYPE COMMUNICATION dans le menu OPT. – SERVICE – COMMUNICATION.	61
Réseau ne fonctionne pas.	<b>ÉCONOMIE fonctionne.</b> Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	45
La fonction PONT RÉSEAU ne fonctionne pas.	<b>La fonction PONT RÉSEAU est désactivée.</b> Choisir PONT RÉSEAU pour la rubrique TYPE COMMUNICATION dans le menu OPT. - SERVICE – COMMUNICATION.	61
La fonction Schedule (Calendrier) ne fonctionne pas	<b>ÉCONOMIE fonctionne.</b> Sélectionner NORMAL pour la rubrique MODE PAUSE du menu INSTALLAT°.	45
Lorsque le projecteur est relié au réseau, il s'allume et s'éteint comme décrit ci-dessous. Extinction ← ↓ Le témoin lumineux orange <b>POWER</b> clignote plusieurs fois ↓ Passe en mode veille	<b>Débranchez le câble LAN et vérifiez que le projecteur fonctionne correctement.</b> Si ce phénomène se produit après avoir connecté le dispositif au réseau, il existe peut-être une boucle entre deux hubs commutateurs Ethernet sur le réseau ; reportez-vous aux explications ci-dessous. - Il y a deux ou plusieurs hubs commutateurs Ethernet sur un réseau. - Deux des hubs sont doublement connectés par des câbles LAN. - Cette double connexion forme une boucle entre les deux hubs. Cette boucle peut avoir un effet négatif sur le projecteur et sur d'autres dispositifs du réseau. Vérifiez la connexion au réseau et éliminez la boucle en débranchant les câbles LAN afin qu'il ne reste plus qu'un seul câble de connexion entre deux hubs.	–
Les fichiers vidéo ne peuvent pas être reproduits correctement sur un ordinateur sur lequel "LiveViewer" a été utilisé.	<b>"LiveViewer" a dû fermer intentionnellement ou accidentellement.</b> DirectDraw® ou Direct3D® a été désactivé de votre Windows®. Rendez-vous sur le site web d'Aide et Support de Microsoft® pour savoir comment activer DirectDraw® ou Direct3D®.	–

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

## Caractéristiques techniques

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

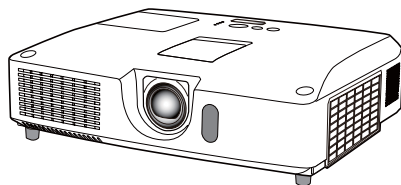
### **Accord de licence d'utilisateur final pour le logiciel du projecteur**

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



# Projecteur CP-X4021N/CP-X5021N/ CP-WX4021N

## Manuel d'utilisation (détaillé) Guide Réseau



**Merci d'avoir acheté ce produit.**

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

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

### Fonctions

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

- ✓ **Présentation en réseau** : permet au projecteur de projeter les images de votre PC transmises par le biais d'un réseau. (☞37)
- ✓ **Contrôle Web** : permet de surveiller et contrôler le projecteur en réseau à partir d'un PC connecté à ce dernier. (☞45)
- ✓ **Mes images** : permet au projecteur de stocker jusqu'à quatre images fixes à projeter. (☞70)
- ✓ **Messageur** : permet au projecteur d'afficher le texte envoyé par un PC par le biais d'un réseau. (☞72)
- ✓ **Pont réseau** : permet de contrôler un périphérique externe via le projecteur à partir d'un ordinateur. (☞74)

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

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

### Information sur les marques déposées

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

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



## Table des matières



<b>1. Connexion au réseau</b>	<b>4</b>
1.1 Conditions requises au système	4
1.1.1 Préparation de l'équipement requis	4
1.1.2 Configuration matérielle et logicielle requise pour le PC	4
1.2 Installation de "LiveViewer"	6
1.2.1 Installation de "LiveViewer"	6
1.2.2 Mise à jour du logiciel "LiveViewer"	7
1.3 Processus de connexion au réseau	8
1.3.1 Présentation du processus	8
1.3.2 Démarrer "LiveViewer"	9
1.4 Sélection du mode de connexion réseau	10
1.4.1 Sélectionnez soit réseau local câblé soit sans fil	10
1.4.2 Sélectionner Ma Connexion	12
1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau	14
1.5.1 Connexion au Passcode	15
1.6 Configuration manuelle	23
1.6.1 Connexion du Profil	23
1.6.2 Connexion à partir du registre Historique	24
1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau	25
1.8 Confirmation de la connexion à votre destination	30
1.8.1 Connexion et Transmission	30
1.8.2 Erreur de connexion	32
1.9 Données Profil	33
1.9.1 Grandes Lignes des Données Profil	33
1.9.2 Créer des données Profil	33
1.9.3 Editer des données Profil	34
1.9.4 Enregistrer Ma Connexion	35
<b>2. Présentation en réseau</b>	<b>37</b>
2.1 Utilisation de "LiveViewer"	37
2.1.1 Menu principal et touches de commande	37
2.1.2 Afficher les statuts	39
2.1.3 Changer le mode d'affichage	40
2.1.4 Menu Option	41
2.2 Démarrage de la Présentation en réseau	43
2.2.1 Mode d'affichage	43
2.2.2 Mode Présentation	44
2.2.3 Affichage du Nom d'Utilisateur	44



<b>3. Contrôle Web</b>	<b>45</b>
3.1 Ouverture de session	46
3.2 Informations réseau	48
3.3 Réglages réseau	49
3.4 Réglages de port	50
3.5 Réglages e-mail	52
3.6 Réglages des alertes	53
3.7 Réglages du planning	55
3.8 Réglages Date/Heure	58
3.9 Réglages de sécurité	60
3.10 Commande du projecteur	61
3.11 Commande à distance	67
3.12 Statut du projecteur	68
3.13 Redémarrage du réseau	69
<b>4. Fonction Mes images</b>	<b>70</b>
<b>5. Fonction Messenger</b>	<b>72</b>
<b>6. Fonction Pont réseau</b>	<b>74</b>
6.1 Connexion de périphériques	74
6.2 Configuration de la communication	75
6.3 Port de communication	75
6.4 Méthode de transmission	76
6.4.1 SEMI-DUPLEX	76
6.4.2 DUPLEX INTÉGRAL	77
<b>7. Autres fonctions</b>	<b>78</b>
7.1 Alertes E-mails	78
7.2 Organisateur du Projecteur avec SNMP	80
7.3 Prévision d'évènements	81
7.4 Contrôle des commandes via le réseau	84
<b>8. Dépannage</b>	<b>89</b>
<b>9. Garantie et service après-vente</b>	<b>92</b>

### 1. Connexion au réseau

#### 1.1 Conditions requises au système

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


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


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

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

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

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

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

- La version la plus récente de "LiveViewer" et toutes les informations relatives à ce produit sont disponibles sur notre site Web. ( 7)
- Selon ses spécifications, votre ordinateur peut ralentir en raison de l'utilisation intensive du processeur lorsque "LiveViewer" est utilisé.
- "LiveViewer" ne fonctionne pas sous Windows Vista® qui n'a pas été mis à jour avec le Service Pack 1 ou supérieur. Installez le dernier Service Pack sur votre Windows Vista®.

### 1.1 Conditions requises au système (suite)

**REMARQUE** • En consultant le manuel de votre ordinateur ou Windows, sélectionnez la résolution d'écran suivante ou une plus petite pour l'ordinateur.  
CP-X4021N, CP-X5021N: 1024 x 768 (XGA)  
CP-WX4021N: 1280 x 800

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

- Il se peut que les images ne soient pas transmises, ce qui est causé par le système d'exploitation ou le logiciel de commande de l'adaptateur réseau installé sur votre PC. Il est fortement recommandé de les mettre à jour.

## 1.2 Installation de “LiveViewer”

### 1.2.1 Installation de “LiveViewer”

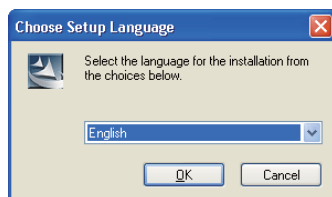
Le logiciel “LiveViewer” doit être installé sur tous les PC pour que le projecteur puisse être connecté par le biais d'un réseau.

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

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

**REMARQUE** • Après la séquence 3), la boîte de dialogue du Contrôle de compte d'utilisateur va apparaître (si vous utilisez Windows Vista ou Windows® 7). Pressez le bouton **[Autoriser]** pour continuer l'installation.

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



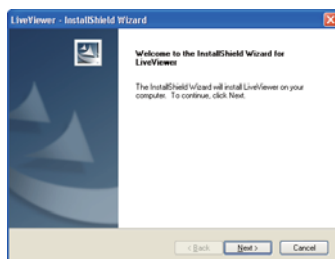
**REMARQUE** • Si la boîte de dialogue “Choose Setup Language” n'apparaît pas, veuillez procéder comme suit :

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

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

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

- 5) Après un certain temps, la boîte de dialogue Welcome apparaîtra comme indiqué à droite. Cliquez sur **[Next]**.



## 1.2 Installation de “LiveViewer” (suite)

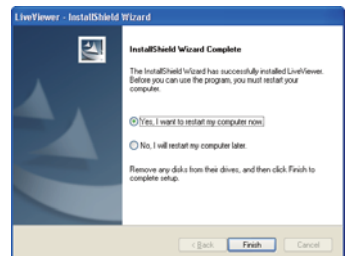
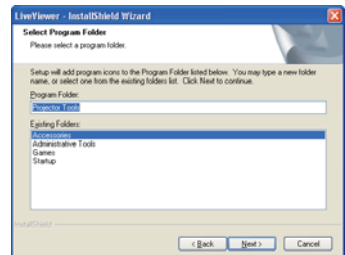
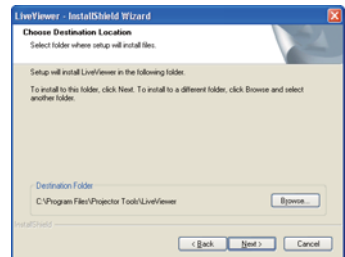
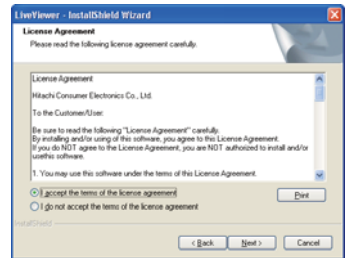
- 6) La convention des droits d'utilisation apparaît. Si vous acceptez les termes de la licence, choisissez “I accept the terms of the license agreement” et pressez la touche **[Next]**.
- 7) La boîte de dialogue de choix de destination apparaît. Cliquez sur **[Next]**.

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

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

**REMARQUE** • Après la séquence 8), si vous utilisez Windows Vista ou Windows® 7, la fenêtre de dialogue Sécurité de Windows va apparaître. Cliquez sur **[Installer ce pilote quand même]** et continuez l'installation.

- 10) Après un instant, l'installation se finira et la boîte de dialogue “Installation Terminée” apparaîtra comme à droite. Cliquez sur **[Finish]**. Ceci termine l'installation du logiciel. Votre PC redémarrera automatiquement après cela.
- (1) Pour confirmer que le logiciel a correctement été installé, cliquez sur **[démarrer]** dans la barre d'outil, sélectionnez “Programmes” puis sélectionnez le dossier “Projector Tools”.
- (2) “LiveViewer” apparaîtra dans le dossier si l'installation a été réussie.




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

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

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

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

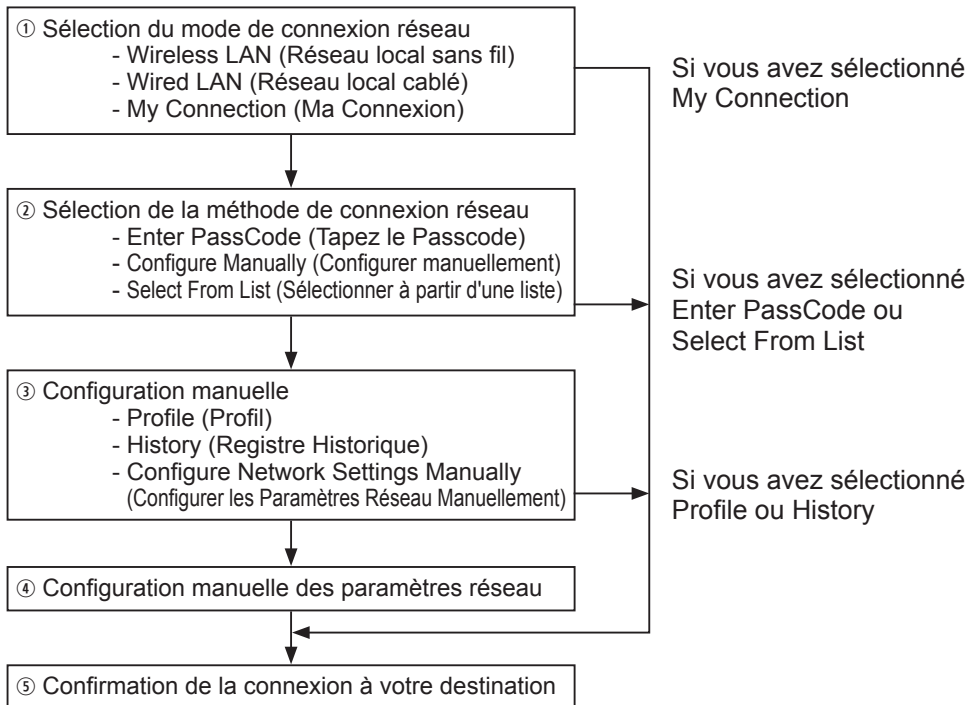
## 1.3 Processus de connexion au réseau

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

### 1.3.1 Présentation du processus

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

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



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

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



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

#### **1.3.2 Démarrer “LiveViewer”**

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

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

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

(10)

### 1.4 Sélection du mode de connexion réseau

Après avoir démarré “LiveViewer”, l'écran “Select the Network Connection ...” (Sélectionnez la connexion réseau...) apparaît. Sélectionnez la connexion réseau que vous souhaitez utiliser. Il y a 3 options dans le menu.

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



Si vous avez sélectionné le réseau local câblé ou sans fil, passez à la rubrique **1.4.1 Sélectionnez soit réseau local câblé soit sans fil.** ([ici-dessous](#))

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

**REMARQUE** • Cette boîte de dialogue ne s'affiche pas si l'ordinateur ne comporte qu'une seule carte réseau et que Ma connexion n'est pas enregistrée. Passez à la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** ([ici](#))

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

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

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

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

Puis, rendez-vous à la section **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** ([ici](#))



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

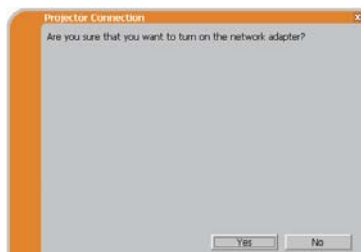
• Si le réseau local câblé (LAN) est sélectionné, les adaptateurs de réseau local câblé (LAN) sont affichés.

#### [Dépannage]

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

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

- Pour l'activer, cliquez sur **[Yes]** et rendez-vous à la section **1.5.** ([ici](#))
- Pour ne pas l'activer, cliquez sur **[No]**, vous retournerez alors à l'écran précédent, où vous devez choisir un autre adaptateur réseau. S'il n'y a pas d'autre adaptateur dans votre PC, “LiveViewer” se fermera.

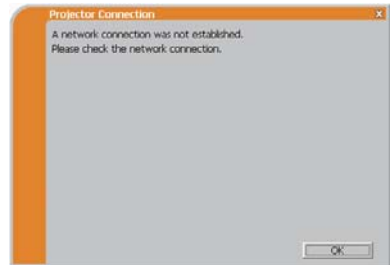


### 1.4 Sélection du mode de connexion réseau (suite)

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

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

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

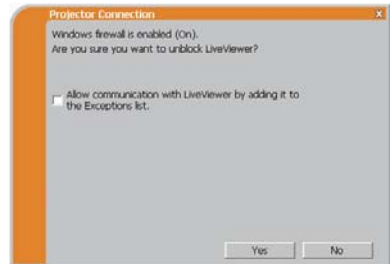


Cliquez sur **[OK]**, vous retournerez alors à l'écran précédent, où vous devez choisir un mode de connexion au réseau.

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

L'écran est affiché alors que les paramètres du pare-feu sont activés, et "LiveViewer" est bloqué par le pare-feu.

- Désactivez-le (off), cliquez sur **[Yes]**.
- Pour ne pas le désactiver (off), cliquez sur **[No]**, mais le projecteur pourrait ne pas être capable de communiquer avec votre PC via le réseau.
- Si vous cochez la case **[Allow communication with LiveViewer by adding it to the Exceptions list]** (Permettre la communication avec LiveViewer en l'ajoutant à la liste d'exceptions), "LiveViewer" ne sera jamais bloqué par le pare-feu Windows.



Rendez-vous à la section **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.**

( 14)

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

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

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

#### 1.4.2 Sélectionner Ma Connexion

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

Si vous sélectionnez Ma Connexion, le PC sera connecté au projecteur via le réseau, et utilisera les données profil qui sont affectées par défaut à Ma Connexion. (📖35)

Quand vous sélectionnez Ma Connexion, le PC établit immédiatement la connexion avec le projecteur.



Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination**. (📖30)

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

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

#### [Dépannage]

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

Windows a empêché les changements de configuration réseau.

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

Cliquez sur **[OK]** pour retourner à l'écran où vous pouvez sélectionner un mode de connexion réseau. (📖10)



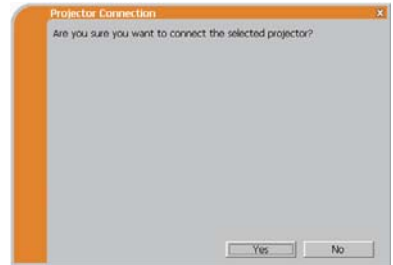
Consultez votre administrateur réseau et rouvrez une session en tant qu'administrateur. Après cela, veuillez reprendre à la rubrique **1.3.2 Démarrer "LiveViewer"**. (📖9)

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

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

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

- Pour vous connecter, cliquez sur **[Yes]**. Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖30)
- Pour ne pas se connecter, cliquez sur **[No]** pour retourner à l'écran où vous pouvez sélectionner un mode de connexion réseau. (📖10)

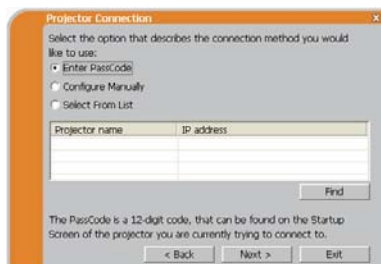


### 1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau

Il y a quelques options pour se connecter au réseau.

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

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



#### Enter PassCode (Tapez le Passcode)

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

Le Passcode est donné par le projecteur sur l'écran. Vous n'avez qu'à rentrer le Passcode dans "LiveViewer" pour vous connecter au réseau.

Rendez-vous à la rubrique **1.5.1 Connexion au Passcode**. (📖15)

#### Configure Manually (Configuration Manuelle)

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

Puis, rendez-vous à la section **1.6 Configuration manuelle**. (📖23)

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

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

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

A partir de la liste de projecteurs connectés au réseau, sélectionnez vers quel projecteur vous voulez envoyer vos images. Rendez-vous à la rubrique

**1.8 Confirmation de la connexion à votre destination**. (📖30)

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

### 1.5.1 Connexion au Passcode

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

Le Passcode est un code qui transcrit les paramètres réseau au projecteur. Si vous rentrez le code dans "LiveViewer", les Réglages réseau du projecteur et du PC peuvent concorder et la connexion sera établie immédiatement.

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

#### (1) Obtenir le Passcode

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

Exemple: PASSCODE 1234-5678-9ABC

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

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

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

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

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

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

#### Méthode 1

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

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

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

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

#### Méthode 2

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

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

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



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

### (2) Tapez le Passcode

Si vous sélectionnez **[Enter PassCode]** à la rubrique **1.5**, l'écran "Please enter the PassCode" s'affiche. Veuillez entrer le Passcode par groupe de 4 caractères dans les 3 cases (12 caractères au total).

Exemple de Passcode: 1234 - 5678 - 9ABC



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

Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination**. (📖30)

Si vous cliquez sur **[Back]**, vous retournez à l'écran de la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau**. (📖14)

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

- Si vous utilisez un masque de sous-réseau autre que de classe A, B ou C, vous devrez établir manuellement la connexion.

Si l'écran de configuration manuelle s'affiche, veuillez vous rendre à la rubrique **1.5.1 (3)**. (📖21)

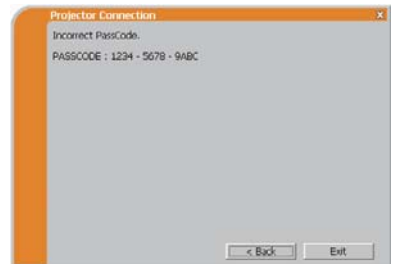
### [Dépannage]

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

Un Passcode non valable a été entré.

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

Vérifiez le Passcode sur l'écran du projecteur (📖15) et rentrez de nouveau le code.




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

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

Windows a empêché les changements de configuration réseau.

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

Cliquez sur **[OK]**, le menu principal de "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau**. ([14](#))

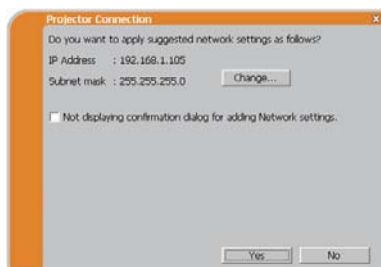


Consultez l'administrateur réseau. Ouvrez une session Windows en tant qu'administrateur. Après cela, veuillez reprendre à la rubrique **1.3.2 Démarrer "LiveViewer"**. ([9](#))

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

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


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




Cliquez sur **[No]**, le menu principal de "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau**. ([14](#))

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

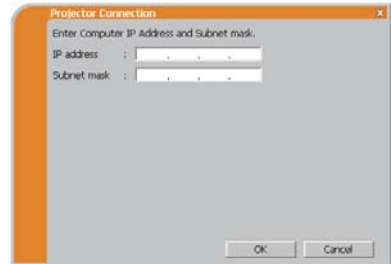
Si vous cochez la case « Not displaying confirmation dialog for adding Network settings », le projecteur mémorise la configuration actuelle et cette boîte de dialogue ne s'affiche plus.

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

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

Tapez l'adresse IP et le masque de sous-réseau, puis cliquez sur **[OK]**. La procédure pour se connecter au projecteur démarre. Rendez-vous à la section **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination**. ( 30)

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



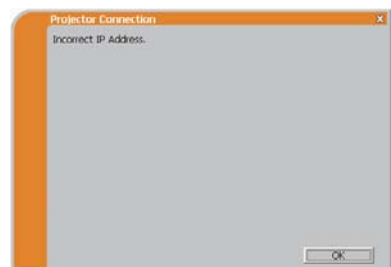
Si l'adresse IP saisie et l'adresse IP du projecteur sont les mêmes, une boîte de dialogue d'avertissement telle qu'illustrée à droite apparaît.

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



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

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




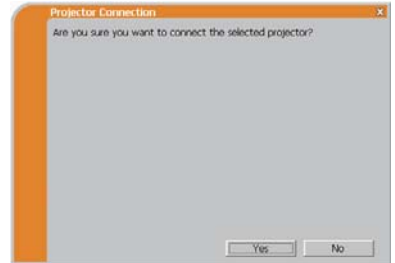
**REMARQUE** • Si une configuration réseau pour se connecter au projecteur a été ajoutée sur l'ordinateur, la configuration réseau ajoutée est effacée une fois que l'application logicielle est fermée.

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

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

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

- Pour vous connecter, cliquez sur **[Yes]**. Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖30)
- Pour ne pas se connecter, cliquez sur **[No]**, le menu principal de "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** (📖14)



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

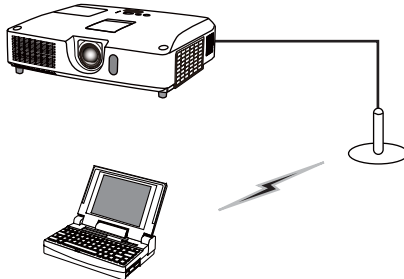
### (3) Configurer manuellement

Une fois le Passcode saisi (📖17), vous devez rentrer manuellement la configuration réseau manuellement si vous utilisez un masque de sous-réseau autre que de classe A, B ou C. (📖15)

Si vous utilisez un réseau local câblé (LAN), allez à (📖22).

#### Réseau local sans fil (LAN)

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



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

Entrez l'information suivante.

SSID : WirelessAccessPoint (exemple)

Encryption (Cryptage): WEP64bit (exemple)

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

#### 2) Les réglages sur le projecteur. \*3

Entrez l'information suivante.

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



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

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

Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖30)

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

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

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

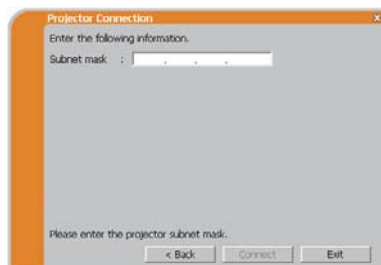
\*3 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖22)

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

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

#### Réseau local câblé

- 1) Entrez l'information suivante dans le projecteur.  
Subnet mask (Masque sous-réseau) \*1:  
255.255.255.128 (exemple)
- 2) Cliquez sur **[Connect]**.
- 3) La connexion réseau va être établie  
Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖30)



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

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

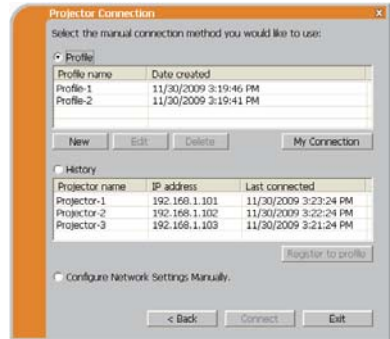
- 1) Allumez le projecteur, et assurez-vous que l'image s'affiche à l'écran.
- 2) Appuyer sur la touche **MENU** de la télécommande ou bien les touches ▲/▼/◀/▶ du projecteur pour afficher le menu à l'écran.
- 3) Utiliser le curseur ▲/▼ pour sélectionner "Vers Menu Détaillé..." et utiliser le curseur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

## 1.6 Configuration manuelle

Il y a trois options pour la configuration manuelle.

- Profile (Profil) ([📖 ci-dessous](#))
- History (Registre Historique) ([📖 24](#))
- Configure Network Settings Manually (Configurer les Paramètres Réseau Manuellement) ([📖 25](#))

Si vous avez sélectionné « Configure Network Settings Manually », passez à la rubrique **1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau.** ([📖 25](#))

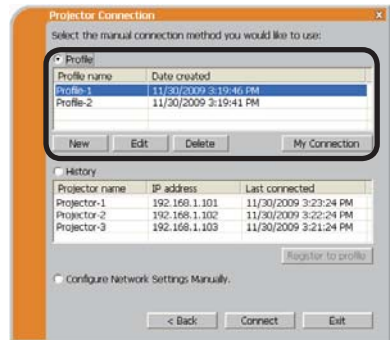


### 1.6.1 Connexion du Profil

Sélectionner des données profil connecte le réseau au projecteur.

Auparavant, il est nécessaire de stocker les données profil. ([📖 33](#))

- 1) Sélectionnez [**Profile**].
- 2) Choisissez des données profil dans la fenêtre.
- 3) Cliquez sur [**Connect**].
- 4) La connexion réseau va être établie.  
Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** ([📖 30](#))



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

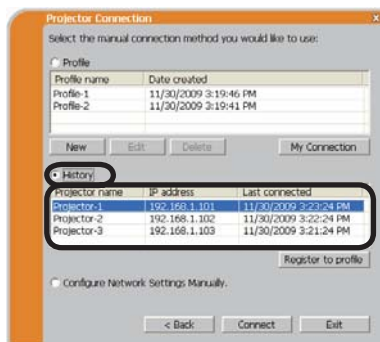
- 1) Choisissez les données profil que vous souhaitez vérifier.
- 2) Placez le curseur de la souris sur les données profil et faites un clic droit pour afficher un menu instantané.
- 3) Sélectionnez "Propriétés" dans le menu instantané et faites un clic gauche.
- 4) Les informations sur les paramètres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

### 1.6 Configuration manuelle (suite)

#### 1.6.2 Connexion à partir du registre Historique

“LiveViewer” peut mémoriser les paramètres réseau lorsqu’il se connecte au projecteur en utilisant le registre historique. Après cela, la sélection d’une donnée historique pourra vous permettre de connecter rapidement le projecteur au réseau.

- 1) Sélectionnez **[History]**.
- 2) Choisissez une donnée historique répertorié dans la fenêtre.
- 3) Cliquez sur **[Connect]**.
- 4) La connexion réseau va être établie  
Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖 30)



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

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

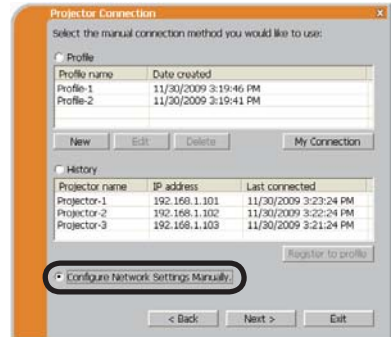
- Les informations de date et l'heure dans chaque historique sont renouvelées lorsque le réseau se connecte en utilisant le registre historique.
- Si le DHCP est activé sur le projecteur, la connexion réseau entre ce dernier et le PC risque de ne pas s'établir, étant donné que l'adresse IP pourrait changer.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



## 1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau

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

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



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

### Réseau local sans fil (LAN)

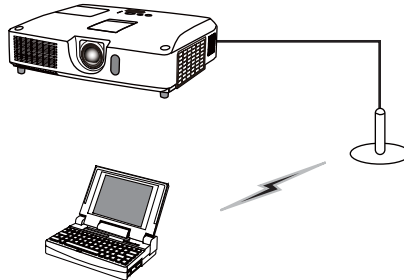
Le projecteur doit être connecté à un point d'accès par un câble LAN. Passez à (📖26).

### Réseau local cablé

Si vous utilisez un réseau local cablé (LAN), allez à (📖27).

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

#### Réseau local sans fil (LAN)



1) Paramétrer le point d'accès \*1

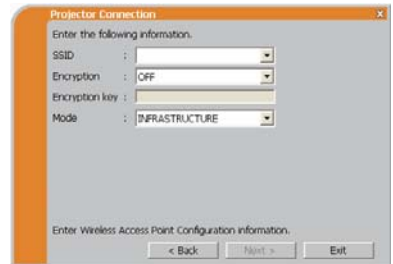
Entrez l'information suivante.

SSID : WirelessAccessPoint (exemple)

Encryption (Cryptage): WEP64bit (exemple)

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

Mode: INFRASTRUCTURE

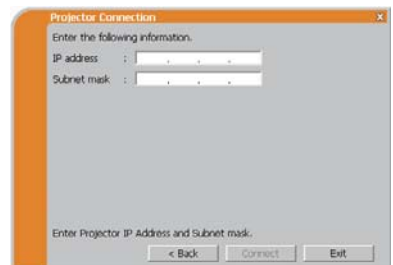


2) Cliquez sur **[Next]**.

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

IP address (Adresse IP) :  
192.168.1.10 (exemple)

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



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

5) La connexion sans fil va être établie.

Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.**

(📖 30)

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

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

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

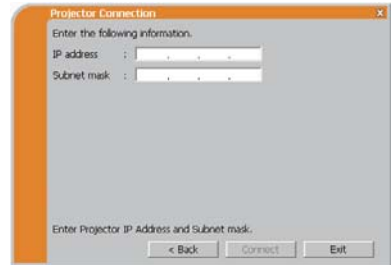
\*3 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖 22)

## 1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau (suite)

### Réseau local câblé

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

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



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

3) La connexion réseau va être établie  
Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination**. (📖30)


\*1 Pour trouver les paramètres réseau dans le projecteur, référez-vous à la REMARQUE. (📖22)

### [Dépannage]

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

Windows a empêché les changements de configuration réseau.

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

Cliquez sur [**OK**], le menu principal de "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau**. (📖14)



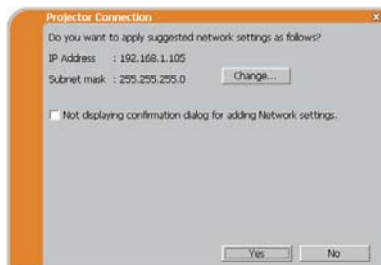
Consultez l'administrateur réseau. Ouvrez une session Windows en tant qu'administrateur. Après cela, veuillez reprendre à la rubrique **1.3.2 Démarrer "LiveViewer"**. (📖9)

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

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


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

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



Cliquez sur **[No]**, le menu principal de "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal et rendez-vous à la rubrique **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** (14)

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

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

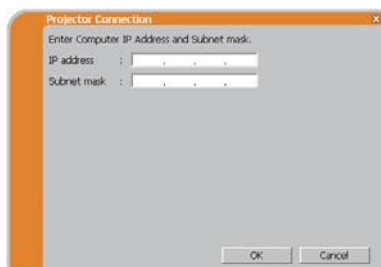
Si vous souhaitez changer de configuration réseau à ajouter, cliquez sur **[Change]**.

Une boîte de dialogue pour changer de configuration réseau telle qu'illustrée à droite apparaît.

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

Rendez-vous à la section **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (30)

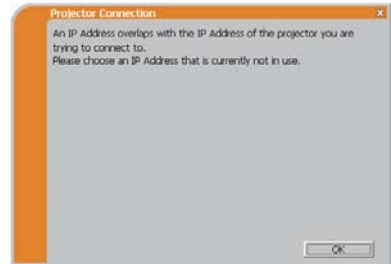
Si vous cliquez sur **[Cancel]**, vous reviendrez à la boîte de dialogue pour ajouter une configuration réseau.



## 1.7 Configuration manuelle des paramètres réseau (suite)

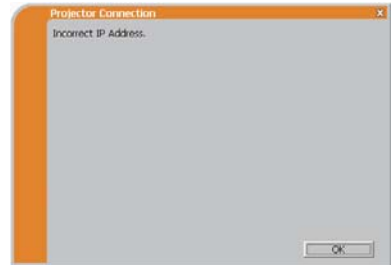
Si l'adresse IP saisie et l'adresse IP du projecteur sont les mêmes, une boîte de dialogue d'avertissement telle qu'illustrée à droite apparaît.

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



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


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

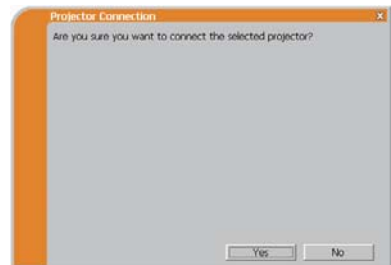


**REMARQUE** • Si une configuration réseau pour se connecter au projecteur a été ajoutée sur l'ordinateur, la configuration réseau ajoutée est effacée une fois que l'application logicielle est fermée.

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

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

- Pour vous connecter, cliquez sur **[Yes]**. Rendez-vous à la rubrique **1.8 Confirmation de la connexion à votre destination.** (📖30)
- Pour ne pas se connecter, cliquez sur **[No]**, le menu principal de "LiveViewer" s'affichera alors, même si le réseau n'est pas établi. Cliquez sur  dans le menu principal pour revenir à la rubrique précédente **1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** (📖14)





### 1.8 Confirmation de la connexion à votre destination

#### 1.8.1 Connexion et Transmission

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

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



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

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

#### [Dépannage]

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

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

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



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

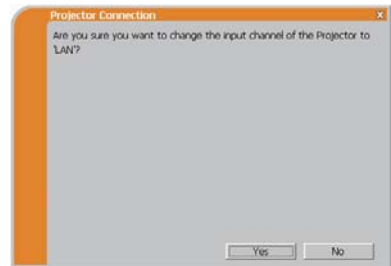
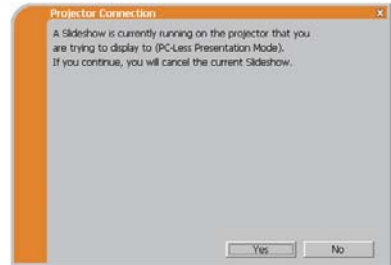
- A Slideshow is currently running on the projector that you are trying to display to (Une Diapositive est en train d'être projeté par le projecteur que vous voulez utiliser).

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

- Cliquez sur **[Yes]** puis le projecteur met fin au diaporama et bascule la source d'entrée sur le port LAN.
  - Cliquez sur la touche **[No]**, le projecteur reste alors en Mode Diapositive, et le menu principal de "LiveViewer" s'affiche en "Attente" sur votre PC.
- Are you sure you want to change the input channel of the Projector to LAN? (Etes-vous sûr de vouloir changer le canal d'entrée du projecteur en LAN?)

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


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




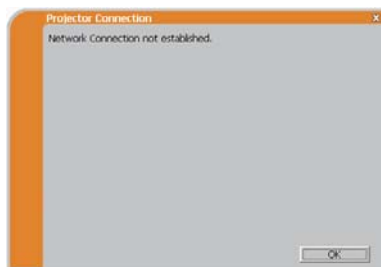
### 1.8 Confirmation de la connexion à votre destination (suite)


#### 1.8.2 Erreur de connexion

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

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

**1.5 Sélection de la méthode de connexion réseau.** ( 14)



**REMARQUE** • Si "My Connection" est sélectionné et que la connexion ne peut être établie, le menu principal "LiveViewer" ne s'affichera pas. Vérifiez les Réglages réseau du projecteur et réessayez de vous connecter depuis la rubrique **1.3.2 Démarrer "LiveViewer"**. ( 9)



## 1.9 Données Profil

### 1.9.1 Grandes Lignes des Données Profil

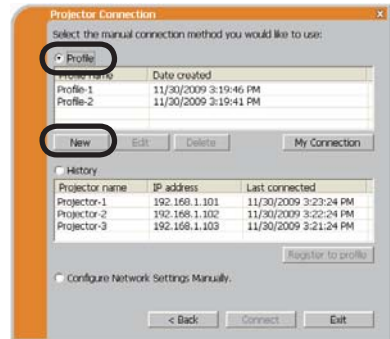
Les Réglages réseau pour connecter le projecteur au PC peuvent être stockés comme données profil. Une fois les données stockées; tout ce que vous avez à faire est de sélectionner les données pour vous connecter au réseau. Ceci est fortement recommandé lorsque la même connexion réseau est souvent utilisée.

### 1.9.2 Créer des données Profil

Les données profil sont générées dans l'écran de configuration manuelle. (📖23)

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

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



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

Si vous avez déjà créé 10 données profil, vous ne pourrez pas en créer de nouvelle, jusqu'à ce que vous en supprimiez une.

Rentrez toutes les informations nécessaires pour votre connexion réseau.

Si vous souhaitez nettoyer les informations que vous avez rentré, cliquez sur **[Clear]**.



3) Cliquez sur **[OK]** après que toute les informations soient rentrées.

Si vous ne voulez pas les stocker, cliquez sur **[Cancel]**.

4) Les données de nouveau profil sont affichées dans la liste de profils. Si vous cliquez sur **[OK]**.

**REMARQUE** • Lorsque vous créer de nouvelles données profil, il est fortement recommandé de s'assurer que les nouvelles données peuvent fonctionner correctement en les sélectionnant lors de la connexion Profil. (📖23)

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

### 1.9 Données Profil (suite)

#### 1.9.3 Editer des données Profil

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

(📖23)

1) Sélectionnez **[Profile]**, et sélectionnez l'une des données listées dans la fenêtre.

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

3) Le menu "Edit profile" (Editer profil) apparaîtra.

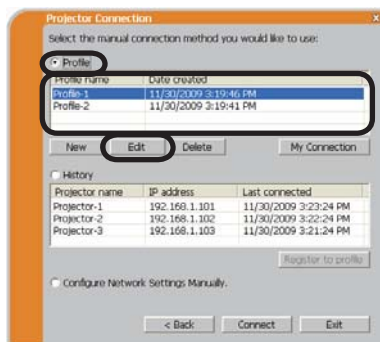
4) Editez les informations qui doivent être révisées.

Si vous souhaitez nettoyer les informations que vous avez rentré, cliquez sur **[Clear]**.

5) Cliquez sur **[OK]**, après avoir terminé l'édition.

Si vous ne voulez pas les stocker, cliquez sur **[Cancel]**.

6) Les données de profil éditées sont stockées et proposées dans la liste de profil, avec les informations créées récemment **[OK]**.



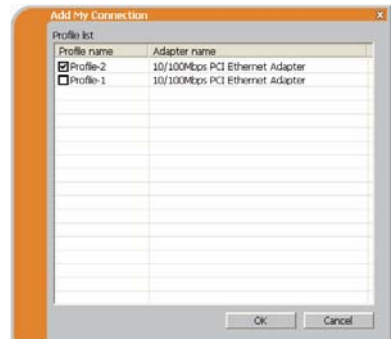
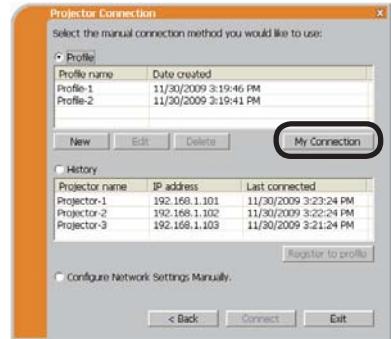
**REMARQUE** • Lorsque vous éditez de nouvelles données profil, il est fortement recommandé de s'assurer que les données éditées peuvent fonctionner correctement en les sélectionnant lors de la connexion Profil. (📖23)

## 1.9 Données Profil (suite)

### 1.9.4 Enregistrer Ma Connexion

L'une des données profil fréquemment utilisée, peut être enregistrée comme données de profil Ma Connexion. Une fois les données enregistrées, tout ce que vous avez à faire est de sélectionner Ma Connexion pour vous connecter au réseau. (📖12)

- 1) Cliquez sur [**My Connection**].
- 2) L'écran "Add My Connection" (Ajouter Ma Connexion) s'affichera.  
Les données profil actuellement utilisées pour Ma Connexion sont cochées dans la liste.
- 3) Sélectionnez l'une des données profil dans la fenêtre et cochez la case voulu.  
Les données sélectionnées auparavant sont décochées.
- 4) Cliquez sur [**OK**], la fenêtre se fermera.  
Si vous ne voulez pas en sélectionner, cliquez sur [**Cancel**].



**REMARQUE** • Si vous ne voulez pas utiliser Ma Connexion, ne cochez aucune case dans la fenêtre et cliquez sur [**OK**].

• Dans la liste, toutes les données profil sont présentées, peu importe l'adaptateur réseau que vous utilisez. Vous pouvez enregistrer des données profil qui ne sont pas pour le réseau actuellement sélectionné en tant que données de profil Ma Connexion.

### 1.9 Données Profil (suite)

Vous pouvez également enregistrer une donnée profil dans Ma Connexion, lorsque la connexion réseau est établie. Lorsque la connexion réseau est établie, l'écran "Connection to Projector successful" (Connexion au Projecteur réussie) s'affichera. (📖 30)

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

Si vous voulez alors écraser la donnée actuelle pour Ma Connexion, cliquez sur **[OK]**.

Une nouvelle donnée profil va être créée et sera enregistrée sous donnée profil Ma Connexion.



**REMARQUE** • S'il y a déjà 10 données profil, la case ne peut pas être cochée. Veuillez supprimer l'une des données profil existante.

- Le nom de profil de la donnée stockée est donné automatiquement par "LiveViewer". Le nom sera affiché à droite de la case.

## 2. Présentation en réseau

### 2.1 Utilisation de “LiveViewer”

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

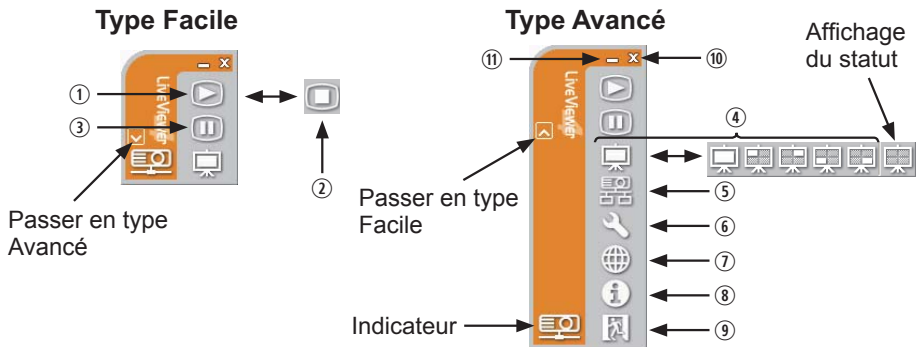
Dans le menu principal, vous pouvez configurer les paramètres et utiliser les fonctions pour envoyer vos images vers le projecteur.

#### 2.1.1 Menu principal et touches de commande

##### 1) Type de Menu

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

- Lorsque “LiveViewer” démarre, le dernier type utilisé s'affichera à l'écran.
- Lorsque la connexion réseau n'est pas établie, le type Avancé s'affichera à l'écran.



##### 2) Touches de commande

###### ① Démarrer la touche Capture

La transmission au projecteur a débuté et les images seront affichées.

Le mode d'affichage sera tout d'abord en mode PC Unique. Après quoi, le dernier mode d'affichage sera appliqué.

###### ② La touche Stop (arrêt)

La transmission de l'image est stoppée.

**REMARQUE** • Les images pourraient ne pas s'afficher à l'écran si les touches Start/Stop sont cliqués avec insistance.

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

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

- ③ **Touche Hold (pause)**  
L'image à l'écran est temporairement figée.  
La dernière image qui est à l'écran avant de cliquer la touche reste affichée.  
Vous pouvez examiner les données image de votre PC sans les afficher sur l'écran du projecteur.
- ④ **Touche Display mode (mode d'affichage) (📖40)**  
La touche change le mode PC Unique et le mode Multi PC.
- ⑤ **Touche Connect (connecter)**  
L'écran de sélection de mode de connexion est affiché.  
Rendez-vous à la rubrique 1.5. (📖14)
- ⑥ **Touche Option**  
L'écran d'option s'affiche.
- ⑦ **Bouton de contrôle Web**  
Lance le navigateur Web sur votre ordinateur et affiche l'écran de contrôle Web pour commander le projecteur et modifier différents réglages pour le projecteur. (📖45)
- ⑧ **Touche Information**  
La version “LiveViewer” est affichée.
- ⑨, ⑩ **Touche Close (fermer)**  
Le réseau est déconnecté et “LiveViewer” se ferme.
- ⑪ **Touche Minimize (réduire)**  
Le menu principal se ferme et l'icône “LiveViewer” s'affiche dans la barre de tâches de votre PC. L'icône affichée est modifiée comme suit en fonction du statut de “LiveViewer”. Si vous double-cliquez sur l'icône, le dernier type de menu principal utilisé s'affichera à l'écran.

Connecté



Déconnecté



Pas connecté



En attente







## 2.1 Utilisation de "LiveViewer" (suite)

### 2.1.2 Afficher les statuts

#### 1) Indicateur

















L'indicateur montre les statut suivants:

Indicateur	Statut	Remarque
	Pas connecté	La connexion réseau vers le projecteur n'est pas encore établie.
	En attente	La connexion réseau est établie, mais la transmission de l'image est en attente.
	Connecté	La connexion réseau est établie et les images du PC sont envoyées vers le projecteur.
	Déconnecté	La connexion réseau vers le projecteur est déconnectée.

#### 2) Affichage des statuts dans le mode Multi PC.

L'icône s'affiche tout à droite des touches Display mode (mode d'affichage) lorsque le mode Multi PC est sélectionné.

L'une des icônes suivantes s'affichera pour vous informer sur quels quarts d'écrans sont utilisés.

Statut	icône de statut
Aucun PC n'est à l'écran	
Un PC est à l'écran.	   
Deux PCs sont à l'écran.	     
Trois PCs sont à l'écran.	   
Quatre PCs sont à l'écran.	

**REMARQUE** • Le statut affiché est actualisé toutes les 3 secondes.  
• Si le statut ne peut être obtenu du projecteur, il ne sera pas affiché.

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


#### 2.1.3 Changer le mode d'affichage

“LiveViewer” possède un mode PC Unique et un mode Multi PC. Les modes peuvent être changé dans le menu principal.


- 1) Cliquez sur la touche  du menu principal.  
Les touches ci-dessous s'afficheront:



⑥:Affichage du statut

- 2) Sélectionnez entre ① et ⑤ et cliquez.
  - ① Passer en mode PC Unique: Votre image s'affiche en plein écran.
  - ②-⑤ Passer en mode Multi PC: Votre image s'affiche dans un quart d'écran, identifié par la touche.
- 3) L'écran du projecteur passe au mode sélectionné ci-dessus, et la transmission de l'image de votre PC commencera à s'afficher sur l'écran.
- 4) Dans le menu principal, l'icône  est remplacée par l'icône que vous avez sélectionné.

**REMARQUE** • La transmission de l'image sera stoppée si vous cliquez sur la touche Mode Unique alors que le projecteur est en mode PC Unique, ou encore si vous cliquez sur l'un des touches Mode Multi qui montre quel quart d'écran les images de votre PC sont affichées dans le Mode Multi PC.

- Si le Mode Multi PC est sélectionné, l'écran du projecteur est automatiquement divisé en 4 zones.
- Si le mode Présentation est activé sur le PC dont l'image est actuellement à l'écran dans le mode PC Unique, la touche  ne peut pas être cliqué par les autres PCs.
- Si vous sélectionnez le bouton du quart d'écran affichant les images d'un autre ordinateur, la transmission d'image de cet ordinateur sera stoppée.

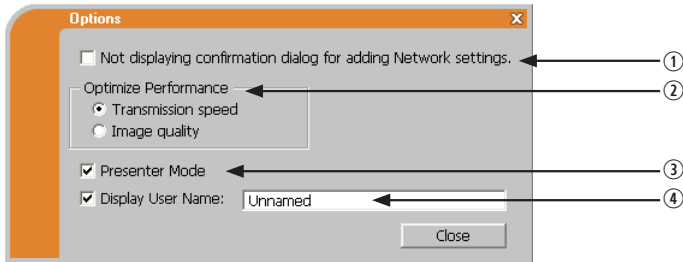
Ce mode d'affichage peut également être réglé en utilisant la fonction MODE MULTI PC sous PRESENT. du menu RÉSEAU. Le dernier réglage effectué prendra effet, quelle que soit la méthode de réglage utilisée. (Référez-vous à [Menu RÉSEAU dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation](#) pour la fonction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



## 2.1 Utilisation de “LiveViewer” (suite)

### 2.1.4 Menu Option

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



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

Ce réglage vous permet de choisir d'afficher ou non la boîte de dialogue de confirmation pour ajouter une configuration réseau (☞ 19, 28) lorsque vous raccordez votre ordinateur au projecteur. Il est désactivé par défaut.

#### ② Optimiser la Performance

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

##### Vitesse de Transmission

La vitesse a la priorité sur la qualité d'image.

Cela rend le taux de compression pour fichiers JPEG plus élevé. L'écran du projecteur est réécrit plus rapidement car les données transférées sont plus légères, cependant la qualité est pire.

##### Qualité d'Image

La qualité d'image a priorité sur la vitesse.

Cela réduit le taux de compression pour les fichiers JPEG.

L'écran du projecteur est réécrit plus lentement car les données transférées sont plus lourdes, cependant la qualité est meilleure.

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

#### ③ Mode Présentation

Dans le mode PC Unique, le projecteur peut être utilisé par un PC et bloquer l'accès à tout autre PC, si le mode Présentation est activé dans “LiveViewer”.

Pendant votre présentation, vous n'avez pas besoin de vous inquiéter si l'image à l'écran est remplacé inopinément par une image envoyée par un autre PC.

Si vous voulez l'activer, cochez la case.

**REMARQUE** • Si le mode Multi PC est sélectionné, les paramètres pour le mode Intervenant sont invalides.

- Quand vous passez du mode Multi PC au mode PC Unique, les paramètres du mode Présentation sont valides.
- Dans les paramètres d'usine par défaut, le mode Présentation est actif.
- Outre l'utilisation du menu du logiciel sur l'ordinateur sur lequel le mode Présentation est activé, vous pouvez annuler cette fonction en utilisant le menu OSD du projecteur QUITTER MODE PRÉSENTATION de la rubrique PRESENT. sur le menu RÉSEAU.

#### ④ Affichage du nom d'utilisateur

Le nom d'utilisateur (jusqu'à 20 lettres) peut être rentré en utilisant des caractères alphanumériques.

Le nom d'utilisateur peut être affiché sur l'écran du projecteur pour que vous puissiez savoir à qui sont les images affichées.

(Référez-vous à [Menu RÉSEAU](#) dans le *Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation*)

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

## 2.2 Démarrage de la Présentation en réseau

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

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

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

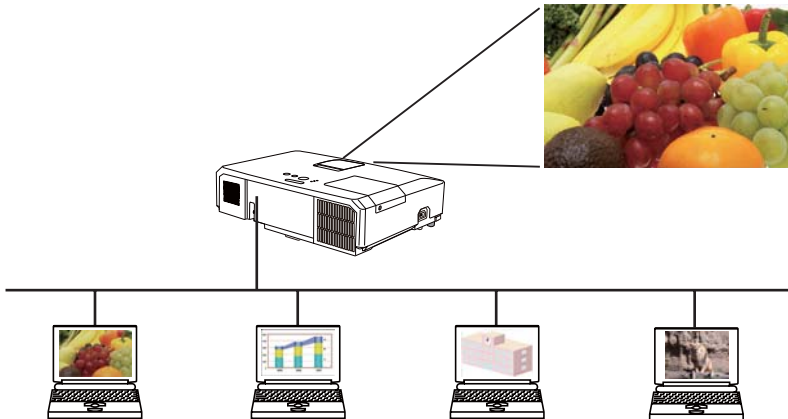
Pour démarrer la Présentation en réseau, sélectionnez le port LAN comme source d'entrée sur le projecteur et cliquez sur Démarrer la touche Capture sur “LiveViewer”.

### 2.2.1 Mode d'affichage

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

#### 1) Mode PC Unique

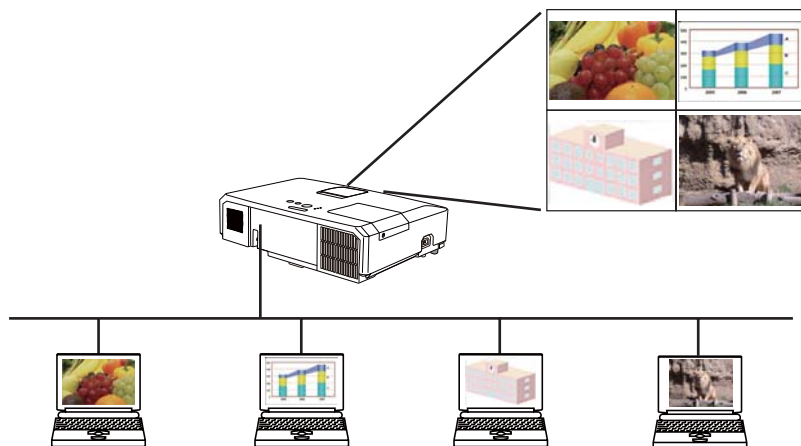
Le projecteur affiche les images envoyées par un seul PC.



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

#### 2) Mode Multi PC

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



#### 2.2.2 Mode Présentation

Dans le mode PC Unique, le projecteur peut être utilisé par un PC et bloquer l'accès à tout autre PC, si le mode Présentation est activé dans "LiveViewer". Pendant votre présentation, vous n'avez pas besoin de vous inquiéter si l'image à l'écran est remplacé inopinément par une image envoyée par un autre PC. Le mode Présentation peut être activé dans le menu Option du menu principal de "LiveViewer". (📖41)

#### 2.2.3 Affichage du Nom d'Utilisateur

Le nom d'utilisateur peut être insérer dans "LiveViewer", qui est affiché à l'écran en utilisant le menu sur le projecteur. On peut donc voir à qui appartient les images affichées à l'écran. (📖41)

### 3. Contrôle Web

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

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

## 3.1 Ouverture de session

Pour utiliser la fonction Contrôle Web, vous devez vous connecter à l'aide de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe. (📖47)  
Référez-vous aux informations suivantes pour configurer ou contrôler le projecteur via un navigateur Web.

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

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

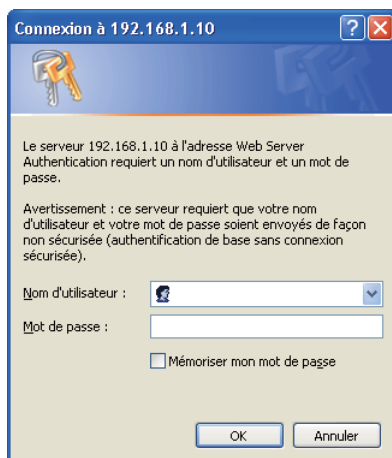
Cette fenêtre propose deux options d'affichage.

- ① Utilisation de "LiveViewer"  
Raccordez votre ordinateur et le projecteur via le réseau en utilisant "LiveViewer". (📖9)  
Cliquez ensuite sur la touche de contrôle Web 🌐 dans le menu principal de "LiveViewer" (📖37) pour lancer le logiciel de navigateur Web.

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

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

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



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

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

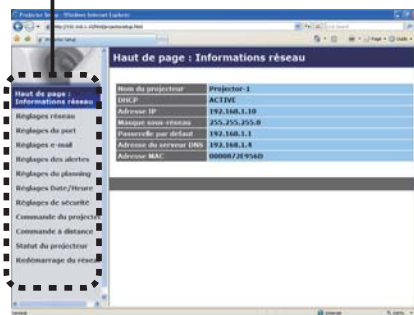
### 3.1 Ouverture de session (suite)

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

Nom d'utilisateur	Password
Administrator	<vide>

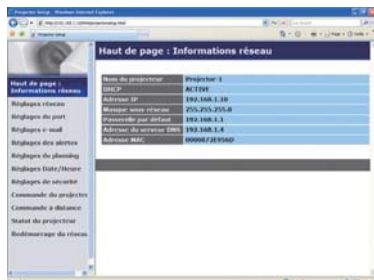
Si vous avez ouvert une session, l'écran ci-dessous apparaît.

Menu principal



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

## 3.2 Informations réseau

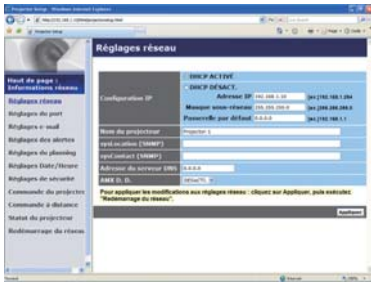


Affiche les paramètres de configuration du réseau actuel du projecteur.

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



## 3.3 Réglages réseau



Affiche et configure les paramètres réseau.

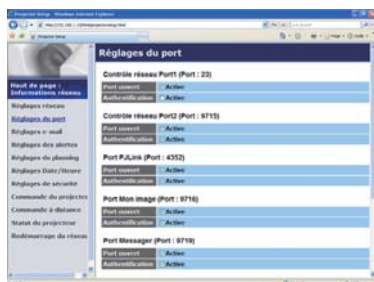
Élément	Description
<b>Adresse IP</b>	Configure les Réglages réseau.
<b>DHCP ACTIVÉ</b>	Active le DHCP.
<b>DHCP DÉSACT.</b>	Désactive le DHCP.
<b>Adresse IP</b>	Configure l'adresse IP lorsque le DHCP est désactivé.
<b>Masque sous-réseau</b>	Configure le masque sous-réseau quand le DHCP est désactivé.
<b>Passerelle par défaut</b>	Configure la passerelle par défaut lorsque le DHCP est désactivé.
<b>Nom du projecteur</b>	Configure le nom du projecteur. La longueur du nom du projecteur est au maximum de 64 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser l'alphabet, des nombres ou les symboles suivants: !"#%&'()*+,-./:;<=>@[ ]^_`{ }~ et la barre d'espace. Le nom d'un projecteur donné est attribué au préalable par défaut.
<b>sysLocation (SNMP)</b>	Configure l'adresse à laquelle se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longueur maximum du sysLocation est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
<b>sysContact (SNMP)</b>	Configure les informations de contact auxquelles il faut se référer lorsque vous utilisez SNMP. La longueur maximum de sysContact est de 255 caractères alphanumériques. Vous pouvez uniquement utiliser les chiffres de "0-9" et les lettres de l'alphabet de "a-z" ou "A-Z".
<b>Adresse du serveur DNS</b>	Configure l'adresse de serveur DNS.
<b>AMX D.D. (AMX Device Discovery)</b>	Configure les paramètres AMX Device Discovery pour détecter le projecteur des contrôleurs AMX connectés au même réseau. Pour plus d'informations au sujet de AMX Device Discovery, consultez le site web d'AMX. URL: <a href="http://www.amx.com">http://www.amx.com</a>

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

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

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

## 3.4 Réglages de port



Affiche et configure les paramètres du port de communication.

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

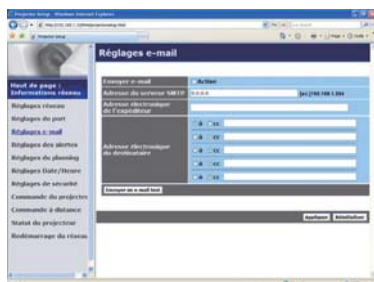
### 3.4 Réglages de port (suite)

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

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

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

## 3.5 Réglages e-mail



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

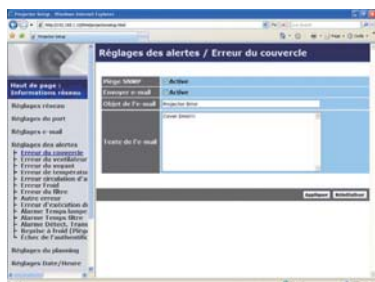
Élément	Description
<b>Envoyer e-mail</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour utiliser la fonction e-mail. Configure les conditions pour envoyer un e-mail sous les <b>Réglages des alertes</b> .
<b>Adresse du serveur SMTP</b>	Configure l'adresse du serveur e-mail en format IP. • L'adresse peut être soit une adresse IP soit un nom de domaine, si le bon serveur DNS est configuré dans <b>Réglages réseau</b> . La longueur maximum du serveur ou du nom de domaine est de 255 caractères.
<b>Adresse électronique de l'expéditeur</b>	Configure l'adresse e-mail de l'expéditeur. La longueur maximum de l'adresse expéditeur est de 255 caractères alphanumériques.
<b>Adresse électronique du destinataire</b>	Configure jusqu'à cinq adresses de destinataires. Vous pouvez aussi spécifier <b>[à]</b> ou <b>[cc]</b> pour chaque adresse. La longueur maximum de l'adresse destinataire est de 255 caractères alphanumériques.

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

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

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

## 3.6 Réglages des alertes



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

Elément	Description
<b>Erreur du couvercle</b>	Le couvercle de la lampe n'a pas été fixé correctement.
<b>Erreur du ventilateur</b>	Le ventilateur de refroidissement ne fonctionne pas.
<b>Erreur du voyant</b>	La lampe ne s'allume pas et il se peut que la partie interne du projecteur ait surchauffé.
<b>Erreur de température</b>	Il se peut que la partie interne ait surchauffé.
<b>Erreur circulation d'air</b>	La température interne augmente.
<b>Erreur Froid</b>	Il se peut que la partie interne ait refroidit.
<b>Erreur du filtre</b>	Durée du filtre terminée.
<b>Autre erreur</b>	Autre erreur. Si cette erreur s'affiche, veuillez contacter votre revendeur.
<b>Erreur d'exécution du planning</b>	Erreur d'Execution Calendrier. ( <a href="#">📖 55</a> )
<b>Alarme Temps lampe</b>	Horloge de la lampe réglée sur les paramètres alarme.
<b>Alarme Temps filtre</b>	Horloge filtre réglée sur les paramètres alarme.
<b>Alarme Déteçt. Transition</b>	Alarme de Détecteur de transition. ( <a href="#">📖 Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation</a> )
<b>Reprise à froid</b>	Lorsque le projecteur est sous alimentation, il fonctionne comme suit. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le MODE PAUSE est réglé sur NORMAL, le statut d'alimentation du projecteur passe de hors tension à l'état d'attente.</li> <li>• Si le MODE PAUSE est réglé sur ÉCONOMIE, le statut d'alimentation du projecteur passe de l'état d'attente à sous tension (la lampe s'allume).</li> </ul> ( <a href="#">📖 Menu INSTALLAT° dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation</a> )
<b>Échec de l'authentification</b>	L'accès SNMP est détecté depuis la mauvaise communauté SNMP.

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

### 3.6 Réglages des alertes (suite)

Les catégories d'alerte sont illustrées ci-dessous:

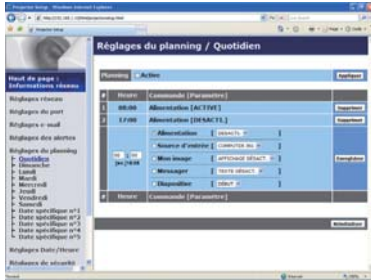
Élément	Description
Heure de l'alarme	Configure l'heure d'alerte (Seulement pour <b>Alarme Temps lampe</b> et <b>Alarme Temps filtre</b> .)
Piège SNMP	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour activer les alertes SNMP Trap.
Envoyer e-mail	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour autoriser les alertes e-mail. (Excepté pour <b>Reprise à froid</b> et <b>Échec de l'authentification</b> .)
Objet de l'e-mail	Configure la ligne objet de l'e-mail à envoyer. La longueur maximum de la ligne objet est de 100 caractères alphanumériques. (Excepté pour <b>Reprise à froid</b> et <b>Échec de l'authentification</b> .)
Texte de l'e-mail	Configure le texte de l'e-mail à envoyer. Le texte peut comporter jusqu'à 1024 caractères alphanumériques mais il peut être plus court si vous utilisez des caractères spéciaux. Caractères spéciaux " ' : & , % \ et la barre d'espace (Excepté pour <b>Reprise à froid</b> et <b>Échec de l'authentification</b> .)

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

**REMARQUE** • Le déclenchement de l'e-mail **Erreur du filtre** dépend des paramètres AVERT. FILTR dans la rubrique SERVICE du Menu OPT. Ces paramètres définissent la période s'écoulant avant l'affichage d'un AVERT. FILTR sur l'écran du projecteur. Un e-mail sera envoyé lorsque le temps d'utilisation du filtre dépasse la durée maximum indiquée. Aucun avis d'envoi ne sera envoyé si AVERT. FILTR est DESACTI. (📖 **Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation**)

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

## 3.7 Réglages du planning



Affiche et configure les paramètres emploi du temps.

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

#### 3.7 Réglages du planning (suite)

Les paramètres emploi du temps sont indiqués ci-dessous.

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

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

Les paramètres pour l'événement actuel sont affichés dans la liste emploi du temps. Pour ajouter des fonctions ou événements, définissez les rubriques suivantes.

Elément	Description
<b>Heure</b>	Configure l'heure à laquelle exécuter les commandes.
<b>Commande [Paramètre]</b>	Configure les commandes à être exécutées.
<b>Alimentation</b>	Configure les paramètres pour le contrôle puissance.
<b>Source d'entrée</b>	Configure les paramètres pour le changement d'entrée.
<b>Mon image</b>	Configure les paramètres pour l'affichage de données Mes images. (📖70)
<b>Messenger</b>	Configure les paramètres pour l'affichage de données Messenger. (📖72)
<b>Diapositive</b>	Configure les paramètres Marche/Arrêt pour le diaporama.

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

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

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



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

- REMARQUE** • Si le projecteur est déplacé, vérifiez l'heure et la date sur le projecteur avant de configurer les plannings. Les indications d'heure et de date (📅58) pourraient se trouver faussées suite à un choc violent.
- Les événements “**Mon image**” et “**Messenger**” ne démarreront pas de façon appropriée et une erreur d'exécution de programme se produira si la lampe ne s'allume pas et/ou si les données d'affichage ne sont pas stockées dans le projecteur au moment de l'exécution de l'événement programmé.
  - Les événements “**Source d'entrée**” et “**Mon image**” ne démarreront pas si la fonction de sécurité est activée et limite l'usage du projecteur.
  - Certaines erreurs du projecteur (telles qu'une erreur de température ou une erreur de lampe) l'empêchent de procéder à la bonne exécution des fonctions/événements programmés.
  - Si aucun périphérique de stockage USB n'est inséré sur le projecteur ou qu'aucune donnée d'image pour l'affichage n'existe à l'heure de l'évènement programmé, une erreur d'exécution de programme a lieu par rapport à l'évènement de diaporama prévu.
  - Lorsque vous lancez le diaporama, la source d'entrée est automatiquement basculée sur le port **USB TYPE A**.
  - Les fichiers d'image stockés sur le répertoire racine du périphérique de stockage USB s'affichent pour le diaporama programmé.
  - Veuillez consulter la section 📖 “**Dépannage**” dans le **Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation** si des fonctions/événements programmés ne sont pas exécutés de la façon dont vous les aviez paramétrés.

## 3.8 Réglages Date/Heure



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

Élément	Description											
<b>Date actuelle</b>	Configure la date d'aujourd'hui au format <b>année/mois/jour</b> .											
<b>Heure actuelle</b>	Configure l'heure actuelle au format <b>heure:minute:seconde</b> .											
<b>Heure d'été</b>	Cliquez sur <b>[Active]</b> pour autoriser l'heure d'été et paramétrer les éléments suivants:											
<b>Début</b>	Configure la date et l'heure à laquelle l'heure d'été commence.											
<table border="1"> <tr> <td><b>Mois</b></td> <td>Configure le mois auquel l'heure d'été commence (1~12).</td> </tr> <tr> <td><b>Semaine</b></td> <td>Configure la semaine du mois à laquelle débute l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).</td> </tr> <tr> <td><b>Jour</b></td> <td>Configure le jour de la semaine où débute l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).</td> </tr> <tr> <td rowspan="2"><b>Heure</b></td> <td><b>heure</b></td> <td>Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).</td> </tr> <tr> <td><b>minute</b></td> <td>Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).</td> </tr> </table>	<b>Mois</b>	Configure le mois auquel l'heure d'été commence (1~12).	<b>Semaine</b>	Configure la semaine du mois à laquelle débute l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).	<b>Jour</b>	Configure le jour de la semaine où débute l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).	<b>Heure</b>	<b>heure</b>	Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).	<b>minute</b>	Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).	
<b>Mois</b>	Configure le mois auquel l'heure d'été commence (1~12).											
<b>Semaine</b>	Configure la semaine du mois à laquelle débute l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).											
<b>Jour</b>	Configure le jour de la semaine où débute l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).											
<b>Heure</b>	<b>heure</b>	Configure l'heure à laquelle commence l'heure d'été (0~23).										
	<b>minute</b>	Configure la minute à laquelle commence l'heure d'été (0~59).										
<b>End</b>	Configure la date et l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été.											
<table border="1"> <tr> <td><b>Month</b></td> <td>Configure le mois auquel l'heure d'été s'arrête (1~12).</td> </tr> <tr> <td><b>Week</b></td> <td>Configure la semaine du mois à laquelle s'arrête l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).</td> </tr> <tr> <td><b>Day</b></td> <td>Configure le jour de la semaine où s'arrête l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).</td> </tr> <tr> <td rowspan="2"><b>Time</b></td> <td><b>hour</b></td> <td>Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).</td> </tr> <tr> <td><b>minute</b></td> <td>Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).</td> </tr> </table>	<b>Month</b>	Configure le mois auquel l'heure d'été s'arrête (1~12).	<b>Week</b>	Configure la semaine du mois à laquelle s'arrête l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).	<b>Day</b>	Configure le jour de la semaine où s'arrête l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).	<b>Time</b>	<b>hour</b>	Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).	<b>minute</b>	Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).	
<b>Month</b>	Configure le mois auquel l'heure d'été s'arrête (1~12).											
<b>Week</b>	Configure la semaine du mois à laquelle s'arrête l'heure d'été (Premier(ère), 2, 3, 4, Dernier(ère)).											
<b>Day</b>	Configure le jour de la semaine où s'arrête l'heure d'été (Dim, Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam).											
<b>Time</b>	<b>hour</b>	Configure l'heure à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~23).										
	<b>minute</b>	Configure la minute à laquelle s'arrête l'heure d'été (0~59).										

### 3.8 Réglages Date/Heure (suite)

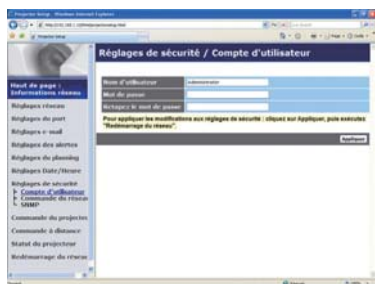
Elément	Description
Décalage horaire	Configure le décalage horaire. Paramètre le décalage horaire sur celui de votre PC. Dans le doute, demander conseil à votre responsable informatique.
SNTP	Cochez la case <b>[Active]</b> pour récupérer les informations de date et d'heure sur le serveur SNTP et paramétrez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

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

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

- Si vous connectez le projecteur à un réseau existant, consultez a administrateur réseau avant de paramétrer les adresses serveur.
- Pour activer la fonction SNTP, le décalage horaire doit être configuré.
- Le projecteur recherche les informations de la date et l'heure du serveur temporel et des paramètres du temps de priorité lorsque SNTP est activé.
- L'horloge interne pourrait ne plus être à l'heure. Il est recommandé d'utiliser SNTP pour conserver l'heure juste.

## 3.9 Réglages de sécurité



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

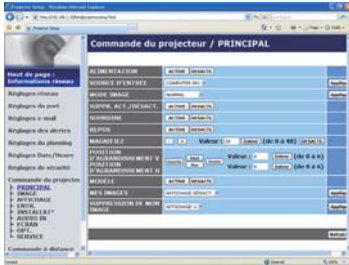
Élément	Description
<b>Compte d'utilisateur</b>	Configure le nom d'utilisateur et le mot de passe.
<b>Nom d'utilisateur</b>	Configure le nom d'utilisateur. La longueur maximale du texte est de 32 caractères alphanumériques.
<b>Mot de passe</b>	Configure le mot de passe. La longueur maximale du texte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

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

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

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

## 3.10 Commande du projecteur



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

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

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

Contrôle le projecteur.

Élément	Description
<b>PRINCIPAL</b>	
<b>ALIMENTATION</b>	Allume/Eteint l'alimentation.
<b>SOURCE D'ENTRÉE</b>	Sélectionne la source d'entrée.
<b>MODE IMAGE</b>	Sélectionne le paramétrage du mode image.
<b>SUPPR. ACT./DÉSACT.</b>	Supprime l'image on/off.
<b>SOURDINE</b>	Coupe le son on/off.
<b>REPOS</b>	Gèle l'écran on/off.
<b>MAGNIFIEZ</b>	Contrôle les paramètres de loupe. Dans certaines sources de signal d'entrée, "La Loupe" pourrait s'arrêter même si elle n'atteint pas la valeur maximale du paramètre.
<b>POSITION D'AGRANDISSEMENT V</b>	Ajuste la position du point de départ d'agrandissement verticale.
<b>POSITION D'AGRANDISSEMENT H</b>	Ajuste la position du point de départ d'agrandissement horizontale.
<b>MODÈLE</b>	Active/désactive le modèle.
<b>MES IMAGES</b>	Sélectionner les données MES IMAGES.
<b>SUPPRESSION DE MON IMAGE</b>	Supprimer les données MES IMAGES.

## 3.10 Commande du projecteur (suite)

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

## 3.10 Commande du projecteur (suite)

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

## 3.10 Commande du projecteur (suite)

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



## 3.10 Commande du projecteur (suite)

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

#### 3.10 Commande du projecteur (suite)



Les éléments du tableau ci-dessous peuvent être sélectionnés à partir du menu **Commande du projecteur**. Cliquez sur [**QUITTER MODE PRÉSENTATION**].

Élément	Description
<b>SERVICE</b>	
<b>QUITTER MODE PRÉSENTATION</b>	Force la fermeture du Mode Présentation.

## 3.11 Commande à distance



Vous pouvez utiliser votre navigateur pour contrôler le projecteur.

- N'essayez pas de contrôler le projecteur avec la télécommande Web et votre navigateur en même temps. Cela pourrait entraîner des erreurs d'opération dans le projecteur.

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

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

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

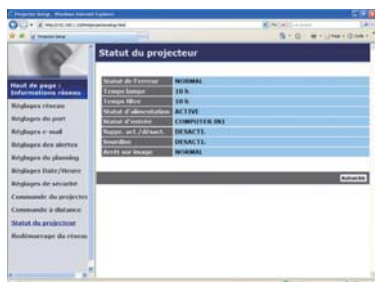
- Puisque la fonction repaet (répéter) n'est pas disponible, cliquez la touche autant de fois que vous le désirez.

- Même si vous maintenez la touche enfoncé pendant un certain temps, le télécommande Web n'envoie votre requête qu'une seule fois. Relâchez la touche, puis cliquez de nouveau.

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

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

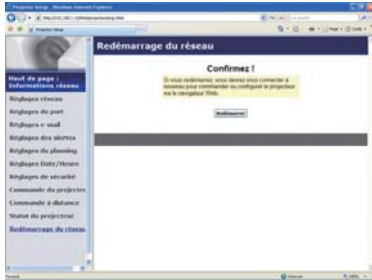
## 3.12 Statut du projecteur



Affiche et configure le statut actuel du projecteur.

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

### 3.13 Redémarrage du réseau



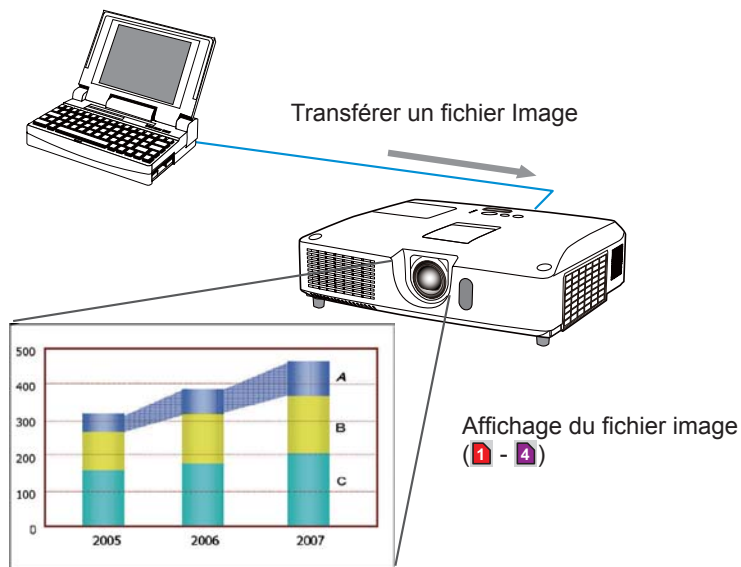
Réinitialise la connexion réseau du projecteur.

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

**REMARQUE** • Réinitialiser la connexion exigera que vous vous rouvriez un session afin de contrôler ou configurer le projecteur via un navigateur. Patientez 30 secondes après avoir cliqué la touche **[Redémarrer]** pour rouvrir une session.

### 4. Fonction Mes images

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



La transmission MES IMAGES requiert une application exclusive pour votre PC. "PJImg/ Projector Image Tool" est nécessaire pour l'utilisation de la transmission MES IMAGES. Vous pouvez le télécharger sur le site internet Hitachi (<http://www.hitachi-america.us/digitalmedia> ou <http://www.hitachidigitalmedia.com>). Référez vous au manuel pour les instructions d'applications.

Pour afficher l'image transférée, sélectionnez l'élément MES IMAGES dans le menu RÉSEAU. Pour plus d'informations, veuillez lire la description de l'élément MES IMAGES, dans le menu RÉSEAU. ([Menu RÉSEAU dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation](#))

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

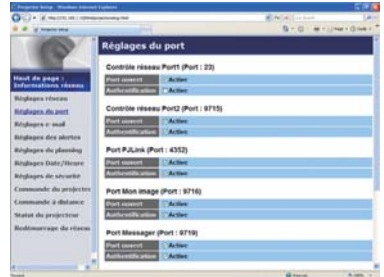
- Il est possible d'utiliser **MY BUTTON** pour afficher une image transférée si il a été enregistrée en tant que MES IMAGES. ([Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation](#))
- Le fichier image peut aussi être affiché en utilisant la fonction emploi du temps depuis le navigateur Web. Référez-vous à la rubrique **7.3 Prévision d'évènements** ([81](#)) en détail.
- Si vous affichez à l'écran les données MES IMAGES lorsque la fonction d'affichage USB est activée, l'application relative à l'affichage USB se fermera. Pour redémarrer l'application, quittez la fonction MES IMAGES. Le logiciel "LiveViewerLiteUSB.exe" du projecteur s'exécute alors à nouveau. ([Affichage USB dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation](#))

#### 4. Fonction Mes images (suite)

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

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

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



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

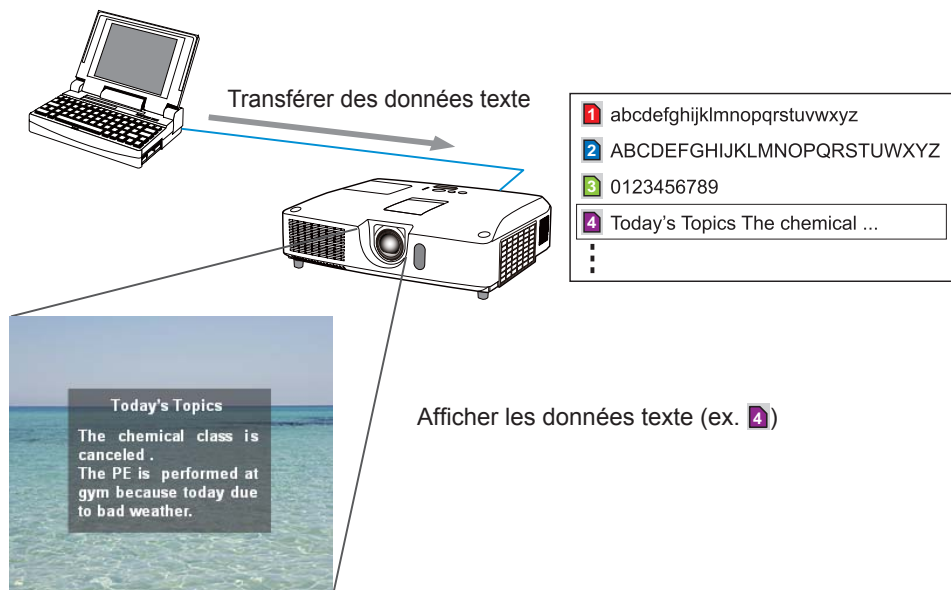
- 6) Cliquez sur **[Réglages de sécurité]** dans le menu principal.
- 7) Sélectionnez **[Commande du réseau]** et entrez le mot de passe d'identification souhaité.
- 8) Cliquer sur la touche **[Appliquer]** pour enregistrer les réglages.

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

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

### 5. Fonction Messenger

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



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

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

- Utiliser **MY BUTTON** enregistré en tant que **MESSAGER** pour afficher ou éteindre les textes messenger. (📖 **Menu OPT. dans le Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation**)
- Le fichier texte peut aussi être affiché en utilisant la fonction emploi du temps depuis le navigateur Web. Référez-vous à la rubrique **7.3 Prévision d'évènements** (📖 81) pour plus de détails.

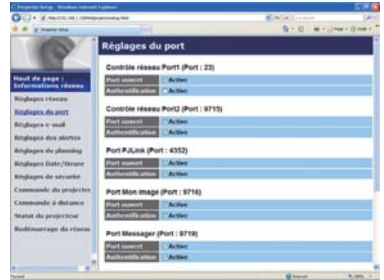


## 5. Fonction Messenger (suite)

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

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

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



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

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

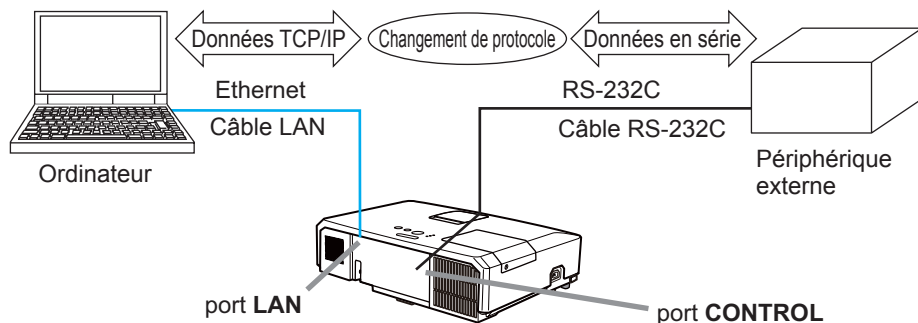
**REMARQUE** • Le mot de passe sera le même pour **Contrôle réseau Port1 (Port: 23)**, **Contrôle réseau Port2 (Port: 9715)**, **Port P.JLink™ (Port: 4352)**, **Port Mon image (Port: 9716)** et **Port Messenger (Port: 9719)**.

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

### 6. Fonction Pont réseau

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

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




#### 6.1 Connexion de périphériques

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

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

## 6.2 Configuration de la communication

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

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


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

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

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

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

## 6.3 Port de communication

Pour la fonction PONT RÉSEAU, envoyez les données de l'ordinateur vers le projecteur à l'aide de **Port Pont réseau** configuré dans "Réglages du port" du navigateur Web. ( 50)

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

## 6.4 Méthode de transmission

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

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

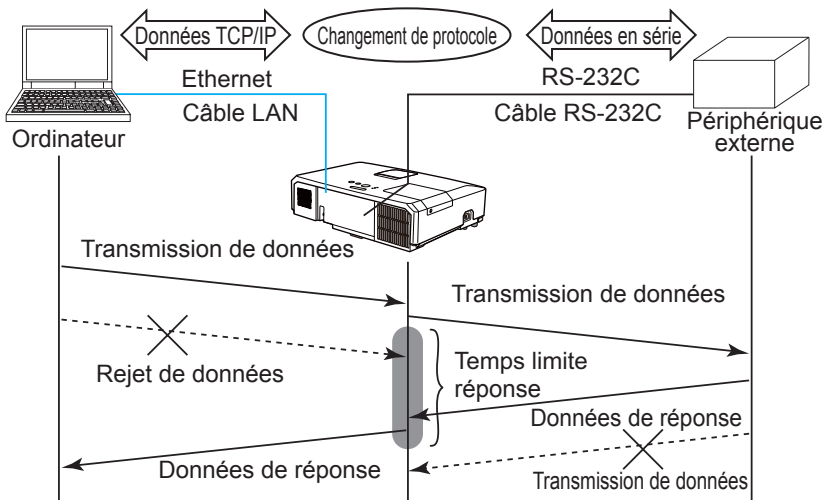
SEMI-DUPLEX ↔ DUPLEX INTÉGRAL


### 6.4.1 SEMI-DUPLEX

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

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

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



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

DESACTI. ↔ 1s ↔ 2s ↔ 3s (↔ DESACTI.)

## 6.4 Méthode de transmission (suite)

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

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

### 6.4.2 DUPLEX INTÉGRAL

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

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

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

## 7. Autres fonctions

### 7.1 Alertes E-mails

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

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

#### Paramètres E-mail (📖52)

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


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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages e-mail]** et configurez chaque élément. (Référez-vous à la rubrique **3.5 Réglages e-mail (📖52)** pour plus d'informations.
- 4) Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.

**REMARQUE** • Cliquez sur la touche **[Envoyer un e-mail test]** dans **[Réglages e-mail]** pour confirmer que les paramètres e-mail sont correctes. L'e-mail suivant sera envoyé aux adresses spécifiées:

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

### 7.1 Alertes E-mails (suite)

- 5) Cliquez sur **[Réglages des alertes]** dans le menu principal pour configurer les paramètres d'alertes e-mail.
- 6) Sélectionnez et configurez chaque élément alerte. Référez-vous à la rubrique **3.6 Réglages des alertes** ( 53) pour plus d'informations.
- 7) Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.

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

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

### 7.2 Organisateur du Projecteur avec SNMP

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

**REMARQUE** • Il est recommandé que les fonctions SNMP soient offertes par un administrateur réseau.

• Le logiciel de gestion SNMP doit être installé sur l'ordinateur pour pouvoir contrôler le projecteur via SNMP.

#### Paramètres SNMP (📖50)

Configurez les éléments suivants via un navigateur pour utiliser SNMP.

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages du port]** dans le menu principal.
- 4) Cliquez sur **[Télécharger fichier MIB]** pour télécharger un fichier MIB.

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

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

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

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

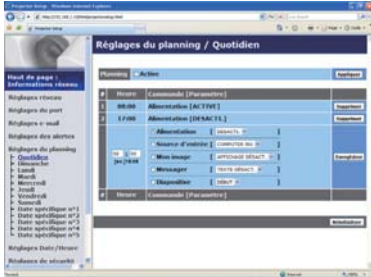
**REMARQUE** • Redémarrage Réseau est nécessaire après que le **Nom de la communauté** a été changé. Cliquez sur **[Redémarrage du réseau]** et configurez les points suivants.

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



## 7.3 Prévision d'évènements

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



- REMARQUE** • Vous pouvez organiser les évènements de contrôle suivants : Alimentation, Source d'entrée, Mon image, Messenger, Diapositive. (📖56)
- L'évènement alimentation marche/arrêt possède la priorité la plus basse parmi tous les évènements définis au même moment.
  - Il y a 3 types d'Organisation, 1) quotidien 2) hebdomadaire 3) date spécifique. (📖55)
  - La priorité des évènements prévus est la suivante 1) date spécifique 2) hebdomadaire 3) quotidien.
  - Vous pouvez rentrer jusqu'à cinq dates spécifiques dans les évènements prévus. La priorité est donnée aux évènements qui ont les nombres les plus bas, lorsque plus d'un évènement a été prévu à la même date et heure (ex: 'Date spécifique n°1' est prioritaire sur le 'Date spécifique n°2' etc...)
  - Assurez vous d'avoir réglé la date et l'heure avant d'activer les évènements prévus. (📖58)

### 7.3 Prévission d'évènements (suite)

#### Paramètres Calendrier (📅55)

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

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages du planning]** dans le menu principal et sélectionnez l'élément emploi du temps nécessaire. Par exemple, si vous désirez effectuer cet ordre chaque dimanche, veuillez sélectionner **[Dimanche]**.
- 4) Cliquez sur **[Active]** pour autoriser l'emploi du temps.
- 5) Entrez la date (mois/jour) pour la prévission d'évènements spécifiques.
- 6) Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.
- 7) Après avoir configuré l'heure, les ordres et les paramètres, veuillez cliquer sur **[Enregistrer]** pour créer un nouvel évènement.
- 8) Cliquez sur **[Supprimer]** lorsque vous voulez supprimer un emploi du temps.

Il y a trois types d'emploi du temps:

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

**REMARQUE** • En mode pause (attente), l'indicateur **POWER** clignotera vert pendant 3 secondes environ lorsqu'au moins 1 "Power ON" est sauvegardé.  
• Lorsque la fonction emploi du temps est utilisée, le cordon d'alimentation doit être connecté au projecteur et à la prise de courant. La fonction emploi du temps ne fonctionne pas lorsque le coupe-circuit est déclenché. Le voyant d'alimentation s'allume en orange ou en vert lorsque le projecteur reçoit du courant alternatif.

### 7.3 Prévission d'évènements (suite)

#### Paramètres Date/Heure (📖58)

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.
- 2) Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages Date/Heure]** dans le menu principal et configurez chaque élément. Référez vous à la rubrique **3.8 Réglages Date/Heure (📖58)** pour plus de détails.
- 4) Cliquez sur **[Appliquer]** pour sauvegarder les paramètres.



**REMARQUE** • 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.

(📖 **Remplacement de la pile d'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.

### 7.4 Contrôle des commandes via le réseau

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

#### Communication Port (Port de Communication)

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

TCP #23 (Contrôle réseau Port1 (Port: 23))

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

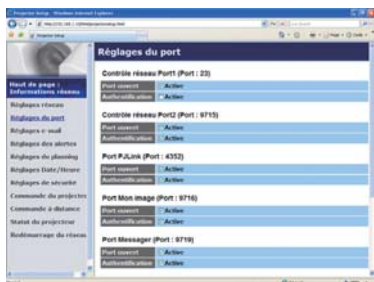
**REMARQUE** • Le contrôle des commandes n'est accessible qu'à partir des ports spécifiés plus haut.

#### Paramètres commande et contrôle (📖50)

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

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

- 1) Entrez "**http://192.168.1.10/**" dans la barre d'adresse du navigateur web.
- 2) Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe puis cliquez sur **[OK]**.
- 3) Cliquez sur **[Réglages de port]** dans le menu principal.



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

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

Quand les paramètres d'authentification sont activés, les paramètres suivant sont requis: (📖60)

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

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

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

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

### Format des commandes

Les formats commandes varient selon les ports de communication.

- TCP #23

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

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

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

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

Réponse	Code d'erreur	
0x1F	0x04	0x00

- TCP #9715

### Envoyer le format données

Le formatage suivant est ajouté à l'entête (0 x 02), au nombre de bits entre bits d'encadrement (0 x 0D), au Total de contrôle (1 byte) et à l'identifiant connexion des ordres RS-232C.

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

Entête → 0x02, Fixe.

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

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

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

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

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

### Format de données de réponse

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

<Réponse ACK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x06	1 byte

<Réponse NAK>

Réponse	Identifiant Connexion
0x15	1 byte

<Réponse d'Erreur>

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

<Réponse Donnée>

Réponse	Données	Identifiant Connexion
0x1D	2 bytes	1 byte

<Reponse Projecteur Occupé>

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

<Réponse d'Erreur d'authentification>

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

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

#### Coupure Automatique de Connexion

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

#### Authentification

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

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

- 1) 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 utilisez la même connexion.



## 8. Dépannage

Problème		Cause probable	Choses à vérifier	Page de référence
Pas d'image		Le projecteur n'est pas allumé.	La lampe du projecteur est-elle allumée?	*17
		La source d'entrée du projecteur ne passe pas à LAN.	Le projecteur est-il en LAN?	*18, *19
Connexion au réseau	Le projecteur que vous voulez connecter ne peut être trouvé nul part dans la liste des projecteurs disponibles	Le PC et/ou les paramètres de réseau du projecteur ne sont pas configurés correctement.	Vérifiez les configurations réseau du PC et du projecteur. Si vous changez les paramètres du projecteur, éteignez l'alimentation du projecteur et rallumez-la. Si vous avez simplement mis le projecteur en attente (STANDBY), et que vous le rallumez, les nouveaux paramètres pourraient ne pas être pris en compte.	8
		Un pare-feu autre que le pare-feu Windows® est installé sur votre PC.	Reportez-vous au manuel du pare-feu et prenez l'une des mesures suivantes : - supprimez "LiveViewer" de votre liste de blocage. - désactivez le pare-feu quand vous utilisez "LiveViewer".	–
	Ne peut pas communiquer	Le PC et/ou les paramètres de réseau du projecteur ne sont pas configurés correctement.	Vérifiez les configurations réseau du PC et du projecteur.	8
		La source d'entrée du projecteur ne passe pas à LAN.	Vérifiez le paramètre du port d'entrée du projecteur.	*18, *19
		Un point d'accès est utilisé et votre PC est connecté au point d'accès par le biais du réseau local sans fil.	Utilisez les utilitaires réseaux éventuellement fournis avec votre PC ou votre carte LAN sans fil afin d'établir la connexion au réseau sans fil. Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel du PC ou de la carte.	–

(suite à la page suivante)

\* Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation

## 8. Dépannage (suite)

	Problème	Cause probable	Choses à vérifier	Page de référence
Présentation en réseau	L'image projetée est relativement lente comparée à celle du PC	Le projecteur n'est pas capable de relayer des images dynamiques comme une animation PowerPoint® à pleine vitesse.	La vitesse de transmission peut être améliorée en réglant la priorité du menu option à "Transmission Speed".	41
		Le taux de compression utilisé pour transférer les images est trop bas.	La vitesse de transmission peut être améliorée en réglant la priorité du menu option à "Transmission Speed".	41
	Visionnement des films incorrect.	Dans le cas de certaines combinaisons de carte vidéo et de programme pour ordinateur, la possibilité existe qu'une image réelle - particulièrement des films lus par des lecteurs - ne peut être transférée au projecteur avec "LiveViewer".	Si votre programme est doté d'une fonction d'ajustement d'accélération de vidéo, essayez de l'ajuster. Veuillez vous reporter au manuel de votre programme.	-
	La connexion au réseau entre le PC et le projecteur est rompue lorsque la résolution d'écran du PC est modifiée en Présentation en réseau.	La connexion au réseau du projecteur-PC peut être rompue lorsque la résolution d'affichage de l'ordinateur affiche une image.	Veuillez connecter en utilisant le "Touche Connect" après avoir modifié la résolution d'affichage de l'ordinateur ou modifiez la résolution d'affichage avant de connecter avec le "LiveViewer".	37
	Les images sont très parasitées.	Le taux de compression utilisé pour transférer les images est trop haut.	Modifiez la priorité à "Image Quality" dans le menu option de "LiveViewer". La vitesse de transmission risque d'être réduite.	41
	Pas d'effets transparents ni translucides [transparence (Aero Glass)]	Utilisation de "LiveViewer" en mode Windows® Aero®.	"LiveViewer" ne supporte pas ces fonctions de Windows Vista® Aero®.	-

(suite à la page suivante)

**8. Dépannage (suite)**

Problème	Cause probable	Choses à vérifier	Page de référence
Divers - Les informations du projecteur au PC sont incorrectes ou incomplètes - Le projecteur ne répond pas - L'image affichée est figée.	La communication entre le projecteur et le PC n'est pas très bonne.  Les fonctions RÉSEAU du projecteur ne fonctionnent pas très bien.	Essayez l'option "REDÉMARRER" dans le menu SERVICE du menu RÉSEAU.	*66

\* Manuel d'utilisation – Guide d'utilisation

### 9. Garantie et service après-vente

Si un problème intervient avec votre matériel, veuillez lire **8. Dépannage** (📖89) première section, et passez en revue toutes les étapes suggérées. Après cela, veuillez contacter votre revendeur or réparateur si les problèmes persistent. Ils vous indiqueront quelles conditions de garantie s'appliquent.

## Projecteur

# CP-X4021N/CP-X5021N/ CP-WX4021N

## Manuel d'utilisation (résumé)

Merci d'avoir acheté ce projecteur.

Nous vous remercions de lire attentivement le présent manuel avant d'utiliser le produit afin de respecter toutes les consignes de sécurité garantissant un fonctionnement optimal.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Avant d'utiliser ce produit s'assurer d'avoir lu tous les manuels relatifs à celui-ci. Après les avoir lus, rangez-les dans un endroit sûr pour pouvoir vous y reporter par la suite.

► Veuillez observer tous les avertissements et les précautions des manuels ou du produit.

► Veuillez suivre toutes les instructions des manuels ou du produit.

**REMARQUE** • Sauf mention contraire, “les manuels” désignent ici l'ensemble des documents livrés avec le produit, et “le produit” désigne le présent projecteur ainsi que l'ensemble des accessoires livrés avec ce dernier.

## Table des matières

			
Préliminaires.....	2	Connexion électrique.....	8
Explication des conventions et symboles.....	2	Mise sous tension.....	8
Instructions de sécurité importantes.....	2	Réglage de l'élévateur du projecteur.....	9
Réglémentations.....	3	Affichage de l'image.....	10
À propos des interférences		Mise hors tension.....	11
électro-magnétiques.....	3	Remplacement de la lampe.....	12
À propos des déchets d'équipements		Nettoyer et remplacer le filtre à air ...	14
électriques et électroniques.....	4	Remplacement de la pile d'horloge interne ...	16
Contenu de l'emballage.....	4	Utiliser le manuel sur CD.....	17
Préparations.....	5	Caractéristiques techniques.....	18
Mise en place des piles dans la télécommande...5		Dépannage	
Disposition.....	6	- Garantie Et Service Après-vente ...	19
Connecter vos appareils.....	7		

# Préliminaires

## Explication des conventions et symboles

À des fins de sécurité, les conventions et symboles graphiques suivants sont utilisés comme suit tout au long des manuels et du produit. Veuillez en prendre connaissance et les respecter.

**⚠AVERTISSEMENT** Cette convention avertit d'un risque de blessure corporelle potentiellement mortelle.

**⚠ATTENTION** Cette convention avertit d'un risque de blessure corporelle ou de détérioration du produit.

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

## Instructions de sécurité importantes

Les instructions de sécurité suivantes doivent être respectées pour une utilisation sécurisée du produit. Respectez toujours ces instructions lors de la manipulation du produit. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels causés par une erreur de manipulation ne faisant pas partie de l'usage normal décrit dans les manuels de ce projecteur.

**⚠AVERTISSEMENT ▶** N'utilisez jamais ce produit en cas d'anomalie (par ex : émission de fumée, odeurs étranges, projection de liquide ou pénétration d'objets étrangers etc.). En cas d'anomalie, débranchez immédiatement le projecteur.

▶ Tenez le produit hors de portée des enfants et des animaux.

▶ N'utilisez pas le produit en cas d'orage.

▶ Débranchez le projecteur de la prise d'alimentation lorsqu'il n'est pas utilisé.

▶ N'ouvrez jamais le produit et ne tentez pas de le démonter, sauf instruction contraire dans les manuels. Faites appel à un revendeur ou un centre d'entretien pour toutes les opérations de maintenance interne.

▶ Utilisez uniquement les accessoires spécifiés ou recommandés par le fabricant.

▶ Ne modifiez ni le projecteur ni les accessoires.

▶ Ne laissez jamais aucun objet ou liquide pénétrer à l'intérieur du produit.

▶ Ne mouillez pas le produit.

▶ Ne placez pas le projecteur dans un endroit où sont utilisées des huiles, comme de l'huile de cuisson ou de l'huile de machine. L'huile peut affecter le produit, entraînant un dysfonctionnement ou une chute depuis l'emplacement d'installation.

▶ Ne soumettez le produit à aucun choc ni aucune pression.

- Ne placez pas le produit dans un endroit instable tel qu'une surface inégale ou une table inclinée.

- Posez le produit de manière stable. Placez le projecteur de manière à ce qu'il ne dépasse pas de la surface sur laquelle il est posé.

- Lors du transport, ôtez tous les accessoires, y compris le cordon et les câbles d'alimentation.

▶ Ne regardez pas à l'intérieur du projecteur ni dans les ouvertures pendant que la lampe est allumée.

▶ Ne vous approchez pas du couvercle de la lampe et des orifices d'aération pendant que la lampe de projection est allumée. De même, restez à distance pendant quelques minutes après l'extinction de la lampe pour lui laisser le temps de refroidir.

# Réglementations

## À propos des interférences électro-magnétiques

### Au Canada

Cet appareil numérique de catégorie B se conforme à la norme canadienne ICES-003.

### Aux États-Unis et les autres pays soumis aux réglementations de la FCC

#### Déclaration de Conformité

Nom commercial	HITACHI
Numéro du modèle	CP-X4021N, CP-X5021N, CP-WX4021N
Partie responsable	Hitachi America, Ltd.
Adresse	900 Hitachi way, Chula Vista, CA 91914-3556 U.S.A.
Numéro de téléphone	+1 -800-225-1741

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC. Le fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne causera pas d'interférences dangereuses (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences pouvant entraîner un dysfonctionnement. Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un dispositif numérique de catégorie B, selon la Partie 15 de la réglementation FCC.

Ces limites sont prévues pour fournir une protection raisonnable contre une interférence dangereuse dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut rayonner de l'énergie de fréquence radio et, si non installé et utilisé en respectant les instructions, peut provoquer une interférence dangereuse avec les communications radio. Toutefois, il n'est aucunement garanti que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement provoque une interférence dangereuse avec une réception radio ou de télévision, qui peut être déterminée en éteignant puis en allumant l'équipement, l'utilisateur est incité à essayer de corriger l'interface en appliquant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter ou repositionner l'antenne de réception.
- Augmenter la séparation entre l'équipement et le récepteur.
- Connecter l'équipement dans une prise de courant sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
- Consulter le revendeur ou un technicien radio/TV expérimenté pour assistance.

**INSTRUCTIONS AUX UTILISATEURS:** Cet équipement est conforme aux exigences d'un équipement FCC (Federal Communication Commission) seulement si les conditions suivantes sont respectées. Certains câbles doivent être utilisés avec le jeu d'âme. Utiliser le câble accessoire ou un type de câble désigné pour la connexion. Pour des câbles qui ont une âme uniquement sur une extrémité, connecter l'âme au projecteur.

**ATTENTION:** Des changements ou des modifications non expressément approuvées par la partie responsable de la conformité pourraient rendre nulle l'autorité de l'utilisateur à faire fonctionner l'équipement.

## Réglemations (suite)

### À propos des déchets d'équipements électriques et électroniques

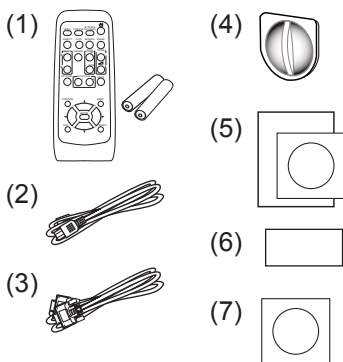


Le marquage est en conformité avec la directive 2002/96/EC du DEEE (déchets d'équipements électriques et électroniques). Ce marquage indique l'obligation de ne pas déposer cet équipement comprenant des piles ou batteries déchargées ou usées dans des décharges publiques, mais d'utiliser les systèmes spécifiques de retour et récupération disponibles. Si les piles ou batteries se trouvant avec cet équipement portent le symbole chimique Hg, Cd ou Pb, cela signifie qu'elles ont une teneur en métal lourd de plus de 0,0005% de Mercure, de plus de 0,002% de Cadmium ou de plus de 0,004% de Plomb.

### Contenu de l'emballage

Votre projecteur doit être accompagné des éléments qui sont indiqués ci-dessous. Vérifier que tous les accessoires sont inclus. Si l'un ou l'autre des accessoires n'est pas présent dans l'emballage, contactez immédiatement votre revendeur.

- (1) Télécommande avec deux piles AA
- (2) Cordon d'alimentation
- (3) Câble d'ordinateur
- (4) Capuchon d'objectif
- (5) Manuel d'utilisation (Livre x1, CD x1)
- (6) Étiquette de sécurité
- (7) CD logiciels



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

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

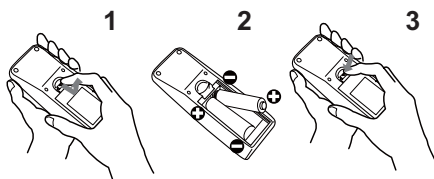


# Préparations

## Mise en place des piles dans la télécommande

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

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

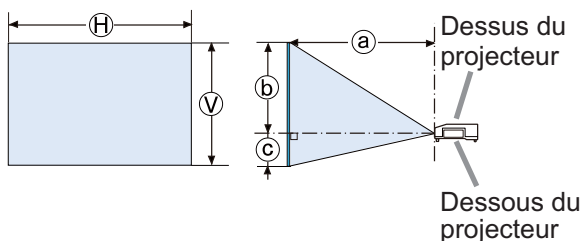
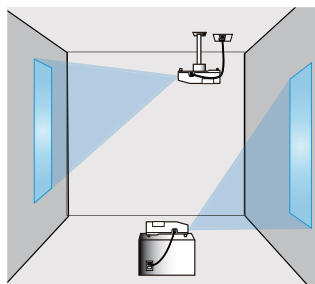


**⚠ AVERTISSEMENT** ► Manipuler toujours les piles avec soin et les utiliser uniquement de la manière indiquée. Un mauvais usage des piles comporte des risques d'explosion, de fissuration ou de fuite, pouvant causer un incendie, une blessure et/ou polluer l'environnement immédiat.

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

## Disposition

Se reporter aux tableaux **T-1** et **T-2** au dos de ce manuel, ainsi qu'aux indications suivantes pour définir la taille d'écran et la distance de projection.



$H \times V$  : Le forma d'écran

$a$  : Distance du projecteur à l'écran (à partir du projecteur)

$b, c$  : Hauteur d'écran

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Installer le projecteur à un endroit où vous avez facilement accès à la prise de courant.  
► Veiller à ce que le projecteur soit bien stable. Installer le projecteur à l'horizontale et de manière stable.

- Ne pas utiliser d'accessoires de montage autres que ceux spécifiés par le fabricant. Lisez attentivement le manuel des accessoires de montage et conservez-le à des fins de référence.
- Pour une installation spéciale, type montage au plafond, ne pas oublier de consulter d'abord votre revendeur. Des accessoires de montage et services spécifiques peuvent être requis.
- Ne pas installer le projecteur à proximité d'objets thermoconducteurs ou inflammables.
- Ne placez pas le projecteur dans un endroit où sont utilisées des huiles, comme de l'huile de cuisson ou de l'huile de machine.

► Ne placez pas le projecteur dans un endroit où il risquerait d'être mouillé.

**⚠ ATTENTION** ► Placez le projecteur dans un endroit frais et assurez-vous que la ventilation y est suffisante.

- Laissez un espace libre d'au moins 30 cm entre les côtés du projecteur et tout autre objet tel qu'un mur.
- Evitez de boucher, bloquer ou recouvrir d'une autre manière les orifices de ventilation du projecteur.
- Ne pas installer le projecteur dans des endroits exposés aux champs magnétiques. Le faire peut provoquer un dysfonctionnement des ventilateurs de refroidissement à l'intérieur du projecteur.
- Evitez de placer le projecteur dans des endroits à forte concentration de fumée, d'humidité ou de poussière.
- Ne pas mettre le projecteur près d'humidificateurs. Surtout d'un humidificateur à ultrasons, puisque le chlore et les minéraux présents dans l'eau du robinet sont atomisés et pourraient se déposer dans le projecteur et causer ainsi une dégradation de l'image ou d'autres problèmes.

**AVIS** • Positionnez le projecteur de sorte que son capteur de signaux distant ne soit pas exposé directement aux rayons du soleil.

- Ne placez pas le produit dans un endroit potentiellement soumis à des perturbations radioélectriques.

## Connecter vos appareils

Avant de raccorder le projecteur à un appareil, vérifiez dans le manuel de l'appareil qu'il est bien adapté à une utilisation avec ce projecteur et préparez les éléments nécessaires à la connexion, à savoir un câble convenant au signal de l'appareil. Consultez votre revendeur si l'accessoire nécessaire n'a pas été livré avec le produit ou s'il est endommagé.

Procédez à la connexion après avoir vérifié que le projecteur et les périphériques sont hors tension, en vous reportant aux instructions suivantes. Se reporter aux illustrations **F-1** à **F-4** au dos de ce manuel.

Pour en savoir plus, consulter le **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.

Avant de connecter le projecteur à un système réseau, bien lire aussi le **Manuel d'utilisation - Guide Réseau**.

**⚠ AVERTISSEMENT** ► N'utilisez que les accessoires adéquats. Vous risqueriez autrement de provoquer un incendie ou d'endommager l'appareil et le projecteur.

- Utilisez uniquement les accessoires spécifiés ou recommandés par le fabricant du projecteur. Il peut faire l'objet d'une norme.
- Ne pas démonter ni modifier le projecteur et les accessoires.
- Ne pas utiliser d'accessoires endommagés. Veillez à ne pas endommager les accessoires. Disposez les câbles de manière à ce qu'ils ne puissent être piétinés ou écrasés.

► Pour un câble qui a une âme uniquement sur une extrémité, connectez l'âme

**⚠ ATTENTION** au projecteur. Les réglementations EMI peuvent l'exiger.

► Avant de connecter le projecteur à un réseau, veillez à obtenir le consentement de l'administrateur de réseau.

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

► Avant de retirer le périphérique de stockage USB du port du projecteur, veillez à utiliser la fonction **RETIR. PRISE USB** sur l'écran Thumbnail pour protéger vos données.

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

• La fonction de certains ports d'entrée peut être sélectionnée en fonction de vos besoins d'utilisation. Pour en savoir plus, consulter le **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.

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

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

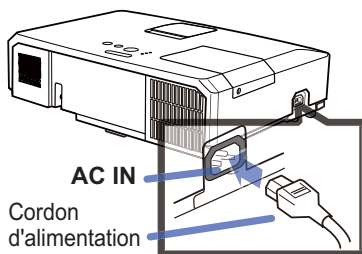
• Si un bruit de fond intense est émis du haut-parleur, éloignez le microphone du haut-parleur.

• Ce projecteur ne prend pas en charge l'alimentation PIP (Plug-in Power) pour le microphone.

## Connexion électrique

1. Connectez le connecteur du cordon d'alimentation à la **AC IN** (prise c.a.) du projecteur.
2. Connectez fermement la prise du cordon d'alimentation à la prise. Quelques secondes après l'insertion le voyant **POWER** s'allumera en orange et en continu.

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



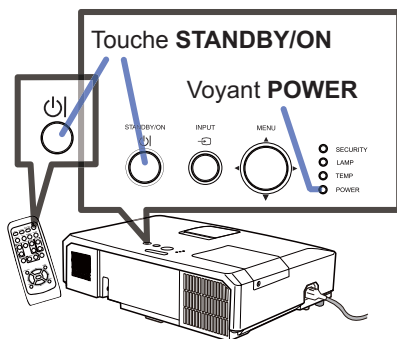
**⚠ AVERTISSEMENT** ► Redoubler de prudence lors de la connexion du cordon d'alimentation électrique car des connexions inappropriées ou défectueuses peuvent provoquer un incendie et/ou un choc électrique.

- Utiliser uniquement le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur. S'il est endommagé, contacter le revendeur pour en obtenir un nouveau.
- Connecter uniquement le cordon d'alimentation à une prise correspondant à sa tension. La prise électrique doit se trouver à proximité du projecteur et être aisément accessible. Retirer le cordon d'alimentation pour une déconnexion totale.
- Ne jamais modifier le cordon d'alimentation.

## Mise sous tension

1. Assurez vous que vous avez solidement branché le cordon d'alimentation au projecteur et à la prise.
2. S'assurez que le voyant **POWER** reste constamment allumé en orange. Ôter ensuite le protège-objectif.
3. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de 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 de tension cessera de clignoter et restera allumé à la couleur verte.



**⚠ AVERTISSEMENT** ► Un puissant faisceau de lumière est émis lorsque l'appareil est sous tension. Ne pas regarder dans l'objectif ou à l'intérieur du projecteur à travers un de ses orifices.

**REMARQUE** • Allumer le projecteur avant de bancher les accessoires.  
• La fonction ALLUM. DIRECT active, allumera le projecteur lors du branchement à l'alimentation. Pour plus d'informations, se référer au **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.

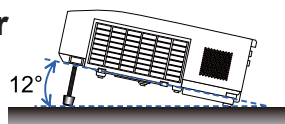
## Réglage de l'élévateur du projecteur

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

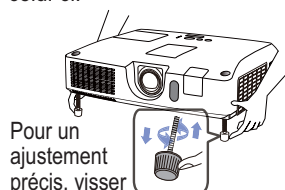
Les pieds permettent aussi d'améliorer l'angle de projection à l'écran, vous pouvez ainsi surélever la face avant avec une amplitude de 12 degrés.

Ce projecteur a 2 pieds élévateur et 2 boutons élévateur. Il est possible de régler un pied après avoir poussé sur le bouton de l'élévateur correspondant.

1. Maintenir le projecteur, pousser les boutons de l'élévateur pour libérer les pieds de l'élévateur.
2. Ajuster la hauteur de la face avant.
3. Relâcher les boutons de l'élévateur pour verrouiller les pieds de l'élévateur.
4. Reposer doucement le projecteur après s'être assuré du verrouillage des pieds.
5. Il est possible d'ajuster la hauteur des pieds avec précision par vissage manuel. Maintenir le projecteur pendant le vissage.



Pour libérer le pied de l'élévateur, soulever le bouton de l'élévateur situé du même côté que celui-ci.



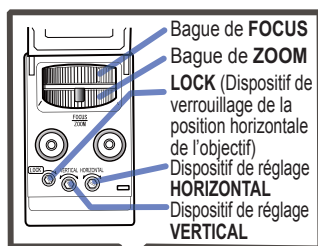
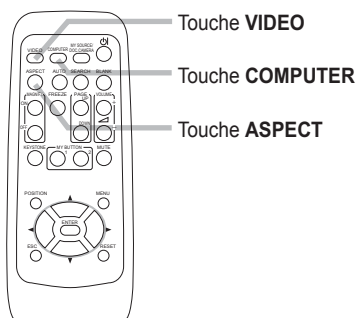
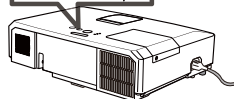
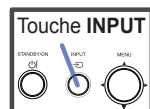
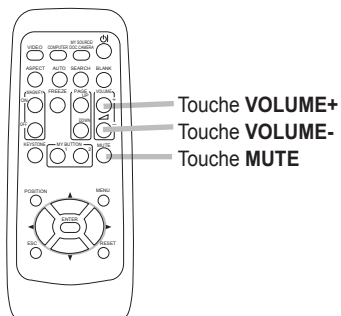
Pour un ajustement précis, visser le pied.

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

► Ne modifiez pas l'angle d'inclinaison du projecteur au-delà de 12 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.

## Affichage de l'image

1. Activer le signal source. Mettre le signal source sous tension et envoyer le signal vers le projecteur.
2. Utilisez les touches **VOLUME+** / **VOLUME-** pour régler le volume. Presser la touche **MUTE** de la télécommande pour éteindre la sortie son.
3. Appuyez sur la touche **INPUT** du projecteur. Chaque pression sur cette touche fait commuter la porte d'entrée du projecteur, comme suit.  
Il est aussi possible de choisir une entrée signal à partir de la télécommande. Presser la touche **VIDEO** pour choisir un signal d'entrée en provenance des ports **HDMI**, **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)**, **S-VIDEO** ou **VIDEO**, ou bien la touche **COMPUTER** pour choisir un signal d'entrée en provenance des ports **COMPUTER IN1**, **COMPUTER IN2**, **LAN**, **USB TYPE A** ou **USB TYPE B**.
4. Appuyez sur la touche **ASPECT** de la télécommande. Chaque pression sur la touche fait commuter le mode de rapport de format du projecteur, dans l'ordre.
5. Utilisez le bague de **ZOOM** pour ajuster la taille de l'image affichée sur l'écran.
6. Utilisez la bague de **FOCUS** pour faire la mise au point sur l'image.
7. Tourner à fond le dispositif de réglage **VERTICAL** dans le sens antihoraire. Puis le tourner dans le sens horaire et ajuster la position verticale de l'objectif vers le haut.
8. Tourner le **LOCK** dans le sens antihoraire pour débloquer le verrou du dispositif de réglage **HORIZONTAL**.
9. Tourner le dispositif de réglage **HORIZONTAL** dans le sens horaire ou antihoraire pour régler la position horizontale de l'objectif.
10. Tourner à fond le **LOCK** dans le sens horaire pour l'ajuster et verrouiller la position horizontale de l'objectif.



(Voir page suivante)

## Affichage de l'image (suite)

⚠ **ATTENTION** ► Si vous voulez afficher un écran blanc pendant que la lampe du projecteur est allumée, appliquez l'une des méthodes ci-dessous :

- Utilisez le protège-objectif fourni.
- Utilisez la fonction SUPPR. (veuillez vous reporter au **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**).

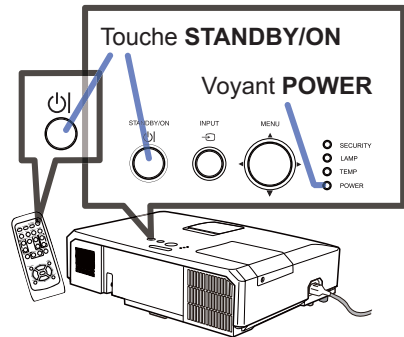
Toute autre mesure risque d'endommager le projecteur.

**REMARQUE** • La touche **ASPECT** ne fonctionne pas si un signal d'entrée approprié n'est pas émis.

- Pour plus d'information au sujet de l'ajustement de l'image, se référer au **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.

## Mise hors tension

1. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** du projecteur ou de la télécommande. Le message "Mise hors tension de l'appareil?" va apparaître sur l'écran pendant environ 5 secondes.
2. Appuyez sur la touche **STANDBY/ON** une nouvelle fois quand les messages apparaissent. La lampe du projecteur s'éteint et le voyant **POWER** commence à clignoter en orange. Voyant **POWER** cesse alors de clignoter et lorsque le projecteur est froid elle s'éclaire fixement en orange.
3. Fixer la protection d'objectif après que le voyant **POWER** s'allume en orange et en continu.



Ne pas remettre le projecteur sous tension avant que s'écoulent au moins 10 minutes avant la mise hors tension. Par ailleurs, n'éteignez pas le projecteur juste après l'avoir allumé. Cela risquerait de provoquer le dysfonctionnement de la lampe ou de raccourcir la durée de vie de certaines pièces, y compris la lampe.

⚠ **AVERTISSEMENT** ► Ne pas toucher les endroits proches de la couverture de la lampe et de la sortie d'air pendant ou juste après l'utilisation à cause de la chaleur.

► Retirer le cordon d'alimentation pour s'assurer que la séparation est complète. La prise de courant doit être à proximité du projecteur et facile d'accès.

**REMARQUE** • Mettre le projecteur hors tension une fois que les accessoires ont été mis hors tension.

- Ce projecteur est équipé de la fonction AUTO OFF qui le mettra hors tension automatiquement. Pour plus d'informations, se référer au **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation**.

# Remplacement de la lampe

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

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

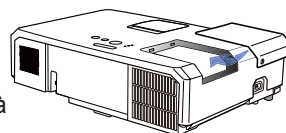
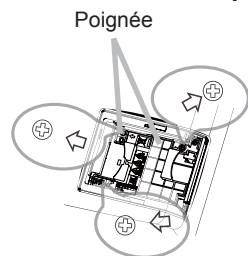
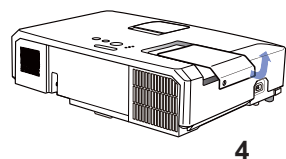
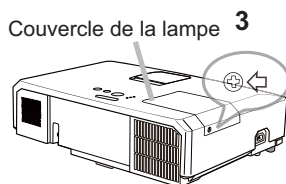
## Numéro type : DT01171

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

Dans le cas où vous remplacerez la lampe vous même, suivez la procédure suivante.

3. Desserrez la vis du couvercle de la lampe (indiquée par une flèche) puis faites glisser et soulevez le couvercle de la lampe pour le retirer.
4. Desserrez les 3 vis de la lampe (indiquées à l'aide d'une flèche) et prenez la lampe avec précaution, par les poignées. Ne desserrez jamais les autres vis.
5. Introduisez la lampe neuve et resserrez fermement les 3 vis qui ont été desserrées à l'étape précédente pour verrouiller la lampe dans son emplacement.
6. Faites glisser le couvercle de la lampe dans sa position initiale en faisant correspondre les parties verrouillantes de celui-ci et du projecteur. Puis, resserrez fermement la vis du couvercle de la lampe.
7. Mettre le projecteur sous tension et réinitialiser le temps de lampe en utilisant la fonction TEMPS LAMPE du menu OPT..

- (1) Appuyer sur la touche **MENU** pour afficher un menu.
- (2) Mettez vous sur MENU AVANCÉ dans le menu, à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►.
- (3) Mettez vous sur OPT. dans la colonne de gauche du menu à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►.
- (4) Mettez vous sur TEMPS LAMPÉ à l'aide de la touche ▼/▲, puis appuyer sur la touche ►. Une boîte de dialogue apparaîtra.
- (5) Appuyer sur la touche ► pour sélectionner "OK" dans la boîte de dialogue. Cela aura pour effet de réinitialiser le temps lampe.



**⚠ ATTENTION ►** Ne toucher à aucune partie interne du projecteur lorsque la lampe est retirée.

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



## Remplacement de la lampe (suite)

 HAUTE TENSION  HAUTE TEMPERATURE  HAUTE PRESSION

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

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

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



Débranchez  
la prise  
de  
courant.

- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), débranchez le cordon électrique de la prise, et demandez une lampe de rechange à votre revendeur local. Les éclats de verre peuvent endommager les parties internes du projecteur ou causer des blessures lors de la manipulation de celui-ci, aussi, n'essayez pas de nettoyer le projecteur ou de changer l'ampoule vous-même.
- Si la lampe se brise (elle explose bruyamment), aérez soigneusement la pièce et évitez de respirer les vapeurs ou les fines particules qui sortent des trous d'aération du projecteur, ou de les faire pénétrer dans vos yeux ou votre bouche.
- Avant de remplacer la lampe, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation, puis attendez au moins 45 minutes pour que la lampe soit assez refroidie. Si vous touchez une lampe chaude, vous risquez de vous brûler et de l'endommager.



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



- Utilisez uniquement une lampe du type spécifié. L'utilisation d'une lampe non spécifiquement conçue pour ce modèle peut être à l'origine d'un incendie, endommager le produit ou raccourcir sa durée de vie.
- Si la lampe se brise très vite après le premier usage, il peut y avoir un autre type de problème électrique. Dans ce cas, contactez votre revendeur local ou un service après-vente autorisé.
- Manipulez la lampe avec soin : si vous endommagez la lampe en la secouant ou en l'éraflant, il existe un risque que l'ampoule éclate durant son utilisation.
- Utiliser de manière prolongée la lampe peut provoquer un manque de clarté, une absence totale d'éclairage ou même casser la lampe. Quand vous constatez que l'image est sombre ou quand l'intensité des couleurs est trop faible, vous devez remplacer la lampe le plus tôt possible. N'utilisez pas de vieilles lampes (ou usagées) ; elles pourraient se briser.

## Nettoyer et remplacer le filtre à air

Le filtre à air doit être vérifié et nettoyé régulièrement. Il est nécessaire de nettoyer le filtre aussi tôt que les indicateurs ou un message vous le recommandent.

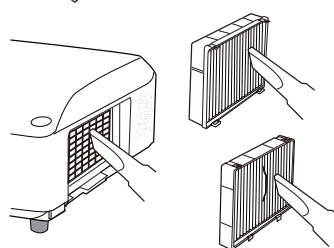
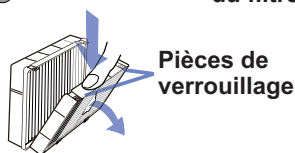
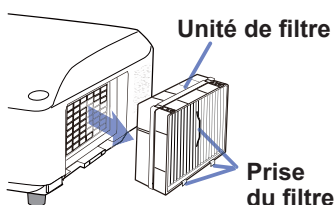
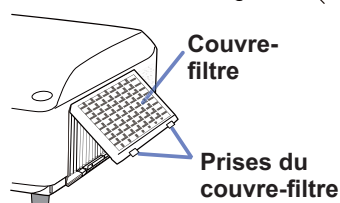
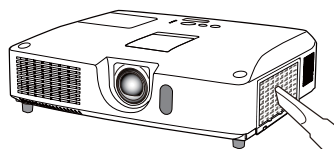
Le filtre à air de ce projecteur est composé d'un couvercle de filtre et d'une unité de filtre, avec deux types de filtres. Si l'un des filtres ou les deux sont endommagés ou très sales, changer l'unité de filtre.

Commander une unité de filtre de la référence suivante auprès de votre revendeur lors de l'achat d'un nouvel appareil.

### Numéro type : MU06641 (Unité de filtre)

Le filtre spécifié est également fourni avec une ampoule de rechange pour ce projecteur. Changer le filtre et l'ampoule.

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



(Voir page suivante)

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

10. Remettez en place le couvre-filtre.

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

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

- Utiliser uniquement un filtre à air du type spécifié. Ne pas utiliser le projecteur sans le filtre à air et le couvre-filtre. Ceci peut causer le feu, ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.
- Nettoyer le filtre à air régulièrement. Si le filtre à air commence à être bouché sous l'effet des poussières ou autres, la température interne de l'appareil va augmenter. Ceci peut causer le feu, des brûlures ou un mauvais fonctionnement de l'appareil.

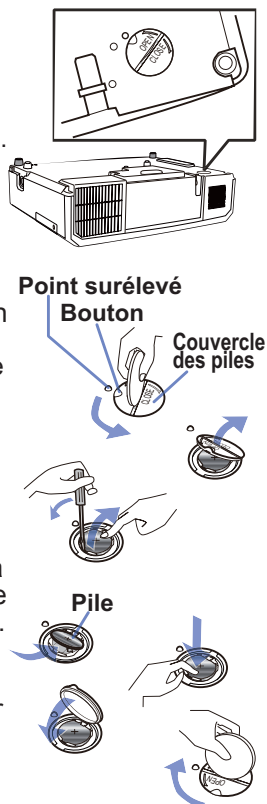
**REMARQUE** • Réinitialiser le temps filtre seulement après avoir nettoyé ou remplacé le filtre à air, afin d'avoir une indication correcte du temps d'utilisation du filtre.

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

## Remplacement de la pile d'horloge interne

Ce projecteur possède une horloge interne utilisant une pile. Lorsque l'horloge de la fonction réseau ne fonctionne pas correctement, veuillez changer la pile: **HITACHI MAXELL**, numéro de pièce **CR2032** ou **CR2032H**.

1. Éteindre le projecteur et débrancher le cordon d'alimentation. Laissez le projecteur refroidir suffisamment.
2. Une fois que vous vous êtes assuré que le projecteur a suffisamment refroidi, tournez lentement le projecteur de sorte que sa face supérieure soit sur le haut.
3. Il y a un point surélevé près du couvercle des piles, en bas du projecteur. Tourner le couvercle dans la direction indiquée **OPEN** pour positionner une extrémité de la fente sur le couvercle avec le point, à l'aide d'une pièce de monnaie par exemple. Tirer ensuite sur le couvercle pour le retirer.
4. Faire levier sur la pile à l'aide d'un tournevis à tête plate ou d'un outil similaire. Maintenir délicatement la pile du bout du doigt pour l'empêcher d'être éjectée brusquement du support.
5. Remplacer par une nouvelle pile du type spécifié. Avec la borne plus vers le haut, faire glisser la pile sous l'ergot de la fixation à ressort. Et appuyer sur la pile jusqu'au déclic.
6. Remettre le couvercle des piles en place, puis le tourner dans la direction indiquée **CLOSE** pour positionner le bouton du couvercle avec le point au fond du boîtier pour fixer le couvercle, à l'aide d'une pièce de monnaie par exemple.



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

**⚠ AVERTISSEMENT** ► Veuillez manipuler la pile avec soin, car une pile peut exploser, craquer et fuir, causer un incendie, blesser et polluer l'environnement.

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

## Utiliser le manuel sur CD

Les autres manuels de ce projecteurs ont été inclus sur le CD-ROM intitulé "Manuel d'utilisation (détaillé)". Lire les information suivantes avant d'utiliser le CD-ROM pour s'assurer d'un fonctionnement correct.

### ■ Conditions requises au système

Pour lire le cédérom votre système doit remplir les conditions suivantes.

<b>Windows®:</b>	SE : Microsoft® Windows® 98, Windows® 98SE, Windows NT®4.0, Windows® Me, Windows® 2000/Windows® XP ou suivant UC : Processeur Pentium® 133MHz / Mémoire : 32 Mo ou davantage
<b>Macintosh®:</b>	SE : Mac OS® 10.2 ou suivant UC : PowerPC® / Mémoire : 32 Mo ou davantage
<b>Lecteur de cédérom:</b>	Lecteur de cédérom 4x
<b>Affichage:</b>	256 couleurs / résolution de 640x480
<b>Logiciels d'application:</b>	Microsoft® Internet Explorer® 4.0 et Adobe® Acrobat® Reader® 4.0 ou suivant

### ■ Comment utiliser le CD

1. Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur.

<b>Windows®:</b>	Le navigateur démarre automatiquement après quelques instants. La fenêtré de démarrage s'affiche.
<b>Macintosh®:</b>	(1) Cliquez deux fois sur l'icône "Projectors" qui s'affiche à l'écran. (2) Lorsque vous appuyez sur le fichier "main.html", le navigateur démarre et la fenêtré Initiale s'affiche.

2. Cliquez sur le nom du modèle de votre projecteur, puis sur la langue de votre choix sur la liste affichée. Le Manuel d'utilisation (détaillé) va s'ouvrir.

**⚠ ATTENTION** ► Ne lisez le CD-ROM que sur le lecteur de CD d'un ordinateur. Le CDROM est conçu pour être utilisé uniquement sur un ordinateur. N'INSEREZ JAMAIS LE CD-ROM DANS UN LECTEUR DE CD AUTRE QUE CELUI D'UN ORDINATEUR ! Insérer le CD-ROM dans un lecteur de CD incompatible peut produire un bruit strident qui, à son tour, PEUT ENDOMMAGER L'OUÏE ET LES ENCEINTES !

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

**REMARQUE** • Les informations contenues sur ce cédérom peuvent être modifiées sans préavis. Consulter notre site Web internet pour y trouver les informations les plus récentes relatives à ce projecteur. (📖 19)

• Nous n'assumons aucune responsabilité en cas d'obstacles et de défauts matériels et logiciels de votre ordinateur résultant de l'utilisation du CD-ROM.  
• Aucune donnée, même partielle, du CD-ROM ne doit être copiée, reproduite ou republiée sans en informer notre société.

## Caractéristiques techniques

Poste	Caractéristiques techniques
Nom de produit	Projecteur à cristaux liquides
Panneau à cristaux liquides	<b>CP-X4021N, CP-X5021N:</b> 786.432 pixels (1024 horizontale x 768 verticale) <b>CP-WX4021N:</b> 1.024.000 pixels (1280 horizontale x 800 verticale)
Lampe	245 W UHP
Haut-parleur	16 W mono (8 W x 2)
Alimentation/ Courant nominal	AC 100-120 V: 4,0 A, AC 220-240 V: 2,0 A
Consommation	AC 100-120 V: 380 W, AC 220-240 V: 360 W
Température ambiante	5 ~ 35 °C (fonctionnement)
Dimensions	401 (W) x 103 (H) x 318 (D) mm * Sans compter les parties saillantes. Se reporter à l'illustration <b>F-5</b> au dos de ce manuel.
Poids (masse)	Approximativement 4,6 kg
Ports	<b>COMPUTER IN1</b> ..... D-sub 15 broches mini-jack x1 <b>COMPUTER IN2</b> (H, V, G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr) .. Prise BNC x5 <b>HDMI</b> ..... Connecteur HDMI x1 <b>MONOTOR OUT</b> ..... D-sub 15 broches mini-jack x1 <b>COMPONENT</b> (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ..... jack RCA x3 <b>S-VIDEO</b> ..... Mini-prise DIN à 4 broches x1 <b>VIDEO</b> ..... jack RCA x1 <b>AUDIO IN1</b> ..... 3,5 mm (stéréo) mini-jack x1 <b>AUDIO IN2</b> ..... 3,5 mm (stéréo) mini-jack x1 <b>AUDIO IN3 (R, L)</b> ..... jack RCA x2 <b>AUDIO OUT (R, L)</b> ..... jack RCA x2 <b>USB TYPE A</b> ..... connecteur USB type A x1 <b>USB TYPE B</b> ..... connecteur USB type B x1 <b>CONTROL</b> ..... D-sub 9 broches x1 <b>LAN</b> ..... jack RJ45 x1 <b>MIC</b> ..... 3,5 mm (mono) mini-jack x1 <b>REMOTE CONTROL</b> ..... 3,5 mm (stéréo) mini-jack x1
Articles vendus séparément	<b>Lampe:</b> DT01171 <b>Ensemble du filtre:</b> MU06641 <b>Accessoire de montage:</b> HAS-3010 (Patte de montage au plafond) HAS-204L (Adaptateur de fixation pour plafonds bas) HAS-304H (Adaptateur de fixation pour plafonds hauts) <b>Télécommande laser:</b> RC-R008 * Pour plus d'informations, consulter votre revendeur.

## Dépannage - Garantie Et Service Après-vente

Si des phénomènes anormaux se produisent (fumée, odeur suspecte, bruit excessif) cesser d'utiliser le projecteur immédiatement.

Si un problème relatif au projecteur se produit, consulter la section "Dépannage" du **Manuel d'utilisation - Guide d'utilisation, Guide d'empilement rapide et Guide Réseau**, et effectuer l'intégralité des tests proposés.

Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou au service après-vente.

On vous indiquera quelle condition de la garantie s'applique.

Consulter ce site internet pour y trouver les informations les plus récentes relatives à ce projecteur.

Information et Manuels :	<a href="http://www.hitachi-america.us/digitalmedia">http://www.hitachi-america.us/digitalmedia</a>
Information du produit :	<a href="http://www.hitachidigitalmedia.com">http://www.hitachidigitalmedia.com</a>
Manuel téléchargé :	<a href="http://www.hitachiserviceeu.com/support/guides/userguides.htm">http://www.hitachiserviceeu.com/support/guides/userguides.htm</a>

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

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

### Marques de commerce

- Mac<sup>®</sup>, Macintosh<sup>®</sup> et Mac OS<sup>®</sup> sont des marques déposées de Apple Inc.
- Pentium<sup>®</sup> est une marque déposée de Intel Corp.
- Adobe<sup>®</sup> et Acrobat<sup>®</sup>, Reader<sup>®</sup> sont des marques déposées de Adobe Systems Incorporated.
- Microsoft<sup>®</sup>, Internet Explorer<sup>®</sup>, Windows<sup>®</sup>, Windows NT<sup>®</sup> et Windows Vista<sup>®</sup> sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.
- PowerPC<sup>®</sup> est une marque déposée de International Business Machines Corporation.
- HDMI, le logo HDMI et High Definition Multimedia Interface (Interface Multimédia Haute Définition) sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de HDMI Licensing LLC. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Blu-ray Disc est une marque de commerce.

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

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

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

## Projector

# CP-X4021N/CP-X5021N/ CP-WX4021N

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

### Example of computer signal

Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16" mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)

**NOTE** • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a PC.

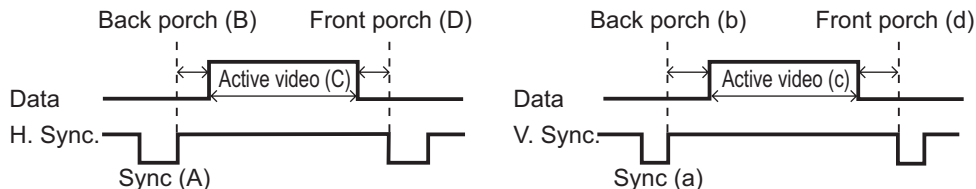
- Some PCs may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
- Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
- Although the projector can display signals with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



## Initial set signals

### Initial set signals

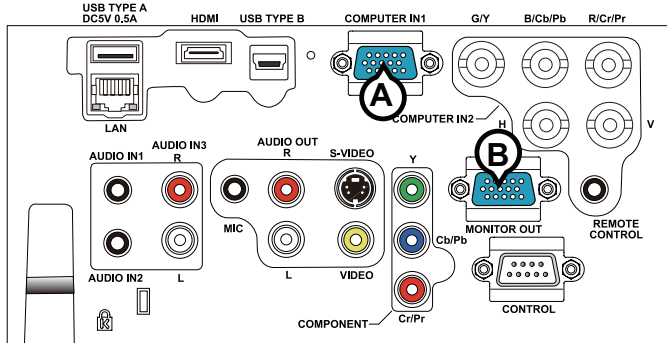
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some computer models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



Resolution (H x V)	Horizontal signal timing (μs)				Vertical signal timing (lines)				Signal mode
	(A)	(B)	(C)	(D)	(a)	(b)	(c)	(d)	
720 x 400	2.0	3.0	20.3	1.0	3	42	400	1	TEXT
640 x 480	3.8	1.9	25.4	0.6	2	33	480	10	VGA (60Hz)
640 x 480	1.3	4.1	20.3	0.8	3	28	480	9	VGA (72Hz)
640 x 480	2.0	3.8	20.3	0.5	3	16	480	1	VGA (75Hz)
640 x 480	1.6	2.2	17.8	1.6	3	25	480	1	VGA (85Hz)
800 x 600	2.0	3.6	22.2	0.7	2	22	600	1	SVGA (56Hz)
800 x 600	3.2	2.2	20.0	1.0	4	23	600	1	SVGA (60Hz)
800 x 600	2.4	1.3	16.0	1.1	6	23	600	37	SVGA (72Hz)
800 x 600	1.6	3.2	16.2	0.3	3	21	600	1	SVGA (75Hz)
800 x 600	1.1	2.7	14.2	0.6	3	27	600	1	SVGA (85Hz)
832 x 624	1.1	3.9	14.5	0.6	3	39	624	1	Mac 16" mode
1024 x 768	2.1	2.5	15.8	0.4	6	29	768	3	XGA (60Hz)
1024 x 768	1.8	1.9	13.7	0.3	6	29	768	3	XGA (70Hz)
1024 x 768	1.2	2.2	13.0	0.2	3	28	768	1	XGA (75Hz)
1024 x 768	1.0	2.2	10.8	0.5	3	36	768	1	XGA (85Hz)
1152 x 864	1.2	2.4	10.7	0.6	3	32	864	1	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	1.7	2.5	16.0	0.8	3	23	768	1	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	1.6	2.4	15.3	0.8	3	24	800	1	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	1.0	2.9	11.9	0.9	3	36	960	1	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	1.0	2.3	11.9	0.4	3	38	1024	1	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	1.1	1.8	9.5	0.1	3	38	1024	1	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	1.0	1.4	8.1	0.4	3	44	1024	1	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	1.2	2.0	11.4	0.7	3	33	1050	1	SXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	1.2	1.9	9.9	0.4	3	46	1200	1	UXGA (60Hz)

## Connection to the ports

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



### ⒶCOMPUTER IN1, ⒷMONITOR OUT

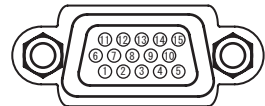
D-sub 15pin mini shrink jack

<Computer signal>

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

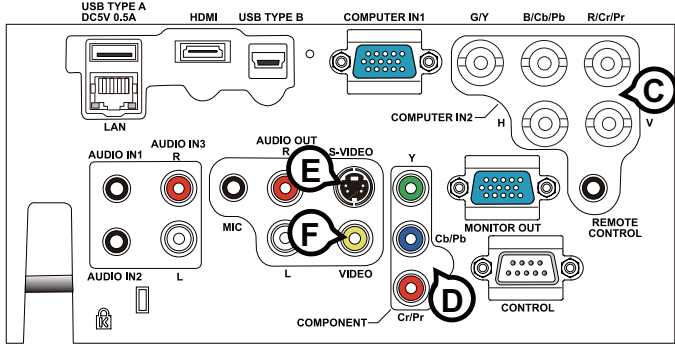
<Component video signal>

- Video signal:
  - Y, Analog, 1.0±0.1Vp-p with composite sync, 75Ω terminated
  - Cb/Pb, Analog, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminated
  - Cr/Pr, Analog, 0.7±0.1Vp-p 75Ω terminated
- System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 720p@50/60, 1080i@50/60



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

## Connection to the ports (continued)



### ⒸCOMPUTER IN2 (G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr, H, V)

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

### ⒹCOMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)

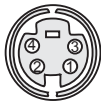
RCA jack x3

- System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60

Port	Signal
Y	Component video Y, 1.0±0.1Vp-p with composite sync, 75Ω terminator
Cb/Pb	Component video Cb/Pb, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator
Cr/Pr	Component video Cr/Pr, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator

### ⒺS-VIDEO

Mini DIN 4pin jack



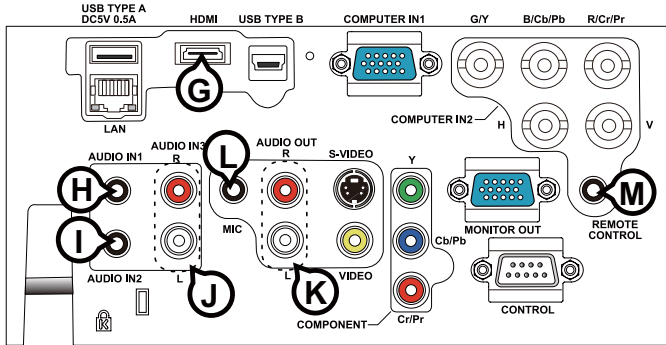
- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)

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

### ⒻVIDEO

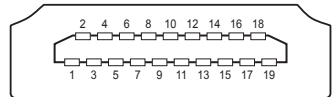
RCA jack

- System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL(60Hz)
- 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator



### ⓐHDMI

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



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

### ⓓAUDIO IN1, ⓓAUDIO IN2

- Ø3.5 stereo mini jack
- 200 mVrms, 47kΩ terminator

### ⓐAUDIO IN3 (R, L)

- RCA jack x2
- 200 mVrms, 47kΩ terminator

### ⓐAUDIO OUT (R, L)

- RCA jack x2
- 200 mVrms, 1kΩ output impedance

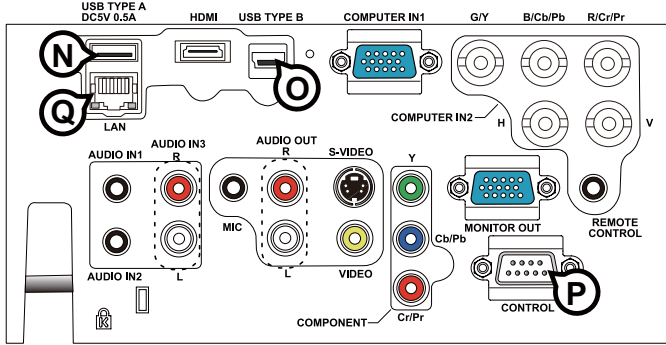
### ⓓMIC

- Ø3.5 mono mini jack
- <Low level>
- 2 mVrms, 1kΩ terminator
- <High level>
- 20 mVrms, 1kΩ terminator

### ⓓREMOTE CONTROL K IN L OUT

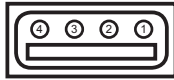
- Ø3.5 stereo mini jack
- To be connected with the remote control that came with the projector.

## Connection to the ports (continued)



### N USB TYPE A

USB A type jack



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

### O USB TYPE B

USB B type jack

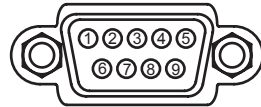


Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

### P CONTROL

D-sub 9pin plug

- About the details of RS-232C communication, please refer to the section "RS-232C Communication".

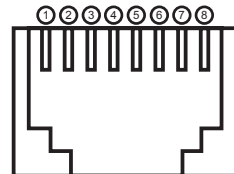


Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

### Q LAN

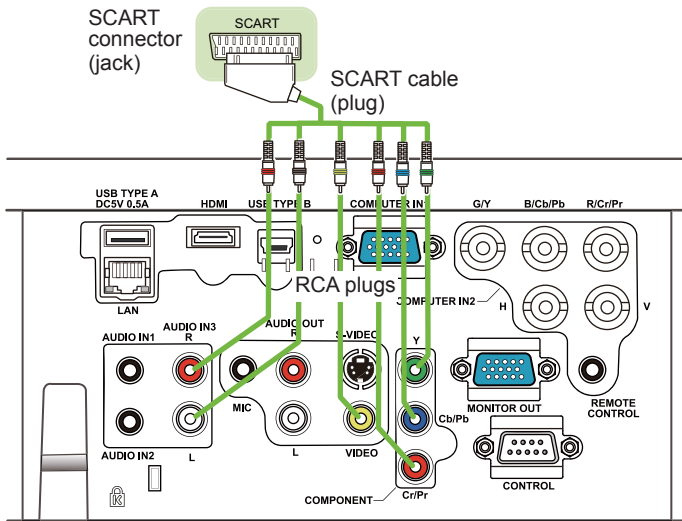
RJ-45 jack

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



To input SCART RGB signal;

ex.



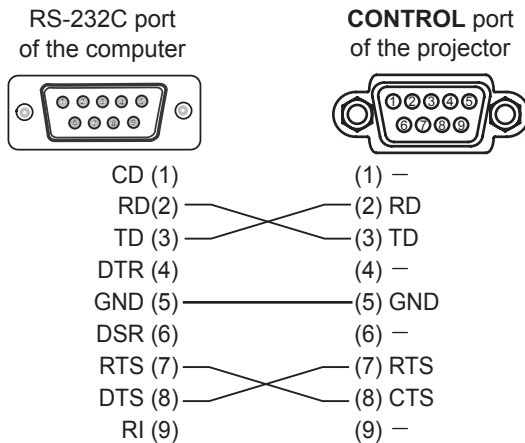
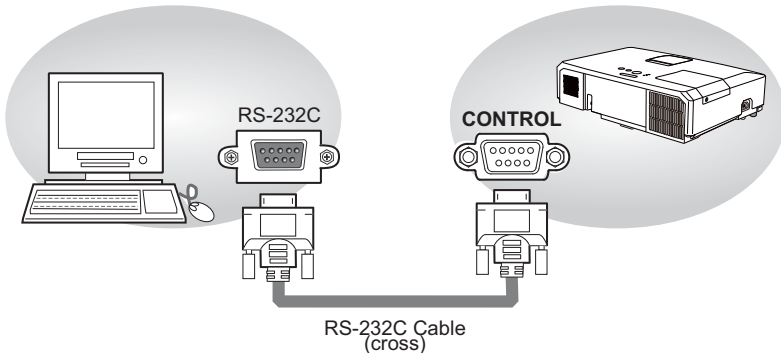
To input SCART RGB signal to the projector, use a SCART to RCA cable. Connect the plugs refer to above ex.. For more reference, please consult your dealer.

## RS-232C Communication

When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer.  
 For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (17).

### Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the computer's RS-232C port with a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in figure
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to OFF. (**OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)



## Communicaion settings

### 1. Protocol

19200bps,8N1

### 2. Command format ("h" shows hexadecimal)

Byte Number	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Command	Header						Data						
	Header code		Packet	Data size		CRC flag		Action		Type		Setting code	
Action	L	H		L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
<SET>Change setting to desired value [(cL)(cH)] by [(eL)(eH)].	BEh	EFh	03h	06h	00h	(aL)	(aH)	01h	00h	(bL)	(bH)	(cL)	(cH)
<GET>Read projector internal setup value [(bL)(bH)] .						(aL)	(aH)	02h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<INCREMENT> Increment setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	04h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<DECREMENT> Decrement setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	05h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<EXECUTE> Run a command [(bL)(bH)].						(aL)	(aH)	06h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h

#### [Header code] [Packet] [Data size]

Set [BEh, EFh, 03h, 06h, 00h] to byte number 0~4.

#### [CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication / Network command table ([17](#)).

#### [Action]

Set functional code to byte number 7, 8.

<SET> = [01h, 00h], <GET> = [02h, 00h], <INCREMENT> = [04h, 00h]

<DECREMENT> = [05h, 00h], <EXECUTE> = [06h, 00h]

Refer to the Communication command table ([above](#)).

#### [Type] [Setting code]

For byte number 9~12, refer to RS-232C Communication / Network command table ([17](#)).



### 3. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

#### (1) ACK reply : 06h

When the projector receives the Set, Increment, Decrement or Execute command correctly, the projector changes the setting data for the specified item by [Type], and it returns the code.

#### (2) NAK reply : 15h

When the projector cannot understand the received command, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and send the same command again.

#### (3) Error reply : 1Ch + 0000h

When the projector cannot execute the received command for any reasons, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and the setting status of the projector.

#### (4) Data reply : 1Dh + xxxh

When the projector receives the GET command correctly, the projector returns the response code and 2 bytes of data.

**NOTE** • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each device and connect them correctly with suitable cables.

- Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
- Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
- The projector outputs test data when the power supply is switched ON and when the lamp is lit. Ignore this data.
- Commands are not accepted during warm-up.
- When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code. Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, the projector returns the error code to the computer.

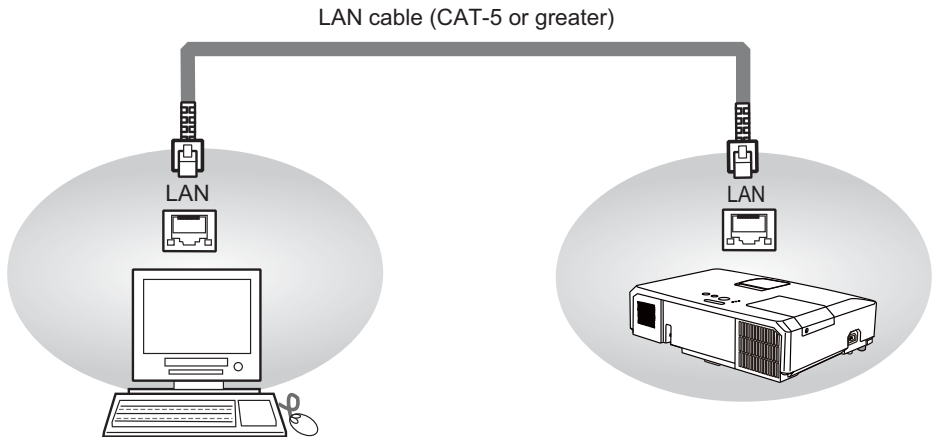
## Command Control via the Network

When the projector connects network, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer with web browser.

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (17).

### Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **LAN** port and the computer's LAN port with a LAN cable. Use the cable that fulfills the specification shown in figure (Use CAT-5 or greater LAN Cable when LAN ports are used )
3. Turn the computer on and after the computer has started up turn the projector on.



## Communicaion Port

The following two ports are assigned for the command control.

TCP #23

TCP #9715

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

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

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

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

## Command control settings

### [TCP #23]

#### 1. Command format

Same as RS-232C communication, refer to RS-232C Communication command format.

#### 2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

Four of the response / error code used for TCP#23 are the same as RS-232C Communication (1)~(4). One authentication error reply (5) is added.

##### (1) ACK reply : 06h

Refer to RS-232C communication (10).

##### (2) NAK reply : 15h

Refer to RS-232C communication (10).

##### (3) Error reply : 1Ch + 0000h

Refer to RS-232C communication (10).

##### (4) Data reply : 1Dh + xxxxh

Refer to RS-232C communication (10).

##### (5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h

When authentication error occurred, the projector returns the error code.

### [TCP #9715]

#### 1. Command format

The commands some datum are added to the head and the end of the ones of TCP#9715 are used.

Header	Data length	RS-232C command	Check sum	Connection ID
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

##### [Header]

02, Fixed

##### [Data Length]

RS-232C commands byte length (0x0D, Fixed)

##### [RS-232C commands]

Refer to RS-232C Communication command format (10).

##### [Check Sum]

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

##### [Connection ID]

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

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

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

## 2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

The connection ID is attached for the TCP#23's response / error codes are used. The connection ID is same as the sending command format.

(1) ACK reply : 06h + xxh (xxh : connection ID)

(2) NAK reply : 15h + xxh

(3) Error reply : 1Ch + 0000h + xxh

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh + xxh

(5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h + xxh

(6) Projector busy reply: 1Fh + xxxxxh + xxh

When the projector is too busy to receives the command, the projector returns the error code.

In such a case, check the sending code and send the same command again.

## Automatic Connection Break

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

## Authentication

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

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

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

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


## Network Bridge Communication

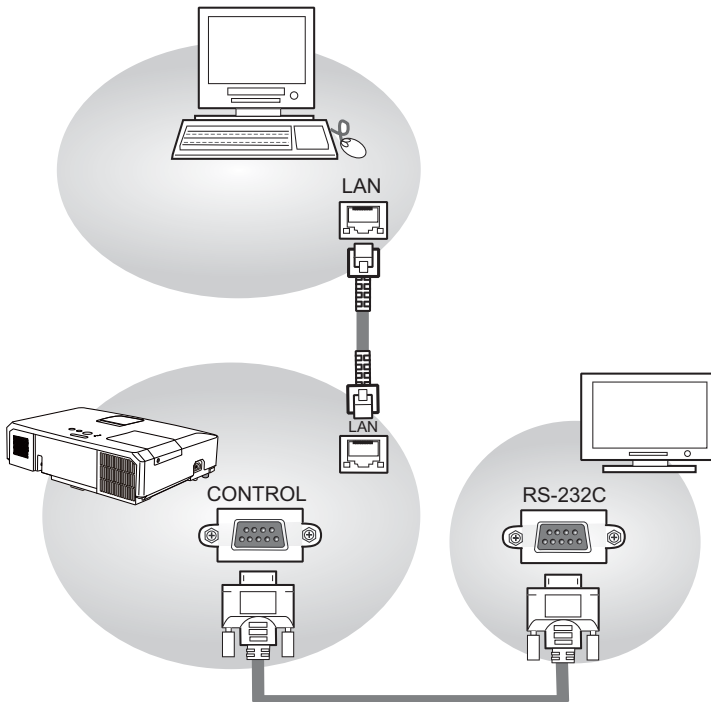
This projector is equipped with NETWORK BRIDGE function.

When the projector connects to the computer by LAN communication, an external device that is connected with this projector by RS-232C communication can be controlled from the computer as a network terminal.

For details, see the **3.7 Controlling the external device via the projector(using the NETWORK BRIDGE function) - Network Guide.**

### Connection

1. Connect the computer's LAN port and the projector's **LAN** port with a LAN cable.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the RS-232C port of the devices that you want to control with a RS-232C cable.
3. Turn the computer on and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to NETWORK BRIDGE. ( **OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)



## Communication settings

For communication setting, use the OPTION - SERVICE - COMMUNICATION menu. (📖 **OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION in the User's Manual - Operating Guide**)

Item	Condition
BAUD RATE	4800bps / 9600bps / 19200bps / 38400bps
Data length	8 bit (fixed)
PARITY	NONE/ODD/EVEN
Start bit	1 bit (fixed)
Stop bit	1 bit (fixed)
Transmission method	HALF-DUPLEX/FULL-DUPLEX

- NOTE** • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each device and connect them correctly with suitable cables.
- Turn off (the power of ) both the projector and other devices and unplug before connecting them.
  - For details of Transmission method, refer to **3.8.4 Transmission method-Network Guide**.

## RS-232C Communication / Network command table

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
		[Example return]	00 00	01 00	02 00				
		[Off]	[On]	[Cool down]					
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5E D1	01 00	00 20	06 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CE D5	01 00	00 20	0B 00
	USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	00 20	0C 00	
	Get	BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00	
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
		[Example return]	00 00	01 00	02 00	03 00			
		[Normal]	[Cover error]	[Fan error]	[Lamp error]				
		04 00	05 00	07 00	08 00				
		[Temp error]	[Air flow error]	[Cold error]	[Filter error]				
MAGNIFY	Get	BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00	
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00	
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAYTIME	BE EF	03	06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00
	Get	BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00	
	[Example return]	00 00	01 00	04 00	10 00				
		[Normal]	[Cinema]	[Dynamic]	[Custom]				
		20 00	21 00	22 00	40 00				
		[BOARD(BLACK)]	[BOARD(GREEN)]	[WHITEBOARD]	[DAY TIME]				
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	

(continued on next page)



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

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
CONTRAST Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00	
GAMMA	Set	1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
	6 DEFAULT	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00	
6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00		
	Get	BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00	
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
	Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00	
	Get	BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00	
User Gamma Point 1	Get	BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00	
User Gamma Point 1 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	00 00	
User Gamma Point 2	Get	BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00	
User Gamma Point 2 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	00 00	
User Gamma Point 3	Get	BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00	
User Gamma Point 3 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	00 00	
User Gamma Point 4	Get	BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00	
User Gamma Point 4 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C C2	06 00	53 70	00 00	
User Gamma Point 5	Get	BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00	
User Gamma Point 5 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 C3	06 00	54 70	00 00	
User Gamma Point 6	Get	BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00	
User Gamma Point 6 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	00 00	

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

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
User Gamma Point 7	Get	BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00	
User Gamma Point 7 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00	
User Gamma Point 8	Get	BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00	
User Gamma Point 8 Reset	Execute	BE EF	03	06 00	2C C3	06 00	57 70	00 00	
COLOR TEMP	Set	1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
COLOR TEMP GAIN R	Get	6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
COLOR TEMP GAIN R Reset	Execute	Get	BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00
COLOR TEMP GAIN G	Execute	Get	BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00
COLOR TEMP GAIN G Reset	Execute	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
		Execute	BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	00 00
COLOR TEMP GAIN B	Execute	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	Execute	Get	BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET R Reset	Execute	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00
		Get	BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET G	Execute	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
		Execute	BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET G Reset	Execute	Get	BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00

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

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting code	
COLOR TEMP OFFSET B	Get	BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00	
COLOR TEMP OFFSET B Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00	
COLOR	Get	BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00	
COLOR Reset	Execute	BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00	
TINT	Get	BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00	
TINT Reset	Execute	BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00	
SHARPNESS	Get	BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00	
SHARPNESS Reset	Execute	BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00	
ACTIVE IRIS	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B 22	01 00	04 33	00 00
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB 2F	01 00	04 33	10 00
		PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33	11 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00	
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		(*) NATIVE	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	08 20	08 00
	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	

(\*) only for CP-WX4021N

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

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting code	
H POSITION	Get	BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00	
H POSITION Reset	Execute	BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00	
H PHASE	Get	BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00	
H SIZE	Get	BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00	
H SIZE Reset	Execute	BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00	
AUTO ADJUST EXECUTE	Execute	BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00	
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00	
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00	
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00	
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00	
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00	

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

Names	Operation Type	Header					Command Data		
					CRC	Action	Type	Setting code	
HDMI FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	BA 77	01 00	13 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	2A 76	01 00	13 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	DA 76	01 00	13 22	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	89 77	02 00	13 22	00 00	
HDMI RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 D8	01 00	22 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	16 D9	01 00	22 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	E6 D9	01 00	22 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	B5 D8	02 00	22 20	00 00	
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00	
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00	
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00	
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00	
FRAME LOCK - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	7F C2	01 00	53 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	EF C3	01 00	53 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	4C C2	02 00	53 30	00 00	
AUTO KEYSTONE V EXECUTE	Execute	BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00	
KEYSTONE V	Get	BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00	
KEYSTONE V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00	
KEYSTONE H	Get	BE EF	03	06 00	E9 D0	02 00	0B 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	8F D0	04 00	0B 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	5E D1	05 00	0B 20	00 00	
KEYSTONE H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	98 D8	06 00	20 70	00 00	
PERFECT FIT	Set	Disable	BE EF	03	06 00	FE 88	01 00	20 21	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	6E 89	01 00	20 21	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD 88	02 00	20 21	00 00	
PERFECT FIT Left Top -H	Get	BE EF	03	06 00	31 89	02 00	21 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 89	04 00	21 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 88	05 00	21 21	00 00	
PERFECT FIT Left Top -V	Get	BE EF	03	06 00	75 89	02 00	22 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 89	04 00	22 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 88	05 00	22 21	00 00	
PERFECT FIT Right Top -H	Get	BE EF	03	06 00	89 88	02 00	23 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF 88	04 00	23 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E 89	05 00	23 21	00 00	
PERFECT FIT Right Top -V	Get	BE EF	03	06 00	FD 89	02 00	24 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B 89	04 00	24 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A 88	05 00	24 21	00 00	

(continued on next page)

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

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting code	
PERFECT FIT Left Bottom -H	Get	BE EF	03	06 00	01 88	02 00	25 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 88	04 00	25 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 89	05 00	25 21	00 00	
PERFECT FIT Left Bottom -V	Get	BE EF	03	06 00	45 88	02 00	26 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	23 88	04 00	26 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F2 89	05 00	26 21	00 00	
PERFECT FIT Right Bottom -H	Get	BE EF	03	06 00	B9 89	02 00	27 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	DF 89	04 00	27 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	0E 88	05 00	27 21	00 00	
PERFECT FIT Right Bottom -V	Get	BE EF	03	06 00	AD 8A	02 00	28 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	CB 8A	04 00	28 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	1A 8B	05 00	28 21	00 00	
PERFECT FIT Reset	Execute	BE EF	03	06 00	D5 8A	06 00	29 21	00 00	
PERFECT FIT Left Side Distortion	Get	BE EF	03	06 00	31 97	02 00	41 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 97	04 00	41 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 96	05 00	41 21	00 00	
PERFECT FIT Right Side Distortion	Get	BE EF	03	06 00	75 97	02 00	42 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 97	04 00	42 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 96	05 00	42 21	00 00	
PERFECT FIT Distortion Position V	Get	BE EF	03	06 00	89 96	02 00	43 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF 96	04 00	43 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E 97	05 00	43 21	00 00	
PERFECT FIT Top Side Distortion	Get	BE EF	03	06 00	FD 97	02 00	44 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B 97	04 00	44 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A 96	05 00	44 21	00 00	
PERFECT FIT Bottom Side Distortion	Get	BE EF	03	06 00	01 96	02 00	45 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 96	04 00	45 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 97	05 00	45 21	00 00	
PERFECT FIT Distortion Position H	Get	BE EF	03	06 00	45 96	02 00	46 21	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	23 96	04 00	46 21	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F2 97	05 00	46 21	00 00	
PERFECT FIT All Sides Reset	Execute	BE EF	03	06 00	3D 96	06 00	47 21	00 00	
AUTO ECO MODE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB 27	01 00	10 33	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B 26	01 00	10 33	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 27	02 00	10 33	00 00	
ECO MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		ECO	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00	
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00	
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00	

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

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00	
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get	BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00	
MONITOR OUT - COMPONENT	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	F2 F4	01 00	B5 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	32 F6	01 00	B5 20	04 00
	OFF	BE EF	03	06 00	02 B5	01 00	B5 20	FF 00	
	Get	BE EF	03	06 00	C1 F4	02 00	B5 20	00 00	
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
	OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00	
	Get	BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00	
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
	OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00	
	Get	BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00	
MONITOR OUT - HDMI	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	7A F4	01 00	B3 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	BA F6	01 00	B3 20	04 00
	OFF	BE EF	03	06 00	8A B5	01 00	B3 20	FF 00	
	Get	BE EF	03	06 00	49 F4	02 00	B3 20	00 00	
MONITOR OUT - LAN	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	1A F6	01 00	BB 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	DA F4	01 00	BB 20	04 00
	OFF	BE EF	03	06 00	EA B7	01 00	BB 20	FF 00	
	Get	BE EF	03	06 00	29 F6	02 00	BB 20	00 00	
MONITOR OUT- USB TYPE A	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	B6 F4	01 00	B6 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	76 F6	01 00	B6 20	04 00
	OFF	BE EF	03	06 00	46 B5	01 00	B6 20	FF 00	
	Get	BE EF	03	06 00	85 F4	02 00	B6 20	00 00	
MONITOR OUT - USB TYPE B	Set	COMPUTER1	BE EF	03	06 00	6E F7	01 00	BC 20	00 00
		COMPUTER2	BE EF	03	06 00	AE F5	01 00	BC 20	04 00
	OFF	BE EF	03	06 00	9E B6	01 00	BC 20	FF 00	
	Get	BE EF	03	06 00	5D F7	02 00	BC 20	00 00	
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
	OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00	
	Get	BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00	
VOLUME - COMPUTER IN1	Get	BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00	
VOLUME - COMPUTER IN2	Get	BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00	
VOLUME - COMPONENT	Get	BE EF	03	06 00	01 CC	02 00	65 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	67 CC	04 00	65 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B6 CD	05 00	65 20	00 00	
VOLUME - S-VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00	

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

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
VOLUME - VIDEO	Get	BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00	
VOLUME - HDMI	Get	BE EF	03	06 00	89 CC	02 00	63 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	EF CC	04 00	63 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	3E CD	05 00	63 20	00 00	
VOLUME - LAN	Get	BE EF	03	06 00	E9 CE	02 00	6B 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	8F CE	04 00	6B 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	5E CF	05 00	6B 20	00 00	
VOLUME - USB TYPE A	Get	BE EF	03	06 00	45 CC	02 00	66 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	23 CC	04 00	66 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F2 CD	05 00	66 20	00 00	
VOLUME - USB TYPE B	Get	BE EF	03	06 00	9D CF	02 00	6C 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	FB CF	04 00	6C 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	2A CE	05 00	6C 20	00 00	
VOLUME - STANDBY	Get	BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00	
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00	
SPEAKER	Set	ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN1	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00	
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00	
AUDIO SOURCE LAN	Set	OFF	BE EF	03	06 00	DA DF	01 00	3B 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	4A DE	01 00	3B 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	BA DE	01 00	3B 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	2A DF	01 00	3B 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	E9 DF	02 00	3B 20	00 00	
AUDIO SOURCE - USB TYPE A	Set	OFF	BE EF	03	06 00	76 DD	01 00	36 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	E6 DC	01 00	36 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	16 DC	01 00	36 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	86 DD	01 00	36 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	45 DD	02 00	36 20	00 00	
AUDIO SOURCE USB TYPE B	Set	OFF	BE EF	03	06 00	AE DE	01 00	3C 20	00 00
		AUDIO1	BE EF	03	06 00	3E DF	01 00	3C 20	01 00
		AUDIO2	BE EF	03	06 00	CE DF	01 00	3C 20	02 00
		AUDIO3	BE EF	03	06 00	5E DE	01 00	3C 20	03 00
	Get	BE EF	03	06 00	9D DE	02 00	3C 20	00 00	



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

Names	Operation Type	Header					Command Data		
					CRC		Action	Type	Setting code
AUDIO SOURCE - HDMI	Set	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
		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 SOURCE - COMPONENT	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00	
AUDIO SOURCE - S-VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00	
AUDIO SOURCE - VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00	
AUDIO SOURCE STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		AUDIO IN3	BE EF	03	06 00	1A DE	01 00	3F 20	03 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get	BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00	
HDMI AUDIO	Set	1	BE EF	03	06 00	AE C6	01 00	40 20	01 00
		2	BE EF	03	06 00	5E C6	01 00	40 20	02 00
	Get	BE EF	03	06 00	0D C7	02 00	40 20	00 00	
MIC LEVEL	Set	LOW	BE EF	03	06 00	02 F1	01 00	A1 20	00 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	92 F0	01 00	A1 20	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	31 F1	02 00	A1 20	00 00	
MIC VOLUME	Get	BE EF	03	06 00	75 F1	02 00	A2 20	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	13 F1	04 00	A2 20	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	C2 F0	05 00	A2 20	00 00	
LANGUAGE	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00		

NOTE) Not all of the languages in this table are supported.

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

Names	Operation Type	Header				Command Data			
					CRC	Action	Type	Setting code	
LANGUAGE	Set	POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
		DANSK	BE EF	03	06 00	A7 DF	01 00	05 30	11 00
		ČESKY	BE EF	03	06 00	57 DF	01 00	05 30	12 00
		MAGYAR	BE EF	03	06 00	C7 DE	01 00	05 30	13 00
		ROMÂNĂ	BE EF	03	06 00	F7 DC	01 00	05 30	14 00
		SLOVENSKI	BE EF	03	06 00	67 DD	01 00	05 30	15 00
		HRVATSKI	BE EF	03	06 00	97 DD	01 00	05 30	16 00
		ΕΛΛΗΝΙΚΑ	BE EF	03	06 00	07 DC	01 00	05 30	17 00
		LIETUVIŲ	BE EF	03	06 00	F7 D9	01 00	05 30	18 00
		EESTI	BE EF	03	06 00	67 D8	01 00	05 30	19 00
		LATVIEŠU	BE EF	03	06 00	97 D8	01 00	05 30	1A 00
		ไทย	BE EF	03	06 00	07 D9	01 00	05 30	1B 00
		دیسری لیا ڈی لیا	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
		پکسراف	BE EF	03	06 00	A7 DA	01 00	05 30	1D 00
PORTUGUÊS BRA	BE EF	03	06 00	57 DA	01 00	05 30	1E 00		
Get	BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00		
<b>NOTE) Not all of the languages in this table are supported.</b>									
MENU POSITION H	Get	BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00	
MENU POSITION H Reset	Execute	BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00	
MENU POSITION V	Get	BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00	
MENU POSITION V Reset	Execute	BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00	
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
	BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00	
Get	BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00		
BLANK On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00	
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00	
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00	
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00	

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

Names	Operation Type	Header				Command Data			
						CRC	Action	Type	Setting code
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
		CIRCLE 1	BE EF	03	06 00	13 DA	01 00	22 30	05 00
		CIRCLE 2	BE EF	03	06 00	E3 DA	01 00	22 30	06 00
		MAP 1	BE EF	03	06 00	83 D4	01 00	22 30	10 00
	MAP 2	BE EF	03	06 00	13 D5	01 00	22 30	11 00	
	Get	STACK	BE EF	03	06 00	83 C0	01 00	22 30	20 00
TEMPLATE On/Off	Set	Get	BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
C. C. - DISPLAY	Set	ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
		Get	BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00
C. C. - MODE	Set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
C. C. - CHANNEL	Set	Get	BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00
		1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
AUTO SEARCH	Set	4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
		Get	BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00
AUTO KEYSTONE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
		Get	BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
DIRECT POWER ON	Set	EA D1	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
AUTO POWER OFF	Set	Get	BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00
		Increment	BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
		Decrement	BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
USB TYPE B	Set	MOUSE	BE EF	03	06 00	FF 23	01 00	50 26	00 00
		USB DISPLAY	BE EF	03	06 00	6F 22	01 00	50 26	01 00
LAMP TIME	Get	Get	BE EF	03	06 00	CC 23	02 00	50 26	00 00
LAMP TIME Reset	Execute	Get	BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
FILTER TIME	Execute	Execute	BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME Reset	Execute	Execute	BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILTER TIME Reset	Execute	Execute	BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00

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

Names	Operation Type	Header					Command Data		
					CRC	Action	Type	Setting code	
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	0A 34	01 00	00 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	9A 30	01 00	00 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	3A 36	01 00	00 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		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
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	9A 2B	01 00	00 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	AA 29	01 00	00 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
RESOLUTION	BE EF	03	06 00	9A 3A	01 00	00 36	1E 00		
MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	9A 24	01 00	00 36	36 00		
ECO MODE	BE EF	03	06 00	0A 25	01 00	00 36	37 00		
	Get	BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00	
MY BUTTON-2	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	F6 35	01 00	01 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	66 31	01 00	01 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	C6 37	01 00	01 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		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
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	66 2A	01 00	01 36	22 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	56 28	01 00	01 36	25 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE V	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
RESOLUTION	BE EF	03	06 00	66 3B	01 00	01 36	1E 00		
MIC VOLUME	BE EF	03	06 00	66 25	01 00	01 36	36 00		
ECO MODE	BE EF	03	06 00	F6 24	01 00	01 36	37 00		
	Get	BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00	

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

Names	Operation Type	Header					Command Data		
						CRC	Action	Type	Setting code
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CA 3F	01 00	20 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5A 3B	01 00	20 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FA 3D	01 00	20 36	0C 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0A 38	01 00	20 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AA 3B	01 00	20 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
	VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00	
	Get	BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00	
Magnify Position H	Get	BE EF	03	06 00	C8 D7	02 00	10 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	AE D7	04 00	10 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	7F D6	05 00	10 30	00 00	
Magnify Position V	Get	BE EF	03	06 00	34 D6	02 00	11 30	00 00	
	Increment	BE EF	03	06 00	52 D6	04 00	11 30	00 00	
	Decrement	BE EF	03	06 00	83 D7	05 00	11 30	00 00	
REMOTE FREQ. NORMAL	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00	
REMOTE FREQ. HIGH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get	BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00	
MY IMAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3A C3	01 00	00 35	00 00
		IMAGE-1	BE EF	03	06 00	AA C2	01 00	00 35	01 00
		IMAGE-2	BE EF	03	06 00	5A C2	01 00	00 35	02 00
		IMAGE-3	BE EF	03	06 00	CA C3	01 00	00 35	03 00
	IMAGE-4	BE EF	03	06 00	FA C1	01 00	00 35	04 00	
	Get	BE EF	03	06 00	09 C3	02 00	00 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-1 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	71 C3	06 00	01 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-2 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	35 C3	06 00	02 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-3 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	C9 C2	06 00	03 35	00 00	
MY IMAGE IMAGE-4 Delete	Execute	BE EF	03	06 00	BD C3	06 00	04 35	00 00	

## PJLink command

Commands	Control Description	Parameter or Response
POWR	Power Control	0 = Standby
		1 = Power On
POWR ?	Power Status inquiry	0 = Standby
		1 = Power On
		2 = Cool Down
INPT	Input Source selection	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		21 = COMPONENT
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
INPT ?	Input Source inquiry	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		21 = COMPONENT
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
AVMT	AV Mute	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on
AVMT ?	AV Mute inquiry	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on

(continued on next page)

**PJLink command (continued)**

Commands	Control Description	Parameter or Response
ERST ?	Error Status inquiry	1st byte: Refers to Fan error; one of 0 to 2
		2nd byte: Refers to Lamp error; one of 0 to 2
		3rd byte: Refers to Temperature error; one of 0 to 2
		4th byte: Refers to Cover error; one of 0 to 2
		5th byte: Refers to Filter error; one of 0 to 2
		6th byte: Refers to Other error; one of 0 to 2
		The meaning of 0 to 2 is as given below 0 = Error is not detected; 1 = Warning; 2 = Error
LAMP ?	Lamp Status inquiry	1st number (digits 1 to 5): Lamp Time
		2nd number : 0 = Lamp off, 1 = Lamp on
INST ?	Input Source List inquiry	11 12 21 22 23 31 41 51 52
NAME ?	Projector Name inquiry	Responds with the name set in "PROJECTOR NAME" or "NETWORK"
INF1 ?	Manufacturer's Name inquiry	HITACHI
INF2 ?	Model Name inquiry	Your model name, "CP-X4021N", "CP-X5021N" or "CP-WX4021N".
INFO ?	Other Information inquiry	Responds with the factory information and so on
CLSS ?	Class Information inquiry	1

**NOTE** • The password used in PJLink™ is the same as the password set in the Web Browser Control. To use PJLink™ without authentication, do not set any password in Web Browser Control.

• For specifications of PJLink™, see the web site of the Japan Business Machine and Information System Industries Association.

URL: <http://pjlink.jbmia.or.jp/>

# End User License Agreement for the Projector Software

Software in the projector consists of the plural number of independent software modules and there exist our copyright or/and third party copyrights for each of such software modules. The projector also uses software modules that we have developed or/and produced. And there exist our copyright and intellectual property for each of such software and related items including but not limited to the software related documents.

These rights above are protected by copyright law and other applicable laws. And the projector uses software modules licensed as Freeware upon GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2 and GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.1 established by Free Software Foundation, Inc. (U.S.) or license agreements for each software.

Refer following web page for license agreements for such software modules and other software.

web page address: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Contact dealer in your region for inquiry regarding licensed software. Refer to license agreement of each software in following pages (15-) and license agreements of each software on the web page for detail of the license conditions and so on. (The original in English is carried since the license agreement following is established by third party other than us.)

Because the program (the software module) is licensed free of charge, the program is provided "as is" without warranty of any kind, either expressed or implied, to the extent permitted by applicable law. And we do not take any responsibility or compensate for loss of any kind (including but not limited to loss of data, loss of accuracy or loss of compatibility with interface between other programs) by the software concerned or/and use of the software concerned to the extent permitted by applicable law.

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCHE

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

License  
Agreement



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

Le logiciel de ce projecteur est composé de plusieurs modules logiciels indépendants avec des droits d'auteurs nous appartenant et/ou appartenant à des tiers pour chacun desdits modules logiciels. Le projecteur utilise également des modules logiciels que nous avons mis au point et/ou produits. Nous détenons également des droits d'auteur et de propriété intellectuelle pour chacun desdits logiciels et des éléments connexes, y compris, mais sans s'y limiter pour les documents relatifs aux logiciels.

Les droits susmentionnés sont protégés par la législation sur le copyright et d'autres lois applicables. Et le projecteur utilise les modules de logiciel accordés en licence en tant que logiciel libre sous GNU General Public License Version 2 et GNU Lesser General Public License Version 2.1 établis par Free Software Foundation, Inc. (États-Unis) ou autres accords de licence pour chaque logiciel.

Consultez la page Web suivante pour les accords de licence pour lesdits modules logiciels et d'autres logiciels.

Adresse de la page Web: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Adressez-vous à votre revendeur pour toute question sur les logiciels sous licence. Consultez les accords de licence de chaque logiciel aux pages suivantes (15 -) et les accords de licence de chaque logiciel sur la page Web pour le détail des conditions de licence, etc. (Étant donné que les accords de licence suivants sont établis par un tiers autre que nous, ils sont stipulés en anglais.)

Étant donné que le programme (le module logiciel) est accordé sous licence gratuitement, le programme est fourni sans aucune garantie, explicite ou implicite, dans la mesure permise par la loi. Et nous n'assumons aucune responsabilité ni ne compensons pour la perte de toute sorte (y compris, mais sans s'y limiter les pertes de données, la perte de précision ou la perte de compatibilité avec une interface entre d'autres programmes) par le logiciel concerné et/ou l'utilisation du logiciel concerné dans la mesure permise par la loi.

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCHE

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÉS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

License  
Agreement

# Endbenutzerlizenzvereinbarung für die Projektorsoftware

Die Projektorsoftware besteht aus einer Vielzahl unabhängiger Softwaremodule, und jedes dieser Softwaremodule unterliegt dem Urheberrecht von uns und/oder dem Urheberrecht Dritter. Der Projektor verwendet zudem durch uns entwickelte und/oder produzierte Softwaremodule. Für jedes dieser Softwaremodule sowie deren Zubehör, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die zur Software gehörigen Dokumente, unterliegen dem Urheberrecht und dem geistigen Eigentumsrecht von uns.

Die obigen Rechte sind durch das Urheberrechtsgesetz und anderes geltendes Recht geschützt. Zudem verwendet der Projektor Softwaremodule, die unter GNU General Public License Version 2 und GNU Lesser General Public License Version 2.1 der Free Software Foundation, Inc. (USA) bzw. unter den Lizenzvereinbarungen für die einzelnen Softwaremodule als Freeware lizenziert sind.

Informationen zu den Lizenzvereinbarungen für derartige Softwaremodule und sonstige Software finden Sie auf der folgenden Webseite.

URL: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Wenden Sie sich bei Fragen zu Lizenzsoftware an Ihren Vertragshändler. Detaillierte Informationen die den Lizenzbedingungen finden Sie in den Lizenzvereinbarungen der jeweiligen Software auf den folgenden Seiten (15 -) sowie den Lizenzvereinbarungen der jeweiligen Software auf der Webseite. (Da die folgenden Lizenzvereinbarungen durch Dritte festgelegt wurden, sind sie im englischen Original wiedergegeben).

Da das Programm (das Softwaremodul) kostenfrei bereitgestellt wird, erfolgt die Bereitstellung in gesetzlich zulässigem Umfang ohne Mängelgewähr und ohne Gewährleistung in irgendeiner Form, weder ausdrücklich noch stillschweigend. Wir schließen in gesetzlich zulässigem Umfang jede Haftung für Verluste irgendeiner Art (einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf den Verlust von Daten, Genauigkeit oder Kompatibilität mit anderen Programmen) durch die betreffende Software und/oder die Verwendung der betreffenden Software aus.

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCHE

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÉS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

License  
Agreement

## Acuerdo de licencia de usuario final para el software del proyector

El software incluido en el proyector consta del número plural de módulos de software independientes y contamos con nuestro derecho de reproducción y/o los derechos de reproducción de terceros para cada uno de los módulos del software. El proyector también utiliza módulos de software que hemos desarrollado y/o producido. Contamos con derechos de reproducción y propiedad intelectual para cada uno de los software y elementos relacionados, incluidos, a título de ejemplo, los documentos relacionados con el software.

Los derechos de arriba están protegidos por la ley de derechos de reproducción y otras leyes aplicables. Y el proyector utiliza módulos de software con licencia como freeware en la GNU General Public License Version 2 y la GNU Lesser General Public License Version 2.1 establecida por Free Software Foundation, Inc. (EE.UU.) o acuerdos de licencia para cada software.

Consulte los acuerdos de licencia de dichos módulos de software y otro software en la siguiente página Web.

Dirección de la página Web: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Si tiene alguna duda sobre el software otorgado bajo licencia, póngase en contacto con su distribuidor. Para conocer los detalles de las condiciones de licencia y otras cosas, consulte los acuerdos de licencia de cada software en las siguientes páginas (15-) y los acuerdos de licencia de cada software en la página Web. (Como los siguientes acuerdos de licencia han sido establecidos por un tercero diferente a nosotros, se indican en su original, en inglés.)

Como la licencia del programa (el módulo de software) se concede gratuitamente, el programa se ofrece sin garantías de ningún tipo, bien expresas o implícitas, en la medida permitida por la ley aplicable. Y no aceptamos ninguna responsabilidad ni compensamos por pérdidas de ningún tipo (incluido, a título de ejemplo, pérdida de datos, pérdida de precisión o pérdida de compatibilidad con interfaz entre otros programas) por parte del software en cuestión y/o la utilización del software en la medida permitida por la ley aplicable.

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCHE

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÉS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

License  
Agreement

## Accordo di licenza dell'utente finale per il software del proiettore

Il software del proiettore è costituito da diversi moduli software indipendenti, su ognuno dei quali sussiste il nostro copyright e/o i copyright di terzi. Inoltre, il proiettore utilizza moduli software sviluppati e/o prodotti da noi. Il nostro copyright e la nostra proprietà intellettuale si applicano a ciascuno di questi software e ai prodotti annessi, compresi, ma non limitati, ai documenti relativi ai software.

I diritti di cui sopra sono tutelati dalla legge sul copyright e dalle altre leggi applicabili. Il proiettore utilizza moduli software concessi in licenza come freeware in conformità alla GNU General Public License Version 2 e alla GNU Lesser General Public License Version 2.1, stabilite dalla Free Software Foundation, Inc. (Stati Uniti) o dagli accordi di licenza per ciascun software.

Consultare la seguente pagina web per gli accordi di licenza relativi a tali moduli software e ad altri software.

Indirizzo pagina web: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Rivolgersi al rivenditore per ulteriori informazioni riguardanti il software concesso in licenza. Consultare gli accordi di licenza di ciascun software alle seguenti pagine (15 -) e gli accordi di licenza di ciascun software sulla pagina web per informazioni sulle condizioni di licenza e così via. (Siccome i seguenti accordi di licenza sono stabiliti da un terzo e non da noi, sono riportati nella versione originale in lingua inglese.)

Siccome il programma (il modulo software) è concesso in licenza a titolo gratuito, il programma viene fornito così com'è, senza garanzia di alcun tipo, né espressa né implicita, nei limiti consentiti dalla legge applicabile. Inoltre, non ci assumiamo responsabilità alcuna e non provvederemo ad alcun risarcimento per qualsivoglia perdita (compresa, ma non limitata a, perdita di dati, perdita di precisione o perdita di compatibilità con l'interfaccia tra altri programmi) risultante dal software in oggetto e/o dall'utilizzo di tale software, nei limiti consentiti dalla legge applicabile.

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCH

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

License  
Agreement

## Avtale om sluttbrukerlisens for projektorens programvare

Programvaren i projektoren består av flere uavhengige programvaremoduler og våre opphavsrettigheter og/eller tredjeparts opphavsrettigheter finnes for hver slik programvaremodul. Projektoren bruker også programvaremoduler som vi har utviklet og/eller laget. Og våre opphavsrettigheter og åndsverk for hver slik programvare og relaterte enheter inkludert, men ikke begrenset til programvarerelaterte dokumenter finnes.

Rettighetene over er beskyttet av lover om opphavsrettighet og andre tilgjengelige lover. Og projektoren bruker programvaremoduler som er lisensiert under GNU General Public License Version 2 og GNU Lesser General Public License Version 2.1, etablert av Free Software Foundation, inc (U.S.A) eller lisensavtaler for hver programvare.

Se den følgende websiden for lisensavtaler for slike programvaremoduler og annen programvare.

Webadresse: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Kontakt din forhandler for innspill angående lisensiert programvare. Se lisensavtalene for hver programvare i de følgende sidene ([15](#)) og lisensavtalene for hver programvare på websiden for detaljer om lisensforholdene og så videre. (Ettersom de følgende lisensavtalene er etablert av en tredjepart er de oppgitt på originalspråket engelsk).

Fordi programmet (Programvaremodulen) er lisensiert gratis, er programmet utgitt uten noen garanti, enten uttrykt eller underforstått, i den utstrekning loven tillater. Og vi tar intet ansvar eller kompensere for noe tap (inkludert, men ikke begrenset til tap av data, tap av nøyaktighet eller kompatibilitetstap med grensesnittet mellom andre programmer) av programvaren det gjelder og/eller bruk av programvaren det gjelder i den utstrekning loven tillater.

ENGLISH

FRAN  
ÇAISDEU  
TSCHESPA  
ÑOLITALI  
ANONEER  
SKNEDER  
LANDSPOR  
TUGUÉS

中文

한국어

SVEN  
SKAРУСС  
КИЙSUO  
MIPOL  
SKILicense  
Agreement

## Gebruiksrechtovereenkomst (EULA) voor de projectorsoftware

De software in de projector bestaat uit verschillende onafhankelijke softwaremodules waarop ons auteursrecht en/of dat van derden is gevestigd. De projector gebruikt ook softwaremodules die wij hebben ontwikkeld en/of geproduceerd. En op zulke software en aanverwante producten, maar niet beperkt tot documenten die betrekking hebben op software, is ook ons auteurs- en intellectuele eigendomsrecht gevestigd.

Bovenstaande rechten worden beschermd door de wet inzake auteursrecht en ander toepasselijk recht. En de projector gebruikt softwaremodules die staan geregistreerd als freeware volgens GNU General Public License Version 2 en GNU Lesser General Public License Version 2.1 van Free Software Foundation, Inc. (VS) of gebruiksrechtovereenkomsten voor elke software.

Raadpleeg de volgende webpagina voor de gebruiksrechtovereenkomsten betreffende zulke softwaremodules en andere software.

Webpagina: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Neem contact op met uw dealer voor inlichtingen betreffende software waarop een gebruiksrecht is gevestigd. Raadpleeg de gebruiksrechtovereenkomsten van alle software op de volgende pagina's (15 -) en gebruiksrechtovereenkomsten van alle software op de webpagina voor meer details over de gebruiksvoorwaarden enz. (Aangezien de volgende gebruiksrechtovereenkomsten niet door ons, maar door derden werden opgesteld, zijn ze oorspronkelijk opgesteld in de Engelse taal.)

Omdat het programma (de softwaremodule) een gratis gebruiksrecht heeft, wordt het programma zo ter beschikking gesteld zonder enige garantie, uitdrukkelijk noch impliciet, voor zover bij wet toegestaan. En we aanvaarden geen aansprakelijkheid noch betalen een schadevergoeding uit voor eventueel verlies (inclusief, maar niet beperkt tot verlies van gegevens, nauwkeurigheid of compatibiliteit met interface tussen andere programma's) door de respectieve software en/of het gebruik van de respectieve software voor zover bij wet toegestaan.

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCH

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDE  
R  
LANDS

POR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

License  
Agreement

## Contrato de licença do utilizador final para o software do projector

Software no projector consiste no número plural de módulos de software independentes e aí residem os nossos direitos de autor e/ou direitos de autor de terceiros para cada um desses módulos de software. O projector também utiliza módulos de software que desenvolvemos e/ou produzimos. E aí residem os nossos direitos de autor e propriedade intelectual para esse software e itens relacionados mas não limitados aos documentos relacionados com o software.

Os direitos acima estão protegidos pela lei de direitos de autor e outras leis aplicáveis. E o projector utiliza módulos de software licenciados como freeware de acordo com GNU General Public License Version 2 e GNU Lesser General Public License Version 2.1 estabelecidas pela Free Software Foundation, Inc. (E.U.A.) ou contratos de licença para cada software.

Consulte a página de Internet seguinte para contratos de licença para tais módulos de software e outro software.

Endereço da página de Internet: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Em caso de dúvidas, contacte o seu revendedor relativamente ao software licenciado. Consulte os contratos de licença de cada software nas páginas seguintes (15-) e contratos de licença de cada software na página de Internet para detalhes sobre as condições da licença e assim por diante. (Uma vez que os contratos de licença seguintes são estabelecidos por terceiros, estes são declarados no inglês original.)

Uma vez que o programa (módulo de software) é licenciado gratuitamente, o programa é fornecido tal como está sem qualquer tipo de garantia, expressa ou implícita, até ao limite permitido pela lei aplicável. E não nos responsabilizamos nem compensamos por qualquer tipo de perda (incluindo mas não limitado a perda de dados, perda de precisão ou perda de compatibilidade com a interface entre outros programas) pelo software em questão e/ou utilização do software em questão até ao limite permitido pela lei aplicável.

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCH

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

PORTUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

License  
Agreement

## 投影机软件的终端用户许可协议

投影机的软件包含多个独立软件模块，每个软件模块均拥有我们的版权和 / 或第三方的版权。投影机还使用我们开发或 / 和制造的软件模块。各软件和相关产品均拥有我们的版权和知识产权，包括但不限于软件相关文档。

以上权利受版权法律和其他适用法律的保护。基于 Free Software Foundation, Inc. (U.S.) 制定的 GNU General Public License Version 2 和 GNU Lesser General Public License Version 2.1 或者各软件的许可协议，投影机使用的软件模块作为自由软件许可使用。

有关这些软件模块和其他软件的许可协议，请参阅以下网页。

网页地址：<http://av.hitachi.com/projector/index.html>

请联系您的经销商了解许可软件的相关问题。有关许可条件等问题的详情，请参阅以下各页 (15-) 中各软件的许可协议以及网页上各软件的许可协议。（由于以下许可协议由第三方而非我们制定，这些协议以英文原文陈述。）

程序（软件模块）的许可使用并不收费，因此在适用法律允许的范围内，提供程序时我们不作任何明示或暗示的保证。在适用法律许可的范围内，对于相关软件和 / 或相关软件的使用导致的任何损失（包括但不限于数据丢失、精确性降低或无法与其他程序界面兼容），我们不承担责任或赔偿。

ENGLISH

FRAN  
ÇAISDEU  
TSCHESPA  
ÑOLITALI  
ANONOR  
SKNEDER  
LANDSPOR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKAРУСС  
КИЙSUO  
MIPOL  
SKILicense  
Agreement



## 프로젝터 소프트웨어 최종 사용자 라이선스 계약

프로젝터의 소프트웨어는 여러 개의 독립적인 소프트웨어 모듈로 구성되며 각 소프트웨어 모듈에는 당사 및 / 또는 타사의 저작권이 존재합니다 . 본 프로젝트는 당사에서 개발 및 / 또는 제작한 소프트웨어 모듈도 사용합니다 . 또한 모든 소프트웨어와 소프트웨어 관련 문서 ( 이에 한정되지 않음 ) 를 포함한 관련 항목에는 당사의 저작권과 지적 재산권이 존재합니다 .

위의 권리들은 저작권법과 기타 적용 가능한 법률에 의해 보호됩니다 . 또한 본 프로젝트는 Free Software Foundation, Inc.( 미국 ) 에서 만든 GNU General Public License Version 2 및 GNU Lesser General Public License Version 2.1 또는 각 소프트웨어의 라이선스 계약에 의거하여 프리웨어로 사용 허가를 받았습니다 .

그러한 소프트웨어 모듈과 기타 소프트웨어의 라이선스 계약은 다음 웹 페이지를 참조하십시오 .

웹 페이지 주소 : <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

사용 허가된 소프트웨어에 대해 궁금한 사항이 있을 경우 대리점에 문의하십시오 . 라이선스 조건 등에 대한 자세한 내용은 다음 페이지 ( [15](#) ) 의 각 소프트웨어 라이선스 계약 및 웹 페이지의 각 소프트웨어 라이선스 계약을 참조하십시오 . ( 다음 라이선스 계약은 당사가 아닌 타사에서작성한 것이므로 원본 영문으로 표시됩니다 . )

본 프로그램 ( 소프트웨어 모듈 ) 은 무료로 사용이 허가되었으므로 적용법률이 허용하는 한도 내에서 어떠한 명시적 또는 묵시적 보증 없이 있는 그대로 제공됩니다 . 또한 당사는 적용 법률이 허용하는 한도 내에서 데이터 손실 , 정확성 결핍 또는 다른 프로그램들을 연결하는 인터페이스 와의 호환성 결핍 ( 이에 한정되지 않음 ) 등 소프트웨어 및 / 또는 소프트웨어 사용으로 인한 손실에 대해 책임을 지거나 보상하지 않습니다 .

ENGLISH

FRAN  
ÇAISDEU  
TSCHESPA  
ÑOLITALI  
ANONOR  
SKNEDER  
LANDSPOR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKAPYCC  
KIŃSUO  
MIPOL  
SKILicense  
Agreement

## Slutanvändarlicensavtal för projektorns programvara

Programvaran i projektorn består av flera olika oberoende programvarumoduler och vår upphovsrätt och/eller tredje parts upphovsrätter existerar för var och en av dessa programvarumoduler. Projektorn har även programvarumoduler som har utvecklats och/eller skapats. Vår upphovsrätt och intellektuell egendom existerar för var och en av sådana programvaror och relaterade föremål, inklusive, men inte begränsat till, programvarans relaterade dokument.

Ovanstående rättigheter skyddas av upphovsrättslag och andra tillämpliga lagar. Projektorn använder programvarumoduler som är licensierade som gratisprogram enligt GNU General Public License Version 2 och GNU Lesser General Public License Version 2.1 utvecklade av Free Software Foundation, Inc. (USA.) eller licensavtal för varje programvara.

Se följande webbsida för licensavtal för sådana programvarumoduler och andra programvaror.

Webbsida: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Kontakta din återförsäljare för frågor angående licensierad programvara. Se licensavtal för varje programvara på följande sidor ([15](#)) och licensavtal för varje programvara på webbsidan för detaljer om licensvillkor och så vidare. (Eftersom följande licensavtal upprättats av en tredje part och inte av oss, är originaltexten på engelska.)

Eftersom programmet (programvarumodulen) är licensierad som gratisprogram, levereras programmet i befintligt skick utan någon typ av garanti, vare sig uttryckt eller underförstådd, till den omfattning som är tillåtet enligt tillämplig lag. Vi åtar oss inget ansvar eller kompensation för förlust av något slag (inklusive men inte begränsat till förlust av data, exakthet eller kompatibilitet med gränssnitt mellan andra program) för den programvara som avses och/eller bruk av den programvara som avses till den omfattning som är tillåtet enligt tillämplig lag.

ENGLISH

FRAN  
ÇAISDEU  
TSCHEESPA  
ÑOLITALI  
ANONOR  
SKNEDER  
LANDSPOR  
TUGUÊS

中文

한국어

BEN  
GALРУСС  
КИЙSUO  
MIPOL  
SKILicense  
Agreement

## Лицензионное соглашение с конечным пользователем об использовании программного обеспечения проектора

Программное обеспечение проектора состоит из нескольких самостоятельных модулей программного обеспечения; при этом авторские права и/или авторские права третьих сторон существуют в отношении каждого из подобных модулей программного обеспечения. Проектор также использует программное обеспечение, разработанное и/или предоставленное нашей компанией. Мы располагаем авторскими правами и правами на интеллектуальную собственность в отношении каждого подобного программного обеспечения и связанных с ним материалов, включая, в частности, документацию по программному обеспечению.

Вышеуказанные права защищаются законом об авторских правах и другими применимыми законами. Проектор также использует модули программного обеспечения, распространяемые бесплатно в соответствии с GNU General Public License Version 2, и GNU Lesser General Public License Version 2.1, используемыми компанией Free Software Foundation, Inc. (США) или лицензионными соглашениями на каждое программное обеспечение.

Лицензионные соглашения для подобных модулей программного обеспечения и другого программного обеспечения приведены на следующей веб-странице.

Адрес веб-страницы: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Информацию о лицензированном программном обеспечении можно получить у дилера. Подробные данные по условиям лицензирования и другим вопросам приведены в лицензионных соглашениях по каждому программному обеспечению, приведенных на следующих страницах ([15](#) -), и лицензионных соглашениях по каждому программному обеспечению, приведенных на веб-странице. (Поскольку следующие лицензионные соглашения предоставлены третьими сторонами, приводятся их оригинальные тексты на английском языке.)

Поскольку программа (модуль программного обеспечения) предоставляется бесплатно, она предоставляется на условиях "как есть", без каких-либо прямых или косвенных гарантий какого-либо рода в той степени, в которой это разрешается применимым законодательством. Мы также не несем ответственности и не предоставляем компенсаций за какие-либо потери (включая, в частности, потерю данных, искажение или отсутствие совместимости интерфейса с другими программами) соответствующего программного обеспечения и/или за использование соответствующего программного обеспечения в той степени, в которой это разрешается применимым законодательством.

ENGLISH

FRAN  
ÇAISDEU  
TSCHEESPA  
ÑOLITALI  
ANONOR  
SKNEDER  
LANDSPOR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKAPYSK  
KÄÄSUO  
MIPOL  
SKILicense  
Agreement

## Projektoriohjelmiston käyttöoikeussopimus

Projektorin ohjelmisto koostuu useista itsenäisistä ohjelmistomoduuileista, jotka on suojattu yrityksemme ja/tai kolmannen osapuolen tekijänoikeuksilla. Projektori käyttää myös ohjelmistomoduuileja, jotka olemme kehittäneet ja/ tai tuottaneet. Kukin ohjelmisto ja niihin liittyvät osat, mukaan lukien mutta ei rajoittuen ohjelmistoon liittyvät asiakirjat, on suojattu tekijänoikeuksilla ja immateriaalioikeuksilla.

Edellä mainitut oikeudet on suojattu tekijänoikeuslailla ja muilla soveltuvilla lailla. Projektori käyttää Free Software Foundation, Inc:n (USA) ilmaisohjelmistomoduuileja GNU General Public License Version 2 ja GNU Lesser General Public License Version 2.1 tai kunkin ohjelmiston lisenssisopimuksia.

Seuraavalta verkkosivulta saat lisätietoja kyseisten ohjelmistomoduuilien ja muiden ohjelmistojen lisenssisopimuksista.

Verkkosivun osoite: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Ota yhteys myyjään saadaksesi tietoa käyttöoikeuksien suojatusta ohjelmistosta. Katso kunkin ohjelmiston käyttöoikeussopimus seuraavilta sivuilta (📖 15 -) ja käyttöoikeussopimusten yksityiskohtaiset tiedot kunkin ohjelmiston verkkosivuilta. (Seuraavat käyttöoikeussopimukset ovat vain englanniksi, koska ne ovat kolmannen osapuolten sopimuksia.)

Koska ohjelma (ohjelmistomoduuili) on ilmaisohjelmisto, se toimitetaan sellaisenaan ilman minkäänlaista suoraa tai epäsuoraa takuuta sovellettavan lain sallimissa rajoissa. Emme ota vastuuta tai korvaa mitään menetystä (mukaan lukien mutta ei rajoittuen tietojen menetystä, tarkkuuden menetystä tai muiden ohjelmien välisen yhteensopivuuden menetystä) ohjelmiston osalta ja/tai ohjelmiston käytön osalta sovellettavan lain sallimissa rajoissa.

ENGLISH

FRAN  
ÇAISDEU  
TSCHESPA  
ÑOLITALI  
ANONOR  
SKNEDER  
LANDSPOR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKAРУСС  
КИЙSUO  
MIPOL  
SKILicense  
Agreement

## Umowa licencyjna użytkownika końcowego oprogramowania projektora

Oprogramowanie projektora składa się z pewnej liczby niezależnych modułów oprogramowania a każdy z takich modułów jest objęty naszym prawem autorskim lub prawem autorskim strony trzeciej. Projektor korzysta również z modułów oprogramowania, które stworzyliśmy i/lub wyprodukowaliśmy. Każde takie oprogramowanie oraz powiązane elementy włączając, ale nie ograniczając się do, dokumentacji oprogramowania, objęte jest prawem autorskim i prawami własności intelektualnej.

Powyższe prawa są chronione prawem autorskim i innymi mającymi zastosowanie prawami. Ponadto projektor korzysta z bezpłatnych modułów oprogramowania licencjonowanych na zasadzie GNU General Public License Version 2 i GNU Lesser General Public License Version 2.1 ustanowionych przez Free Software Foundation, Inc. (U.S.) lub porozumień licencyjnych dla poszczególnych programów.

Umowy licencyjne dla takich modułów oprogramowania oraz innego oprogramowania można znaleźć na poniższej stronie internetowej.

Adres strony internetowej: <http://av.hitachi.com/projector/index.html>

Pytania dotyczące licencjowanego oprogramowania można kierować do swojego sprzedawcy. Szczegóły warunków licencji oraz podobne informacje dotyczące umów licencyjnych dla każdego oprogramowania można znaleźć na następujących stronach ([☰ 15](#) -) lub na stronach internetowych. (Ponieważ następujące umowy licencyjne zostały sporządzone przez strony trzecie, pozostają w oryginalnym języku angielskim.)

Ponieważ ten program (moduł oprogramowania) jest na bezpłatnej licencji, dostarczany jest bez żadnych gwarancji, jasno wyrażonych lub implikowanych, w pełnym zakresie dopuszczonym prawem. Nie bierzemy żadnej odpowiedzialności ani nie rekompensujemy żadnych strat (włączając ale nie ograniczając się do utraty danych, utraty precyzji lub utraty kompatybilności pomiędzy innymi programami) spowodowanych przez rzeczony oprogramowanie i/lub wykorzystanie rzeczony program w zakresie dopuszczonym przez mające zastosowanie prawo.

ENGLISH

FRAN  
ÇAISDEU  
TSCHEESPA  
ÑOLITALI  
ANONOR  
SKNEDER  
LANDSPOR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKAРУСС  
КИЙSUO  
MIPOL  
SKILicense  
Agreement

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE
TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING,
DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language.

(Hereinafter, translation is included without limitation in the term

"modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the

ENGLISH

FRAN CAIS

DEU TSCH

ESPA NOL

ITALI ANO

NOR SK

NEDER LANDS

POR TUGUES

中文

한국어

SVEN SKA

PYCC KИИ

SUO MI

POL SKI

other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you

cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all.

For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program. If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCH

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989  
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Library General Public License instead of this License.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright © <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston,

MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright © year name of author  
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY;  
for details type `show w'. This is free software, and you are  
welcome to redistribute it under certain conditions; type `show  
c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items-- whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCH

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI



## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
 Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version      the version number 2.1.]

### Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The

ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

### GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law; that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSC

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful. (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General

Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCHE

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For

## End User License Agreement for the Projector Software

software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

### NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

### END OF TERMS AND CONDITIONS

#### How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by

permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample, alter the names: Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library "Frob" (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990  
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## About the OpenSSL Toolkit

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Copyright © 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OPENSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OPENSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

ENGLISH

FRAN  
ÇAIS

DEU  
TSCHE

ESPA  
ÑOL

ITALI  
ANO

NOR  
SK

NEDER  
LANDS

POR  
TUGUÊS

中文

한국어

SVEN  
SKA

РУСС  
КИЙ

SUO  
MI

POL  
SKI

# HITACHI

Inspire the Next

## Hitachi America, Ltd.

Digital Media Division  
900 Hitachi way, Chula Vista  
CA 91914-3556 **USA** **CANADA**  
Tel: +1 -800-225-1741  
Fax: +1 -619-591-5418  
► <http://www.hitachi-america.us/digitalmedia>

## 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](mailto:consumer.mail@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe S.A.S., Digital Media Group

77 Rue Alexandre Dumas  
69120 Vaulx en Velin **FRANCE**  
Tel: 04 37 42 84 30  
Email: [france.consommateur@hitachi-eu.com](mailto:france.consommateur@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe GmbH

Am Seestern 18  
40547 Düsseldorf **GERMANY**  
Tel: 211-5283-808  
Fax: 211-5283-809  
Hotline: 0180 - 551 25 51 (12ct/min.)  
Email: [Service.germany@hitachi-eu.com](mailto:Service.germany@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe S.A.

364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.  
152 33 Chalandri  
Athens **GREECE**  
Tel: 210 6837200  
Fax: 210 6835694  
Email: [dmgservice.gr@hitachi-eu.com](mailto:dmgservice.gr@hitachi-eu.com)

## Hitachi Europe S.r.l.

Via T. Gulli, 39  
20147 MILANO **ITALY**

## Hitachi Europe S.A.

Gran Via Carles III, 86 Planta 5ª  
Edificios Trade - Torre Este  
08028 Barcelona **SPAIN**  
Tel: 0034 934 092 5 50  
Email: [garantias@ltr-hitachi.es](mailto:garantias@ltr-hitachi.es)

## Hitachi Europe AB

Frösundaviks Alle 15  
169 29 Solna **SWEDEN**

## Hitachi Australia Pty Ltd.

Level 3, 82 Waterloo Road  
North Ryde N.S.W 2113 **AUSTRALIA**  
Tel: +61 -2-9888-4100  
Fax: +61 -2-9888-4188  
► <http://www.hitachi.com.au>

## Hitachi (Hong Kong), Ltd.

18/F., Ever Gain Centre, 28 On Muk Street.,  
Shatin, N.T. **HONG KONG**  
Tel: +852 -2113-8883  
Fax: +852 -2783-4178  
► <http://www.hitachi-hk.com.hk>

## Hitachi Sales (Malaysia) Sdn. Bhd.

Lot 12, Jalan Kamajuan, Bangi Industrial Estate,  
43650 Bandar Baru Bangi, Selangor Darul Ehsan  
**MALAYSIA**  
Tel: +60 -3-8926-4168  
Fax: +60 -3-8926-3013  
► <http://www.hitachiconsumer.com.my>

## Hitachi Home Electronics Asia, (S) Pte Ltd.

438A Alexandra Road #01-01/02/03  
Alexandra Technopark, 119967 **SINGAPORE**  
Tel: +65 -6536-2520  
Fax: +65 -6536-2521  
► <http://www.hitachiconsumer.com.sg>

## Hitachi Sales Corp. of Taiwan

2<sup>nd</sup> Floor, No.65, Nanking East Road, Section 3,  
Taipei 104 **TAIWAN**  
Tel: +886-2-2516-0500  
Fax: +886-2-2516-1501  
► <http://www.hsct.com.tw>

## Hitachi Sales (Thailand), Ltd.

994, Soi Thonglor, Sukhumvit 55 Road,  
Klongtonnua, Vadhana, Bangkok 10110  
**THAILAND**  
Tel: +66 -2381-8381-98  
Fax: +66 -2381-0210/2381-0021  
► <http://www.hitachi-th.com>

## Hitachi Consumer Electronics Co.,Ltd.

292 Yoshida-cho, Totsuka-ku  
Yokohama 244-0817 **JAPAN**  
Tel: +81-45-415-2625  
Fax: +81-45-866-5821  
► <http://www.hitachi.co.jp/proj/>